

“**Musica e gioco**”, diciamolo subito, è un ambito decisamente troppo ampio: se ci concentrassimo solo sui meccanismi ludici utilizzati per scrivere testi, sarebbe possibile scrivere interi articoli, limitando la ricerca all'enigmistica che si ritrova nelle parole di singoli artisti: e tanti anni fa lo abbiamo già fatto, per esempio con **ELIO E LE STORIE TESE** sulla rivista **GiocAreA** nel 1998 e sulla nostra fanzine-rivista **Un'Altra Cosa** nel 2003, come potrete vedere nelle prossime pagine.

In quel caso, avevamo analizzato i giochi di parole voluti e casuali presenti all'interno dei testi di una band particolarmente propensa alla deriva ludica: ma sarebbe facile fare lo stesso anche con artisti più seri, dato che il meccanismo poetico delle rime bacciate produce naturalmente cambi di lettera, scarti, zeppe e sciarade.

L'intenzione di questa rassegna era però piuttosto quella di analizzare le reciproche influenze e interferenze tra il mondo ludico e quello musicale, senza limitarci a registrare l'uso naturalmente della parola “gioco” nei titoli, ma provando a recuperare collegamenti, contaminazioni e citazioni più strutturate e originali.

PETER GABRIEL – Games Without Frontiers (1980)

QUEEN – The Game (1980)



Un **disclaimer necessario**: quella che segue è una selezione arbitraria, personale e ovviamente sommaria, alla quale siete invitati contribuire liberamente segnalando altre opere meritorie, che potremo integrare in questo documento, o in una seconda puntata futura.

Grazie in anticipo per la collaborazione!



L'enigmistica classica è uno di quei campi densi di misteri per i lettori occasionali della *Settimana Enigmistica*: espressioni come *antipodo inverso* o *luocchetto* sembrano celare insondabili profondità, piuttosto che semplici giochi quali *tem-A/mel-A* e *Costa + stalla = COLLA*. Allo stesso modo Elio e le Storie Tese, che autori di capolavori quali *Tapparella*, *Nessuno allo stadio* e *Giocatore mondiale*, risultano all'ascoltatore occasionale parenti ignoranti degli Squalor piuttosto che autori di testi e musiche tra i migliori attualmente sulla piazza. Dall'unione di queste due gigantesche incomprensioni, nell'ottica del cross-over che oggi sembra essere la tendenza dominante, nasce questo articolo, che infoltisce...

LUCA DI MONTEZUMA E IL SUO ELICOTTERO AZTECO - un titolo che non c'entra un ***, ma che piace ai giovani, di Domenico Di Giorgio

Il titolo (tratto da *Giocatore mondiale*) non ha alcunché di enigmistico, ma il non banale gioco di parole tra Montezuma e Montezuma rappresenta benissimo l'uso della lingua italiana dei nostri, denso di doppi sensi (non obbligatoriamente ignoranti) e calembour: l'ironia e l'umorismo ricorrono regolarmente al gioco di parole, sicché Elio potrebbe andarsi a costituire alla *Settimana Enigmistica* imitando Marcello Marchesi (che disse ai redattori stupiti "Arrestatemi: confesso di aver rubato da voi la metà dei miei scritti"). Si può fare una ricerca di giochi enigmistici nascosti nei testi di qualsiasi autore italiano, tanto che alcuni si dedicano al safari nella *Divina Commedia*: ma se è facile ottenere risultati da un qualsiasi Battiato (ZEPPA: PROSTITUTA CORPULENTA. Farlo con xx non deve essere comodo: sei grassa come xyx. Da Ecco com'è che va il mondo) figuratevi quel che si può reperire nei testi di Elio! Il campionario sottostante, lungi dall'essere esaustivo sui tipi di enigmi o sugli esempi eleschi, vorrebbe incuriosirvi e stimolarvi alla ricerca nelle canzoni della band, acciocché possiate contribuire al nostro lavoro di esegesi che forse raccoglieremo in volume per dar atto delle analisi svolte dagli ascoltatori attenti, stanchi di sentir malgiudicare Elio dagli ascoltatori distratti: Subliminal Elio (titolo provvisorio), opera allo studio tra i soci dell'Associazione Novecentonove (via Galilei 5, 00053 Civitavecchia) dimostrerà una volta per sempre quanto il popolare detto *Ascoltatore distratto = figlio di p**** citato nelle note di *Park e Cindy* sia fondato... quei maledetti porci di ascoltatori distratti... ehm... scusatemi, parliamo di enigmistica. Gli Elio sono in grado di prendere frasi da una canzone altrui, decontestualizzarle e costruirle intorno un'altra storia (in *L'astronauta pasticciatore* in un'operazione analoga a quanto fa qualsiasi enigmista che debba giustificare l'assemblarsi di cast e oro in un castoro: e volete che chi sa far di questo non utilizzi anche le normali tecniche linguistiche degli amanti della Sfinge?

CAMBIO DI CONSONANTE (esempio gioco/gioco). Iniziamo il nostro safari col segnalare un paio di cambi di consonante celati in *Milza*, dove il cuore è definito *xxxxxxx* di vita, *xyyxxxx* pulsante, e in *Sifos*, che si conclude col poco rassicurante *coro le sostanze dal corpo xxxxxx* (oggi giorno non sono più *xyyxxxx*, certo confermato dagli slogan a base di sangue e altri prodotti corporei che oggi sono base dell'estetica pulp. La nostra canzone è legata alla rima baciata, e questa statisticamente genera banali CAMBI DI INIZIALE (esempio *M-uca Games/L-uca Games*): nei testi di Elio l'aggettivo banale è però improprio. Il vitello dai piedi di *xxxxx* inventore di una storia *xyxxx* (...) ha composto una canzone *xxxxx* (da il vitello dai piedi di *xxxxx*). Tutti mi scherzavano per le dimensioni del mio *xxxx*, ed io non stavo *xyxx*. (da John Holmes). Da ricordare anche il telefilm dell'extraterrestre venuto da Ork che diventa *Park e Cindy* in una canzone di Italian, rum casusu giki.

CAMBIO DI VOCALE (esempio *Casa/cosa*). In John Holmes il cambio di vocale è utilizzato a catena in almeno due casi: il problema non si *xxxx*, perché ora il *xyxx* mi dà il *xxxx* e vado solo in *xxxx*, però son diventato un *xyxx*: ho rilanciato il film *xxxx*. Nei testi recenti si trovano esempi come *primario fantasma* (...) fischiettando ti dirò "ti devo una *xxxxx*, ce l'ho nella *xyxxx*" (da *La terra dei cachi*) e il CAMBIO DI FINALE è un prodotto delle *xxxxx*, anzi: ha prodotto delle *xxxxx*, ma non era autorizzato (da *Mio cuggino*). Più normale il cambio nei titoli delle parodie di canzoni altrui, come la sentimentale *Xxxxx* di Toto Cutugno, che diventa una telecronaca *Xyxxx*.

AGGIUNTA DI INIZIALE (esempio *Oste/P-oste*). Anche qui si può pescare un esempio non generato dalla pratica della rima baciata (come potrebbe essere *Mare/Amare*, che vi invito a cercare nelle canzoni che sentirete quest'estate sotto l'ombrellone: un punto per canzone ingamata, un premio a chi ne trova di più). *Lo stato A* si ha quando vai nel letto con la partner che ti vorresti amar, lo stato B si ha quando poi ti penti dell'*xxxxxx*: *xyxxxxx*, non lo dovevi fare (da *Lo stato A*, lo stato B). L'aggiunta iniziale può anche essere sillabica (esempio *Pero/im-pero*): un Pinocchio rinviato afferma che se si *xxxxx* la *Fata Xxxxxxx* sento una forza dentro che neanche io so come (da *Burattino senza fichi*).

CAMBIO DI GENERE (esempio *Costo/costa*). Un gioco enigmistico talvolta dubbio a causa della comune radice delle due parole interessate, come nell'esempio che parla della virilità di Pinocchio: sono *xxxxx* con la *xxxxx* grazie a *Geppo*, mio papà. (da *Burattino senza fichi*): frase che peraltro poteva trovar degna sistemazione tra i cambi di iniziale proprio grazie a *Geppo*. Più limpido il secondo esempio: *...una xxxxx da solo: in totale molto xxxxx*, ma l'Italia non ci sta (da *La terra dei cachi*).

BISENSO (esempio *Riso*, inteso come alimento o come segno di ilarità). Qui sarà necessario limitarsi, visto che è il genere più diffuso: basti pensare a *Sono Xxxxxx*, dove un successo di Milva che tratta dell'essere lieti diventa una canzone sul ciclista Gimondi, o alla sequenza di termini calcistici della parodia Cutugnana citata fra i cambi di vocale, che diventano una *xxxx* di pescatori; una *xxxxxx* d'auto; *xxxxx* non di gomma. Dal punto di vista enigmistico il gioco è inutile, in quanto il secondo termine del doppio senso va intuito dal contesto (calcistico): sono invece completi *Saffroni* le *xxxx* per colpa del *xxxx* (da John Holmes), che denuncia il disagio del divo superdotato, e leggo la targhetta sopra l'ascensore: qual è la capienza, quanti chili *xxxxx*, poi si apre la *xxxxx* e non lo so già più (da *Nubi di ieri sul nostro domani* d'ormai). Sottile il bisenso celato nella già citata *La terra dei cachi*: *Una xxxxx in compagnia*, una *xxxxx* da solo permette una vasta gamma di spostamenti di senso tra l'alimento e la noia, sicché può risultare più divertente nutrirsi da solo che stare da qualche parte insieme ad altri; oppure, all'opposto, meglio mangiare in comitiva che starsene a dar fastidio al muro a casa; o magari è comunque terribile essere al mondo; o infine, come suggerisce il terzo verso un totale di due *xxxxx*, forse si sta parlando solo di alimenti. Un bisenso più correttamente denominabile CAMBIO DI ACCENTO si trova nella *Vendetta del fantasma formaggino*: chiesi dove fosse l'italiano, che non c'era: mi *xxxxxxx*... quando avrò voglia io mi *xxxxxxx*, però adesso no, mi tengo la moglie che ho.

BIFRONTI (esempio *Arco/ocra*). Una delle più frequenti confusioni per gli enigmisti occasionali è fra bisenso e bifronte, che spero di aver chiarito con i numerosi esempi riportati sopra: passo senz'altro quindi a un caso speciale di bifronte, il *PALINDROMO* (esempio *Anilina*), che è un bifronte in cui la parola letta da destra a sinistra è identica a quella sinistra-destra. Vi risparmio esempi, visto che basterebbe cercare parole come alla oppure esse: inserisco invece un *PALINDROMO SILLABICO* (esempio *Co-mi-co*), dove la lettura destra-sinistra va fatta per sillabe, che rappresenta un brillante doppio senso tra assalto poliziesco e verva. L'amico poliziotto ti aspetta, l'invita sulla camionetta: non respinger la sua *xxxxxx* di simpatia, un balzo, salì a bordo e via! (da *Amico uligano*).

ZEPPA (esempio *Casa/casta*). Un solo esempio, inutile come i bisensi visti sopra, per segnalare il dolore degli stranieri costretti al rimpatrio quasi con le parole di Bobby Solo: una lacrima sul *xyxy* (da *La terra dei cachi*).

SCIARADA (esempio *Con-te/conté*). La nostra vita è una sciarada, sulle prime sembra *xyxyx*, invece è *xyxyx*, recita *Nubi di ieri sul nostro domani* d'ormai: ma il primo termine sembra piuttosto l'enunciato di una zeppa, mentre il secondo potrebbe essere una *SCIARADA ALTERNATA* (esempio in tono: *est - xxx; ma - zz; a - y: xyxyx = mesata*). Cella invece una sciarada alla frase *xx yy zzz* la critica è *concorde*, nei *ritenemmi xyxyzz* (da John Holmes), che segnala il malanismo nei confronti della pornstar da parte della stampa cinematografica. Sciarade al contrario (prima la somma, poi le due parti) si trovano nella *Vendetta del fantasma formaggino*: lo illuminerò con una candela di *yxxx* (che non *yxxx*) oppure sono in un circolo vizioso: sono *xyxyx*: *xx yy*. Il circolo vizioso (bisenso!) permetterebbe di aprire una parentesi sulle *crittografie mnemoniche*, il più misterioso gioco enigmistico esistente: ma siccome la parentesi durerebbe tre o quattro volumi mi limito a rimandarvi a quelli bellissimi di Medame e a dirvi che se trovate una *crittografia* con i numeri (7,7) il cui unico testo è qualcosa come *Pedofili riuniti*, è proprio al club di cui sopra che ci si riferisce. Tornando alla sciarada e al *Fantasma*

Formaggino, va ricordata la sequenza per mano di inglese stavolta *cadrai*, per man di francese scherzato *venai*: *perman* pure della tua opinione, ma su quel panino non mi spalmerai, notevole ma non classificabile come sciarada a causa della mancanza del tema completo *per-man/perman*. Un esempio di *SCIARADA A SCARTO* (esempio *PRaga+mento/Pagamento*, indicato come *Xxxxx + yyyyy*/Xxyxyyyy) è nascosto in *Nessuno allo stadio*, laddove ci si augura che nei mondiali USA si sia preparati all'eventualità di un terremoto. Qualora accadesse confido nell'intervento di squadre cinofole di cui *xxxxx* y *zzzz xxyyzzzz*. Una sciarada in cui le parole da sommare sono contigue e danno come risultato una frase si chiama *FRASE DOPPIA* (esempio *tre mendicanti/tremendi canti*): ce n'è una (mista) celata in *El pube*, laddove *...el pubele xxxxx yy estrae* (o forse è *xx xxyy estrae*?) dai rotami dell'alante.

ANTIPODO (esempio *C-arte/C-etra*). L'antipodo e le sue varianti sono il meno chiaro fra i giochi "semplici" (cioè *crittografie* escluse), ma solo a causa della carenza di istruzioni per l'uso: in realtà basta tener ferma la "testa" della parola (nell'esempio la lettera C) e capovolgere il "corpo" (arte diventa etra). Un antipodo (multo): c'è solo uno dei due termini cui si allude (si trova in *Nella vecchia azienda agricola* e allude a un sicuro indizio di virilità mascherandolo da mito dal carapace nero. Il problema è che se capovolgendo il corpo la parola non cambia siamo in presenza di un *ANTIPODO PALINDROMO* (esempio *M-alta*), come capita in *Italiano pizza spaghetti mandolino xxxxx*... lo sai chi c'è, è arrivato il *Mevendero* (da *La vendetta del fantasma formaggino*), o anche nel nome stesso della band, *Elio e le Storie Tese*: ma anche nella sigla di *Mai dire* *Gol* poi trasformata in *Lo stato A*, lo stato B: la serie A si basa sul concetto di campione che gioca in serie A, la serie B si basa sul concetto di *xxxxxx* - il piede - la squadra retrocede.

La finisco qui, acciocché nella rivista rimanga spazio per qualcosa d'altro: ringrazio l'amico occhioppe inferiore Sandro Montalto, che ha contribuito a rendere ancora più completo questo monumentale studio, e vi lascio senz'altro le **SOLUZIONI**: *le/tra*: *pompetta/polpetta*; *secreta/segrete*; *balsafalsa/salsa*; *pene/bene*; *pene/pone/pane*; *moto/mito/muto*; *pinza/panza*; *mente/menta*; *amori/Ameri*; *errore/terrore*; *china/turchina*; *ceppo/ceppa*; *pizza/pizzo*; *Felice*; *rete*, *rimessa*, *fatti*; *pene*; *porta*; *pizza*; *risposero/risposero*; *carica*; *viso/viso*; *su di ciò/sudicio*; *cerca/cera*; *socio/so* cioè; *amerò* i cani/americiani; *unido* lo/un idolo; *mamma*; *tese*; *banana*. La soluzione del rebus è U, naso; L a R è gola = UNA SOLA REGOLA. Le soluzioni del box sono *spetta/aspeta* e *spesa/sposa*.

BOX - Non solo Elio! Il safari potrebbe continuare su tantissimi autori, come i CSI che intitolano con l'acrostico *Tabula Rasa Elettrificata* il loro disco in studio numero TRE e fanno un'AGGIUNTA DI INIZIALE nel ritornello di *Foma* e sostanza: voglio ciò che mi *xxxxxx*, lo voglio perché è mio, *myxxxxx*; oppure *BattistiMogol* che in *Con* il nastro rosa fanno il bel CAMBIO DI VOCALE slo ritornando a casa con la mia cassa ancora con il nastro rosa, e non vorrei aver sbagliato la mia *xxxxx* o la mia *xyxxx*. Vi va di mettervi in caccia? Scriveteci!

(Domenico Di Giorgio)

Come detto prima, giochi di parole e citazioni di giochi nei titoli e nei testi delle canzoni sono talmente frequenti, che se ci concentrassimo su questi, ci smarriremmo dopo pochissimo, tra le carte e gli scacchi di **Francesco De Gregori**, il tetris e i calembour dei **Pinguini Tattici Nucleari**, i dadi di **Roberto Vecchioni** e la morra cinese (in inglese, *Ro Sham Bo*) degli statunitensi **Grays**.

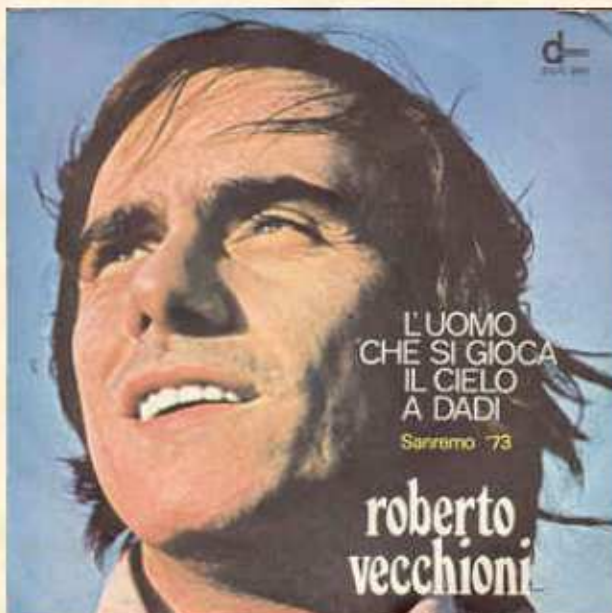
FRANCESCO DE GREGORI – Scacchi e tarocchi (1985)

PINGUINI TATTICI NUCLEARI – Gioventù brucata (2017)



ROBERTO VECCHIONI – L'uomo che si gioca il cielo a dadi (1973)

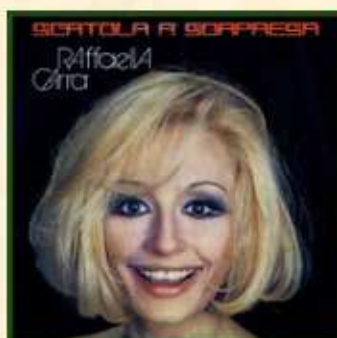
THE GRAYS – Ro Sham Bo (1994)



Concentriamo quindi invece l'attenzione sui giochi finiti DENTRO i dischi: materiali ludici veri e propri, copertine giocabili e riferimenti visivi inequivocabili.

Un ottimo primo esempio possono essere il gioco da tavolo completo (un **gioco dell'oca** vagamente ammiccante) e il **frisbee** (!!!) confezionati nell'edizione di lusso di questo disco pop italiano del 1973.

RAFFAELLA CARRÀ – Scatola a sorpresa (1973)



INSEGUIAMO RAFFAELLA

REGOLAMENTO

Si gioca con 2 dadi numerati da 1 a 6.

VANTAGGI

- 1 - 8 - 12 - 18 - 23 - 28 - 34 - 41 (GIAMBE) di RAFFAELLA si privilegia il numero 1.
- 15 - 22 (GLI OMBELICI) si privilegia il numero 2.
- 16 (CINTURA) si privilegia il numero 3.
- 24 (NAPOLEONE) si privilegia il numero 4.
- 31 (CANZONCINO) si privilegia il numero 5.
- 34 (PORTA) si privilegia il numero 6.

PENALIZZAZIONI

- 25 - 36 - 47 (NACI) si ferma indietro di 4 caselle.
- 1 (BAMBA) si ferma a terra al 4.
- 8 (CANTONCINO) si ferma 1 giro.
- 12 (IL RIGIRO) si ferma 1 giro.
- 17 (NAPOLI) si ferma 1 giro.
- 21 (PIÙ) si ferma 2 giri indietro.
- 26 (NINNI) si ferma 27 in ritardo.
- 37 (GAMAFONIA) si ferma 1 giro in ritardo del giro.
- 38 (HOTTELO) si ferma al 30.
- 42 (CANTONCINO) si ferma 3 giri per il traffico.
- 45 (GAMBERO) si ferma al 20.
- 46 (VENEZIA) si ferma 3 giri nel centro della città.
- 48 (SCHELETTI) si ferma 3 giri in ritardo per il giro.

Gioca con 2 dadi numerati da 1 a 6 e vince chi finisce primo a 50 e ricevera' un bacio da Raffaella Carrà.

Una delle più comuni icone ludiche è senz'altro il **gioco dell'oca** (che secondo gli appassionati, di fatto, non è nemmeno un vero gioco, ma solo un segnapunti, a ben vedere... ma questo è un altro discorso), che per la sua storia è sicuramente tra i protagonisti ricorrenti quando si parla di gioco: come **Raffaella Carrà**, anche **Roberto Vecchioni** lo utilizza come motivo e metafora, sulla copertina del suo **ELISIR** (1976).

ROBERTO VECCHIONI – ELISIR (1976)



Gli scacchi hanno una loro casistica molto più ampia, visto il potenziale metaforico della partita, e la grande popolarità che il gioco aveva negli anni '70 anche a livello di pubblico: tanto da ritrovare addirittura dei problemi di gioco sulla copertina di dischi di musica sperimentale del periodo.

GRUPPO DI IMPROVVISAZIONE NUOVA CONSONANZA – MUSICA SU SCHEMI (1976)



A volte, gli artisti sono direttamente degli appassionati giocatori, come Andy Partridge, leader della band pop-new wave degli XTC, che ha spesso curato personalmente le bellissime copertine dei suoi dischi. Tra i 45 giri del gruppo ce n'è uno che ha al suo interno un gioco utilizzabile con tanto di pedine e trottola-dado, una rielaborazione del tradizionale **Snakes & Ladders**, declinato come metafora per il percorso che il giovane protagonista della canzone vorrebbe fare, in contrapposizione a quello sognato dai suoi genitori.

XTC – MAKING PLANS FOR NIGEL (1979)



1. The game is for two players. One player is Nigel, the other is his Parents. Nigel starts at square 1 and his Parents start at square 70. Nigel moves his trolley forward or backward according to the number on the trolley. His Parents move their trolley forward or backward according to the number on the trolley. The game ends when Nigel reaches square 70 or his Parents reach square 1. The player who reaches square 70 first wins.

Rules

Nigel

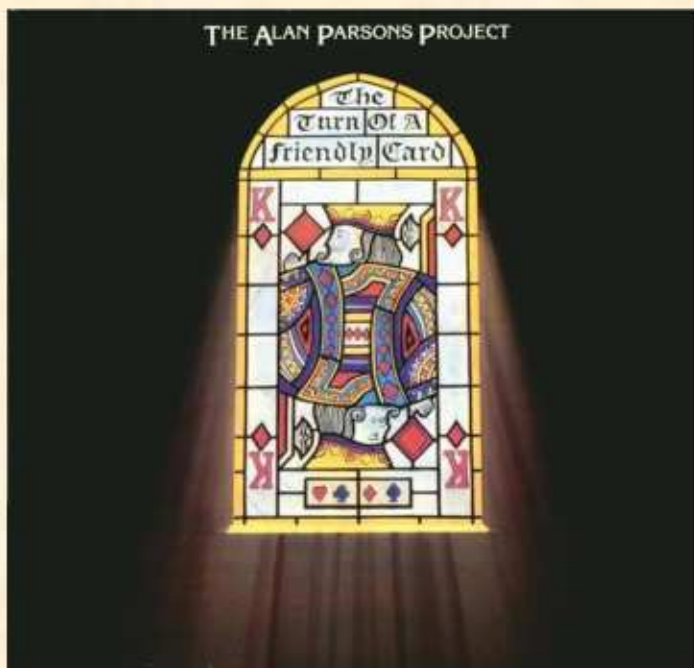
70	69	67	65	64	7	6	4	3	2	1		
57	58	59	61	62	8	10	11	13	14			
55	53	51	50	20	19	18	17	15				
43	46	48	49	23	26	27	28					
42	41	38	36	33	32	31	29					
29	31	32	33	36	38	41	42					
28	27	26	23	49	48	46	43					
15	17	19	20	50	51	53	55					
14	13	11	10	8	62	61	59	58	57			
1	2	3	4	6	7	64	65	67	69	70		

Parents

Making Plans for Nigel

Più spesso, del gioco si prende l'iconografia, ricca di simboli: di copertine con le carte da gioco ce ne sono molte, sicuramente questa del LP del THE ALAN PARSONS PROJECT – The Turn of a Friendly Card (1980) risulta più significativa, per le carte sparse anche sulle etichette, e per il collegamento forte col titolo, che evoca la rivelazione (sempre metaforica) di una carta positiva durante una qualche partita.

THE ALAN PARSONS PROJECT – The Turn of a Friendly Card (1980)

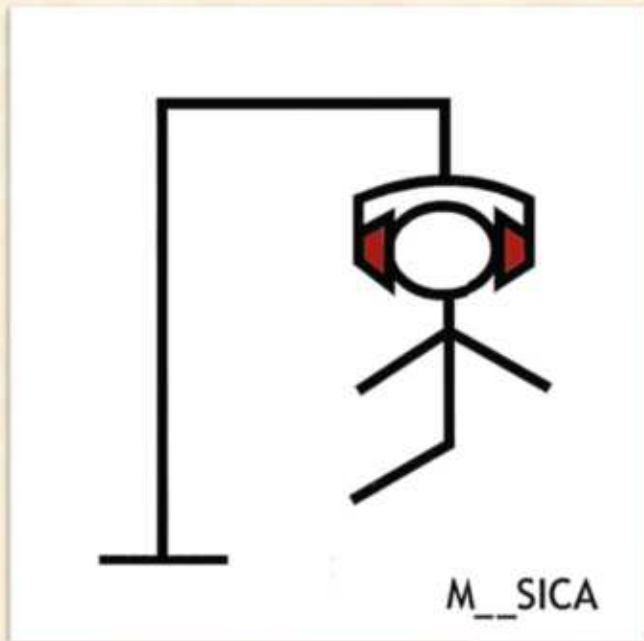


ENRICO RUGGERI – Difesa francese (1986)



Un salto di quasi vent'anni: con l'avvento dei CD, l'iconografia ludica diventa meno comune, viste le dimensioni ridotte delle confezioni: ci sono sicuramente tanti esempi su carte e scacchi, ma preferiamo valorizzare chi ha sufficiente capacità di sintesi da dare stimoli giocosi anche in uno spazio minimo, come **Manuel Bongiorno (Musicaperbambini)**, che utilizza il suo riferimento al gioco dell'impiccato in maniera ludica. Quale sarà la parola nascosta nella copertina, che dà il titolo al disco?
(La risposta è sleale, in effetti: la soluzione è l'inesistente **Muusica**)

MUSICAPERBAMBINI – M__sica (2005)

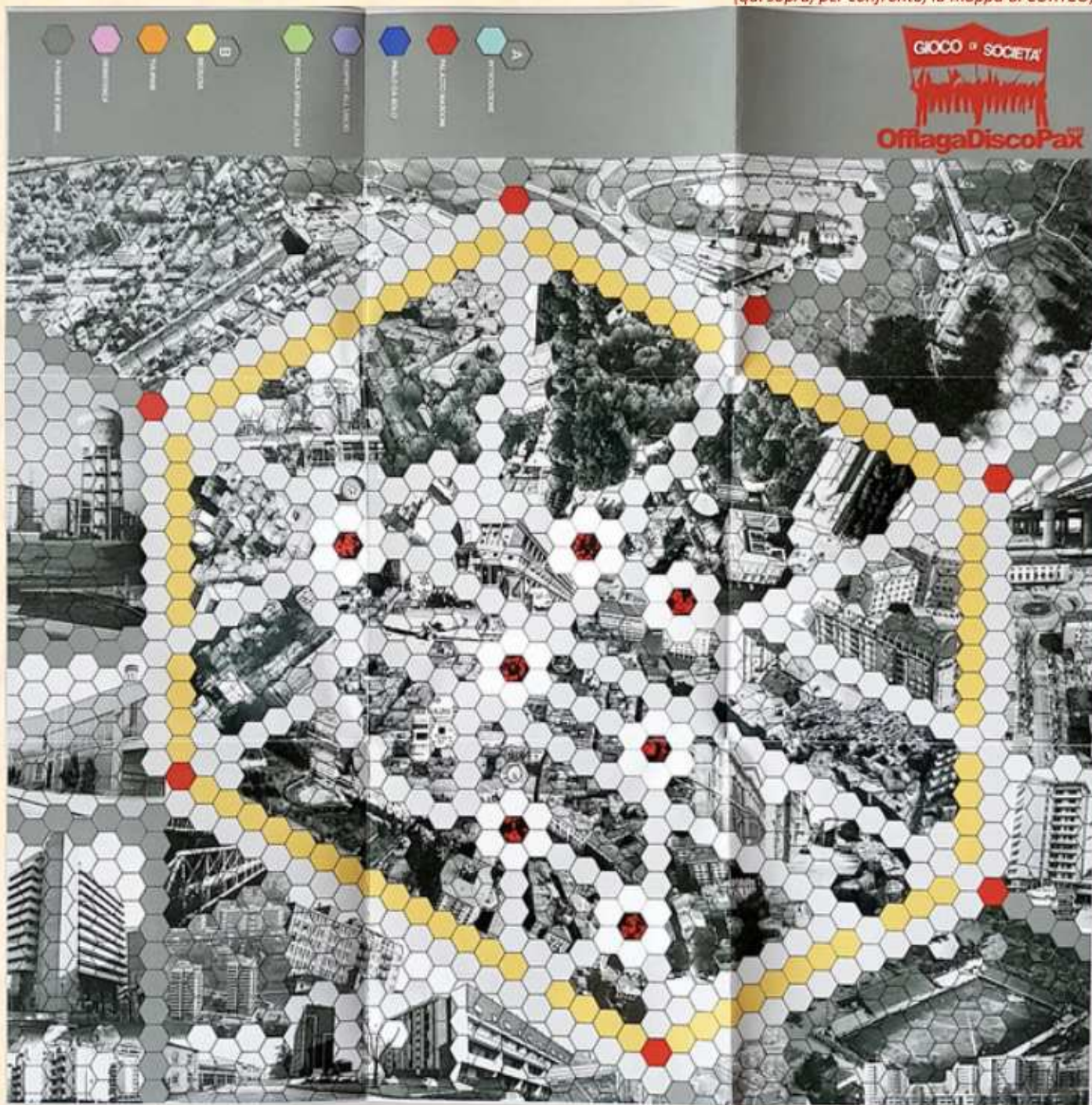


Proporre dei riferimenti ludici impegnativi come quelli della scatola a sorpresa degli anni '70 sembra difficile, con i nuovi formati dei dischi, ma non è certo impossibile: gli **Offlaga Disco Pax** propongono un poster - gioco (suggestivo, anche se non propriamente giocabile) ripiegato all'interno di un piccolo digipack, una mappa esagonata che sembra citare quella della città di CORTEO, wargame degli anni '80.

OFFLAGA DISCO PAX – Gioco di società (2012)



(qui sopra, per confronto, la mappa di CORTEO)



Più comunemente, nei CD si torna all'uso del gioco come mera icona: tra le tante, citiamo la partita di scacchi dei **Ghost**, che merita anche per il gioco di parole popstar/Popestar, comprensibile sapendo che il cantante dei **Ghost** si fa chiamare "*Papa Emeritus*".

GHOST – Popestar (2016)



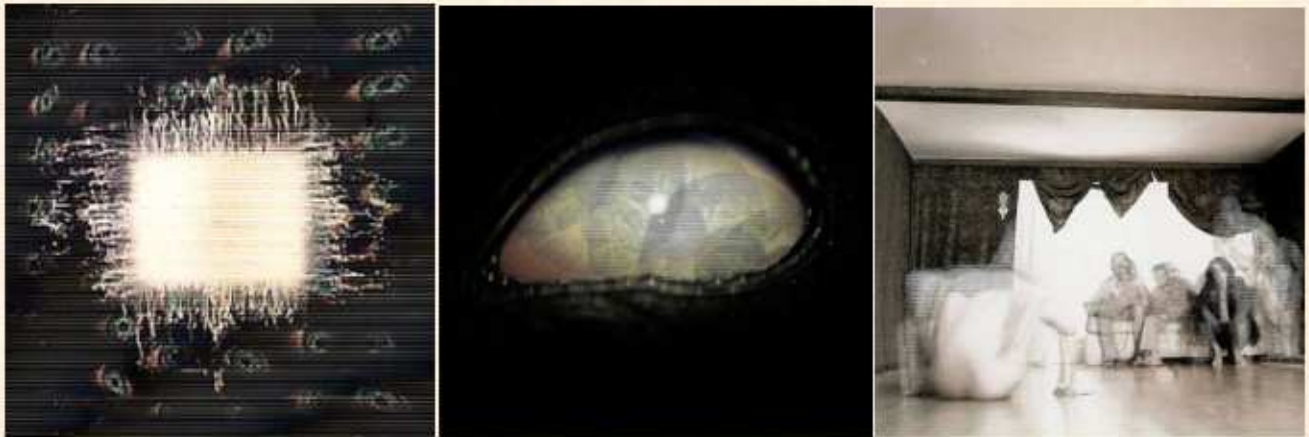
Giochi e giocattoli si prestano comunque come immagini evocative, e tornano in tante copertine, nelle diverse epoche: tra i riferimenti politici del labirinto giocattolo degli **STORMY SIX** di *L'apprendista* (1977) e la foto che sembra presa da una pubblicità del cubo di Rubik di **NEK** di *Il mio gioco preferito* (2019) passano tanti anni e tante diverse intenzioni, anche se l'uso iconico del gioco, alla fine, è simile.



Può però capitare anche che la confezione stessa del CD diventi un allestimento artistico che evoca il gioco: nelle sempre più complesse copertine degli statunitensi **Tool** abbiamo visto confezioni di plastica zigrinata trasparente che rendono prismatiche le illustrazioni, ma anche dispositivi ottici per la visione stereoscopica delle immagini, e addirittura un video vero e proprio, un piccolo schermo led che si attiva all'apertura della scatola.

Nessun gioco da tavolo, al limite dei giocattoli: ma l'approccio ludico è comunque meritevole di una segnalazione.

TOOL – Aenima (1996)



TOOL – 10.000 Days (2006)

Tool's 10,000 Days featured immersive 3D stereoscopic artwork by Alex Grey, designed to be viewed through built-in lenses embedded in the album's booklet.



TOOL – Fear Inoculum (2019)



Oggi, il cambiamento di approccio, in termini di diritti, rispetto all'utilizzo dei riferimenti a nomi e canzoni ha fatto sì che la musica potesse diventare il motore stesso del gioco, invece che uno sfondo come in tanti giochi degli ultimi 50 anni, da **Evergreen** a **Megastar**: l'antica **Tombola della canzone** utilizzava fogli perforati e organetto per evocare le canzoni da indovinare, mentre titoli recenti come **Hitster** permettono l'uso di app e siti come Spotify, dai quali recuperare direttamente gli originali dei brani cui si fa riferimento.

Ma per coerenza con la selezione, chiudiamo rovesciando la prospettiva, con un gioco confezionato come un disco: **Kensington**, un gioco astratto degli anni '70, di un'epoca nella quale il LP era un oggetto così familiare per tutti quanti, che usarlo per nascondere un gioco poteva essere un'idea davvero brillante.

TOMBOLA DELLA CANZONE (CLEMENTONI, anni '60) e HITSTER (Magnus Carlesen – JUMBO, 2022)



KENSINGTON (Peter Forbes, Brian Taylor – WHALE, 1979)

Kensington
 Art.-Nr. 6863
 Packung: 12 Stück
 Für 2 – 6 Spieler von 7 – 77
 Spiel des Jahres in England!
 500.000 Stück von September bis
 Dezember '81 allein in England
 verkauft!
 Die Königin spielt Kensington –
 Kortschnoi, der Vize-Schachwelt-
 meister, spielt Kensington – alle
 Welt spielt Kensington!
 Wenn das noch keine ausreichende
 Empfehlung ist – dann sollten Sie
 es spielen!
 Sie brauchen nicht länger als eine
 Minute, um "Kensington" zu begrei-
 fen – aber Sie werden ein Leben
 lang dazulernen.
 Gelingt es Ihnen, ein Dreieck oder
 Viereck zu vollenden, schwächen
 Sie den Gegner. Doch Sieger ist,
 wem zuerst ein Sechseck gelingt.
 Und bis dahin ist alles möglich!

The image shows the 'Kensington' game box and board. The box is black with a large, stylized 'Kensington' title in red. Below the title is a graphic of a hexagonal grid. The board is also black with a hexagonal grid and features several colored pieces (red, blue, and black) that are used in the game. The board is shown in a perspective view, with the pieces arranged on it.

Kensington ist ein wirklich
 faszinierendes Spiel – und
 eine echte Herausforderung
 für die klassischen Rivalen
 wie Schach, Backgammon
 oder sogar das Kartenspiel.
 Ausgezeichneter Spielwert!
 Ein Spiele-Klassiker!

L'ULTIMA BUGIA: MUSICA LUDICA

Fra le maniere per giocare coi versi delle canzoni (ce ne son diversi) segnaleremo quello del Centone (leggere altrove: ma in una canzone è molto raro avere un ottonario o un verso regolare da rimario); e il Distico imperfetto, dissacrante abbinamento spesso esilarante di un verso di canzone (lieto o tetro) a un altro nostro uguale in rima e metro.

"Va be', lo ammetto che mi son sbagliato" permette variazioni da primato: "però sembrava proprio cioccolato", "ti chiedo scusa e vammoriammazzato", "ma non restar lì steso e spiacciato", "però il secondo verso è inadeguato"... finché lo stesso autore è criticato ("questo Guccini in fondo m'ha stufato!").

Scriveteci pure per mandare le vostre idee sui modi per giocare con le canzoni, in gruppo: e vi consento pure di inviar qualche componimento... però con parsimonia!, perché è bello passare il tempo a spremere il cervello ad accostar Montale a Paola e Chiara, purché non ci si impegni in una gara a chi ce l'ha più lungo (...cosa sento?!? Maiali! Parlo del componimento!).

Avendo un retroterra da enigmista e autore musicale (poco in vista) vi prego di ascoltarmi, o va a finire che ci s'annoierà tutti, per dire, cercando gli "acquedotti puteolani" ben noti tra i lettori un po' più anziani.

DOMENICO DI GIORGIO - Enigmista (tra gli altri per *La Settimana Enigmistica*, *I Giochi di Sorrisi e Canzoni*, *Corriere Enigmistica*), autore di libri-gioco, libri sul gioco e di strumenti ludici per la formazione (come *Kéiron: gioco e formazione. Didattica divertente e training efficace*, coordinato con Marco Donadoni), curatore di riviste (*GiocAreA*, *Un'Altra Cosa...*), è tra i fondatori della casa editrice **dV Giochi/daVinci Games**, per la quale ha sviluppato (*BANG!*, *Viva il Re!*, *Beetlez...*) e creato giochi (*Lupus in Tabula...*), e curato dal 2004 il concorso **Giocolnedito** per autori di giochi, nell'ambito della manifestazione *Lucca Comics & Games*.