DOPPIOZERO

Bartezzaghi e la sedia a sdraio

Benedetta Tobagi

29 Luglio 2011

E’ mesi che aspettate questo momento e finalmente è arrivato: siete in vacanza. Avanzate attraverso la spiaggia verso l’ombrellone con calma determinazione e un lieve sorriso di compiacimento che aleggia sul volto. Asciugamano. Crema. Cappello. Infine vi allungate sulla vostra sedia a sdraio, determinati a *rilassarvi*.

E invece.

La quiete lungamente attesa è perturbata dagli schizzi di acqua e sabbia del figlio dei vicini. *Maledetto*. Una mosca fa la spola tra la vostra spalla destra e il polpaccio. L’irritazione monta, e i pensieri cominciano a girare ansiosamente a vuoto: credevate davvero di lasciarle a casa, le preoccupazioni? No, mannaggia, dovete *assolutamente* riuscire a distrarvi. Perché non fare un gioco? Allungate automaticamente la mano verso la borsa, ma avete lasciato a casa il vostro iPad per non rovinarlo con la sabbia, e il cellulare ha la batteria quasi scarica... No! adesso qualcuno ha pure acceso uno stereo e vi arriva, in sottofondo, l’insopportabile tormentone dell’estate.

Che fare?

Non preoccupatevi: se questo scenario vi è familiare, se in vacanza dovete lottare con i residui dello stress quotidiano o con la sindrome da *horror vacui*, basta portare con voi *Sedia a sdraio. Giochi (im)pensati per svagare la mente* (ed. Salani, p. 94, euro 9,90, con illustrazioni di Giulia Orecchia) il nuovo libro di Stefano Bartezzaghi, che è molto di più di un semplice almanacco di passatempi da spiaggia.

Con la consueta grazia e intelligenza, tra citazioni colte e interludi comici, il giornalista-enigmista reinventa i più classici giochi dell’infanzia, dallo yo-yo al gioco dell’oca, dalle bocce al ping pong, ma ci inizia anche a più esoterici logogrifi, anagrammi e lipogrammi, tutti rivisitati secondo una regola base, sempre la stessa: per giocare non serve proprio nulla. Si fa tutto a mente,

perfettamente immobili (a parte un’inedita versione del “Gratta e vinci”, che comporta un’impercettibile attività escavatoria degli alluci…). Se le difficoltà di capovolgere mentalmente i vocaboli vi scoraggia, scoprite le soddisfazioni dello jogging mentale, oppure svagatevi col videogioco vintage *Space invaders* sparando ai *fosfeni*, quei minuscoli (fastidiosissimi) puntini luminosi che compaiono ogni tanto sotto le palpebre dei nostri occhi chiusi, per la pressione bassa o perché abbiamo fissato una luce.

Gli schizzi di sabbia, la mosca? Altro che scocciature: renderanno più avvincente la vostra invisibile battaglia navale. Se il problema invece è la vostra tendenza a rimuginare, potete cimentarvi a trasferire i pensieri ansiogeni in trame audaci da proiettare al Cinema Bianchini (altamente raccomandato a tutti gli insonni), oppure dedicarvi risolutamente a “Trasloco” per far fuori tutto quanto una buona volta, o placare l’ansia metafisica compilando elenchi alla salute di Woody Allen e Fabio Fazio.

Giocando, vi riscoprirete meravigliosamente liberi – dalle tecnologie, dal tarlo dell’ansia, dalle strettoie mentali, dagli scocciatori. Bartezzaghi ci inizia all’arte di inserire nel riposo il frastuono continuo che ci assedia, dentro e fuori dalla nostra testa, ci insegna a neutralizzarlo dandogli una forma, se non un senso, e trasformandolo – somma delizia - in un gioco segreto. Se vi allenate con sufficiente costanza sulla vostra sedia sdraio (ma non solo: Bartezzaghi è un sincero democratico e si è preoccupato di fornire varianti anche per chi villeggia sui monti), potrete continuare a praticare le vostre specialità tutto l’anno, per attraversare indenni ingorghi di traffico, code alle poste, nottate insonni, estenuanti banchetti famigliari e quant’altro.

Come scrive l’autore, a tutti sembrerà che non state facendo nulla. Invece, state rovesciando il (vostro) mondo.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

