

In questo quaderno:

33 La domotica tra quasi fantascienza e realtà

35 Motori: dai costruttori orientali chiari segnali sulle auto di domani

36 Dal 21 agosto al 9 settembre torna in Ticino il Circo Nock

37 Muffe nobili per vini e formaggi

39 Un tour de France avvolto nel silenzio... del vento

VIAGGIATORI D' OCCIDENTE

Sulla famosa albanian beach

In vacanza per ritrovare la Mercedes rubata nel paese delle combinazioni incongruenti e discordanti

Eloisa D'Orsi

Le parole spiaggia e Albania non sono proprio un'associazione naturale. D'altronde quasi nulla lo è in Albania, il Paese delle combinazioni incongruenti e discordanti...

Ho deciso di andare a vedere la perla della costa settentrionale albanese, Velipoje, delle cui rinomate attrattive - la lunga spiaggia, il fiume e il parco naturale - tanto si gloriano gli albanesi.

Si arriva per una strada sterrata da cui sgorgano rigagnoli di acqua salmastra. La spiaggia è innegabilmente lunga: centinaia e centinaia di metri di litorale costellato di vecchi edifici in stile penitenziario nord-coreano e nuove brutture moderne completamente prive del concetto di simmetria. L'architettura - *l'arte della sistemazione razionale degli agglomerati urbani* - non sembra preoccupare troppo le autorità locali. La costruzione edilizia qui segue più o meno sempre la stessa dinamica: si aspetta impazienti che torni il cugino mura-

tore dall'Europa per improvvisarsi architetti e lanciarsi finalmente nell'abusivismo, costruendo palazzotti senza impianti fognari, che molto spesso rimangono a metà per mancanza di fondi. Con i loro balconi giganteschi privi di ringhiere (un interessante concetto urbanistico), ma con delle porte-finestre di legno massiccio, sottolineano al vicino di casa la propria nuova, fragrante ricchezza.

Ricchezza venuta da fuori, che profuma di straniero, di C-A-P-I-T-A-L-I-S-M-O. Temo che questo sarà il primo Paese ad aver avuto il peggio di ciascun sistema politico, ma dopo cinquant'anni di comunismo e di isolamento paranoico la reazione era forse inevitabile. E allora prendiamo la Mercedes comprata con i soldi del parente espatriato e andiamocene in spiaggia a far vedere a tutti come siamo benestanti!

Velipoje come Miami Beach. Peccato che a Velipoje il meglio che c'è sono le foci di un fiume che, pigro e verdastro, si snoda in un estuario frequentato solo da pescatori con la dinamite. Per non parlare del rinomato



parco naturale che, abbandonato dai tempi della caduta del regime, è sbarrato da un cancello arrugginito davanti al quale, come una statua di sale, siede un guardiano dall'aria truce. La statua, dopo avervi scrutato con

diffidenza, e sciorinato la storia della difesa dell'ambiente, alla terza domanda rituale («Cosa hai fatto? Hai lavorato?») ma soprattutto, «Ti sei stancato?», ti chiede cinque euro per entrare per poi raccontarti senza remo-

re che i visitatori più assidui della tenuta sono i cacciatori di animali di grossa taglia. Chiaro, se non qui dove? Nel resto della zona non rimane un albero, li hanno tagliati e venduti tutti durante la crisi del '97, quando le banche abbandonarono il paese: dove dovrebbero andare i cacciatori a scovare gli orsi, tra i cespugli?

E poi in Albania non esiste solo Velipoje. Per esempio c'è anche Shen Gijn, con fior di edifici e hotel in pieno stile marbelliano (o agrigentino). La spiaggia di Shen Gijn è un'opera d'arte a modo suo, una metafora dell'Albania in tutte le sue sfumature. Una colata di cemento di edifici orrendi e non finiti, una selezione di Mercedes di ogni genere e annata, una nave da carico non ben identificata ormeggiata al largo, e tra gli ombrelloni un paio di bunker, quei famosi 700'000 rifugi di cemento armato fatti costruire da Enver Hoxha per difendersi da un'invasione che - come nel «Deserto dei tartari» - non giunse mai; infine, nella zona più appartata della costa, un bel raccolto di proiettili sommersi nella sabbia.

Ma non dovete pensare che l'Albania sia tutta così. E il fatto che sulla strada Tirana - Durazzo ci sia un benzinaio ogni 20 metri con decine di pompe e nessuna macchina a fare combustibile, che ogni domenica ci siano i mercatini delle auto rubate, che decine di dentisti, avvocati e notai di tutto il nord Italia passino qui mattine angustiate in cerca della propria macchina senza riuscire a trovarla, non deve darvi in inganno. Perché l'Albania è anche un paese montano pieno di angoli paradisiaci abbandonati a se stessi dove gli abitanti, fieri e tenaci, hanno resistito al regime prima e alla sua caduta poi, e non pensano di cedere ora e di vendersi al primo venuto.

E poi chissà, magari tra poco l'Albania entrerà nell'unione europea e potremo finalmente andare a passare le nostre vacanze in riva all'Adriatico a prezzi imbattibili (e magari recuperare anche la Mercedes...).



NELLE FOTO: Shen Gijn, in alto, in spiaggia con la Mercedes; accanto, case in perenne costruzione; al centro, proiettili di grosso calibro costellano la spiaggia (foto Eloisa D'Orsi).



GIOCHI

Proverbi da decifrare e ricomporre

Ennio Peres

C'è un vecchio proverbio che dice: «Ogni proverbio è vero», garantendo che il condensato di saggezza popolare ricavabile da un proverbio assume un valore universale. Un tale assunto, però, non può essere vero, se non altro perché esistono proverbi che sostengono tesi contrastanti tra loro, come ad esempio: «Dulcis in fundo» (il bello arriva alla fine) e «In caudam venenum» (il brutto arriva alla fine); oppure: «Chi fa da sé fa per tre» (è meglio agire da soli) e «L'unione fa la forza» (è meglio agire in compagnia).

I proverbi, nel tempo, hanno fornito anche utili spunti per applicazioni ludiche. In particolare, in Francia nel secolo XVII, si affermò un gioco di società consistente nell'ela-

borare un breve componimento, ispirandosi a un noto proverbio popolare. Da tale attività, in seguito, si sviluppò un vero e proprio genere teatrale (il *Proverbio drammatico*) che ebbe validi esponenti come Carmontelle (pseudonimo di Louis Carrogis), Alfred de Vigny, George Sand, Théophile Gautier, Alfred de Musset e Giuseppe Giacosa.

Ma è possibile giocare con i proverbi anche con pretese meno intellettuali. Un modo funzionale, che può coinvolgere da tre persone in su (ognuna della quali deve essere munita di carta e penna), ad esempio, è il seguente.

I partecipanti si dispongono intorno a un tavolo e sorteggiano chi di loro dovrà svolgere per primo il ruolo del *propositore* (al termine di ogni mano, questo ruolo verrà assegnato al giocatore che si

trova alla destra di chi l'ha appena svolto).

All'inizio di ogni mano, il propositore di turno, sceglie un noto proverbio e trascrive la successione delle sue consonanti su un foglietto, ponendolo al centro del tavolo. Ad esempio, se il proverbio fosse: RIDE BENE CHI RIDE ULTIMO, dovrebbe trascrivere la seguente successione di consonanti: RDBNCHRDLTLM.

Subito dopo, ciascun giocatore (tranne il propositore) deve cercare, entro due minuti, di decifrare l'enunciato originale del proverbio in questione e scriverlo su un foglietto (insieme al proprio nome). Scaduto il tempo, il propositore raccoglie tutti i foglietti ricevuti e li esamina, assegnando poi il punteggio nel seguente modo:

- ogni giocatore che ha indovinato riceve 1 punto;

- se almeno un giocatore ha indovinato, il propositore riceve tanti punti, quanti sono stati quelli che non hanno indovinato;

- se nessuno dei giocatori è riuscito a indovinare, il propositore non riceve alcun punto (questa regola serve ad evitare la scelta di detti poco noti).

Assegnato il punteggio (qualunque esso sia), la mano termina e il ruolo di propositore passa al giocatore successivo.

La partita si conclude quando tutti i partecipanti si sono avvicendati nel ruolo di propositore un uguale numero di volte, concordato all'inizio.

Vince ovviamente chi, alla fine, ha totalizzato il punteggio più alto.

Per esercizio, provate a ricostruire i seguenti proverbi, tutti relativi a uno stesso argomento (che non esplicito, per non svelare... il gioco).

1. LGCSNSCLGLNTM
2. BSGNFRBNVSCCTVGG
3. CHSLGCNNLNSGN
4. GCRPRDRLSNNFRITTT
5. GCDMNGCDVLLN
6. LGCNNVLLCNDL
7. LTRPPLPCGSLTLC
8. NNBSGNGCRCNCHPRNGCH
9. SFRNTLGCFRNTNTNMR
10. NBLGCDRPC.

Soluzione
1. Al gioco si conosce il ghan-tuo-
mo
2. Bisogna far buon viso a cattivo
gioco
3. Chi sa il gioco non l'insegna
4. Giocare e perdere lo sanno far
tutti
5. Gioco di mano, gioco di villaggio
6. Il gioco non vale la candela
7. Il troppo e il poco guasta il gio-
co
8. Non bisogna giocare con chi
propone i giochi
9. Fortunato al gioco, fortunato in amore
10. Un bel gioco dura poco