

# DOPPIOZERO

---

## Bartezzaghi e la sedia a sdraio

Benedetta Tobagi

29 Luglio 2011

Eâ?? mesi che aspettate questo momento e finalmente Ã?? arrivato: siete in vacanza. Avanzate attraverso la spiaggia verso lâ??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 Ã?? 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. Lâ??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. PerchÃ© 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 scaricaâ?! No! adesso qualcuno ha pure acceso uno stereo e vi arriva, in sottofondo, lâ??insopportabile tormentone dellâ??estate.

Che fare?

Non preoccupatevi: se questo scenario vi Ã?? 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 Ã?? molto di piÃ¹ di un semplice almanacco di passatempo da spiaggia.

Con la consueta grazia e intelligenza, tra citazioni colte e interludi comici, il giornalista-enigmista reinventa i piÃ¹ classici giochi dellâ??infanzia, dallo yo-yo al gioco dellâ??oca, dalle bocce al ping pong, ma ci inizia anche a piÃ¹ 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 unâ??inedita versione del â??Gratta e vinciâ??, che comporta unâ??impercettibile attivitÃ  escavatoria degli alluciâ?!). Se le difficultÃ  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 perchÃ© abbiamo fissato una luce.

Gli schizzi di sabbia, la mosca? Altro che scocciature: renderanno piÃ¹ avvincente la vostra invisibile battaglia navale. Se il problema invece Ã?? 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 â??Traslocoâ?? per far fuori tutto quanto una buona volta, o placare lâ??ansia metafisica compilando elenchi alla salute di Woody Allen e Fabio Fazio.

Giocando, vi riscoprirete meravigliosamente liberi â?? dalle tecnologie, dal tarlo dellâ??ansia, dalle strettoie mentali, dagli scocciatori. Bartezzaghi ci inizia allâ??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 â?? somma delizia - in un gioco segreto. Se vi allenate con sufficiente costanza sulla vostra sedia sdraio (ma non solo: Bartezzaghi Ã?? un sincero democratico e si Ã?? preoccupato di fornire varianti

anche per chi villeggia sui monti), potrete continuare a praticare le vostre specialit  tutto lâ??anno, per attraversare indenni ingorghi di traffico, code alle poste, nottate insonni, estenuanti banchetti famigliari e quantâ??altro.

Come scrive lâ??autore, a tutti sembrer  che non state facendo nulla. Invece, state rovesciando il (vostro) mondo.

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio   grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

---

