

EDITORIALE

Estate. Stagione di partenze. Si fanno le valigie. Si chiude casa. Si carica la macchina e si parte per le vacanze, sperando che l'essere per qualche tempo liberi, senza preoccupazioni ci olirà ricreativi spazi di riposo per il fisico e per la mente, resi indispensabili dal nostro sempre più frenetico ritmo di vita.

Qualche volta, però, confessiamolo, lasciare amici e situazioni consuete può anche mettere un po' di tristezza. A me, tanto per fare un esempio, è dispiaciuto che si sia conclusa (e mi auguro solo per la pausa estiva) una trasmissione radiofonica che per ben 39 settimane ha fatto compagnia agli Italiani all'ora di pranzo -dalle 12.50 alle 14.00- su RADIO DUE. Qualcuno potrebbe accusarmi di inutile sentimentalismo un po' fuori moda. Ma la mia è pura e semplice ammirazione, con un po' di di-spiacere al momento del commiato, per una trasmissione davvero intelligente, condotta con spontaneo e divertito entusiasmo dal brillante Massimo Giuliani.

Il titolo, "PERCHE' NON PARLI? - SFIDA A COLPI DI PAROLE TRA DUE CONCORRENTI ALLA RICERCA DELL' ITALIANO PERDUTO" (di Simona Fasulo e Anna Leonardi, regia di Massimiliano Fasan) spiega già in parte il contenuto del gioco, il cui monte premi, peraltro, non ha mai raggiunto gli importi spropositati e a volte addirittura immorali ai quali ci hanno abituati le trasmissioni televisive. Introdotta da una piacevole sigla musicale, incalzante come il ritmo dell'intera trasmissione, "PERCHE' NON PARLI?" prevedeva tutta una serie di giochi divertenti con domande sulla musica, sul cinema, sulla letteratura e, soprattutto, sulla lingua italiana. Erano previste domande a raffica (con tre soli secondi di tempo per dire i due partecipi passati di *cedere*, ad esempio, o il futuro anteriore passivo di *precludere*), ma anche l'esposizione di complessi scioglilingua, l'improvvisazione di slogan pubblicitari su prodotti paroritati dalla sfrenata fantasia delle autrici, o la lettura "con voce a colori" (i colori degli stati d'animo suggeriti) di frasi del tutto impersonali e prive di significati emotivi. Giudice fuori campo l'inflessibile ludologo (esperto di giochi) Prontanfossi. Quello dei due concorrenti che al termine di ogni settimana di gioco aveva realizzato il punteggio più elevato aveva il diritto di rispondere per primo alla domanda sull'italiano perduto della settimana: un personaggio del mondo letterario, la cui identità era da ricostruire attraverso la somma di tutti gli indizi forniti nel corso delle cinque puntate settimanali.

Per riassumere lo spirito allegro, goliardico e umoristico della trasmissione, vorrei citare, praticamente alla lettera, le

parole di Massimo Giuliani da una delle puntate dell'ultima settimana.

"Prima di dare il via alla sfida, vorrei raccontare brevemente un fatto sensazionale che mi è successo tra ieri e oggi. Mi spiego brevemente. Ieri, subito dopo la trasmissione, mi è stata consegnata una lettera, tra le altre, che diceva così: '*Caro Giuliani, mi dispiace molto che la trasmissione finisca. Sono stato un suo appassionato fan anche durante la crisi e sotto campagna elettorale. Firmato Bottino Craxi*'. Io, devo dire molto meravigliato, ho riletto il biglietto molte volte, e va bè, poi sono passato alle altre. Ma non è finita qui. Stavo uscendo dalla RAI. Mi ha fermato un usciere e mi ha dato un altro bigliettino, sulla cui busta c'era stampato a secco, con quei timbri particolari, CDM. Io ho aperto il bigliettino e ho letto. '*Ho apprezzato molto la Vostra trasmissione e non ne ho perso nemmeno una puntata. Sarò sincero fino in fondo: anche durante la crisi me le sono fatte registrare da mia moglie. Ci tengo a precisare che non ho imparato niente di nuovo. Io amo l'italiano, nonostante qualche malalin-gua dica che non lo parlo niente affatto bene. Firmato Ciriaco De Mita*'. E va bè. Sono uscito dalla RAI, devo dire con uno strano senso di perplessità, pur sentendomi ovviamente onorato dall'attenzione di due onorevoli di tali portata... Passo un momento a casa, alle tre del pomeriggio. Arriva una telefonata perentoria. *Giuliani sono Pippo Bando. Venga domattina alle nove e trenta a Rete Italia. Berlusconi ha intenzione di acquistare il Vostro gioco, con tutta l'equipe.* 'Io non ho fatto nemmeno in tempo a dire 'Oech' che Bando aveva già riattaccato. La perplessità, confesso, cresceva. Potete immaginarlo. Subito dopo suona il campanello. Apro, e trovo davanti a me, come dire, una specie di fattorino completamente vestito di bianco, il quale con aria serafica mi consegna un telegramma candido '*Dispiaciuto fine vostra trasmissione STOP Vi benedico tutti Firmato Vostro affezionatissimo Karol*'. Allora a quel punto non ho più avuto dubbio. Ho capito che era tutto uno scherzo".

Difficile riproporre in forma scritta la componente di suspense che il bravo Giuliani ha saputo mantenere fino all'ultimo momento nella descrizione del "misfatto", ma facile intuire lo spirito della trasmissione, che ha sempre saputo mantenere un perfetto ed intuiegente equilibrio tra serietà e gioco, non andando mai oltre i limiti del lecito. Una trasmissione riuscitissima, insomma, che ci ha aiutati a riscoprire un po' della nostra cultura e della nostra lingua, facendoci divertire a tavola anche con i bambini (perché la sfida tra i due concorrenti si allargava al nucleo in ascolto, competitivamente raccolto attorno al desco

familiare). E' una dimostrazione di come si possa divertire insegnando e di come si possa fare spettacolo in modo serio senza invadere valori e ambienti.

Complimenti a Massimo Giuliani, dunque, e a tutti coloro che hanno collaborato alla realizzazione della trasmissione. Non ce ne vogliamo se i loro giochi diventeranno i nostri durante le prossime vacanze

Silvana Antonoli