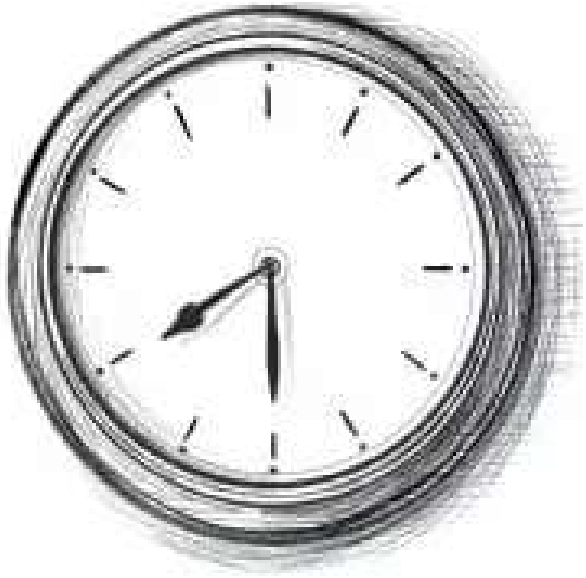
Il gioco di Andromeda, chi svela l'enigma del libro vince un premio

di Maurizio Di Fazio



La curiosa iniziativa della casa editrice NewtonCompton: 500 euro in volumi a chi riesce a sciogliere il mistero "cronologico" che si nasconde dietro il noir del semiologo Iacopo Cellini. E l'autore spiega: "Sui social sono già nati gruppi di lettori che collaborano alla risoluzione del puzzle, è fantastico"

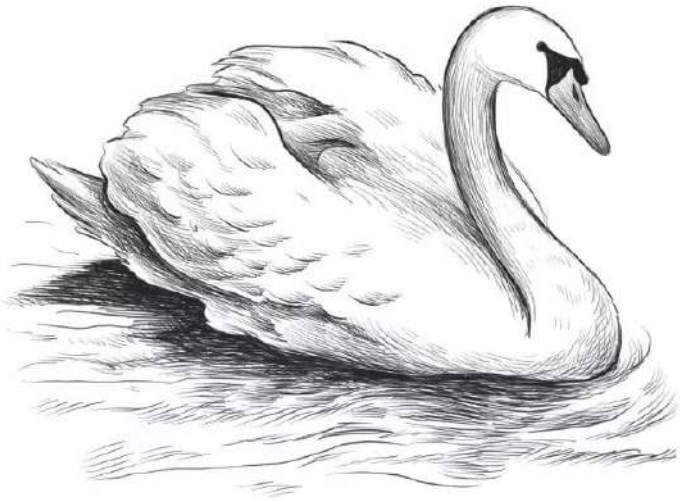
09 LUGLIO 2022 ALLE 19:08

2 MINUTI DI LETTURA

“Ci aspettiamo un grande coinvolgimento dei lettori – prevede la casa editrice - Durante l’estate tutti fanno quiz e leggono gialli, le due cose ci piacevano e abbiamo fatto la proposta allo scrittore”. Iacopo Cellini, laureato in Semiotica all’Università di Bologna e amante da sempre di cruciverba e indovinelli e sciarade, ha accettato di buon grado.

È nato così *Il gioco di Andromeda*, il primo puzzle letterario italiano. Un romanzo-enigma lastricato sia di elementi di narrativa tradizionale che di una fitta teoria di meccanismi di risoluzione ludici. Ogni capitolo è una pagina del diario di un professore universitario accusato dell’omicidio della figlia Andromeda. Solo che l’ordine

delle pagine è andato perduto, regna il caos logico e diacronico apparente e spetterà a chi legge l'improbo compito di ritrovare la sequenza giusta.

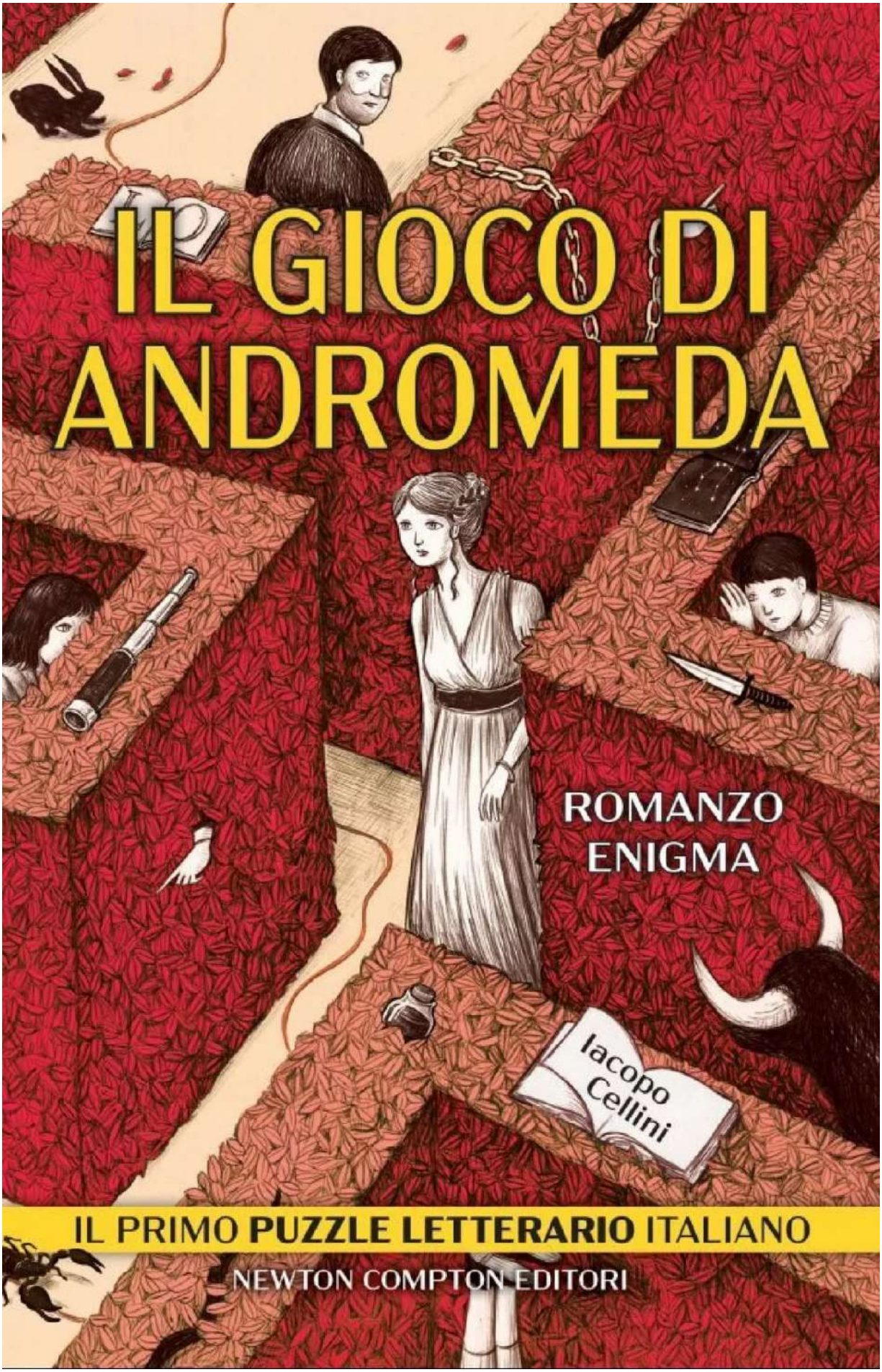


Nelle immagini alcune delle illustrazioni del libro-enigma Iacopo Cellini

PUBBLICITÀ

È concreta, infatti, la partecipazione attiva dei lettori: Newton Compton, che ha pubblicato il testo, ha bandito un concorso a premi partito a fine giugno e valido fino al 28 febbraio del 2023. Coloro che indovineranno la consecutio temporum, la "griglia cronologica smarrita" dei tasselli vinceranno libri del catalogo per un valore di 500 euro. Non sarà facile decriptare i segni nascosti che costellano il volume, per lo più rimandanti alla storia tricolore e occidentale, in primis quella letteraria e mitologica, la passione divorante del paziente.

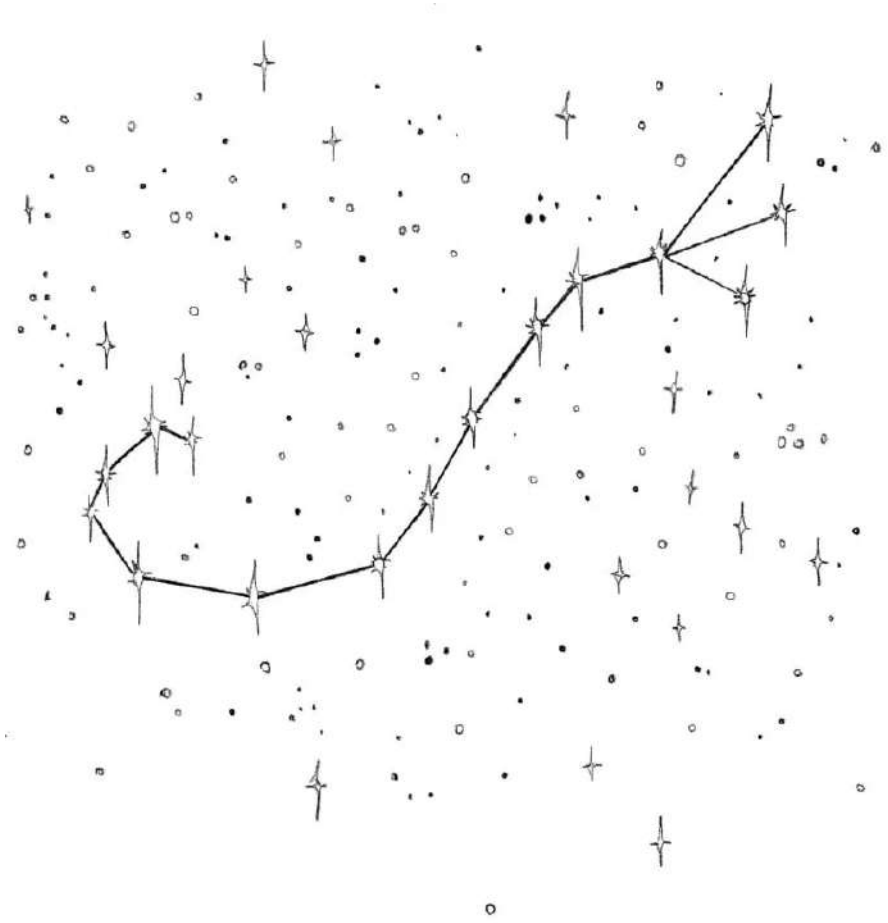
Assistito da una psichiatra che crede nella sua innocenza e proverà per prima a venire a capo di quella congerie di appunti sparsi. Ma sono proprio questi "deliri di un folle" gli indizi che racchiudono la via di uscita del rebus, le sue chiavi di volta. "In un certo senso ho sempre desiderato scrivere un libro del genere – racconta Iacopo Cellini a *Repubblica* -. Sono appassionato di enigmistica da quando ero bambino e alcuni anni fa ho creato un blog, Enigmatopia, in cui mi diverto a realizzare avventure e rompicapo interattivi. Quindi è già da un po' che scrivo storie a enigmi in rete".



Il gioco di Andromeda di Iacopo Cellini (NewtonCompton, pagg. 256, euro 9,90)

Scrivere questo suo libro d'esordio è stato, per lui, una sorta di divertimento iniziatico. "Ho potuto liberare tutta la mia creatività con gli enigmi e non solo. Inizialmente ho abbozzato la storia e poi l'ho spezzettata in tanti micro-capitoli, che ho collegato in seguito tra loro attraverso giochi di tutti i tipi. Dopo è arrivata la parte più bella, ovvero distribuire le pagine in ordine casuale. Per farlo, le ho stampate solo fronte e dato che volevo che la loro gerarchia nello spazio fosse il più randomica possibile, le ho lanciate (letteralmente) sul divano. Solo in un secondo momento ho cambiato la posizione di alcuni capitoli, per conferire una difficoltà crescente". Non basterà essere esperti di indovinelli per rintracciare il bandolo della matassa.

"Occorre anche affidarsi alla propria sensibilità narrativa per comprendere l'intreccio, i fatti, le relazioni tra i personaggi. La componente interpretativa è fondamentale per risolvere il puzzle ed essere buoni lettori, oltre che dei solutori provetti, aiuta". C'è un archetipo importante a cui Iacopo si è ispirato. "Mi riferisco a *La mascella di Caino*, il celebre giallo-enigma dove si devono mettere in ordine le pagine dipanando terribili *riddles* enigmistici. Parlo di un libro degli anni Trenta che nacque più come una boutade d'intrattenimento che come un vero e proprio romanzo: ne fu artefice il cruciverbista inglese *Torquemada*, nome d'arte eloquente. Il mio libro però si distingue sia per la tipologia degli enigmi (vi sono molti giochi visuali che ne 'La Mascella' mancano completamente) sia per l'origine linguistica, i miei sono tutti in italiano".



Numerose le ascendenze letterarie professate da Cellini ("da Murakami e Ishiguro alla fantascienza di Asimov e Dick, passando per *La scomparsa* e *La vita, istruzioni per l'uso* di Georges Perec e i nostri Benni e Ammanniti"). "Un notevole influsso su *Il Gioco di Andromeda* l'esercita inoltre l'*Oulipo*, il Laboratorio di Scrittura Potenziale (*Ouvroir de Littérature Potentielle*) fondato nel 1960 da Raymond Queneau a cui aderì pure Calvino". Resta da vedere se il suo tentativo attecchirà. "Dopo l'uscita del libro sono nati gruppi Telegram e server Discord di

> giocatori che collaborano per risolvere il puzzle e trovo sia una cosa fantastica. Ci sono molti paesi, come la Germania, in cui questo genere di libri va molto forte e sarebbe bello se accadesse anche da noi".