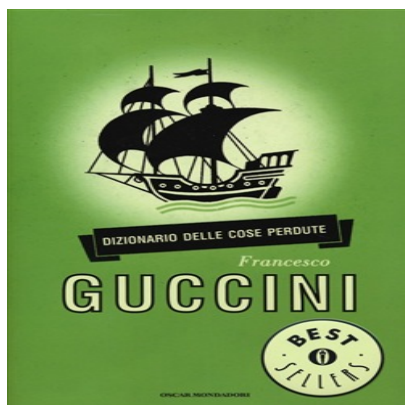




DIZIONARIO DELLE COSE PERDUTE di Francesco Guccini

Descrizione

Titolo: Dizionario delle cose perdute

Autore: Francesco Guccini

Editore: Mondadori

Collana Libellule

Pagine: 140

Trama: Una volta, c'era la banana: non il frutto amato dai bambini, bensì l'acconciatura arrotolata che proprio i bimbi subivano e detestavano ma che veniva considerata imprescindibile dai loro genitori. I quali, per bere un buon espresso, dovevano entrare al bar e chiedere un "caffè caffè", altrimenti si sarebbero trovati a sorbire un caffè d'orzo. Una volta, per scrivere, non c'erano sms o e-mail, ma si doveva dichiarare guerra ai pennini e uscire da scuola imbrattati d'inchiostro da capo a piedi. Una volta, si poteva andare dal tabacchino, comprare una sigaretta – una sola – e fumarsela dove meglio pareva: non c'erano divieti, e i non fumatori erano una gran brutta razza. Una volta, i bambini non cambiavano guardaroba a ogni stagione, andavano in giro con le braghe corte anche d'inverno e – per assurdo contrappasso – col costume di lana d'estate. Una volta, la Playstation non c'era, si giocava tutto il giorno per strada e forse ci si divertiva anche di più. Una volta, al cinema pioveva... Con un poco di nostalgia, ma soprattutto con la poesia e l'ironia della sua prosa, Francesco Guccini posa il suo sguardo sornione su oggetti, situazioni, emozioni di un passato che è di ciascuno di noi, ma che rischia di andare perduto, sepolto nella soffitta del tempo insieme al telefono di bachelite e alla pompetta del Flit. Un viaggio nella vita di ieri che si legge come un romanzo: per scoprire che l'archeologia "vicina" di noi stessi ci commuove, ci diverte, parla di come siamo diventati.

Libro interessante soprattutto per chi ha superato da un po' i quarant'anni, alcune storie riguardano

quasi esclusivamente chi ha superato abbondantemente i cinquantacinque anni, come per esempio quando Guccini parla delle sigarette che si potevano acquistare a numero oppure quando parla del caffè che in realtà era il surrogato del dopoguerra.

Guccini (classe 1940) resterà sempre un pilastro della musica leggera italiana di questo secolo, un cantastorie che a fine carriera si è reinventato scrittore per continuare a raccontarci le sue storie ricche di gusto un po' retrò; questo suo "Dizionario delle cose perdute" è una raccolta di storie ed emozioni legate a oggetti e usi di anni passati che il cantautore ha vissuto nella sua infanzia e che di certo non rimpiange; alcune cose le abbiamo vissute un po' tutti come per esempio la banana ovvero il ricciolone in cui si acconciavano i capelli dei bimbi in tenera età, o l'immancabile maglia di lana che d'inverno specialmente in zone notoriamente fredde (Guccini è emiliano) era quasi d'obbligo e nel contempo era una vera tortura perché la lana non era trattata e lavorata come ai giorni nostri ma pungeva e dava fastidio, per non parlare delle maglie fatte in casa che erano sicuramente più un cilicio che un giovamento per l'inverno.

In ogni capitolo Guccini affronta un argomento che per i più giovani può sembrare provenga da una sorta di capsula del tempo, come per esempio quando parla della linea telefonica duplex, ossia di un'unica linea con due numeri diversi a cui erano allacciati due diversi utenti per risparmiare qualche soldo sulla bolletta, pare anacronistico che nell'epoca della telefonia digitale e del mercato libero qualcuno ancora si ricordi della "preistoria" delle telecomunicazioni, quando era il monopolio della Telecom Anzi, della SIP.

Ogni capitolo di questo libro è una riscoperta, e fa riaffiorare alla memoria cose che si credevano ormai dimenticate come per esempio alcuni giochi dell'infanzia: chi non ha mai giocato con le infernali palline legate ad una cordicella che bisognava far battere tra di loro sempre più velocemente senza maciullarsi le mani? E chi non ricorda lo shangai il mitico gioco con le bacchette da togliere senza spostare le altre bacchette? Gioco peraltro venduto quasi sempre unitamente al gioco della pulce, altro ricordo sepolto ormai in chissà quale cassetto della memoria e rispolverato in questa occasione.

E poi la campana, gioco femminile quasi infinito, e nascondino e tanti altri giochi che avevano il pregio di sviluppare la fantasia e che soprattutto non necessitavano di energia elettrica per funzionare.

In ogni capitolo si respira una boccata di passato più o meno vintage, come amiamo dire oggi delle cose datate più di un ventennio, come la macchina per scrivere oggi soppiantata dal pc in tutte le sue forme, o il flit oggi dichiarato anti ecologico e fuori legge ma che ha contribuito a salvare l'Italia dalla malaria del dopoguerra.

In conclusione questo libro è una sorta di viaggio nel passato neanche troppo remoto, poco adatto a chi oggi ha poco più di vent'anni perché non riuscirebbe a capire le sfumature di un'epoca in cui la tecnologia era agli albori, ma molto gustoso per chi ha voglia di far rivivere tra le sue righe qualche emozione della propria gioventù.

Categoria

1. Archivio
2. CULTURA
3. LIBRI

Data

19/05/2024

Data di creazione

16/05/2018

Autore

robertapandolfi