

# Bartezzaghi: l'enigmistica e il gioco per apprendere e diffondere una lingua

«I primi esempi di anagrammi già presenti nei discorsi di Platone e Socrate»

CATERINA ROTUNNO

TORONTO - Una passione nata in famiglia, cimentandosi fin da piccolo con i giochi di parole che suo padre Piero, tra i più noti autori della enigmistica classica italiana, sottoponeva a lui e a suo fratello maggiore Alessandro (oggi condirettore della "Settimana Enigmistica"); un linguaggio appreso con la spontaneità e la naturalezza del bambino alle prese con un gioco, tanto che a nove anni pubblica il suo primo rebus. Stefano Bartezzaghi, saggista ed enigmista, insegna "Semiotica dell'enigma" alla IULM (Libera università di lingue e comunicazione) di Milano. Si è laureato al DAMS (Discipline delle Arti, Musica e Spettacolo della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Bologna) con Umberto Eco. Collabora con il quotidiano «la Repubblica», curando rubriche di giochi "Lessico e nuvole" e di linguistica "Lapsus", e come critico televisivo del settimanale l'Espresso. È autore di numerose pubblicazioni sull'uso del linguaggio in rapporto al gioco e all'enigmistica, tra cui le più recenti sono: *Scrittori giocatori* (Einaudi, 2010); *Sedia a sdraio* (Salani, 2011); *Come dire. Galateo della comunicazione* (Mondadori, 2011). In corso di pubblicazione, in edizione italiana e inglese, *Una telefonata con Primo Levi e altri incontri con Primo Levi* (Einaudi, 2012),

che rappresenta un'analisi e un racconto dei giochi linguistici e della comunicazione dell'opera dello scrittore torinese.

Stefano Bartezzaghi ha anche curato la postfazione con il titolo "Illusioni e giocattoli da dotti" del libro del professor Anthony Mollica *Ludolinguistica e glottodidattica*, un testo molto diffuso nei Dipartimenti di italianistica delle università canadesi.

Abbiamo incontrato il professor Bartezzaghi a Toronto, al convegno che si è concluso nei giorni scorsi alla UofT "Calvino & Eco: Rhizomatic Relationships" e che ha visto come ospite d'onore il prof. Umberto Eco e altri studiosi di prestigio, tra cui il semiologo Paolo Fabbri. In quell'occasione, Stefano Bartezzaghi ha tenuto un intervento dal titolo "Esercizi Blu e Fiori di stile. Italo Calvino e Umberto Eco alle prese con Raymond Queneau", parlando delle varie tecniche di traduzione anche di giochi di parole presenti nelle opere dei due grandi scrittori italiani.

**Prof. Bartezzaghi, perché il "gioco di parole" tende ad avere un ruolo secondario e separato nell'ambito degli studi linguistici?**

«Anche se il gioco legato alle parole è stato acquisito come un qualcosa che tutti fanno fin da bambini, anche senza accorgersene, allo stesso tempo rappresenta un aspetto inquietante della lingua. Di conseguenza, molto spesso i dizionari non

lo definiscono bene e non ci sono grandi studi che ne hanno analizzato in profondità i vari aspetti. Il "gioco" è considerato qualcosa di "scherzoso", di "umoristico", strettamente correlato alla sfera ludica, mentre sono molto forti i suoi legami con l'inconscio dell'individuo dove la ragione sembra non riuscire a catturarlo e a controllarlo. Infatti, lo studio più importante sul gioco di parole non è stato realizzato da un linguista ma da Freud, che per questo lavoro si vide costretto a inventare delle nuove categorie di analisi e definizione, in quanto le teorie linguistiche dell'epoca non le avevano ancora previste».

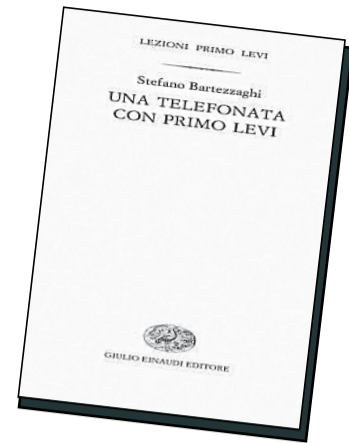
**È possibile stabilire un'origine storica del gioco di parole?**

«Non è stata mai scritta una storia in tal senso. Tuttavia, i primi esempi di anagramma si possono scoprire nei discorsi di Platone e di Socrate, così come in alcune frasi di Gesù Cristo: «Tu sei Pietro su questa pietra». Il gioco di parole è qualcosa che ha a che fare con l'"essenza combinatoria" del linguaggio, ovvero dire tutto quello che si vuole usando pochi "ingredienti", i quali continuano a combinarsi tra di loro, assomigliandosi l'uno all'altro e mostrandosi quindi anche buffi, facendoci sorridere».

**Il gioco di parole aiuta o disturba la comunicazione?**

«Il sociologo canadese Marshall McLuhan sosteneva

A destra: Stefano Bartezzaghi e, accanto, la copertina del suo ultimo libro "Una telefonata con Primo Levi"



che il gioco di parole interrompe la comunicazione, la fa "inciampare" e di conseguenza può rappresentare un elemento di disturbo. Infatti, nel parlare ci troviamo a chiedere scusa quando si fa, ad esempio, una rima involontaria oppure si mettono vicino due parole che si somigliano. Se però si analizza la comunicazione pubblicitaria, vediamo che questa sembra impazzirsi con il gioco di parole, rappresentando - come diceva Edoardo Sanguineti - una sorta di seduzione linguistica. Questa tipologia di messaggio non si rivolge direttamente alla ragione, ci vuole far ridere e allo stesso tempo ci vuole sedurre. Anche la poesia è fatta di suoni che ritornano, e questo è proprio l'elemento che l'accumina con il gioco di parole».

**Cosa è a questo punto l'enigmistica? Un gioco di parole con le regole?**

«È un gioco di parole non libero perché c'è qualcuno che deve indovinare e quindi è necessario essere all'interno di un campo ben delimitato. Si tratta

di un gioco leale: il solutore sa che l'autore del gioco enigmistico ha creato delle regole e il senso deve essere nascosto in modo tale però, che sia sempre possibile trovarlo. Con l'enigmistica è possibile creare indovinelli anche molto difficili, ma di cui sia sempre possibile trovare una soluzione».

**Riprendendo un'affermazione di Tullio De Mauro relativa all'importante ruolo svolto dalla televisione nella diffusione della lingua italiana nel Paese, a partire dal 1954, lei ha voluto affiancare anche l'enigmistica. In che modo?**

«L'enigmistica è un campo poco trattato dai linguisti e dai socio-linguisti italiani, e questo secondo me è stata una grave mancanza perché in realtà ha rappresentato una modalità che ha aiutato l'unificazione del linguaggio. I linguisti sono degli intellettuali e come tali trattano argomenti seri e importanti. Non tengono però conto che l'enigmistica è il gioco di chi ha da poco imparato a scrivere; è il gioco che dagli Stati

Uniti, all'Europa e quindi anche al nostro Paese, ha aiutato nella alfabetizzazione dei ceti sociali più bassi e di recente scolarizzazione, che scoprivano proprio nell'enigmistica la messa in pratica di alcune competenze che avevano acquisito, trovando nei giochi il piacere di saperli risolvere sulla base di quanto da loro appreso».

**L'enigmistica può svolgere ancora oggi questo ruolo di diffusione e unificazione della lingua italiana che deve essere acquisita dai "nuovi italiani" immigrati nel nostro Paese e allo stesso tempo essere in competizione con altre lingue?**

«Attualmente siamo di fronte a delle trasformazioni che non sono del tutto chiare. Per esempio, il ritorno della comunicazione scritta che prima invece era molto trascurata. In questo contesto, l'enigmistica rappresentava l'unica occasione per utilizzare la lingua scritta. Invece ora tutti i mezzi di comunicazione sono basati sulla scrittura e quindi si potrebbe prevedere un'evoluzione in questo campo con la nascita di una "nuova enigmistica", con nuovi giochi adatti a questi mezzi di comunicazione».

Nel frattempo però, mi sembra che l'enigmistica goda di ottima salute e continui a svolgere appieno il suo ruolo».

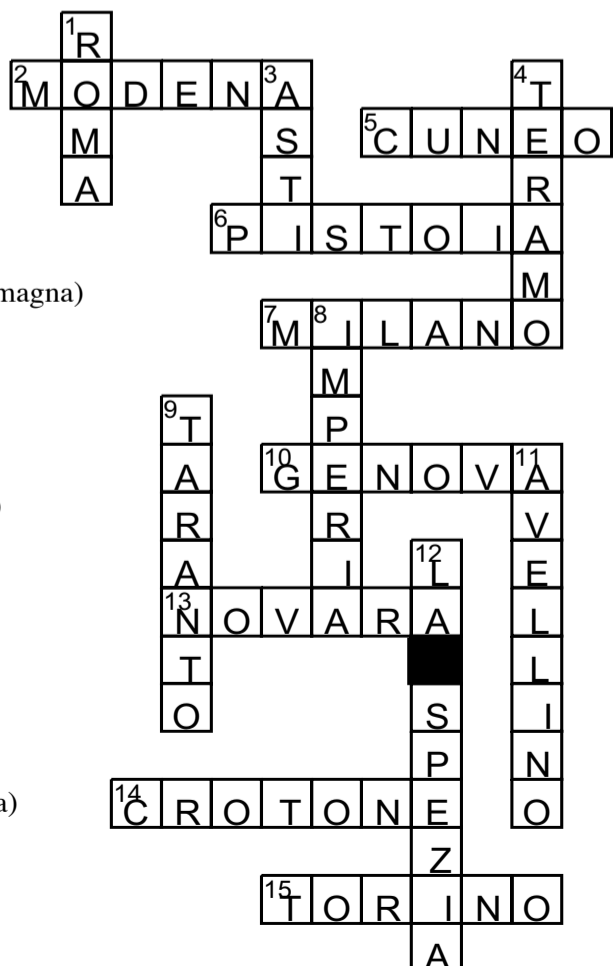
ANTHONY MOLLICA



*Giochiamo con le parole!*



L'anagramma: città italiane  
Soluzioni dell'Attività N° 15  
del 17 aprile 2012



**Orizzontali**

2. NOMADE (in Emilia Romagna)  
5. NUOCE (in Piemonte)  
6. OSPITALI (in Toscana)  
7. LAMINÒ (in Lombardia)  
10. NEGAVO (in Liguria)  
13. ORNAVA (in Piemonte)  
14. CONTERÒ (in Calabria)  
15. TORNIO (in Piemonte)

**Verticali**

1. AMOR (nel Lazio)  
3. STAI (in Piemonte)  
4. OMERTÀ (in Abruzzo)  
8. PREMIAI (in Liguria)  
9. TORNATA (in Puglia)  
11. NOVELLAI (in Campania)  
12. SPAZIALE (in Liguria)

ANTHONY MOLLICA



*Giochiamo con le parole!*



L'Italia: Le città e il nomignolo



- Alba  
 Assisi  
 Belluno  
 Brindisi  
 Chiasso  
 Cortina  
 Crema  
 Cremona  
 L'Aquila  
 Milano  
 Napoli  
 Orvieto  
 Potenza  
 Prato  
 Recanati  
 Roma  
 Treviso  
 Trapani  
 Ventimiglia

**Orizzontali**

Qual è...

5. la città con un numero sulla faccia?  
8. la città che bisogna vedere prima di morire?  
9. la città che vola più alto?  
13. la città eterna?  
16. la città che ha il maggior numero di dentisti?  
17. la città dove solo uno è bello?  
18. la città più forte?  
19. la città dove tutti sono seduti?  
20. la città il cui nome è composto da due note musicali e da una negazione?

**Verticali**

Qual è...

1. la città che fa concorrenza alla cicogna?  
2. la città preferita dalle pecore?  
3. la città dolce e molto grande?  
4. la città famosa per la sua dolcezza?  
6. la città dal nome più lungo?  
7. la città più rumorosa?  
10. la città dal nome più corto?  
11. la città dove è proibito l'oro?  
12. la città più allegra?  
14. la città più mattiniera?  
15. la città il cui nome è composto da vasi sanguigni e da una parente?