

# **Editoriale**

## ***Le mappe logiche sì, ma anche i giochi di parole***

(da *Quaderni di Didattica della Scrittura*, n. 26/2016)

Cosimo Laneve

La scuola come gioco, piacere, divertimento. In cui non solo si impara, ma si fa quello che gli scrittori di tutti i tempi hanno fatto, si capiscono le potenze bifide, esplosive del linguaggio.

U. Eco, in *L'Espresso*, 23 giugno 1985

*È la scrittura che trasforma il pensiero. Non va mai dimenticato quanto la conoscenza astratta e il pensiero debbano alla lingua scritta: induce il pensiero non solo, o non sempre, al telling, ma soprattutto al transforming. Anche quando il soggetto descrive cose, racconta storie di cui la vita lo ha fatto partecipe è sempre il suo elaborare cognitivo che si manifesta, è la sua sensibilità che si esprime, la sua memoria che suggerisce. Indubbiamente senza certi volti, certi eventi, grandi o minimi, certi incontri, importanti o secondari, certi personaggi, certe luci e certe ombre, certi paesaggi, certi momenti di felicità o di disperazione, tante pagine non sarebbero nate. Ma la trascrizione di qualsiasi atto percettivo implica sempre un processo di riorganizzazione del pensiero.*

*La scrittura, dunque, come controllo degli atti cognitivi epperciò dello stesso lavoro della mente.*

*Il problema è costruire il «mondo da scrivere» con la sua architettura e le sue strutture specifiche: le parole verranno quasi da sole, Rem tene, verba sequentur.*

*E siamo al progetto, alla «trama», all'ordine del discorso.*

*A ragione la didattica della scrittura più avvertita ha proposto, da sempre, e continua a proporre, mappe di pensieri articolate, legate solitamente alla logica del «prima» e del «poi», dell'analisi e della sintesi. E questo perché va colto il valore della regola che offre il principio di coerenza e induce alla coesione formale.*

*Ma questo non basta.*

*Quaderni di Didattica della Scrittura*, vol. XXI, n. 41-42/2025

Doi: 10.3280/qds2025oa21625

*Occorrono anche la trasgressione e il gioco combinatorio per imparare i misteri della lingua e per familiarizzare con il lessico e con le sue ambiguità.*

*Ecco allora contraffazioni, pastiches, parodie<sup>1</sup>, calembours, procedimenti antifrastici, alla ricerca della rilevazione anagrammatica e alla costruzione di stramberie linguistiche; eppoi: motti di spirito, proverbi stravolti al contrario, che continuano beffardi a dirci qualcosa. In breve, giocare come si gioca con i cruciverba e con l'enigmistica: con artifici verbali (ad esempio scrivere una favola riuscendo a evitare una vocale), con abilità combinatorie, con abilissime ginnastiche linguistiche (il riferimento va a l'Oulipo, Ouvroir de littérature potentielle, che usa appunto la letteratura come gioco<sup>2</sup>). È svolgere esercizi di costruzione di semplici meccanismi linguistici, capaci di esibire la natura di “artificio” combinatorio della scrittura: operando sostituzioni lessicali, frantumando sintassi, permettendo l'ordine delle lettere alfabetiche. Ed ancora: rivoltando testi, individuando lipogrammi e lipografi, scoprendo anagrammi, calligrammi<sup>3</sup>. Assecondando così il volo della mente.*

*I giochi di parole diventano strumenti per imparare ad usare meglio la lingua: sillabe, rime, metafore diventano quadretti, cerchietti, linee di diversi colori. Parole e frasi che vanno da quelle dello sport a quelle della letteratura (versi poetici<sup>4</sup>, frasi di romanzi...) fino a quelle parole impronunciabili. Oggi più che mai sarebbe educativamente, oltre che didatticamente, piacevole giocare con le parole un po' pesanti, di quell'ambito di divertimento mentale – assolutamente centrale nell'esperienza della fanciullezza e dell'adolescenza – che sfiora argomenti proibiti. Quel linguaggio strepitosamente osceno, talora meravigliosamente osceno, talaltra poeticamente osceno (il massimo esempio letterario è Rimbaud<sup>5</sup>) che molti giovani usano sovente inconsapevoli del significato, ma espertissimi del significante e del suo effetto trasgressivo.*

<sup>1</sup> Mi piace segnalare due deliziosi volumi: di S. Bartezzaghi, *Incontri con la Sfinge*, Einaudi, Torino 2004 e di G. Zaccaria, *Al mare sarà sera, Sara. Notizie dallo stato libero di Parodia*, Mercurio, Vercelli 2008.

<sup>2</sup> Il riferimento è ovviamente a Raymond Queneau, allo splendido libretto *Exercices de style* (1947), nella traduzione italiana di Eco del 1983.

<sup>3</sup> Nei primi anni Ottanta, scrittori per lo più di origine ligure e piemontese (Calvino, Sanguineti, Eco, Vassalli...) si cimentarono in lipogrammi, pangrammi, metagrammi, tautogrammi ecc.

<sup>4</sup> Si veda E. Zamponi, *Calicanto. La poesia in gioco*, Einaudi, Torino 1988, che è un manuale per leggere la poesia come uno dei modi bizzarri e divertenti di giocare con le parole; e anche G. Dossena, *T'odio empia vacca*, Rizzoli, Milano 1994.

<sup>5</sup> Al riguardo cfr. Y. Bonnefoy, *L'impossibile e la libertà. Saggio su Rimbaud*, Marietti, Genova 1988.

*È la scrittura come stimolo all'immaginazione che si schiude ad una vasta rete di circuiti. D'altra parte scrivere non significa semplicemente padroneggiare un sistema di regole di corrispondenza fonologico-grafemica oltre che logico-sintattica; è piuttosto rielaborare completamente la propria capacità di simbolizzazione. Ne fa parte talora anche il suono come onda modulata che determina l'ordine innanzi tutto fonetico e profila una disposizione d'insieme.*

*Intervenendo nel corpo stesso del rigo o del verso con un arsenale di matite colorate, righelli, compassi per farli a pezzi, il giovane affina il gusto della parola, scopre che ogni cosa si può dire in mille modi, apprezza l'uso del vocabolario per poter scrivere in buon italiano.*

*Ironia, arguzia, disposizione ludica, rovesciamento, corto circuito tra linguaggio e pensiero si fanno assi portanti di un insegnamento-apprendimento avvincente.*

*Il che richiede l'attenzione, da parte del docente, al ritmo della frase, alla cadenza, alla natura sintetica della significazione. Stimolare, attraverso attività basate su strategie di facilitazione, i processi mentali di ricerca nella memoria, di selezione e di organizzazione delle informazioni, di trascrizione e di revisione che chi scrive mette in atto nel produrre un testo, assume densa rilevanza didattica. In tali processi gli studenti devono raggiungere gradualmente un livello di sempre maggiore sicurezza fino a riuscire a padroneggiare l'arte dello scrivere.*

*È appena il caso di rimarcare che l'attenzione dell'insegnante va così spostata dal prodotto dell'attività di scrittura al suo farsi. La focalizzazione sui processi è importante perché mostra che scrivere bene non è una capacità innata né il semplice esito della maturazione, è piuttosto il risultato dell'acquisizione di una serie di abilità e strategie. Ecco lo scopo del gioco: capirne le regole, «rispettarle, e poi giocare una nuova partita con lo stesso numero di mosse»<sup>6</sup>.*

*Il tutto a condizione, si badi, che se nella rifrazione didattica si può giocare, o addirittura si deve<sup>7</sup>, converrà farlo tenendo chiari sempre i limiti del gioco, come ci ricorda Luis Borges: se la scrittura «non fosse che un'algebra verbale, chiunque potrebbe produrre qualunque libro, a forza di tentare variazioni»<sup>8</sup>.*

<sup>6</sup> U. Eco, *Introduzione* a R. Queneau, *Esercizi di stile*, Einaudi, Torino 1983, p. XIX.

<sup>7</sup> Cfr. S. Bartezzaghi, *La ludoteca di Babele. Dal dado ai social network: a che gioco stiamo giocando?*, UTET, Torino 2016.

<sup>8</sup> J.L. Borges, *Altre inquisizioni*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1963, p. 236.