

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 epper ciò 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 sequuntur.

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

Copyright © FrancoAngeli

This work is released under Creative Commons Attribution - Non-Commercial –
No Derivatives License. For terms and conditions of usage please see: <http://creativecommons.org>

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, parodie¹, 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 gioco²). È svolgere esercizi di costruzione di semplici meccanismi linguistici, capaci di esibire la natura di "artificio" combinatorio della scrittura: operando sostituzioni lessicali, frantumando sintassi, permutando l'ordine delle lettere alfabetiche. Ed ancora: rivoltando testi, individuando lipogrammi e lipogrifi, scoprendo anagrammi, calligrammi³. 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 poetici⁴, 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 Rimbaud⁵) che molti giovani usano sovente inconsapevoli del significato, ma espertissimi del significante e del suo effetto trasgressivo.

¹ 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.

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

³ 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.

⁴ 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.

⁵ 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»⁶.

Il tutto a condizione, si badi, che se nella rifrazione didattica si può giocare, o addirittura si deve⁷, 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»⁸.

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

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

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