LA SFINGE LETTERARIA DIFFERENZE E CONTAMINAZIONI TRA GIOCHI ENIGMISTICI E OPERE OULIPIANE

Semiotica

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

236 pag.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Facoltà di Lettere e Beni culturali
Corso di laurea magistrale in Semiotica

LA SFINGE LETTERARIA
DIFFERENZE E CONTAMINAZIONI TRA GIOCHI ENIGMISTICI E OPERE OULIPIANE

Tesi di laurea in Semiotica della letteratura

Relatore:
Prof. Maria Pia Pozzato

Presentata da:
Iacopo Cellini

Correlatore:
Daniela Panosetti

Anno Accademico 2016/2017
Sessione III

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

INDICE GENERALE

INTRODUZIONE: ENIGMISTICA E OULIPO, MA SI PUÒ FARE?....4
1. LA REGOLA: STRUMENTO CREATIVO OULIPIANO E FONDAMENTO DELLA COMUNICAZIONE ENIGMISTICA....13
1.1 OULIPO: STORIA E CONCETTI PRELIMINARI....18
1.2 ENIGMISTICA: STORIA E CONCETTI PRELIMINARI....24
1.3 LE REGOLE DELL'OULIPO....37
1.3.1 PROCEDURE BASATE SU *CONTRAINTES*....38
1.3.1.1 LIPOGRAMMA....40
1.3.1.2 PALINDROMO....41
1.3.1.3 PALLA DI NEVE....42
1.3.1.4 TAUTOGRAMMA....44
1.3.1.5 POESIA SILLABARIA....45
1.3.2 PROCEDURE BASATE SU *METODI DI TRASFORMAZIONE AUTOMATICA* 46
1.3.2.1 LETTERATURA DEFINIZIONALE....47
1.3.2.1 LETTERATURA SEMO-DEFINIZIONALE....47
1.3.2.3 METODO P ± N....48
1.3.2.4 INVENTARIO....49
1.3.3 PROCEDURE BASATE SU *METODI DI TRASFORMAZIONE COMBINATORIA*....49
1.3.3.1 POESIA FATTORIALE....50
1.3.3.2 POESIA FIBONACCIANA....52
1.3.3.3 POESIA SU GRAFO....53
1.3.3.4 QUADRATO BI-LATINO....53
1.4 LE REGOLE DELL'ENIGMISTICA....54
1.4.1 GIOCHI BASATI SU *AMBIGUITÀ SEMANTICA*....55
1.4.1.1 INDOVINELLO....56
1.4.1.2 ENIGMA....57
1.4.1.3 FRASE BISENSO....59
1.4.2 GIOCHI BASATI SU *AMBIGUITÀ RELATIVA AL SIGNIFICANTE*....63
1.4.2.1 CRUCIVERBA....63
1.4.3 GIOCHI BASATI SU AMBIGUITÀ IBRIDA....64
1.4.3.1 ANAGRAMMA....65
1.4.3.2 PALINDROMO E BIFRONTE....67
1.4.3.3 SCARTO E ZEPPA....68
1.4.3.4 SPOSTAMENTO....69
1.4.3.5 CAMBIO E SCAMBIO....69
1.4.3.6 SCIARADA, INCASTRO, INTARSIO, LUCCHETTO....70
1.5 IL MECCANISMO GENERATIVO DELLA FUNZIONE SEGNICA: LA *RATIO DIFFICILLIMA*....73
2. IL LUDICO E IL LETTERARIO: DUE CONCETTI SFUMATI....86
2.1 L'ENUNCIAZIONE IN ATTO: L'ATTUALIZZAZIONE SOGGETTIVA DEL SENSO 94
2.2 DECODIFICA O INTERPRETAZIONE?....98

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

2.3 TESTO ESTETICO COME “ESEMPIO DI INVENZIONE”: MOTIVAZIONE DELLA FUNZIONE SEGNICA....110
2.4 E SE LE COSE VANNO DIVERSAMENTE? GIOCHI ESTETICI E OPERE LUDICHE....118
2.5 UN PROBLEMA A VALLE: L'INFLUENZA INTERPRETATIVA DEL DEL CONTESTO....126
2.5.1 UNA DEVIAZIONE PRAGMATICA: LE CONDIZIONI EMPIRICHE DI FRUIZIONE....130
2.6 UN PROBLEMA A MONTE: L'ATTENZIONE PRIMARIA....133
3. IL CRUCIVERBA, ISTRUZIONI PER L'USO....136
3.1 *LET'S GAME!* CODIFICA E STRUTTURA DEL CRUCIVERBA E DE *LA VITA*....141
3.1.1 CRUCIVERBA: DEFINIZIONI....141
3.1.1.1 TESTA E DETERMINATORI....145
3.1.1.2 SOGGETTO....145
3.1.1.3 ALTRI COMPLEMENTI....149
3.1.1.4 ALTRA PARTE DEL DISCORSO....151
3.1.1.5 ALTRE FORME....154
3.1.1.6 SEGNI GRAFICI: I PUNTINI DI SOSPENSIONE....155
3.1.1.7 ACCESSIBILITÀ E SPECIFICITÀ....158
3.1.2 LA GRIGLIA....163
3.1.3 *LA VITA, ISTRUZIONI PER L'USO*: UN CRUCIVERBA FATTO DI STANZE 168
3.1.4 IDIOLETTO E COMPETENZE....172
3.2 *LET'S PLAY!*....179
3.2.1 UNA NUOVA POSSIBILITÀ: L'EFFICACIA OPERATIVA DELLA TESTUALIZZAZIONE....179
3.2.2 GRIGLIE FIGURALI E DI PERCORRENZA: RILIEVI E SALIENZE TESTUALI....184
3.2.3 LA PRESA PASSIONALE DEL SENSO: LA MINACCIA E LA CERTEZZA DELLA CASELLA BIANCA....196
3.2.4 LA SFIDA: IL DIVERSO RAPPORTO AGONALE TRA I POLI DIALETTICI 204
CONCLUSIONI....214
BIBLIOGRAFIA....225
SITOGRAFIA....235
RINGRAZIAMENTI....236

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

INTRODUZIONE: ENIGMISTICA E OULIPO, MA SI PUÒ FARE?

All'interno del campo degli studi sul linguaggio il gioco ha spesso ricoperto un ruolo importante e chiarificatore. Reputato da sempre, in tutte le sue manifestazioni, un semplice esponente della cultura bassa e popolare, col passare del tempo esso si è trovato gradualmente legittimato e nobilitato sotto numerosi punti di vista, fino ad arrivare a essere eletto nel secolo scorso a perfetta metafora epistemologica in molte materie da un parterre estremamente nutrito di studiosi e intellettuali. Basti pensare, ad esempio, a personalità come quelle di Ludwig Wittgenstein per quanto concerne l'ambito filosofico e di Sigmund Freud o Jacques Lacan in quello psicanalitico; o a luminari del calibro di Algirdas Julien Greimas e di Umberto Eco, che hanno invece osservato e sviscerato l'argomento attraverso una lente disciplinare a noi molto più congeniale di stampo semiotico-linguistico. Tra tutti gli esempi teorici che si possono citare spicca sicuramente l'utilizzo metodologico che di uno dei giochi più famosi e praticati da secoli, ovvero gli scacchi, ha fatto proprio Greimas, rilevando un isomorfismo funzionale di ampio interesse operativo tra il piano di gioco della scacchiera e quella matrice sistemica di fondo che sappiamo essere una delle basi teoriche portanti di tutta la semiotica strutturalista. Fu proprio il semiologo lituano, in uno dei suoi saggi dedicati all'argomento, a constatare questa forte ingerenza della pratica ludica negli studi sul linguaggio del Novecento, osservando che

> la maggior parte dei "pensatori" del XX secolo, che hanno riflettuto sui problemi del linguaggio - Husserl, Saussurre, Wittgenstein, Hjelmslev – hanno tutti prima o poi assunto il gioco - e più in particolare il gioco degli scacchi – a modello della loro riflessione (Greimas 1980, p. 215).

e rimarcandone la validità concettuale:

> Tale impiego metaforico del gioco, che fa di esso un linguaggio figurativo che consente di parlare del linguaggio, non è frutto di un accordo, ma neppure può essere effetto del caso. Probabilmente si inscrive all'interno dell'episteme profonda del secolo.
> Riflettere sul gioco è, per noi, riflettere sul linguaggio e più in generale, sul nostro modo di essere all'interno del mondo significante (Greimas 1980, p. 215).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Gioco come metafora del linguaggio, dunque, che in virtù della degenerazione ricreativa che opera su di esso si configura come modello perfetto per studiarne le meccaniche più complesse e fuori dagli schemi e che in molte delle sue declinazioni assume la forma di

> momento-limite della comunicazione linguistica, che fa risaltare con urgenza fenomeni che nel linguaggio ordinario o affiancano la loro funzione ad altre che in qualche maniera la diluiscono, o hanno un ruolo parassitario (Manetti, Violi 1977, pp. 5-6).

Per cui questi due sistemi, legati l'un l'altro da un rapporto perversamente simbiotico, collimano e coincidono su molti aspetti funzionali e sono accomunabili sotto almeno due prospettive differenti:

- l'una prettamente strutturale e combinatoria, specie nel caso degli scacchi e altri giochi linguistici (come ad esempio l'anagramma o il cruciverba) e che in virtù della sua profondità osservativa permette di trattare più acutamente il problema del funzionamento differenziale di un qualsiasi "sistemi di segni", in quanto nel gioco il valore "di ogni figura si definisce non già per quello che essa è, ma per il suo comportamento che la distingue da tutte le altre" (Greimas 1980, p. 215);

- l'altra, per contro, incentrata sulle mosse e sulle strategie dei giocatori che si fronteggiano e che con il loro operato trasformano lo spostamento spaziale dei pezzi sulla scacchiera o l'azione su qualunque altro supporto materico in vere e proprie "azioni discorsive", al fine di poter sconfiggere il proprio avversario costruendo piani e programmi che puntino sul far-credere o sul far-fare all'oppositore mosse sbagliate.

Tale ripartizione fa emergere una funzione ludica dalla natura essenzialmente bifida, basata sull'opposizione intestina fra un sistema di norme pregresso e praticamente immutabile e la libertà enunciativa di chi con tali regole è invitato ad avere a che fare, fonte di un'interconnessione imprescindibile tra *competence* e *performance* o, per usare le definizioni scelte da Roger Caillois, uno dei massimi studiosi del gioco di tutto il Novecento, tra *ludus* e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

paidia. Trattare una di queste due peculiarità del sistema ludico ignorando l'altra è concettualmente errato o quanto meno fortemente riduttivo nei confronti della completezza funzionale del gioco stesso. Questa necessità metodologica è stata brillantemente ribadita anche da Eco (1973) nella sua eccellente introduzione-critica a quello che è considerato il testo capostipite di tutto il dibattito socio-antropologico sulla pratica ricreativa nel contesto delle varie culture globali, cioè *Homo Ludens* di Johan Huizinga (1939). A detta del semiologo, con il quale ci sentiamo di concordare, lo storico olandese è stato peccatore di essersi soffermato troppo nella disamina di quello che in gergo anglosassone viene indicato con il termine *play*, ovvero l'esecuzione performativa degli atti ludici e delle forme di "manifestazione storica" del fenomeno, e troppo poco invece sull'altra faccia della medaglia epistemologica costituito dal *game*, ovvero l'insieme delle norme e delle variabili combinatorie da esse permesse e per questo motivo di interesse ben maggiore per quanto concerne lo studio del linguaggio, poiché "il gioco nella sua esecuzione ludica costituisce il momento metalinguistico in cui la cultura *parla le proprie regole*" (Eco 1973, p. XXIV).

Seguendo la lezione echiana cercheremo quindi, nei limiti della rilevanza e della connessione con i temi affrontati di volta in volta, di non dimenticare lungo la strada della trattazione nessuna di queste due sfere concettuali e di stendere le trame dell'argomentazione seguendo entrambe le linee guida; della "struttura ludica" da una parte e dei programmi discorsivi enunciati e successivamente interpretati dall'altra, che proprio grazie alla loro sincronia danno origine a meccanismi testuali di vario tipo che possono andare, come vedremo, da giochi linguistici *stricto sensu* a ircocervi letterari più o meno riusciti.

Spostiamoci adesso avanti di qualche anno. Con l'avvento dell'era postmoderna l'interesse verso lo studio della pratica ludica non è andato scemando, ma anzi si può tranquillamente affermare che esso sia aumentato esponenzialmente. Questo soprattutto per via della pervasività che tale esercizio ricopre oggigiorno nella vita quotidiana, nella quale il gioco si è ormai incuneato prepotentemente all'interno di ogni interstizio esperienziale e ha assunto le sembianze di un'entità meno stabile e contenuta di un tempo ma al contrario sempre più frattale e spezzettata. Al contrario del "circuito chiuso" ipotizzato dagli studiosi classici dell'attività ricreativa, per cui tale pratica poteva essere svolta solo staccandosi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

temporaneamente dalle leggi che governano il mondo e assurgendo al loro posto quelle del gioco, oggi la portata fenomenologica di essa si è espansa a dismisura, in quanto “la contemporaneità ha disarticolato le apparenze rigide del gioco e ce le restituisce nelle forme fluide del 'ludico'" (Bartezzaghi 2016, p. 195). Proprio Stefano Bartezzaghi infatti, uno dei più importanti ludologi italiani, ipotizza una nuova scissione tra le due sfere semantiche del “gioco” e “ludico”, visto che

> anche se non si può assolutamente parlare di una morte del gioco tradizionale è altrettanto vero che attorno al nucleo "duro" del gioco, quello che consentiva di teorizzare una separazione fra "gioco" e "realtà", si è costruita una diversa dimensione, non più sostantiva ma aggettivale: è il "ludico".
> Il "ludico" costituisce una dimensione frattale o corpuscolare che non si alterna a quella del "mondo reale" ma la compenetra. Ci sono nuovi elementi di gioco nelle narrazioni, nel design, nella moda, in oggetti e strumenti di lavoro, nelle relazioni interpersonali telematiche, nei linguaggi e nei comportamenti sociali (Bartezzaghi 2016, p.87).

Social games, giochi *in flash*, *smartphone games* (fra cui, ultimo di una smisurata lista, spicca l'ormai celeberrimo *Pokémon Go*, nel quale la commistione tra virtuale e reale ha sovvertito anche il rapporto spaziale tra mondo fisico e digitale in quanto il campo di gioco è fornito dalla mappa del GPS satellitare). Si gioca ovunque e in continuazione, anche solo per un minuto o addirittura per qualche secondo, in qualunque luogo e in qualunque momento si abbia voglia di sospendere il nostro contatto con il mondo che ci si para davanti quotidianamente e darsi a “un'occupazione separata e scrupolosamente isolata dal resto dell'esistenza” (Caillois 1958, p. 22). Al giorno d'oggi però, come già detto, esso sembra non limitarsi a una semplice sospensione ma è una vera e propria perversione, attraverso la quale la nostra percezione della realtà viene bombardata ripetutamente e contaminata in modo sempre più invasivo dalle peculiarità imposte dal ludico. Riallacciandosi al discorso metodologico, dunque, nella contemporaneità il gioco risulta essere faro scrutatore non soltanto del funzionamento del linguaggio e della sua formazione strutturale, ma addirittura dell'esperienza che facciamo del mondo che ci circonda e dei rapporti che instauriamo con i nostri simili.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Adesso può sorgere spontanea una domanda: perché questo excursus sulla validità operativa del gioco come metafora epistemologica? La risposta è sicuramente scontata, ma non per questo ininfluente: perché la seguente trattazione vuole utilizzare proprio la stessa metafora e proseguire, nel suo piccolo, questo filone concettuale debitore alla nozione cardine di "gioco". Lo sfruttamento di tale paradigma risulta particolarmente rilevante e ricco di spunti operativi per il seguente studio, in quanto il nostro intento sarà quello di effettuare un'analisi comparativa tra due generi discorsivi che da tale modello sono dichiaratamente influenzati e che per quanto a una prima occhiata distratta possano apparire assai diversi tra loro hanno in comune molto più di quello che danno a vedere, sia a livello strutturale (di *game* quindi, riprendendo i termini di Eco) che performativo e interpretativo (*play*). I due campi scandagliati e su cui si testerà tale matrice operativa saranno quelli dell'*enigmistica*, genere testuale di importanza capitale per quanto riguarda la crasi tra sistema ludico e linguistico visto che è considerabile come la "coscienza ludica acuta delle potenze combinatorie gratuite dei linguaggi" (Eco 1973, p. XXII), e quello dell'avanguardia letteraria francese fondata nel 1960 da François Le Lionnais e Raymond Queneau dell' "Ouvroir de Literature Potentielle" ("Opificio di Letteratura Potenziale"), comunemente abbreviato con la sigla *OuLiPo*[1].

Un'obiezione possibile a tale scelta potrebbe riguardare l'affiancamento in un unico studio di un genere testuale che è strettamente ludico con un altro, invece, marcatamente letterario. Obiezione non priva di senso, visto che è opinione comune e condivisibile considerare il gioco e la letteratura due campi ben diversi tra loro e che difficilmente possono avere avere qualcosa a che fare l'uno con l'altro, visto che il primo, specie nelle vesti dell'enigmistica, ha come scopo quello di proporre quesiti di vario tipo al solutore che ha come compito quello di risolverli e trovare la soluzione, mentre la seconda tende a innescare nel lettore una risposta estetica. Questo è senza dubbio vero. Tuttavia, come già accennato, testi enigmistici e testi oulipiani hanno una quantità consistente di caratteristiche in comune (come vedremo meglio già a partire dal primo capitolo, nel quale queste due sfere discorsive verranno introdotte e messe a confronto proprio al fine di cercare degli strumenti operativi più affinati che permettano lo svolgimento di un'analisi comparativa funzionale e sensata). Per ora basti dire che sia per quanto riguarda il lato produttivo, basato in entrambi i casi sull'assunzione e il rispetto totale, o quasi, di un comparto *normativo* pregresso, che interpretativo, dove si viene

1 Questa è la forma grafica corretta del collettivo, tuttavia per ragioni di comodità si è scelto, d'ora in avanti, di utilizzare la forma semplificata ma ugualmente diffusa di "Oulipo".

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

a instaurare una relazione *ludica* (vedremo poi in quale delle tante accezioni) tra i due poli dialogici interessati, creazioni enigmistiche e oulipiane possono essere tranquillamente accomunate e uno studio simultaneo di questi due insiemi sembra poter portare alla luce peculiarità testuali altrimenti difficili da reperire e sondare con lo scandaglio semiotico.

Altro fattore da tenere in considerazione, inoltre, è che per quanto questi due generi siano ormai "datati" e abbiano superato i loro anni di maggior successo e diffusione (affermazione sicuramente vera per l'Opificio ma non del tutto per quanto riguarda parole crociate e affini, visto che *La Settimana enigmistica*, per nominare solo la rivista più famosa del settore, continua imperterrita a essere venduta copie su copie e a essere risolta da migliaia di appassionati nonostante la tirannide contemporanea della ludicità multimediale), una loro trattazione risulta sicuramente di grande interesse metodologico per testare l'efficacia dell'utilizzo di strumenti epistemologici che potranno essere riutilizzati in futuro per studi incentrati su argomenti analoghi, magari più moderni, ai due terreni di prova scelti per questa tesi. Sia l'enigmistica che l'Oulipo possono infatti essere considerati dei precursori di molti dei fenomeni produttivi che possiamo osservare al giorno d'oggi e antesignani soprattutto dell'idea di *combinazione di elementi espressivi* al fine di ottenere ciò che è, a tutti gli effetti, "un testo nuovo". L'era postmoderna è costellata da macchine testuali che funzionano seguendo simili algoritmi, teorizzati e messi alla prova già da Queneau e colleghi decenni fa durante i loro primi incontri nella cantina del ristorante Il Vero Guascone a Cerisy-la-Salle sui classici della letteratura. *Mash-ups*, *vines*, *compilations*[2], il lavoro creativo contemporaneo, soprattutto all'interno dello sconfinato campo dei testi audiovisivi, appare molto influenzato da questa idea portante, dimostrando che anche la ripresa, la ricombinazione e la relativa risemantizzazione di elementi preesistenti possono generare strutture di significazione innovative, in quanto i tasselli di tale matrice combinatoria vengono di fatto riassemblati e riorganizzati secondo quella che è definibile come una nuova *forma dell'espressione*[3].

2 Qualche esempio concerto preso da internet dove emerge la validità di questi concetti: https://www.youtube.com/watch?v=1E_fBHQdEVw, https://www.youtube.com/watch?v=OlxPyMsWTWc, https://www.youtube.com/watch?v=Mx2klyUf8ME.

3 Idea a prima vista semplice e banale, ma sostenuta già ai tempi da un intellettuale come Calvino, che nei suoi *Appunti sulla narrativa come processo combinatorio* (1968) spiega come la letteratura nella sua totalità altro non sia che il risultato di un continuo processo di ricombinazione strutturale di temi, figure e situazioni già presenti che l'autore altro non deve fare che "sistemare" seguendo un procedimento se non automatico sicuramente macchinico o anzi, come esplicitato dallo stesso autore, "cibernetico". Per questo motivo il narratore viene degradato a semplice strumento di mezzo, rimpiazzabile da un'ipotetica macchina

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Per questo motivo il seguente studio non sarà mosso da alcun tipo di ambizione generalizzante ed esaustiva, ma avrà il solo interesse di fornire nuovi spunti al dibattito epistemologico sull'argomento; ed è proprio alla luce di questa sperimentalità che la selezione dei testi del corpus di analisi è stata effettuata non tanto in base a criteri di completezza, cioè al fine di dimostrare il funzionamento della matrice operativa su un maggior numero di esemplari possibili, quanto per favorire la possibilità di emersione e di messa in evidenza della validità del paradigma di analisi stesso per il nostro scopo, ovvero portare in superficie le affinità e le differenze tra i due generi chiamati in causa e che rimarrebbero altrimenti sotterrati in un oscuro sottosuolo semiosico. Un paradigma di ricerca, dunque, che fa affidamento sulle potenzialità rivelatrici del particolare anziché sulle pretese completive del generale. Ci affidiamo alla parole di Geninasca per spiegare più compiutamente questa presa di posizione metodologica contro il secondo tipo di analisi:

> L'ambizione della semiotica greimasiana, fin dai suoi inizi, alla fine degli anni 60, era di elaborare una teoria del discorso e dei modelli di prevedibilità che avrebbero permesso di fondare una procedura d'analisi. Scommessa impossibile da vincere e che oggi sappiamo essere inadeguata alla natura degli oggetti semiotici. Il lavoro interpretativo non può procedere linearmente, secondo un algoritmo: bisogna esplorare diversi percorsi possibili per costruire (stavo per dire "inventare") dei discorsi che sono unici per definizione. Spesso e volentieri si dice che non esiste scienza se non del generale. Ma se questo fosse vero, non potremmo avere una scienza della letteratura e forse nemmeno delle scienze umane. La semiotica – la semiotica letteraria per lo meno – deve essere anche una scienza del particolare (Geninasca 1997, p. 16).

Uno studio, dunque, non terminativo ma, come l'argomento trattato, orgogliosamente potenziale.

Per quanto riguarda la struttura argomentativa, la tesi sarà suddivisa in tre parti:

---

fabbricatrice di testi ben programmata per far da ponte tra questo processo combinatorio e la manifestazione. Tesi quanto mai attuale, sostenuta e condivisa anche dai membri e colleghi dell'Oulipo, che fanno dell'abbassamento semiserio e ludico della figura dello scrittore romantico, mosso da chissà quale tumulto interiore o afflato vatico, uno dei loro principali intenti letterari.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1. Nel primo capitolo si effettuerà un primo confronto tra i due generi testuali presi in esame, fornendo una panoramica della loro storia, della loro diffusione e del loro funzionamento semiotico, concentrandoci in particolar modo, come già accennato, sull'utilizzo comune di *limitazioni* e *regole* di produzione specifiche che hanno lo scopo, nel caso dell'Opificio, di liberare il potenziale creativo insito nella lingua, mentre in ambito enigmistico svolgono la funzione di fornire un background comunicativo comune ad autore e solutore. Si affronterà anche il problema della pertinenza del piano dell'Espressione nella funzione segnica e di come esso nella maggior parte dei casi guidi tale processo creativo mediante un procedimento di *Ratio difficillima* (Eco, 1985b);

2. si proseguirà nel secondo capitolo dando una definizione, necessariamente prototipica, quindi costituita da una molteplicità di caratteristiche, del "ludico", e si cercherà di individuare sia le analogie, quindi la ludicità insita nei testi oulipiani e la (possibile) letterarietà di molti giochi enigmistici, sia le differenze tra questi due campi, per tentare di capire in virtù di quali particolarità strutturali e percorsi interpretativi favoriti dai relativi costrutti testuali si ottenga nel primo caso un effetto complessivo di *letterarietà*, mentre nel secondo uno complementare di *ludicità*;

3. col terzo capitolo si entrerà a pieno titolo nella parte analitica, dove saranno messi alla prova gli strumenti teorici ricavati nelle prime due sezioni, che agiranno in sinergia con altri di matrice più strettamente geninaschiana. In particolare i nostri sforzi si concentreranno sui due esponenti testuali probabilmente più celebri nei rispettivi generi di appartenenza e soprattutto maggiormente debitori dell'algoritmo *combinatorio* che abbiamo detto essere la nostra principale fonte di interesse operativo: il gioco delle *parole* crociate, la cui efficacia come modello isomorfico per lo studio del linguaggio è stata rilevata anche da Greimas, che vedeva "nella griglia del cruciverba un analogo dell'organizzazione dell'universo semantico" (Bartezzaghi 2007, p. 312) e il romanzo oulipiano di Perec *La Vie mode d'emploi* (1978, trad. it. *La vita, istruzioni per l'uso*), caratterizzato da un fascismo intaccabile (o quasi) delle

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

norme di fondo che ne regolano la costruzione discorsiva e che è per questo passibile di essere fruito secondo diversi percorsi di interpretazione e di “risoluzione”.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1. La regola: strumento creativo oulipiano e fondamento della comunicazione enigmistica

Al fine di chiarire al meglio la metodologia descrittiva della seguente trattazione (se non, addirittura, per cercare di svilupparla e approfondirla sul campo), inizieremo a sondare il terreno effettuando un primo confronto tra la produzione oulipiana e quella enigmistica, inquadrando quelli che sono i sistemi di regolamentazione interni ai rispettivi campi discorsivi. Per far ciò effettueremo, per prima cosa, una breve panoramica parallela dove verranno tracciate a grandi linee la nascita, l'evoluzione e la diffusione di questi due generi testuali, oltre che le loro idee e i meccanismi generativi portanti. Tale retrospettiva sarà stilata sulla base di saggi e scritti teorici (come ad esempio manifesti letterari, dichiarazioni di poetica o manuali/grammatiche di regole) di importanti esponenti dei relativi settori che sono stati prodotti, quindi, all'interno delle relative *semiosfere* di appartenenza. Tale premessa ci permetterà di ricostruire la conformazione dei due insiemi di *norme di produzione testuale* che determinano il lavoro autoriale dell'enunciatore oulipiano ed enigmistico, permettendoci di metterli a confronto e di definirne le analogie e le eventuali differenze. Per rendere più chiaro ed esplicito il loro funzionamento, nei paragrafi successivi verrà compilata una piccola campionatura (selezionata sulle basi della lezione geninaschiana esplicitata nell'introduzione) di alcuni degli esperimenti letterari oulipiani e dei giochi enigmistici, che saranno suddivisi e categorizzati in base al tipo di *manipolazione* imposta dalla norma in questione e a cui la loro generazione è quindi subordinata. Banalmente, è soltanto avendo ben chiaro in cosa consistano queste regole (nonostante il nostro intento non sia assolutamente quello di fornire una loro tassonomia, per la quale rimandiamo a opere ben più complete e “manualistiche” della nostra) e quali restrizioni impongano all'autore, che ci si potrà avvicinare con maggior spirito critico alle problematiche affrontate in seguito. Senza questo passaggio preliminare il rischio è quello di erigere un'*harena sine calce*, il cui peso analitico rischia di far crollare su se stesso l'intero impianto argomentativo.

Il focus di questa prima sezione riguarderà quindi le *meccaniche di produzione* all'interno dei due settori analizzati, costituite da un insieme variegato di procedimenti la cui adeguata comprensione è raggiungibile soltanto osservando concretamente i fenomeni testuali ottenuti

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sulla base di esse.

Ma attenzione: non si deve per questo pensare che si voglia proporre uno studio empirico del procedimento autoriale di stesura degli esercizi letterari del collettivo e dei giochi creati in campo edipico[4]: questo è quanto di più lontano ci si aspetta di mostrare in questa sezione visto che, come la teoria semiotica ci insegna, l'operato effettivo ed extra-testuale dell'autore deve rimanere rigorosamente al di fuori dei confini epistemologici della materia stessa. Piuttosto, ci si rifarà alla *teoria della produzione segnica* promossa da Umberto Eco nel suo *Trattato di semiotica generale* (1975), che sin dalle premesse del suo piano operativo si dimostra particolarmente attenta a tutto ciò che concerne il "lavoro produttivo"[5] di una concatenazione segnica:

> Cosa accade quando si produce un segno o una sequenza di segni? Anzitutto si deve assolvere a un compito in termini di *fatica fisica*, poiché si deve "emettere". Intendiamo qui /emettere/ non solo nel senso di emissione di suoni, dato che ci si riferisce a ogni tipo di produzione di segni fisici.
>
> Diciamo dunque che si "emette" una immagine, un gesto, un oggetto che, al di là delle sue funzioni fisiche, miri a COMUNICARE qualcosa.
>
> In tutti questi casi l'emissione presuppone un LAVORO[6] (Eco 1975, p. 203).

Più specificatamente il codice (termine cardine di tutta la teoria semiotica promossa dal *Trattato*, sepolto da tempo nel cimitero semiotico ma del quale sarà tentata una "riesumazione" nel capitolo seguente) stabilisce sia le regole di emissione *materiale* del segno, ovvero "le caratteristiche che deve avere una determinata sostanza dell'espressione per essere riconosciuta come realizzazione particolare della forma dell'espressione corrispondente" (Panosetti 2015, p. 90), sia le caratteristiche della corrispondente *funzione segnica*, all'interno della quale "una espressione è correlata a un contenuto, ed entrambi gli elementi correlati diventano FUNTIVI[7] della correlazione" (Eco 1975, p.73). Si cercherà proprio di capire qual è la relazione che si viene a instaurare tra questi due funtivi e come tale

4 Chiariamo subito, onde non generare confusione con altri significati dello stesso termine (come ad esempio quello di stampo psicanalitico) che intenderemo l'aggettivo "edipico" come sinonimo di enigmistico, in quanto si ritrova utilizzato in questa accezione nella maggior parte dei libri sull'argomento.

5 Che è, tra l'altro, il titolo del paragrafo introduttivo della sezione in cui viene discussa la teoria.

6 Entrambe le parole sono in maiuscolo nel testo.

7 Anche in questo caso in maiuscolo nel testo.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

motivazione contribuisca alla generazione dei testi nei due generi discorsivi. In questa prima sezione si può quindi riconoscere la volontà di tracciare le linee guida di quella che si può definire un'*intentio auctoris* "collettiva" (Eco 1979) costituita dall'insieme delle strategie testuali che guidano la composizione non di un singolo autore ma di un insieme vasto ed eterogeneo di figure enunciatrici, che in quanto appartenenti al medesimo campo di produzione discorsiva condividono le stesse norme pratiche per la generazione di opere, la cui impronta è in un caso letteraria mentre nell'altro ludica. Uno sbocco operativo i cui risvolti, se si proseguisse in questa direzione, potrebbero portare verso la ricerca di una classificazione completa ed esaustiva delle marche linguistiche che compongono le pratiche scrittorie del "genere oulipiano" e del "genere enigmistico", operazione non soltanto possibile (vista la presenza massiccia di leggi intersoggettive che sovra-determinano le libertà di enunciazione dei rispettivi autori e ne restringono le possibilità stilistiche) ma addirittura di estremo interesse analitico. Tali norme hanno infatti un'importanza capitale nella gestione del processo di generazione segnica, come osserva Rastier:

> ogni pratica sociale si suddivide in attività specifiche, alle quali corrisponde un sistema di generi che co-evolvono. I generi, pertanto, continuano a essere specifici per i diversi discorsi, e persino per i diversi campi pratici: un trattato di fisica non obbedisce alle stesse norme di un trattato di linguistica. Se i discorsi possono influenzarsi reciprocamente, ciascun sistema di generi rimane tuttavia autonomo ed evolve secondo proprie leggi.
> Il genere perciò svolge un duplice ruolo di mediazione: non si limita, infatti, a provvedere il legame fra il testo e il discorso ma anche quello fra il testo e la situazione, come si connettono nell'ambito di una pratica (Rastier 2001, p. 339).

La convenzionalità delle norme di genere fornisce quindi una strutturazione pseudo-oggettiva di base che è dotata di una propria autonomia, i cui influssi permeano l'intero rapporto dialogico fra i due attori. Tuttavia il fine perseguito in questa sede non sarà quello di proporre uno studio dei due ambiti discorsivi secondo una rigorosa prospettiva di studio dei generi: *in primis*, perché non è nostro interesse rilevare per filo e per segno le ricorrenze sintattiche, lessicali e retoriche che legano e accomunano i testi prodotti all'interno dei rispettivi campi presi in esame, o capire quali siano le problematiche metodologiche per rendere tale operazione effettivamente possibile; *in secundis*, perché se certamente si può parlare di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

“generi” in relazione alle produzioni oulipiana ed enigmistica, i discorsi che si sviluppano all'interno dei loro confini fanno certamente eccezione rispetto ad altri facenti capo a generi più tradizionali. Infatti se questi ultimi non sono "governati da regole [...] ma soltanto da norme[8]" (Rastier 2001, p. 340), i dettami che reggono la formazione dei componimenti dell'opificio e dei giochi del settore edipico sono, al contrario, proprio delle regole ferree e rigorose, non intaccabili in alcun modo dalla volontà soggettiva dell'enunciatore. Certamente questo tipo di leggi fisse sono accompagnate da altre dello stesso tipo delle “norme” chiamate in causa da Rastier, essendo indubbio che i lavori prodotti all'interno dell'avanguardia e del settore ludico presentino pattern ricorrenti di strutturazione tematica e discorsiva che contribuiscono a rendere un dato testo immediatamente riconoscibile come appartenente a quel dato genere. Tuttavia quelle che a noi interessano in questo capitolo e delle quali si cercherà di fornire una descrizione il più possibili puntuale e accurata sono proprio le “regole” vincolanti del primo tipo, in modo da poterne confrontare il funzionamento segnico e rilevarne così analogie e differenze.

Questo ci permetterà di delineare un primo nodo teorico fondamentale, ovvero il differente *rapporto di motivazione* tra i due piani della funzione segnica e la dominanza del livello dell'espressione su quello del contenuto nel processo di creazione testuale. Specifichiamo subito che non tutta la sterminata produzione bibliografica del collettivo transalpino si basa su tale rapporto, ma si può sicuramente affermare senza pericolo di essere smentiti che la stragrande maggioranza di essa inverte il consueto legame di motivazione tipico della scrittura narrativa tradizionale secondo il quale “è il contenuto a determinare l'espressione” (Panosetti 2015, p. 93) e che le regole che gli autori del collettivo si auto-impongono colpiscono principalmente la sfera del significante. In questo senso il lavoro dei suoi membri sembra obbedire a leggi di generazione testuale più simili a quelle che sottostanno alla produzione poetica piuttosto che a quella prosastica. È Eco stesso, nel suo tentativo di tracciare una linea discriminante tra i "segni" che contraddistinguono questi due generi testuali, a sostenere che

8 L'autore oppone "regola" e "norma" secondo una classificazione basata sul grado di restrittività della legge in questione, intendendo con il primo termine un vincolo linguistico che non deve essere trasgredito mentre nell'altro caso una linea guida che è sì restrittiva, ma al tempo stesso lascia un certo agio all'autore. Nel corso della trattazione questi due termini verranno utilizzati in modo assolutamente equivalente, dato il loro utilizzo sinonimico all'interno dei generi studiati.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> il principio di discriminazione non gioca sulla prevalenza del contenuto o dell'espressione [...]. Quelli che dobbiamo individuare sono due modalità specifiche di correlazione tra espressione e contenuto che caratterizzano due diversi modi di costruire una funzione segnica, la funzione istituita dalla poesia e quella istituita dalla prosa (Eco 1985b, p. 17)

e associando alla poesia una *ratio* generativa in cui le pertinenze dell'espressione ricadono su quelle del contenuto secondo un fenomeno diametralmente opposto a quello della prosa, come vedremo più approfonditamente in § 1.5. Nonostante il manifestato intento narrativo del gruppo francese, quindi, le loro opere sembrano essere accomunabili, almeno da un punto di vista strettamente produttivo, più a dei componimenti poetici che a scritti romanzeschi.
Per quanto riguarda l'enigmistica, invece, il discorso è leggermente diverso. Infatti, al contrario della produzione oulipiana, essa è satura di giochi che si basano su meccanismi di ambiguità semantica, in cui è quindi il piano del contenuto a regolare il processo generativo. In questo caso la scelta operata è stata quella di tralasciare questo tipo di fenomeni testuali e di concentrarsi solo su quelli in cui l'ambiguità colpisce il piano dell'espressione, nonostante di questo sottogruppo di pratiche ricreative parleremo velocemente al fine di fornire almeno uno sguardo d'insieme. Il motivo di questa decisione è presto detto: proponendosi la nostra tesi come uno studio della rilevanza della combinazione espressiva in campo ludico e letterario, questo tipo di giochi non rientra nella nostra sfera d'interesse dato che in essi l'azione ludica, sia a livello creativo che fruitivo, non agisce sul significante. Un taglio netto al corpus, quindi, in linea con quanto dichiarato nell'introduzione.

Con questo svisceramento dell'attività produttiva siamo alla “fase 1” del processo di comunicazione. Nonostante ciò, si potranno già riscontrare all'interno di entrambi i campi di studio gli influssi e soprattutto il legame delle due tendenze, già delineate nell'introduzione e dichiarate linee guida di tutta la trattazione, del *game* (ovvero, ricordiamo, le regole di combinazione e restrizione) e del *play* (cioè la libertà che proprio da tali regole scaturisce e che si sostanziano, in questa fase, nelle mosse dell'autore oulipiano ed enigmistico nel corso del processo creativo).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1.1 OULIPO: STORIA E CONCETTI PRELIMINARI

L'*Oulipo* (sigla che in italiano viene generalmente adattata in *Oplepo*, che sta per "Opificio di Letteratura Potenziale") è un'avanguardia letteraria francese nata dalle menti del matematico François Le Lionnais e dello scrittore e saggista Raymond Queneau, anche se quest'ultimo attribuisce al primo tutto il merito della fondazione del collettivo[9]:

> Avevo scritto cinque o sei sonetti dei centomila miliardi di poesie, e esitavo un poco a proseguire, insomma, non avevo davvero il coraggio di proseguire, più la cosa andava avanti, più era difficile da fare naturalmente. […] Ma quando ho incontrato Le Lionnais, che è un amico, mi ha proposto di fare una specie di gruppo di ricerca sulla letteratura sperimentale. Ciò mi ha incoraggiato a continuare i miei sonetti (Oulipo 1973, p. 28).

Riunitisi per la prima volta nella cantina del ristorante Il Vero Guascone a Cerisy il 24 novembre 1960 con il nome di S.L.S (ovvero "Seminario di Letteratura Sperimentale"), il collettivo contava inizialmente solo sette membri: i due ideatori, Jean Queval, Jean Lescure, Jacques Duchateau, Claude Berge e Jacques Bens. Il nome definitivo fu scelto soltanto durante l'incontro del 13 febbraio 1961, e durante questi primi seminari l'intento letterario dei membri del gruppo sembrò essere principalmente quello di rivalorizzare opere passate, il cui valore storico veniva messo da parte per promuovere un loro svisceramento rinnovatore, utilizzandole come basi di partenza da cui poter ricavare una virtualità indefinita di potenziali lavori futuri. Ma a questa aspirazione artistica, tuttavia, ne venne presto accompagnata un'altra, destinata a diventare il vero marchio di fabbrica di tutto il lavoro dell'Opificio, cioè la costruzione di nuove *strutture* di stampo artificiale che prendessero le distanze dai canoni classici della narrativa tradizionale e che permettessero l'apertura di vie originali al completo servizio della causa letteraria. Per raggiungere questo obiettivo stilisticamente rivoluzionario era necessaria, secondo gli esponenti, la formulazione di una *norma testuale* rigorosa, stipulata prima dell'atto stesso della scrittura e che doveva essere necessariamente rispettata per poter "suscitare l'Immaginazione, catena dagli infiniti anelli o l'Ispirazione dalle dita

9 La notizia è riportata in Oulipo (1973). Questo volume costituirà la principale fonte di riferimento per quanto riguarda i dati relativi alla storia del gruppo e per il reperimento di molti degli esperimenti che verranno riportati e analizzati.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

azzurrine e liberarsi da espressioni, forme e ritmi triti e ritriti" (Burgelin 1988, p. 73).
Quest'idea di fondo era perseguita con una metodicità del tutto fuori dagli schemi per l'epoca e apriva le porte per la prima volta a una letteratura votata sempre più all'*oggettività* e svincolata dalla dipendenza verso l'estro e l'abilità dello scrittore, la cui figura era stata a lungo mitizzata durante il periodo rinascimentale e la cui ispirazione era considerata alla pari di un dono degli Dei o di un tocco delle Muse. È rimasta celebre, a questo proposito, una risposta che Raymond Queneau dette al suo compagno Jean Queval su un quesito sollevato relativamente a questo argomento:

> Non c'è letteratura se non volontaria

continuando poi con

> il vero ispirato non è mai ispirato, lo è sempre (Oulipo 1973, p. 32).

Col passare del tempo le idee narrative di questo gruppo presero sempre più piede, assumendo sempre più prestigio a livello internazionale tanto che, verso la seconda metà degli anni '60, arrivò ad annoverare fra i suoi esponenti personalità di spicco del mondo letterario del calibro di Georges Perec e Italo Calvino. Anche dopo l'ultima riunione ufficiale del gruppo, la centotrentaquattresima, il collettivo ha continuato a far parlare di sé e a diffondere il suo verbo all'interno del mondo letterario, generando un'assortita serie di epigoni[10] e continuando a creare e inventare nuove forme e strutture capaci di liberare i massimi gradi della potenzialità del linguaggio[11].

Ma procediamo un passo alla volta, ricavando dai verbali redatti durante i primi incontri e dalle dichiarazioni di poetica dei vari membri del gruppo quanti più dati e informazioni utili, al fine di tradurre nel metalinguaggio semiotico gli intenti artistici che guidano la produzione di questa corrente letteraria e di fornire una prima base di appoggio su cui impostare le direttrici della nostra matrice operativa.

10 Una breve lista è fornita dalla pagina *Wikipedia* dell'Opificio, sotto la voce "Filiazioni": https://it.wikipedia.org/wiki/OuLiPo.
11 Anche in Italia è nato un gruppo di sperimentazione letteraria che segue gli insegnamenti del collettivo francese, col nome, appunto, di "Oplepo".

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Come si può vedere già dal primo manifesto, *La Lipo*, redatto da François Le Lionnais in occasione della riunione del 24 novembre, il lavoro oulipiano poteva essere raggiunto seguendo due tendenze fondamentali, già accennate precedentemente e di cui diamo adesso una sintesi definitiva:

- La tendenza *analitica*, che si applicava a "opere del passato, per cercarvi possibilità spesso insospettate dagli autori" (Oulipo 1973, p. 19)

- La tendenza *sintetica*, ben più ambiziosa e vera vocazione letteraria dell'Oulipo. Questo paradigma consisteva invece nella teorizzazione e nella sperimentazione di nuove strade narrative, sottoponendo il processo della scrittura a norme ferree come permutazioni lessicali, restrizioni alfabetiche, leggi matematiche e simili.

Il paradigma manipolatorio dell'Opificio ci appare, sin da queste prime battute, duplice. Una sua variante si affianca all'intenzione di generare qualcosa di nuovo da testi preesistenti: non necessariamente dei classici intramontabili della letteratura (sono gli stessi membri a sostenere che "i testi letterari di qualità non sembrano trarne vantaggio") ma anche scritti molto meno nobili e dal tono più casereccio o istituzionale, come ad esempio ricettari di cucina, corpus di leggi e articoli di giornale, i cui risultati ottenuti "sembrano introdurre nell'informazione quotidiana una risonanza che di solito non lasciano trasparire" (Oulipo 1973, p. 144)[12]; l'altra, per contro, svolge il compito di creare opere innovative e originali a partire da strategie pre-costruite di produzione testuale, tali da permettere non tanto all'autore (la cui figura, come già specificato, è fortemente ridimensionata e condensata entro i limiti di un semplice intermediario tra la lingua e le sue possibili manifestazioni), quanto al linguaggio stesso, la liberazione delle proprie potenzialità più remote, sepolte nelle profondità di strutture altrimenti inaccessibili.

Tale scissione prospettica viene rimarcata e approfondita ulteriormente nel secondo manifesto,

12 Per correttezza nei confronti del lettore esplicitiamo che i passi riportati sono relativi a un esperimento particolare di trasformazione automatica, cioè il metodo P ± n, che sarà riportato e analizzato più avanti. Tuttavia ci pare che questo discorso possa essere esteso alla maggior parte delle operazioni che l'Oulipo era solito eseguire su basi già esistenti, tendenti in ogni caso alla riscoperta potenziale e alla nobilitazione di esponenti testuali semplici e comuni.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

redatto sempre da Le Lionnais, nel quale si spiega quali siano gli elementi su cui principalmente tale manipolazione agisce:

> La maggior parte delle opere OpLePiane date in luce fin qui si pone in una prospettiva SINTATTICA strutturista[13] [...]. In queste opere, infatti, lo sforzo creativo si concentra principalmente su tutti gli aspetti formali della letteratura: *restrizioni, programmi o strutture alfabetici, consonantici, vocalici, sillabici, fonetici, grafici, prosodici, rimici, ritmici e numerici* (corsivo nostro) (Oulipo 1973, p. 22).

Specificando più avanti che

> Al contrario gli aspetti SEMANTICI non erano presi in considerazione, i significati erano lasciati al piacere di ogni autore e venivano tenuti fuori da ogni preoccupazione di struttura (Oulipo 1973, p. 22).

Questa sezione ci dà molte informazioni interessanti sull'operato degli enunciatori oulipiani e se la filtriamo tramite lo scandaglio semiotico si possono isolare dei termini e soprattutto delle contrapposizioni che non possono non essere reinterpretate in funzione di alcuni temi cardine della materia:

- La volontà degli scrittori dell'Opificio di privilegiare gli aspetti *sintattici* a discapito di quelli *semantici*, lasciati "al piacere di ogni autore e tenuti fuori da ogni preoccupazione di struttura". Si può affermare che l'intento creativo di questi artisti agisca quindi principalmente sull'asse del *processo* (dove gli elementi si congiungono per continuità spazio-temporale venendo a instaurare una relazione *sintagmatica*) piuttosto che su quello del *sistema* (sul quale la relazione è invece *paradigmatica*) (Hjelmslev 1968).

- Il campo di azione ristretto agli "aspetti formali della letteratura". Tuttavia dalla lista che segue questa affermazione ("restrizioni, programmi o strutture alfabetici,

13 Viene utilizzato questo termine in opposizione al vocabolo, a noi ben più congeniale a dire il vero, di strutture*ali*sta, che a detta dell'autore era visto "con circospezione" da molti membri del gruppo. In lingua originale l'opposizione riguarda invece i due termini "structurEliste" e "structurAliste".

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

consonantici, vocalici, sillabici, fonetici, grafici, prosodici, rimici, ritmici e numerici”) è intuibile come quel “formali” sia da tradurre, nel metalinguaggio semiotico (si sa infatti che la nostra materia ha “il brutto vizio” di prendere parole di uso comune e darle un significato totalmente diverso!), in *espressivi*, poiché le manipolazioni indicate agiscono sempre su quello che si può identificare con il piano *significante* della lingua (Saussurre 1916).

La combinazione di questi due parametri favorisce la creazione di una gabbia normativa basata, quindi, sull'idea di *manipolazione espressiva*, presupposto imprescindibile da cui parte tutta la produzione testuale dell'avanguardia e senza il quale l'esplorazione delle potenzialità del linguaggio appare irraggiungibile. Questo concetto, come vedremo meglio in §1.5, si inserisce nella problematica più estesa della motivazione e della pertinenza della funzione segnica all'interno del testo letterario, in quanto “nel testo poetico e letterario la forma espressiva è altamente pertinente: il modo in cui il messaggio è costruito non è 'innocente'” e in particolar modo è “pertinente nella misura in cui la sua strutturazione complessiva ricade sul contenuto, producendo un determinato effetto di senso” (Panosetti 2015, pp. 87-88). Per ora basti rilevare che se nella concezione tradizionale della letteratura i criteri di gestione degli elementi appartenenti alla forma dell'espressione sono normalmente subordinati a quelli della forma del contenuto, nelle prese di posizione dell'Opificio si può riconoscere un vero e proprio ribaltamento dei criteri di pertinenza che definiscono questo legame, rendendo al contrario il piano del significato subordinato a quello del significante e risultando da esso dipendente. Il rapporto di motivazione della funzione segnica viene rovesciato e tale sovversione è ottenibile soltanto attraverso la formulazione e il rispetto della legge testuale di base la quale permette, proprio in virtù della sua rigorosità ma al tempo stesso della sua arbitrarietà, un'esplorazione del senso adeguata e completa.

Limitazione e libertà dunque, due concetti apparentemente inconciliabili e antitetici che nel lavoro oulipiano vanno invece a braccetto e sono imprescindibili l'uno dall'altro. Perfetta sintesi di questo felice accoppiamento è il concetto di *contrainte* (cioè limitazione, restrizione), una delle colonne portanti dell'intero impianto generativo dell'Opificio e del quale il solito Le Lionnais ci dice che

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> ogni opera letteraria si costruisce a partire da un'ispirazione… che bene o male deve adattarsi a una serie di costrizioni e procedimenti (Oulipo 1973, p. 31).

Un'altra formulazione di questa procedura è fornita da uno dei suoi utilizzatori più accaniti, Georges Perec, che mette bene l'accento sulla correlazione in essa vigente tra restrizione e stimolo creativo.

> Ce mot de contrainte, on nous a souvent reproché que ça introduisait quelque chose qui est assez pejoratif, du genre… une obligation, une regle tres dure. En fait, cette contrainte, on ne la perçoit pas du tout comme une epreuve, et pas du tout comme une restriction. On oppose tout a fait, en anglais, ce qui serait *constraint* et *restraint*. En fait, ce qu'on cherche, c'est quelque chose qui va stimuler notre créativité, c'est quelque chose qui va fonctionner un peu comme une pompe, une pompe aspirante ou, a travers l'exercice de la contrainte, on va arriver a produire quelque chose. (Perec 1981, p. 309)

Essa è quindi sì una barriera, un vincolo espressivo al di là del quale non si può assolutamente andare, ma proprio per questo motivo si configura come un ostacolo il cui superamento permette e favorisce una sperimentazione semantica senza pari e l'adozione di stratagemmi narrativi fra i più disparati. La *contrainte*, quindi, "non è solo la condanna a restare dentro al campo designato dalla regola: è anche la condanna a esplorarlo per intero, ovvero a non avere altri limiti" (Bartezzaghi 2004b, p. 9), proprio perché all'interno dei suoi confini tutto è permesso e fornisce quindi uno spazio di manovra nel quale la libertà enunciazionale dell'autore può spaziare indisturbata. Scrive ancora Le Lionnais, nel secondo manifesto:

> L'efficacia di una struttura, cioè l'aiuto più o meno grande che può fornire a uno scrittore, dipende innanzitutto dalla più o meno grande difficoltà che comporta scrivere testi rispettando regole più o meno restrittive (Oulipo 1973, p. 23).

Riallacciandoci a quanto già espresso nell'introduzione si può rilevare un'analogia tra la mutua dipendenza tra restrizione e libertà con quella, pertinente alla funzione ludica, tra *game* e *play*, le due peculiarità appartenenti all'ambito giocoso che permeano ogni forma di attività

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

ricreativa e alle quali l'opera produttiva dell'Oulipo sembra essere in qualche modo associabile se non debitrice. Così come lo svolgimento di un gioco, infatti, procede attraverso la concatenazione e la sovrapposizione continua di ciò che è imposto dalle sue stesse leggi, che non possono essere in alcun modo trasgredite a meno di non barare, e la libertà delle mosse permesse, così la stesura di un testo dell'Opificio ci sembra essere improntata sulla stessa alternanza concettuale, dovendo proprio a essa la sua prolificità. Già a un primo sguardo, dunque, si può vedere come nonostante gli esperimenti del gruppo francese vengano catalogati come "testi letterari", già sul piano generativo la legge che ne determina l'emissione propone un'azione enunciatrice che ha molte somiglianze con quella che guida la produzione in ambito ludico. Lo scrittore oulipiano "gioca" con le parole e infatti, a differenza dei suoi colleghi ben più impegnati culturalmente e che difendono a spada tratta la valenza artistica del loro operato, tende a prendersi molto meno sul serio e reputa il suo processo creativo niente più di un meccanismo di ripetizione quasi automatica. Infatti

> l'Oulipo non si è limitato a restaurare il concetto di regola. Ne ha sottolineato insieme la necessità e l'arbitrarietà contingente, l'ostentata futilità. La regola oulipiana viene sempre enunciata come *regola di un gioco* (corsivo nostro), derisoria del suo rigore stesso, forte unicamente della propria ostinazione o della propria automaticità (Burgelin 1988, p. 73).

Ci pare adeguato chiudere il paragrafo con questa citazione, che ben mostra le ingerenze della sfera ludica nel lavoro oulipiano, proiettandoci verso il successivo nel quale si parlerà della storia e dei concetti chiave dell'enigmistica.

1.2 ENIGMISTICA: STORIA E CONCETTI PRELIMINARI

L'*enigmistica*[14] è un insieme strutturato di diversi giochi linguistici che si è sviluppato e diffuso abbastanza recentemente. Nonostante enigmi e operazioni di manipolazione lessicale

14 Specifichiamo subito che ci occuperemo in questa sede soltanto dell'enigmistica *italiana*, la quale è caratterizzata da molte peculiarità strutturali che la distinguono dalle varianti estere del fenomeno, sviluppatesi in direzioni differenti. Si vedrà meglio questa distinzione quando parleremo del cruciverba, le cui differenze a livello nazionale si possono riscontrare già nella diversa disposizione delle caselle nere nello schema.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

esistessero già nell'antichità, hanno assunto il loro carattere di giochi regolati soltanto verso fine '800/inizio '900. Infatti

> l'organizzazione dell'eterogeneo insieme dei giochi enigmistici è il risultato dell'evoluzione storica di una serie ancor più disparata di procedimenti (linguistici, letterari, retorici, poetico-iconici, cabalistici, di gioco) sorti nelle diverse epoche: enigma antico, indovinello folcloristico, charades, imprese, emblemi, iconologia, poesia figurale, anagrammatismo, poesia "artificiosa". Chiameremo /enigmatica/ questo irregolare affollamento (Bartezzaghi 1993, p. 98).

Antenati dei giochi linguistici che conosciamo oggi sono dunque le procedure *enigmatiche*, un gruppo variegato di fenomeni testuali al cui interno sono rintracciabili esponenti anche molto diversi fra loro. Questi due insiemi discorsivi possono essere considerati come due *semiosfere*[15] delle quali una costituisce l'evoluzione dell'altra, anche se l'odierno genere enigmistico si è sviluppato in una direzione talmente restrittiva da non rappresentare niente più che un "epifenomeno trascurabile" (Bartezzaghi 1993, p. 98) della sua antenata. Questo chiaramente non ci spaventa, perché se è vero che un'analisi dell'opera enigmistica non aggiunge niente a un eventuale studio del campo enigmatico, ciò che ci proponiamo di fare in questa sede e in particolare in questo paragrafo è esattamente il contrario, ovvero osservare in che modo si siano sviluppate nel corso del tempo le procedure antiche di manipolazione linguistica e siano arrivate ad assumere la forma e l'aspetto contemporaneo. Se molti punti in comune tra i due generi sono rimasti inalterati, infatti, tantissime e ben più interessanti per i nostri fini sono le loro differenze, sostanzialmente catalogabili secondo le macro-direttrici del *play* e del *game*.

Per quanto riguarda l'aspetto del *play*, il rapporto fra interrogante e interrogato (così vengono comunemente chiamate i due attori dialogici del periodo enigmatico nella maggior parte della letteratura sull'argomento) era di forzata *subordinazione*, mentre quello che intercorre fra autore e solutore enigmistico è fortemente *paritario*. Il quesito antico, infatti, era

15 In particolare nel loro insieme le procedure dell'enigmatica appartengono a una *semiosfera* molto vasta e "hanno come solo carattere comune la testualità" (Bartezzaghi 1993, p. 98).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

generalmente manchevole di quella caratteristica che definisce la maggior parte dei giochi appartenenti sia al passato che all'epoca contemporanea, cioè il loro essere degli atti fondamentalmente *liberi*, cui ci si può sottrarre come e quando si vuole visto che “il gioco comandato non è più un gioco” (Huizinga 1939, p. 10). Questa discrepanza col suo erede odierno appare evidente se si pensa ai numerosissimi enigmi di cui sono ricolmi miti e leggende di svariate culture, la maggior parte dei quali erano veri e propri strumenti di lotta intellettuale fra menti rivali, in cui una risposta giusta e una sbagliata potevano fare la differenza fra la vita e la morte. Un esempio su tutti è il celeberrimo quesito della Sfinge, mostro dai lineamenti femminili con il corpo di leone, ali di rapace e coda di serpente, posta sulla strada di Tebe da Era con l'intenzione di punire tutta la discendenza del primo re Cadmo e che al viandante Edipo in rotta verso la città rivolge la seguente domanda:

> Qual e l'animale che di mattina cammina con quattro zampe, a mezzogiorno con due e la sera con tre?[16]

Non ci sono regole precise che portino a una soluzione univoca e definita, la strada per il reperimento della soluzione è interrotta e sconnessa “come interrotta è la strada per andare a Tebe” (Bartezzaghi 2004a, p. 4). Se il giovane vuole passare deve per forza rispondere correttamente, altrimenti sarà divorato come tutti gli altri prima di lui. Uccidere o essere uccisi, indovinare o morire, non esiste una terza opzione. Più che un ragionamento razionale, l'azione intellettiva che Edipo deve compiere per poter risolvere il quesito è di sovvertire la logica stessa suggeritagli dal pensiero razionale, arrivando così a non vedere più con gli occhi dell'uomo ma con quelli del mostro. Per la Sfinge i nemici da sconfiggere non sono infatti i suoi terrificanti simili ma proprio il genere umano, e l'enigma obbliga all'assunzione di questa prospettiva ogni malcapitato che si trovi a percorrere le terre della Beozia, senza che abbia scelto in alcun modo di farlo.

> L'essere mostruoso di cui la Sfinge parla per via d'enigma è l'uomo che, restando se stesso (è dotato di “una voce sola”[17]), cambia natura e ha una mutevole quantità di piedi o appoggi (a

16 La forma dell'enigma, qui molto semplificato, è ripresa da Gilson, Palazzi (1997), sotto la voce "Sfinge".
17 La frase "ha una voce sola" si ritrova nella forma attraverso la quale l'autore milanese

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> seconda della sua età). Anche qui agisce uno sviamento: l'enigma richiede al solutore di guardare se stesso, il genere a cui appartiene, da un punto di vista esterno. Ciò che allontana la risposta dalla domanda è questo: l'uomo vi è descritto secondo un punto di vista remoto, attraverso caratteri che abitualmente sono considerati secondari, e deve riuscire ad applicare una difficile metafora a se stesso. Non è secondario il fatto che la domanda sia posta da un mostro: l'enigma funziona come uno specchio deformante fra le mostruosità reciproche di interrogante e interrogato (Bartezzaghi 2004a, p. 17).

La Sfinge obbliga l'interlocutore a diventare come lei mediante una forzata crasi dialettica tra enunciatore ed enunciatario, imponendogli la propria *forma mentis* e costringendolo a cambiare il punto di vista con il quale in futuro dovrà guardare i suoi simili. In generale, l'enigma non assume mai il carattere di un gioco proposto liberamente al solutore, ma può essere definito al massimo come un gioco perverso, una sfida mortale, che lega indissolubilmente i due sfidanti attraverso uno scambio forzato di ruoli esistenziali. L'unico mezzo perseguibile per sciogliere il nodo che tiene avvinti il boia e la preda è il ribaltamento di tale rapporto, in modo da rendere il carnefice vittima di se stesso, del suo enigma, del suo essere: e infatti la Sfinge, dopo essere stata sconfitta, si suicida gettandosi dalla rupe, detronizzata dalla sua posizione di potere. Finito il suo compito, il mostro non ha più ragione di esistere.

Nell'era enigmatica, dunque, l'indovinello e il quesito altro non erano se non prove che contrapponevano due o più sfidanti nel raggiungimento di un fine ultimo molto importante, a volte quasi divino. Altri esempi simili a quello della Sfinge si ritrovano in molte mitologie e religioni, e anche in questi casi l'enigma costituisce un duello letale nei quali è in palio la sopravvivenza di uno dei due sfidanti. La sfida non richiedeva però forza fisica, abilità con la lancia e con lo scudo, ma la
dimostrazione di una conoscenza arcana superiore, una scintilla in grado di piegare l'interlocutore al proprio volere.

> Per l'uomo primitivo il potere e l'osare qualche cosa significa forza, ma il sapere qualche cosa significa forza magica. Per lui ogni conoscenza non comune è in fondo una scienza sacra, un

analizza l'enigma, ovvero quella degli scoli delle *Fenicie* euripidee.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

segreto e magico sapere. Infatti per lui veramente ogni conoscenza è in immediata relazione con l'ordine cosmico stesso (Huizinga 1939, pp. 124-125).

Il sapere, la comprensione, la saggezza: questi sono gli strumenti necessari per poter vincere l'avversario. Il rapporto tra i due poli dialettici era quindi di carattere fortemente *agonale*[18]. Il superamento della prova richiesta comportava la sconfitta dell'avversario, mentre il raggiungimento dell'analogo obiettivo nella pratica edipica contemporanea non è affatto percepito in questo modo: infatti una delle differenze sostanziali tra interrogante enigmatico e autore enigmistico risiede proprio nel fatto che se il primo non voleva assolutamente essere risolto, per il secondo ciò *costituisce lo scopo ultimo del suo atto di enunciazione*. Sicuramente la componente di sfida è presente in entrambi i casi, ma quella che lega i due attori dialettici in enigmistica è una relazione dalla tensività molto più bassa, nella quale non c'è nulla in palio se non la soddisfazione di risolvere ed essere risolti.

La seconda differenza riguarda invece l'aspetto del *game*, in quanto l'enigmatica si caratterizza per una mancanza totale di *regolazione normativa* delle sue pratiche. Il passaggio dall'una all'altra fase, in questo senso, è stato molto graduale, intervallato da un periodo mediano che prende il nome di *fase di transizione proto-enigmistica* (Bartezzaghi 1993). Questa fase è iniziata nella prima metà dell'Ottocento e durante il suo corso sono state scritte moltissime grammatiche sull'argomento, capostipite delle quali è stato il manuale *Enimmistica* (Tolosani 1901), a cui si fa risalire la prima occorrenza del nome stesso della disciplina (Bartezzaghi 2004a) e la cui versione definitiva è considerata la prima vera tassonomia dei giochi enigmistici nella quale ogni tipologia era accompagnata dal relativo regolamento. Per quanto riguarda indovinelli e giochi in versi in generale (in § 1.4.1.1 e § 1.4.1.2 vedremo con precisione cosa si intende con queste nomenclature all'interno del genere edipico), inoltre, è proprio in questa fase che inizia ad abbozzarsi una struttura apertamente biplanare del testo,

18 *Agon* è inoltre una delle quattro categorie che Caillois (1958) delinea nel suo tentativo di raggruppamento dei tipi di giochi, insieme a *alea* (sotto la quale rientrano giochi dominati dal fattore caso, come ad esempio la roulette), *mimicry* (cioè i giochi di simulazione e impersonificazione) e *ilinx* (basati sulla vertigine e l'ebrezza). *Agon* comprende altresì tutte quelle pratiche ludiche che si basano sulla contrapposizione diretta fra due singoli avversari o due squadre. L'utilizzo dell'aggettivo “agonale” invece di “agonistico” deriva invece da Huizinga (1939), in quanto il secondo veicola un senso più sportivo e amichevole rispetto al primo anche se in entrambi i casi si fa sempre riferimento a una sfida nella quale ogni contendente o gruppo ce la mette tutta per superare l'altro.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

articolata in *esposto* e *soluzione*. Spieghiamo brevemente l'importanza di questa ripartizione interna, prendendo come esempio questi indovinelli appartenenti a testi sacri vedici, che venivano recitati in occasione di particolari funzioni religiose:

> Non era l'essere, non era il non-essere. Non era lo spazio dell'aria, non era il firmamento che vi sta sopra. Che cosa si mosse? Dove? Sotto quale tutela? Consistette d'acqua il profondo abisso?
>
> Non era la morte, non era la non-morte; non v'era distinzione fra giorno e notte. Da sé, senza vento, alitava soltanto quello; non vi era altro (Huizinga 1939, p. 126).[19]

A cosa si riferiscono queste oscure parole? Hanno una soluzione? Se anche fosse, la risposta non sembra essere qualcosa che appartiene a questo mondo. Oggi degli indovinelli simili non sarebbero più accettabili, per via del fatto che all'interno di essi non è garantito il celamento di una soluzione fissa o comunque non esiste un insieme di regole prefissate per arrivarci. Confrontiamo i due quesiti con questo gioco enigmistico a opera del celebre indovinellista *Il Valletto* (pseudonimo di Aldo Vitali):

> **Indovinello**
> *Certi alberghi*
> Hanno chiuso la stanza, ora si baciano
> mormorando parole di passione;
> ed altre coppie nelle stanze in seguito
> continuano l'identica canzone!
> *Il Valletto*
>
> [Soluzione = I versi] (Autori vari 1968, p. 48)

In questo caso il solutore sa perfettamente quali sono le regole e gli stratagemmi che l'autore ha utilizzato per celare la soluzione dell'enigma e quindi, per contro, quali dovranno essere le sue mosse per decifrare il gioco. Nel caso dell'indovinello esse sono sempre vincolate e

19 La traduzione è presa dal testo riportato, gli originali sono estratti dall'inno *Rigveda* X, 129.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sottoposte al principio generale del *doppio soggetto* o *diploismo*, ovvero il suo essere semanticamente adattabile a due interpretazioni differenti, una introdotta dal titolo del gioco e l'altra sintetizzabile nella soluzione da trovare. In questo caso il *senso apparente* (così si chiama il significato più evidente dell'indovinello) è riassunto nel titolo “certi alberghi”, al cui campo semantico appartengono molti dei termini utilizzati nell'esposto. Tuttavia, mediante un meccanismo di *biisotopia* (Greimas 1966), molti di questi termini possono essere interpretabili anche attraverso un percorso completamente differente, che conduce in questo caso a “i versi”. Tale alternanza semantica garantisce sempre la presenza di una soluzione all'interno di qualsiasi indovinello (e di qualsiasi pratica enigmistica in generale) che non può essere affiancata da nessun'altra, altrimenti il gioco viene reputato strutturalmente scorretto e di conseguenza non accettabile.

L'assenza di questa dialettica esposto-soluzione è rilevabile non soltanto all'interno dei giochi basati su un meccanismo di conversione semantica, ma anche in altri le cui regole produttive sono subordinate principalmente a meccanismi manipolativi che operano sul significante e a regole di combinazione espressiva. Si prenda il quadrato magico del *Sator*, il celebre incrocio di parole che ha la proprietà molto singolare di poter essere letto indistintamente da sinistra a destra, da destra a sinistra, dal basso verso l'alto e dall'alto verso il basso.

Fig. 1.1 - Il quadrato del Sator

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Questa figura è stata ritrovata in molti luoghi differenti d'Europa, anche molto lontani tra loro, tanto che la sua origine è tuttora avvolta nel mistero[20]. In passato si pensava che fosse un'iscrizione dotata di particolare poteri esoterici e curativi, come ci dice uno dei divulgatori e autori enigmistici più prolifici, Giuseppe Aldo Rossi, in arte *Zoroastro*:

> Molto spesso il Quadrato era invocato per le sue virtù taumaturgiche. In una pergamena d'Aurillac del XIII secolo si legge che "mostrato a una donna gravida la farà partorire senza dolore"; in un libro stampato a Lione nel 1555 da Jean de Choul, è scritto che la virtù del Quadrato si eserciterebbe invece contro 1a febbre; nell'opera "De Rerum Varietate" il medico astrologo Gerolamo Cardano (Milano, l557) sostiene che si può usare con successo contro la rabbia; molti libri di magia popolare venduti alle fiere di Francia e del Belgio, lo consigliano per indurre le ragazze a lasciarsi conquistare. Il Cardano suggerisce anche di dare al cane sospetto di idrofobia, una crosta di pane con su scritte le cinque parole magiche, recitando contemporaneamente cinque "Pater Noster". Lo si trova anche riportato da monsignor Giacomo Filippo Tommasini, vescovo di Cittanova d'Istria nella metà del secolo XVIII in un capitolo dei suoi "Commentari storici geografici dell'Istria", dove tratta delle infermità degli istriani (Gemignani 1992, pp. 8-9).

Nell'antico quadrato magico non c'è niente da trovare[21], tutto ciò che lo rende enigmatico e misterioso e che ha fatto sì che nel corso degli anni gli siano state attribuite proprietà taumaturgiche e stregonesche è la curiosità della sua forma espressiva, soggiacente in tutte le direzioni possibili di lettura alla regola del *palindromo* (§ 1.4.3.2). Un'altra somiglianza strutturale è quella che lega questa antica iscrizione al gioco delle parole crociate: in entrambi i casi infatti possiamo rilevare un sistema compositivo di base dato dall'incrocio di vari lessemi. Un'affinità combinatoria che però ha dei risvolti totalmente differenti sul piano comunicativo, in quanto nel cruciverba la sottomissione forzata alla dialettica esposto-

20 Come la sua traduzione, visto che sull'effettivo significato dell'*hapax* "*arepo*" ci sono soltanto delle teorie indimostrabili.

21 Affermazione non del tutto veritiera, visto che un metodo di "risoluzione" del Sator è stato trovato dai posteri in tempi più recenti, per quanto tale interpretazione non sia verificabile: infatti, basandosi sulla ripetizione di alcuni grafemi all'interno del quadrato e ridisponendoli in una precisa maniera, si può ricavare uno scritto molto suggestivo su cui si basa, secondo molti studiosi, l'intera costruzione del macchinario testuale. La "soluzione" (ci scusiamo per il massiccio uso di virgolette, ma in questo caso sono strettamente necessarie) consiste in un'interpretazione cristologica che vede nel quadrato una *crux dissimulata* costituita da due "*paternoster*" incrociati secondo un'asse longitudinale e due [a] e due [o] di avanzo che rappresenterebbero l'alfa e l'omega. Per ulteriori informazioni e la forma della croce si veda http://it.wikipedia.org/wiki/Quadrato_del_Sator.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

soluzione rende indispensabile la presenza all'interno di esso di una soluzione da trovare, cioè la griglia dei grafemi incrociati fra loro e disposti precedentemente dall'autore, mentre nel *Sator* essa risulta del tutto assente.

Tuttavia la peculiarità principale del *game* enigmistico, che distingue il fenomeno edipico non tanto dal suo antenato antico (con il quale ha invece molta affinità sotto questo aspetto) quanto da qualsiasi altro tipo di codice comunicativo, è che esso non si basa sulla chiarezza e sulla perfetta comprensibilità del proprio messaggio ma è al contrario incentrato completamente sull'*ambiguità*. Per fare un esempio, il linguaggio ordinario evita in genere la costruzione di strutture di difficile interpretazione, nonostante lo sfruttamento di meccanismi espressivi e semantici meno chiari e diretti possano svolgere anche in questo contesto varie funzioni dialogiche, come ad esempio la veicolazione in filigrana di sensi impliciti che non vogliono essere comunicati apertamente ma solo lasciati intendere. Quindi nella lingua naturale l'ambiguità non è un elemento fondante per la riuscita stessa del suo fine dialogico, mentre in enigmistica tale parametro non solo è imprescindibile ma è addirittura *sistematico* (Bartezzaghi 1993). All'interno della sfera edipica, infatti, l'oscurità espressiva e la presenza di una molteplicità di possibilità interpretative non solo non costituiscono un difetto, ma sono anzi la *regola*: tutti i giochi linguistici che appartengono a questo settore possono essere definiti enigmistici se e solo se vengono sviluppati a partire da una qualche forma di ambiguità, di qualsiasi tipo essa sia.

Per chiarire meglio questo snodo concettuale facciamo un piccolo excursus sugli studi d Paul Grice in merito alla logica della comunicazione (1975), in particolare sull'idea di *principio di Cooperazione*: esso si può definire come il patto implicito che intercorre tra due dialoganti a rispettare quattro massime conversazionali, definite a posteriori come *Massime di Grice*:

1) *Quantità*: dai un contributo informativo adeguato a quanto richiesto, né troppo scarso né troppo elevato.
2) *Qualità*: Dì ciò che è vero, ciò che credi vero, non dire ciò che credi falso o per cui non hai prove sufficienti.
3) *Relazione*: Sii pertinente.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

4) *Modalità*: Sii perspicuo: evita oscurità espressive, ambiguità, sii conciso e ordinato (Grice 1975, p. 59).

La contravvenzione a una qualsiasi di queste massime genera un'*implicatura conversazionale*, che veicola un senso indiretto all'interno del discorso. Questo avviene continuamente in qualsiasi scambio comunicativo ordinario, con vari risultati. Un noto esempio attraverso il quale la violazione di una di queste leggi (in questo caso la prima, quella della *quantità*) è sfruttata per sottintendere qualcosa che non vuole essere espresso apertamente è uno dei motti di spirito riportati nel relativo testo freudiano:

> Sua altezza serenissima fa un viaggio attraverso i suoi Stati e nota tra la folla un uomo che , nell'aspetto imponente, gli assomiglia in modo straordinario. Gli fa cenno di accostarsi e gli domanda: "Vostra madre è stata a servizio a Palazzo, vero?" "No, Altezza – è la risposta, – ma c'è stato mio padre." (Freud 1905, p. 92).

L'uomo tra la folla risponde alla domanda del re fornendogli più informazioni di quante gliene vengano richieste. In questo modo, senza dirlo apertamente, l'implicatura conversazionale fa intendere che il padre tradito dalla moglie non è il suo, bensì proprio quello del re che è spiazzato dall'arguta risposta.

Le massime le cui violazioni sono più pregne di significato per lo studio dell'enigmistica sono certamente la seconda (quella relativa alla *verità* di quanto espresso) e soprattutto la quarta (che impone di non essere ambigui e oscuri durante l'atto dell'enunciazione).

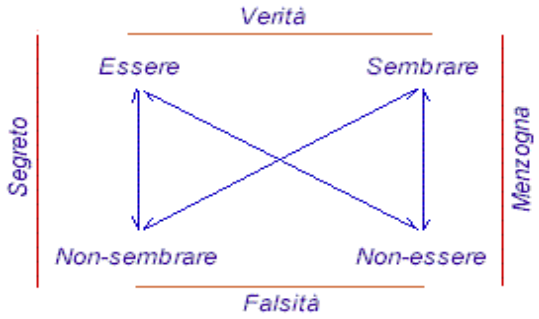


Fig. 1.2 – Il quadrato di veridizione

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Per quanto riguarda la massima della *qualità*, sfruttiamo l'utilizzo che del *quadrato di veridizione* fa Bartezzaghi (2004a), che ben spiega il rapporto di menzogna che intercorre fra i due sensi di un gioco enigmistico.
Secondo Greimas (1970) il collegamento fra i due valori di destra di questa struttura, generante un elemento che sembra qualcosa che in realtà non è, costituisce la categoria della /*menzogna*/. L'unione dei poli dell'/essere/ e del /non-sembrare/ genera invece ciò che non vuole essere detto e neanche fatto intendere, ovvero il /*segreto*/. Bartezzaghi paragona il cosiddetto "senso apparente" di un qualsiasi enigma alla menzogna, la cui funzione è quella di coprire il segreto del "senso reale". Tuttavia la bugia veicolata dal discorso enigmistico non è tale al cento per cento, poiché la denominazione e il contesto dato dal tipo di pubblicazione fanno sì che essa si basi, in effetti, su una *menzogna rivelata*. Ecco che quindi la seconda massima di Grice è sì puntualmente violata nel linguaggio edipico, caratterizzando così il suo discorso come un discorso *coperto*, però questa violazione risulta più blanda in quanto sempre preannunciata da fattori paratestuali di vario tipo ed elementi extra-enigmistici che fanno riferimento al contesto di fruizione.
Ma è la violazione della quarta massima, quella della *modalità*, a determinare quella strutturazione imprescindibile dell'intero operato enigmistico e che abbiamo precedentemente definito come *sistematica dell'ambiguità*. Il dialogo edipico ha infatti come fulcro proprio la sua immancabile trasgressione, su cui si basa tutto il processo generativo e interpretativo di ogni macchina testuale prodotta all'interno di tale campo discorsivo.

Alla luce di quanto scritto finora si può tracciare una prima differenza tra l'uso della norma all'interno della produzione oulipiana e in quella enigmistica. Sebbene in entrambi i campi essa sia il parametro costitutivo del *game* con il quale il creatore deve cimentarsi nella formulazione dell'esperimento letterario/gioco enigmistico, la distinzione fondamentale risiede nella funzionalità primaria che tale concetto deve assolvere nei due campi: se infatti secondo i dettami dell'Opificio il rispetto della legge serve all'autore, e a lui soltanto, per scandagliare le infinite correnti potenziali del mare del linguaggio e aiutarlo così nell'esplorazione di nuovi percorsi stilistici e narrativi, l'intenzione comunicativa di base che guida invece la costruzione di ogni gioco enigmistico è il rispetto di un *codice condiviso* formato da un repertorio di regole fondamentali che sia autore che solutore conoscono e sanno

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

di conoscere reciprocamente, che costituisce una caratteristica fondante di tutto il discorso edipico e di ogni gioco strutturato in generale (Greimas 1980). Seguendo sempre Greimas (1970) si può dire che l'intero dialogo enigmistico si imperni sulla successione data dalla costruzione di una *distanza*[22] da parte dell'autore, ottenuta mediante una manipolazione lessematica, sintattica o semantica, atta a nascondere una soluzione all'interno dell'esposto del gioco, e il successivo azzeramento di essa da parte del solutore mediante il processo inverso di risoluzione. Ciò si può scrivere come:

C (Sol) = C (Esp/Def) – Distanza enigmistica

e quindi

Distanza enigmistica = C (Esp/Def) – C (Sol)[23]

dove [C] è il contenuto semantico del messaggio.
La produzione di un qualsiasi testo enigmistico e la relativa copertura di un messaggio nascosto è dunque collegata a doppio filo con l'azione opposta del solutore, di cui l'autore deve sempre tenere conto, a partire dal rispetto delle regole nella sua formulazione. Infatti

> tra queste due condizioni, diacronicamente distinte, si collocano le procedure che si possono considerare, nel primo caso, di *codifica* e, nel secondo, di *decodifica*: questi due termini, che designano in generale la transcodifica, in linea di principio differiscono tra loro solo dal punto di vista dell'*orientamento* delle operazioni. Ma si può utilizzare anche un altro vocabolario e

22 Nonostante nella breve monografia di Greimas il concetto sia applicato solo alle parole crociate (l'autore parla infatti di *distanza cruciverbista*), esso è tuttavia tranquillamente estendibile al discorso enigmistico *in toto*, in quanto tale parametro è influente all'interno di *qualsiasi tipo di forma di comunicazione*. È proprio egli stesso a sostenere che essa può essere un valido discrimine dei sotto-generi semiotici e che "diventa massima negli indovinelli armeni e nulla in certi dizionari scientifici" (Greimas 1970, p. 155). Per questo motivo utilizzo questo termine non soltanto in relazione al gioco delle parole crociate ma alla pratica edipica in generale, parlando quindi di *distanza enigmistica*, definibile come lo scarto che intercorre tra l'esposto enigmistico ("Esp" nella formula dopo), o la definizione ("Def") nel caso del cruciverba, e la relativa soluzione.

23 Il concetto di *distanza* è in realtà molto più complesso di quanto emerga da questa semplice formula: l'autore impiega infatti svariate pagine per analizzare questo parametro nelle sue molteplici varianti. Per uno studio più approfondito del termine rimando dunque all'opera originale, in quanto la descrizione effettuata in questa argomentazione è sufficiente ai fini dell'uso che devo farne. Le due formule sono una rielaborazione di quella redatta dall'autore in Greimas (1970, p. 156).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> considerare che la procedura consiste, in un caso come nell'altro, in un algoritmo di procedimenti i quali, muovendo dalle istruzioni iniziali, si svolgono come regole di una tecnica implicita che si tratta di formulare (Greimas 1970, pp. 151-152).

Compito dell'autore enigmistico è quindi quello di intessere la gabbia di costrizioni del gioco, nei cui interstizi interni si deve destreggiare il solutore al fine di venire a capo del quesito e portare a compimento l'atto comunicativo. Nel caso dell'autore oulipiano, invece, lo sfruttamento di una norma pregressa non è necessariamente accompagnata da un processo di decodifica da parte del lettore, a cui anzi non è mai richiesto di azzerare la distanza creata attraverso di essa, tanto che spesso e volentieri gli esperimenti dell'avanguardia sono accompagnati dall'esplicitazione stessa della legge di generazione testuale e dal procedimento che lo scrittore ha eseguito per arrivare al risultato finale. Non per questo, però, è sbagliato affermare che gli scrittori dell'avanguardia "giochino" con le parole e le strutture della lingua: infatti l'attività che guida l'emissione dei loro componimenti può essere a tutti gli effetti trattata come una vera e propria *codifica*, visto che si basa sulla totale abnegazione e sul rispetto forzato di una regola testuale. Semplicemente, il comparto normativo del laboratorio transalpino conduce a un'attività codificatrice più fine a se stessa, il cui unico *play* permesso è dato dalla possibilità emulativa di cimentarsi con la generazione di un componimento secondo una strutturazione che si basi sulle stesse identiche regole. Il gioco enigmistico è al contrario più dialogico e anzi lo è necessariamente, in quanto la condivisione del meccanismo ludico con altre persone è l'unica condizione che dà a esso un senso in quanto tale.

1.3 Le regole dell'Oulipo

Dopo aver ricavato ed esplicitato i paradigmi teorici di base della corrente francese, cerchiamo di fornire una breve campionatura e una seguente categorizzazione degli esperimenti letterari scaturiti grazie alla loro applicazione, riportando esempi che mostrino i risultati ottenuti tramite l'impiego delle varie regole di generazione testuale e attuando un primo protocollo di analisi semiotica. Specifichiamo ancora che non si cercherà di esaurire la totalità dell'opera prodotta dal movimento, impresa tra le altre cose impossibile o quantomeno richiedente uno spazio ben superiore a quello da noi sfruttabile all'interno di questa tesi, visto

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

lo stratosferico numero di esercizi scrittori testati dai membri dell'Opificio i quali continuano tutt'oggi a sfornare nuove matrici creative, quanto fornire una loro tassonomia ristretta cercando di suddividere gli esperimenti letterari in base al procedimento di manipolazione che ha consentito la loro generazione. Questo ci permetterà di trovare un filo rosso, una scia da seguire per definire più compiutamente lo statuto semiotico della funzione segnica che ne ha guidato la relativa produzione.

François Le Lionnais, in un verbale redatto il 12 gennaio 1969, ci dà una mano in questo nostro intento di ripartizione, abbozzando una prima suddivisione dell'opera dell'avanguardia francese in tre correnti principali:

> la prima vocazione oplepiana è senza dubbio la "ricerca di nuove strutture, che gli scrittori potranno utilizzare a piacere"; il che significa il desiderio di sostituire alle *restrizioni* classiche del genere "sonetto" altre restrizioni linguistiche: alfabetiche (poesie senza e di G. Perec), fonetiche (rime eterosessuali di Noël Arnaud), sintattiche (romanzi isosintattici di J. Queval), numeriche (sonetti irrazionali di J. Bens), e anche semantiche.
> La seconda vocazione oplepiana, che apparentemente non ha alcun rapporto con la prima, è la ricerca di *metodi di trasformazione automatica* di testi; per esempio, il metodo S + 7 di J. Lescure.
> La terza vocazione, infine, quella che ci interessa forse di più, è il trasferimento nel capo delle parole di concetti appartenenti alle diverse branche delle matematiche; Geometria (poesie tangenti fra loro di Le Lionnais), Algebra di Boole (intersezione di due romanzi, di J. Duchateau), Algebra matriciale (moltiplicazione dei testi di R. Queneau), ecc…
> La letteratura combinatoria si situa appunto in quest'ultima corrente. (Oulipo 1973, pp. 51-52)

Possiamo quindi identificare tre macrocategorie in cui smistare i vari esperimenti oulipiani, ovvero:

- procedure basate su *contraintes*;
- procedure basate su *metodi di trasformazione automatica*;
- procedure basate su *metodi di trasformazione combinatoria*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Abbiamo selezionato alcuni dei procedimenti più rappresentativi per ogni sottogruppo, dei quali saranno riportati dei campioni esplicativi. Andiamoli a vedere più nel dettaglio.

1.3.1 PROCEDURE BASATE SU *CONTRAINTES*

Le varie forme di *contrainte* sono sicuramente i macchinari generativi più ludici tra le tipologie proposte dall'Oulipo, in quanto il processo creativo è sottoposto a una limitazione ristrettissima con cui l'autore è a tutti gli effetti invitato a “giocare”, destreggiandosi negli stretti meati linguistici concessi dalla regola. Non è un caso che proprio tali componimenti siano i più simili, come vedremo meglio dopo, a molti giochi enigmistici basati sulla manipolazione espressiva, con i quali spesso e volentieri condividono anche il nome (*lipogramma*, *palindromo* e altre strutture sono tutti schemi sfruttati in ambito ricreativo per produrre giochi di vario tipo). Il motivo per il quale tali produzioni siano considerate letterarie prima che ludiche, al contrario dei testi analoghi appartenenti al genere edipico, ancora non ci interessa e sarà invece l'argomento trattato nel prossimo capitolo. Ciò che si vuole rilevare, al contrario, è come in entrambi i casi la restrizione si faccia portatrice di un *game* (in questo caso non combinatorio, ma soltanto limitante) costituito da leggi fisse che il creatore deve sempre rispettare nel processo di scrittura, ma che proprio in virtù della loro inattaccabilità lo stimola a sondare tutte le possibilità consentitegli e a scegliere quella reputata da lui più congeniale ai suoi scopi, estetici o ludici che siano.

Tale spazio di manovra costituisce proprio il *play*, ovvero, ricordiamolo, la libertà di movimento concessa all'enunciatore, che gli permette di mettere alla prova la sua abilità come compositore di testi letterari. Senza occuparsi ancora delle problematiche dell'interpretazione e della decodifica di tali lavori, si può comunque identificare un primo elemento di interazione ludica con l'enunciatario anche a questo livello della comunicazione, in quanto comunemente l'autore oulipiano non si limita, con l'esercizio della *contrainte*, a dare un mero sfoggio personale dei virtuosismi linguistici e lessicali utilizzati per raggiungere il suo scopo, ma lancia anzi la palla ai propri colleghi o a chiunque voglia provare a comporre qualcosa di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

quantomeno sensato seguendo la stessa limitazione. Questo tipo di gioco è stato praticato anche in Italia da grandi esperti e divulgatori del settore ludico, come ad esempio Giampaolo Dossena (nella celebre rubrica dei "*Wutki*" della rivista *Linus*) e Stefano Bartezzaghi. Quest'ultimo in particolar modo ha tenuto per anni una rubrica online chiamata *Lessico e nuvole*[24], nella quale trattava argomenti ludici di vario tipo e spesso si esercitava con giochi linguistici che poi proponeva al lettore. Lo stesso autore ha affermato in un'intervista a proposito del suo operato:

> Io vedo tre cerchi concentrici. Il più stretto è quello dell'enigmistica che io chiamo accademica: riviste per soli abbonati, poca gente che si conosce tutta di persona. I loro giochi richiedono un certo training per essere risolti e apprezzati, non perché siano particolarmente "difficili" ma perché sono particolarmente astrusi. Ai non iniziati non danno l'impressione di essere montagne himalayane ma quella di essere intricati labirinti (la differenza per me è sostanziale).
>
> Il cerchio intermedio è quello dell'enigmistica cosiddetta popolare: cruciverba e giochi vari. Possiamo allargare questo cerchio sino a comprendere giochi più propriamente logici come il sudoku o giochi e problemi matematici. Questa enigmistica non si rivolge a un settore specializzato ma ai normali utenti della lingua e dei mass-media italiani. Per leggere o anche per fare un anagramma basta solo averne voglia e conoscere qualche indicazione di massima.
>
> Il cerchio più vasto è quello dei giochi di parole, che possono avere un tasso tecnico anche molto basso. Io lavoro in questo cerchio, con incursioni nei due più delimitati. Mi sento di aver fatto una buona rubrica quando ho l'impressione che quello che ho scritto *può stimolare il volenteroso a una ricerca, una sfida, un'elucubrazione* (corsivo nostro) che se troverà il tempo mi scriverà via e-mail; ma può anche essere letto da chi ha solo la voglia o il tempo di essere intrattenuto da un semplice articolo di giornale.
>
> I tre cerchi si rivolgono rispettivamente: ad autori/solutori specializzati; a solutori generici; a lettori.[25]

Tralasciando le prime due sezioni e concentrandoci sulla terza, si può rilevare proprio questo tipo di competizione creativa nel "cerchio dei giochi di parole". La sfida da essi proposta al

24 Il nome stesso della rubrica è un gioco di parole basato su uno scambio di lettera, dato che è ottenuto cambiando l'iniziale al titolo della canzone di Enzo Jannacci *Messico e nuvole*.

25 Interevento preso da https://it.wikinews.org/wiki/Stefano_Bartezzaghi:_un%27intervista_per_solutori_pi%C3%B9_che_abili.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

lettore, infatti, non riguarda la richiesta di un'effettiva risoluzione del meccanismo testuale, quanto quella di dimostrare di essere capace egli stesso di produrre un messaggio dal significato quanto meno accettabile seguendo la stessa identica regola. Riprendendo le parole di Eco a proposito della sua traduzione degli *Exercices*:

> Si trattava, in conclusione, di decidere cosa significasse, per un libro del genere, essere fedeli. Ciò che era chiaro è che non voleva dire essere letterali. Diciamo che Queneau ha inventato un gioco e ne ha esplicitato le regole nel corso di una partita, splendidamente giocata nel 1947. Fedeltà significava capire le regole del gioco, rispettarle, e poi giocare una nuova partita con lo stesso numero di mosse (Eco 1983a, p. XIX).

Riassumendo, si può dire che anche questi fenomeni testuali, similmente a quelli enigmistici, favoriscono l'attivazione di un contesto agonistico, ma in questo caso esso non è di tipo risolutivo quanto *emulativo*. Vediamo adesso qualche esempio concreto di *contrainte* per capire meglio le regole che guidano la composizione di tali esercizi.

1.3.1.1 LIPOGRAMMA

Il *lipogramma* è un testo in cui non si può utilizzare una determinata lettera dell'alfabeto. Secondo Perec (Oulipo 1973, capitolo "Storia del lipogramma"), grande estimatore di questo procedimento e suo prolifico utilizzatore, esso è un procedimento molto antico, le cui origini precedono di gran lunga la formazione del movimento francese. L'autore lo fa infatti risalire addirittura al VI secolo a.C. e ne divide cronologicamente la tradizione in tre ondate differenti:

1) Quella totalitaria, in cui si ha una riscrittura di un'opera madre del calibro de *L'Iliade* o La *Bibbia* in cui ai vari capitoli corrispondeva un determinato lipogramma;
2) quella della scomparsa della “r”, iniziata nel XVII secolo e riguardante soprattutto dissertazioni teologiche in latino e gran parte della scuola lipogrammatica italiana;
3) quella vocalica, in cui a essere bandita è una determinata vocale.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Come esempio di stampo oulipiano rimando al romanzo lipogrammatico in “e” scritto dallo stesso Perec, *La disparition* (1969, tradotto in italiano con il titolo *La scomparsa*), di cui si parlerà più compiutamente nella prossima sezione per mostrare in che modo tale restrizione espressiva influisca in modo massiccio sulla veicolazione di significati secondi.

1.3.1.2 PALINDROMO

Il *palindromo* è un testo la cui stringa significante si può leggere indifferentemente nei due sensi: da sinistra verso destra o da destra verso sinistra. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un procedimento di manipolazione della forma espressiva non inventato dal gruppo letterario ma di largo utilizzo già in passato, specie in locuzioni dal significato oscuro e rimandante all'ambito demoniaco: celebre è il palindromo latino *in girum imus nocte et consumimur igni* (“andiamo in giro di notte e siamo consumati dal fuoco”), che le dicerie popolari sostenevano fosse il motto di una qualche setta demoniaca ma il cui esposto pare si riferisse in realtà alle lucciole (Bartezzaghi 2004a).

Il prodotto oulipiano più prestigioso (se non il più prestigioso in assoluto) è sicuramente *9691* di Perec, che conta più di 5000 parole e che non ci pare opportuno riportare interamente[26]. Riportiamo invece uno dei sei sonetti palindromici scritti da un membro del “distaccamento” italiano del collettivo, Ruggero Campagnoli:

> A mamma torca su salita d'ossa
> i' (tira!) monosoma l'uso d'eva.
> I timori con ale egre solleva
> amaro napello mi dà la mossa,
>
> in ili d'eros sepsi, dà lai cossa,

26 Metto tuttavia il link a un sito dove si può leggere dall'inizio alla fine: http://homepage.urbanet.ch/cruci.com/lexique/palindrome.htm.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

in ire turo, muri, so, rileva,
assopito id è, rati m'inneva.
A venn imitare Dio ti possa!

A veli rosi rumor uterini:
associala di spessore di lini.
Asso mala di molle panorama,

Avello s'erge, e là noci romiti:
ave, do su l'amo, sono mariti
assodati. Là su, sacro tam m'ama.[27]

1.3.1.3 PALLA DI NEVE

Conosciuti anche come *versi ropalici* (o *eurifallici* o *crescenti*), le *palle di neve* sono note sin dall'antichità. Trattasi di costruzioni testuali formati da parole in successione in cui la seguente ha sempre una lettera in più (o in meno) della precedente. La costruzione è graficamente simmetrica, visto che una volta che si è arrivati alla parola centrale si continua seguendo il procedimento inverso chiudendo così la composizione. Tale esercizio viene spesso testualizzato dai membri dell'Oulipo mediante un'occupazione dello spazio verticale, andando ad assumere una forma simile a quella dei calligrammi.

27 Esempio preso dal sito ufficiale dell'Oplepo. http://www.oplepo.it/sonetto.html.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Impitoyablement

obsessionnelle

pourchasseuse

déclamatoire

prédestinée

auparavant

innocente

pourtant

gaîment

câline

refit

elle

par

un

x

de

feu

cent

mille

douces

marques

aimables

blessures

véritables

hémorragies

inépuisables

interventions

contraignantes

impitoyablement

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Jean Lescure (Oulipo 1973, p. 107)

J

AI

CRU

VOIR

PARMI

TOUTES

BEAUTÉS

INSIGNES

ROSEMONDE

RESPLENDIR

FLAMBOYANTE

PANTELANTE

ÉCARTELÉE

ÉVOQUANT

QUELQUE

CHARME

TORDU

SCIÉ

SUR

UN

X

Georges Perec (Oulipo 1973, p. 108)

1.3.1.4 TAUTOGRAMMA

Il testo *tautogrammatico* è caratterizzato dall'essere composto da parole inizianti tutte con la medesima lettera. Spesso e volentieri tale regola è impossibile da rispettare completamente,sia in italiano che in francese, come dimostra questo componimento di Jean Lescure tradotto in

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

italiano da Campagnoli e Hersant:

Ze' non è Zeno né Zenone

Allo zenit uno zinzolino di zefiro faceva zetacizzare lo zodiaco.
Nella zona zoologica (per zio!) zigzagava lo zincatore, zipolando le zebre e zagagliando gli zibellini.
Zompando sono forse arrivato a Zwijnrecht, a Znaim o a Zwevegem, a Zwicken o sullo Zuyderzee, a Zermatt o a Zurich.
Zelatore di Zoroastro, ho il pelo opaco dei cavalli zaini.
Ma avendo giocato a zecchinetta uno zerbinotto mi ha zappettato gli zebedei secondo un metodo zetetico. Così come una zizzola osò zufolare: ze'… zero. Ma zero zoniforme, zero zooconidio, zero zoofago. E niente zizzania fra gli zuavi a proposito di zigoli, zeh?… zero.

1.3.1.5 POESIA SILLABARIA

Esperimento testuale provato per primo da Perec nel suo *Petit abécédaire illustré* (Oulipo 1973, pp. 239-305) e poi riprovato in lingua italiana da Calvino. Si tratta di stendere un brevissimo componimento narrativo cui equivale un altro testo che corrisponde foneticamente alla successione alternata di una consonante e delle cinque vocali, esercizio che va ripetuto per tutte le lettere dell'alfabeto (o per quante se ne riesce a trovare una soluzione soddisfacente). Le uniche libertà concesse all'autore (si tratta in effetti di una *contrainte* molto "fascista") sono quelle di poter raddoppiare la consonante o la vocale e di gestire a proprio piacimento la punteggiatura. Riportiamo un esempio del sillabario calviniano:

BA-BE-BI-BO-BU

Tutte le ragazze impazziscono per Bob ma egli sembra insensibile alle loro lusinghe. Saputo che Bob parte per una crociera in India, Ulrica decide d'imbarcarsi sullo stesso piroscafo, sicura che le lunghe giornate di navigazione saranno propizie alla conquista. All'amica Ludmilla, che le manifesta il suo scetticismo, Ulrica dice: "Vedrai. Appena riuscirai a sedurlo

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

ti scriverò. Scommetto che sarà prima di uscire dal Mar Rosso". Difatti, da Bab-el-Mandeb, Ludmilla riceve una laconica cartolina.

Bab. Ebbi Bob. U.[28]

1.3.2 PROCEDURE BASATE SU *METODI DI TRASFORMAZIONE AUTOMATICA*

Questi metodi di trasformazione automatica annullano l'azione dello scrittore a un semplice automatismo, mettendolo in una posizione totalmente marginale rispetto all'operazione stessa, che sembra agire "da sé". La figura dell'autore è degradata a mero manipolatore di segni, la cui funzione enunciativa sparisce e si *oggettiva* completamente veicolando l'effetto di senso che sia il linguaggio stesso a parlare. Ecco una citazione di Jean Lescure a proposito di questo concetto:

> Ci è capitato di pensare che il linguaggio voglia parlare. Si può anche pensare che voglia star zitto. Ma si può anche pensare che voglia parlare. Si può pensare che la parola voglia parlare. Che c'è nel linguaggio un potere di parlare. Proprio dentro il linguaggio; non in colui che se ne serve. Di me, si può anche pensare che io voglia parlare. Ma non mi interessa che lo si pensi. E nemmeno che io lo voglia. Voglio dire che non è interessante sapere perché e come io voglia parlare. Questo qui è Romanticismo, psicologia, bricolage. A me, interessa che il linguaggio stesso, in sé e per sé, voglia dire qualcosa (Oulipo 1973, p. 154).

In questi esperimenti il *game* è talmente restrittivo che al produttore non è concessa alcuna libertà di manovra. Il *play*, stimolato dalla tipologia della *contrainte* vista prima, è qui completamente annullato, eccetto in alcune eccezioni come ad esempio la letteratura semo-definizionale. Ciò crea un corto-circuito tra l'attività interpretativa proposta al lettore e quella dell'autore stesso, che è il primo a stupirsi del risultato ottenuto tramite il processo di trasformazione in quanto non ha alcun potere di manipolazione segnica nella stesura[29].

28 Esempio preso da Calvino (1976). Notevoli le acrobazie d'interpunzione dell'autore per dare alla sinteticissima conclusione un aspetto telegrammatico.

29 Affermazione non del tutto esatta. Se è vero che il processo di trasformazione testuale agisce in modo macchinico e incontrollabile, qualche libertà all'autore è concessa, come ad esempio, banalmente, la scelta

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1.3.2.1 LETTERATURA DEFINIZIONALE

Dato un testo, si sostituisce a ogni parola significante la sua definizione del dizionario in modo da espandere l'opera di partenza ottenendone un'altra considerevolmente più lunga e necessariamente descrittiva. Riportiamo un esempio di Raymond Queneau:

> *Le chat a bu le lait.*
>
> Le mammifère carnivore digitigrade domestique a avalé un liquide blanc, d'une saveur douce fournie par les femelles des mammifères.
>
> *Celui qui a des mamelles, mange de la viande, marche sur l'extrêmité de ses doigts et concerne la maison a fait descendre dans le gosier par l'estomac un état de la matière sans forme propre, de la couleur du lait, d'une impression agréable sur l'organe du goût et procuré par les animaux du sexe féminin qui ont des mamelles*.[30]

1.3.2.1 LETTERATURA SEMO-DEFINIZIONALE

Esperimento tentato da Marcel Benabou e da Georges Perec, è molto simile alla letteratura definizionale esposta poco sopra ma stavolta i vari termini sono sostituiti con definizioni pseudo-cruciverbistiche. Questo lascia più libertà visto che la restrizione è molto meno forzante, rendendo questo procedimento una specie di ibrido tra la letteratura automatica e la *contrainte*, concedendo all'autore uno spazio di manovra dove può sbizzarrirsi secondo i principi ludici del *play*, altrimenti negati. Riportiamo un tentativo effettuato proprio da Benabou e Perec[31]:

---

della regola da adottare e il dizionario di cui servirsi durante l'operazione.

30 Esempio preso dal sito personale di Marcel Bénabou. http://oulipo.net/fr/contraintes/litterature-definitionnelle.

31 Non si riporterà tutto l'esempio ma soltanto il primo passaggio trasformativo, poiché quello che ci interessa è far capire alcuni dei meccanismi di generazione testuale dell'Oulipo e non mostrarli nella loro totalità o interezza.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Non è il giorno più puro del fondo del mio cuore → (Non è il) *giorno* (più) *puro* (del) *fondo* (del) *mio cuore*

GIORNO Il chiarore donato alla Terra dal Sole

PURO Che nulla vizia, altera o corrompe

FONDO Ciò che v'è di più basso in un luogo profondo

La parte che si oppone ai vetri sul davanti

La stoffa sulla quale si fanno dei ricami

In pittura, il campo sopra il quale risaltano le figure

ecc.

CUORE Organo conoidale racchiuso nel petto e agente principale della circolazione

Memoria dei sentimenti (la vostra generosità è impressa nel mio cuore)

E dei risentimenti (avere una piaga nel cuore)

→ *Il chiarore dal sole alla terra donato*

Nulla ha che lo vizi, l'alteri o lo corrompa

E nemmeno dell'organo nel cavo del mio petto,

memoria ai sentimenti ed ai risentimenti,

La parte che si oppone ai vetri sul davanti

O i campi sopra i quali le figure s'esaltano (Oulipo 1973, p. 132).

1.3.2.3 METODO P ± N

Consiste nel sostituire alle parole di un testo esistente, di qualità letteraria o meno, altre della stessa specie che le seguano o le precedano nel dizionario, a una distanza variabile misurata in numero di parole. Questo metodo permette di giungere a conclusioni originali e inaspettate anche a partire da testi semplici o per niente artistici, nei quali il portato rivoluzionario dell'operazione sembra anzi maggiore. Si possono osservare i risultati in questi due esempi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

italiani, del tipo S + 7. Sopra è riportato il risultato ottenuto dopo la procedura di cambio lessicale, sotto, in corsivo e fra parentesi, il testo di partenza.

> Maggiore sezionatura il nuovo codione prevede anche a proposito delle incisività che potranno comportare la revulsione del paterino.
>
> (*Maggiore severità il nuovo codice prevede anche a proposito degli incidenti che potranno comportare la revoca della patente*).

> Una seria decuria d'amore deve operare delle precise scempiaggini qualitative, escludendo alcune rebbiate, anche se punite con dei pence lievi, e includendone altre, sia pure colpite con sapienze superiori alle tre annominazioni di record.
>
> (*Un serio decreto di amnistia deve operare delle precise scelte qualitative, escludendo alcuni reati, anche se puniti con una pensa lieve, e includendone altri, sia pure colpiti con sanzioni superiori ai tre anni di reclusione*) (Oulipo 1973, p. 146).[32]

1.3.2.4 INVENTARIO

Sperimentazione quanto mai fuori dagli schemi in quanto non si tratta di creare un componimento ma rilevare la frequenza di utilizzo delle parti del discorso (verbi, sostantivi, ecc…) nelle opere dei vari autori letterari. Questo esercizio è stato proposto da Jacques Bens, che tuttavia sosteneva che fosse necessario l'utilizzo di un calcolatore elettronico per poter svolgere rapidamente una mole di lavoro altrimenti sconfinata. Questo è forse l'unico caso in tutta l'opera dell'Opificio in cui il risultato finale non è un testo narrativo ma una semplice lista di parole. Più uno studio filologico, quindi, che un componimento letterario

1.3.3 PROCEDURE BASATE SU *METODI DI TRASFORMAZIONE COMBINATORIA*

Nei testi appartenenti a questa categoria il processo produttivo subisce una contaminazione

32 I testi originali sono due articoli di *Repubblica* del 29 dicembre 1977, trasformati dai traduttori del libro utilizzando il Devoto-Oli del 1971.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

interessante, in quanto non è solo l'autore a intervenire sull'opera ma invita *il lettore stesso a farlo*. Se è vero che un qualsiasi testo è una “macchina pigra” (Eco 1979) che ha bisogno della cooperazione del lettore per essere attivato e fare senso, in questi esperimenti scrittori il processo di attivazione e di interpretazione subisce un riarrangiamento ulteriore che non si limita al rilevamento di una corrispondenza tra la configurazione espressiva della macchina testuale e lo stato propriocettivo del soggetto, ovvero la *prensione impressiva* (Geninasca 1997), ma opera concretamente sulla *sostanza dell'espressione*, cioè sull'*oggetto testuale*[33] in quanto struttura manifestata. In questo modo la fase interpretativa si sovrappone, in un certo senso, a quella produttiva, visto che il lettore è chiamato a dare senso al testo manipolandolo a livello materico (i *Cent Mille Milliards de Poémes* di Queneau si ottengono sfogliando le varie stringhe testuali, ad esempio, mentre le poesie su grafi possono essere più facilmente percorse mediante l'ausilio di un supporto scrivente come una penna o una matita) e contribuendo in questo modo alla composizione di un'opera *sua*, anche se sempre e comunque limitata a quelle permesse dalla matrice combinatoria. Anche in questo caso si può riscontrare un'analogia con la produzione ludica, specie con il gioco del cruciverba, attraverso il quale l'autore fornisce al solutore uno schema vuoto che egli deve riempire intervenendovi concretamente sopra, anche se negli esperimenti di trasformazione combinatoria che andremo a elencare adesso vedremo come non ci sia un modo “giusto” per combinare i vari elementi.

1.3.3.1 Poesia fattoriale

Definita come “la forma più rozza, l'età della pietra della letteratura combinatoria” (Oulipo 1973, p. 52), trattasi di un sistema generativo di composizione in cui l'autore fornisce un schema di permutazioni di elementi testuali di vario tipo, che il lettore può *ricomporre* a suo piacimento, decidendo di seguire un percorso di fruizione piuttosto che un altro. Non è un'idea originale oulipiana in quanto si hanno già nel XVII secolo degli esperimenti eseguiti da Georg-Philipp Harsdörffer, come il seguente distico:

33 Tale concetto, in realtà molto problematico e non chiarissimo nei saggi geninaschiani, è da intendersi nel senso spiegato in Panosetti (2016) e quindi coincidente proprio con la sostanza dell'espressione del testo stesso.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Ehr, *Kunst*, *Geld*, *Guth*, *Lob*, *Weib* und *Kind*

Man hat *sucht*, *fehlt*, hofft und verschwind (Oulipo 1973, p. 52)[34].

Le parole in corsivo possono essere permutate in tutti i modi possibili da chi recita il distico, senza che il ritmo venga mutato (in quanto sono tutte parole monosillabiche) o che la grammatica ne venga stravolta. Il nome di "Poesia fattoriale" è dovuto al fatto che con *n* parole il numero di combinazioni ottenibili corrisponde proprio a *n* fattoriale (*n!*). Nel caso sopra citato dunque si avranno 10! possibili componimenti, ovvero

10! = 10 x 9 x 8 x 7 x 6 x 5 x 4 x 3 x 2 x 1

Cioè 3.682.800 diverse poesie.

L'esempio più prestigioso di questo tipo di letteratura è il libro "interattivo" *Cent Mille Milliards de Poémes* (1961) di Raymond Queneau, che conta dieci sonetti di quattordici versi ciascuno in cui ognuno di essi può essere sostituito con il corrispettivo di un altro sonetto. Questo è ottenuto sfogliando non le pagine quanto le righe, visto che i fogli sono tagliati in corrispondenza della base di ogni verso in modo da poter "creare" a tutti gli effetti il proprio sonetto. Tale procedimento ipertestuale dà un computo totale delle combinazioni possibili che non è in questo caso un risultato fattoriale ma esponenziale, in quanto i testi ottenibili sono 10^{14}, ovvero 100.000.000.000 poesie diverse. Cifra considerevole, la cui sconfinatezza è sottolineata, seppur in modo umoristico, dallo stesso Queneau nella prefazione:

> Questo librettino permette a chiunque di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti; tutti regolari, s'intende. Perché questa è, dopo tutto, nient'altro che una sorta di *macchina per la produzione di poesie* (corsivo nostro); e queste sono sì in numero limitato; ma abbastanza da poter permettere in teoria una lettura lunga quasi duecento milioni di anni (leggendo ventiquattro ore su ventiquattro)

34 Il distico è riportato anche da Leibniz (1990).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

aggiungendo poi che

> contando 45s per leggere un sonetto e 15s per girare le strisce, e ipotizzando di farlo per 8 ore al giorno, 200 giorni l'anno, avremmo più di un milione di secoli di lettura da fare, e, considerando invece di leggere per tutto il giorno per 365 giorni l'anno scenderemmo comunque a ben 190.258.751 anni, (ignorando anni bisestili e altri dettagli) (Queneau 1961)[35].

1.3.3.2 Poesia fibonacciana

In questo caso il testo viene scomposto in segmenti testuali, che possono essere frasi, versi o parole, "che si reciti utilizzando solamente elementi che nel testo originario non erano giustapposti" (Oulipo 1973, p. 54). L'esperimento prende il nome, anche in questo caso, dal numero di combinazioni ottenibili, pari proprio al numero di Fibonacci, cioè

$$F_n = 1 + \frac{n!}{1!(n-1)} + \frac{(n-1)!}{2!\,(n-3)!} + \ldots$$

Ecco un esempio, a opera di Claude Berge, ricavato dal sonetto XLIII dei *Sonnets pour Hélène* di Pierre de Ronsard.

> Feu filiant
> déjà sommeillant
> benissez votre
> os
> je prendrai
> une vieille accroupie
> vivez les roses de la vie! (Oulipo 1973, p. 94)

35 Gli estratti sono riportati nella forma della pagina *Wikipedia* del libro, in quanto ancora non esiste fatta una traduzione in italiano del testo. https://it.wikipedia.org/wiki/Cent_Mille_Milliards_de_Po%C3%A8mes.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1.3.3.3 POESIA SU GRAFO

In questi testi il principio combinatorio è associato un grafo, in modo da facilitare il lettore nel compito di “tenere traccia” dei suoi movimenti nella matrice delle permutazioni, in quanto al fruitore viene fornito un sistema di punti e frecce a supporto degli elementi testuali per agevolarlo nella connessione dei vari nodi. Vediamo questo semplice macchinario per la formazione di brevi poesie (Oulipo 1973, p. 56):

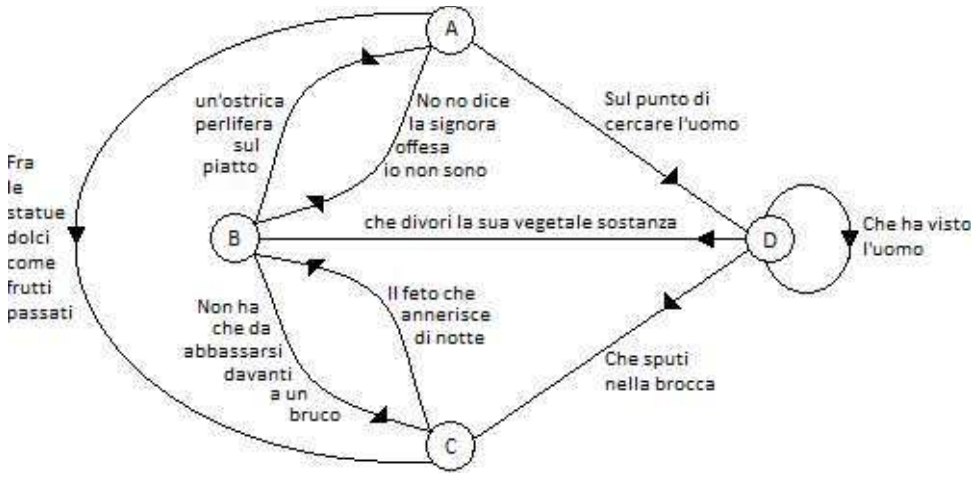


Fig. 1.3 - Poesia su grafo

Il lettore può scegliere di partire nel suo percorso di lettura da uno qualsiasi dei vertici e fermarsi quando desidera, rispettando sempre il senso indicato dalle frecce. In questo modo si possono ottenere, potenzialmente, un numero infinito di componimenti, chiaramente passando più volte per gli stessi spigoli e quindi al prezzo di formare testi ripetitivi. Ad esempio il semplice percorso BADC dà come risultato “No no dice la signora offesa io non sono sul punto di cercare l'uomo che sputi nella brocca”.

1.3.3.4 QUADRATO BI-LATINO

Procedimento creativo iniziato da Claude Berge, Jacques Roubaud e Georges Perec, un *quadrato bi-latino* di ordine *n* è uno schema matriciale in cui

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> le n^2 caselle sono occupate da n lettere diverse e n cifre diverse, in modo che ogni casella contenga una lettera e una cifra, e ogni lettera figuri una volta soltanto in ogni riga e in ogni colonna, e ogni cifra figuri una volta soltanto in ogni riga e in ogni colonna (Oulipo 1973, p. 60).

Le lettere indicano i possibili attributi fondamentali di ogni personaggio (il loro *ruolo tematico*, per utilizzare la terminologia greimasiana) mentre le cifre le azioni che compiranno nello svolgimento della storia (quindi relative al *programma narrativo*). Il quadrato si configura come una macchina fabbrica-storie, ma si può già ora notare come esso si differenzi dalle altra procedure generative in quanto tale meccanismo opera su strutture che precedono l'organizzazione espressiva e testuale, visto che sia i ruoli tematici che i programmi narrativi appartengono al livello di superficie delle strutture semio-narrative, nella componente rispettivamente semantica e sintattica, saldamente inseriti all'interno del percorso generativo[36]. In questo caso quindi, a differenza della maggior parte dell'opera del collettivo, a essere combinati non sono elementi pertinenti al piano dell'espressione o dell'organizzazione testuale, quanto altri pertinenti al piano del contenuto[37].

1.4 Le regole dell'enigmistica

Similmente a quanto effettuato per i testi oulipiani forniamo una breve categorizzazione anche per i giochi enigmistici, sempre tenendo in considerazione che, come per gli esperimenti dell'avanguardia, la tipologia testuale è talmente complessa da rendere una loro tassonomia completa veramente ostica oltre che di poca pertinenza col nostro lavoro[38]. Anche in questo

36 Ricordiamo che infatti che la *testualizzazione* è per Greimas il momento in cui si ha l'arresto del percorso generativo in corrispondenza di uno qualsiasi dei suoi livelli e la sua relativa "deviazione verso la manifestazione" (Greimas, Courtés 1979, p. 359).

37 Potrà sembrare che, proprio in virtù della sua diversità rispetto agli altri esercizi riportati, l'inserimento di tale struttura nel corpus di analisi possa essere quanto meno fuori luogo. Tuttavia, mostrare come il processo combinatorio possa agire non soltanto su elementi appartenenti al piano dell'espressione, che sicuramente sono quelli che più ci interessano in questa sede e che vogliamo principalmente analizzare, ma anche su forme e figure che precedono la manifestazione, permette di rendere una visione più completa di esso, cosa che tornerà utile nel capitolo relativo al processo combinatorio.

38 Si rimanda per una classificazione completa dei giochi enigmistici contemporanei, le regole di ognuno dei quali sono spiegate in modo semplice e intuitivo, alle *Lezioni di enigmistica* di Stefano Bartezzaghi (2001),

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

caso si vorrà mostrare, a grandi linee, le varie norme di produzione testuale che guidano i principi regolativi di emissione dei giochi edipici nelle sue molteplici sfaccettature. Riprendendo quanto osservato in § 1.2 a proposito del *codice condiviso* che lega il rapporto dialogico tra autore e solutore, specifichiamo subito che è praticamente impossibile, o almeno concettualmente errato, parlare di *codifica* senza prendere in considerazione l'atto simmetrico di *decodifica*, visto che la regola serve all'autore non soltanto come guinzaglio espressivo e semantico per favorire il suo processo generativo ma è alla base di tutto l'apparato comunicativo enigmistico.

Bartezzaghi ha effettuato una macro-suddivisione dell'enigmistica italiana in quattro categorie differenti (1993): *giochi in versi, crittografie, rebus*[39], *cruciverba*. Tuttavia, sulla base di un ordine di pertinenza differente, è possibile eseguire un'altra classificazione che suddivide invece i giochi secondo il tipo della loro *ambiguità*, che abbiamo già visto essere il parametro fondante di tutta l'opera edipica e molto più rilevante per i nostri fini. Rielaborando la separazione che fa l'autore nello stesso saggio, ci pare di poter ripartire allora i giochi enigmistici in:

- giochi basati su *ambiguità semantica*;
- giochi basati su *ambiguità relativa al significante*;
- giochi basati su *ambiguità ibirida*.

1.4.1 GIOCHI BASATI SU *AMBIGUITÀ SEMANTICA*

utile cassetta degli attrezzi per chiunque volesse iniziare a cimentarsi con la pratica edipica, sia come autore che come solutore.

39 Il lettore potrà notare, proseguendo con la lettura, l'assenza del rebus nella trattazione. Questa scelta è dovuta al fatto che in questo tipo di gioco le procedure di codifica e decodifica dei due attori del dialogo enigmistico sono veicolati da un'espressione visiva prima che grafica. Volendo analizzare principalmente l'aspetto linguistico del gioco si è scelto di eliminare completamente questa categoria ludica, nonostante il suo estremo (e riconosciuto) interesse e la sua utilità per lo studio trasversale di altri fenomeni, come ad esempio l'iconismo (Eco 1997, p. 346).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

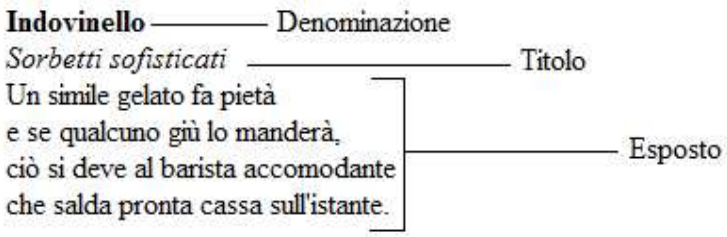
1.4.1.1 INDOVINELLO

In enigmistica con il termine *indovinello*, a differenza del significato molto più generico che tale parola ricopre all'interno della lingua italiana, si intende un gioco linguistico dalle caratteristiche normative ben definite. Si tratta di

> un componimento poetico[40] di pochi versi (per lo più quattro), che propone al solutore alcuni concetti aventi in apparenza un significato (corrispondente al titolo = *soggetto apparente*) e in realtà un altro (corrispondente alla soluzione = *soggetto reale*). Compito del solutore è quello di trovare il significato recondito – talvolta sorprendente e persino umoristico – del componimento (Autori vari 1968, p. 51).

L'indovinello è sempre corredato da alcuni elementi strutturali, che hanno nomi e funzioni comunicative precise:

- l'*esposto*, ovvero il testo dell'indovinello;
- l'*indicazione di genere* (*denominazione*) del gioco in questione;
- il *titolo*, che spiega l'interpretazione pre-enigmistica dell'esposto.



Il Nano Ligure

[Soluzione = Il morto] (Autori vari 2010, p. 10)

40 Come si vedrà meglio in § 1.4.1.2, la definizione di "poetico" in questo caso non fa riferimento al genere letterario quanto a una sotto-categoria dei giochi a doppio soggetto enigmistici.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Esso è uno di quei giochi, come tutti quelli basati solo sull'ambiguità semantica, il cui funzionamento si basa principalmente sulla regola già accennata del *doppio soggetto*, cioè il suo essere costituito da due sensi sovrapposti: uno palese ed esplicitato dal titolo, chiamato *senso apparente*, ed un altro nascosto che ne costituisce la soluzione, chiamato *senso reale*. Questo avviene tramite lo sfruttamento di alcuni meccanismi che permettono il passaggio da una isotopia all'altra, come ad esempio polisemie, omonimie, anfibologie e risemantizzazioni di intere locuzioni idiomatiche, all'opera in questi esempi:

Indovinello

La nonna

Lavora d'ago fino a mezzanotte

per aggiustare… le mutande rotte.

Il Mancino

[Soluzione = la bussola. N.B. “le mutande rotte” = “le rotte da mutare”] (Autori vari 1968, p. 49)

Indovinello

Ciclista fanatico

Sempre alle prese con i suoi cerchioni

e con quei maledetti suoi bulloni,

per via dei tentativi di primato

giustamente alla forca fu mandato.

Il Nano Ligure

[Soluzione = Il diavolo] (Autori vari 2010, p. 38)

1.4.1.2 ENIGMA

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Anche nel caso dell'*enigma* ci troviamo di fronte a un termine che, all'interno del genere enigmistico, ha una definizione più specifica rispetto al suo significato ordinario, anche se dalla connotazione molto simile. Si tratta infatti a tutti gli effetti di un indovinello dal registro molto più aulico ed elevato, sulla scia dei suoi precursori antichi. Una differenza quindi non di stampo normativo o strutturale, quanto prettamente stilistica. Infatti se

> gli indovinelli hanno un tono spiritoso, epigrammatico e normalmente sono racchiusi in una quartina o in una sestina, […] gli enigmi sono poesie un po' più lunghe, e di tono lirico o comunque stilisticamente sostenuto. Il meccanismo è lo stesso, cambia soltanto il genere letterario (Bartezzaghi 2001, p. 53).

Un esempio solo dovrebbe bastare per rendere manifesta la differenza col suo "cugino" semiserio.

> **Enigma**
>
> *Storia d'amore*
>
> Essa nacque bianchissima e sottile,
> immagine di grazia e di candor
> e uno sposo la vergine gentile
> bramò, nei sogni del più casto amor.
> E venne il dì sognato: a un cavaliero
> la bianca damigella unita fu;
> era bello, era lucido ed altero,
> fu stretta a lui, né si diviser più.
> Venne la notte: un vivo incendio, amore
> della vergine in petto suscitò;
> ma non rispose dello sposo il core
> a quell'incendio, ed essa lacrimò!
> Bianche, ardenti giù caddero le stille,
> sopra il vago ma freddo cavalier;

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

si stancarono le languide pupille,

ma non poté la sposa un bacio aver.

È sorto il giorno: ahi, cruda vista! È morta

la vergine consunta dal dolor;

lo sposo, del suo pianto i segni porta,

ma è freddo ancora e non lo scosse amor.

Domani un'altra bianca verginella

unita a lui, di vivo ardor morrà,

e incompresa morrà! Sembra novella,

ma pure, è dolorosa realtà.

Diana d'Alteno

[Soluzione = La candela] (Autori vari 1968, p. 38)

A causa della loro strutturazione epigrammatica e poetica sia indovinelli che enigmi appartengono alla categoria dei *giochi in versi*.

1.4.1.3 Frase bisenso

La *frase bisenso*, o *crittografia mnemonica*, è una crittografia dall'esposto molto breve (a volte costituito anche da una singola parola) nel quale il compito del solutore è quello di trovare una frase che abbia sia lo stesso significato dell'esposto in questione[41] sia un altro, generalmente esprimibile tramite una frase fatta o comunque una locuzione idiomatica dalla costruzione tipica, completamente differente dal primo. Prendiamo quest'esempio:

Frase bisenso (3 5 8)

41 Non è propriamente così: Manetti e Violi (1977) hanno dimostrato che per questo gioco esistono varie modalità semiotiche che conducono dalla prima alla seconda lettura: sulla base di esse si possono avere crittogrammi *grammaticali* (o sinonimici), *retorici* (o tropici) e *logici* (o inferenziali). La dizione di "crittografia mnemonica" e quella di "frase bisenso" sono equivalenti: ho scelto quest'ultima in quanto è più moderna e utilizzata da alcune delle più importanti riviste enigmistiche specializzate, come la *Settimana Enigmistica* e *Sibilla*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

TRIBUNALE TERRIBILE

[Soluzione: Una corte spietata] (Manetti, Violi 1977, p. 27)[42]

La frase-soluzione costruisce la sua ambiguità tramite lo sfruttamento della polisemia del termine “corte” (appunto un “tribunale”, ma anche tutto l'insieme di lusinghe e attenzioni atte a conquistare una donna) e “spietata” (sinonimo di “terribile”, ma la locuzione “una corte spietata” è un modo di dire per indicare un corteggiamento serrato ed esagerato), andando così a far sovrapporre due differenti *isotopie* di significato in unica espressione.

La differenza sostanziale tra i primi due giochi e quest'ultimo sta sicuramente nella più elevata difficoltà di composizione e di risoluzione di quest'ultimo. Infatti, nonostante tutti e tre basino il loro funzionamento su un'ambiguità di tipo semantico e quindi su un meccanismo di *biisotopia*, nella frase bisenso la brevità dell'esposto obbliga a un minor sfruttamento di meccanismi di conversione isotopica come ad esempio anfibologie e parole a doppio senso. Infatti se l'isotopia si può definire come la coerenza semantica appartenente a un testo o a un enunciato, costituita da un messaggio o da una qualsiasi porzione di discorso nel quale

1) si deve constatare la *ricorsività* di uno o più *classemi*.

2) sia presente almeno un sintagma che unisca un minimo di due figure semiche (Manetti, Violi 1977)[43].

si può tranquillamente affermare che indovinelli, e soprattutto enigmi, godono di una maggiore *ridondanza classematica* che rende più semplice sia la strutturazione che il reperimento del sistema di doppia compatibilità dei vari classemi che conduce alla duplice isotopia.
Prendiamo un esempio, e vediamo come tale ridondanza può essere sfruttata per il reperimento della seconda isotopia di significato.

42 La mancanza della firma dell'enigmista è dovuta al fatto che in genere sotto questo tipo di giochi non viene riportato il nome dell'autore, sempre presente invece in indovinelli ed enigmi.
43 Rielaborazione della definizione data da Greimas (1966).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Indovinello

Altre due gemelle

Due in una volta avendone vedute

volsi lo sguardo in alto e dissi: tu

che te ne stai lassù

ben quattro ne hai volute!

Il Valletto

[Soluzione = La colonna] (Autori vari 1959, n° 22).

Per risolvere questo indovinello, è necessario che il solutore si soffermi a ragionare sui termini che gli sembrano più importanti e più pregni di ambiguità semantica: sicuramente le parole più sospette sono “volta” e “volute”, che oltre al senso che hanno all'interno dell'esposto ne hanno un altro collegato al campo dell'architettura antica. Chiameremo questi termini che permettono il riconoscimento e quindi il passaggio da una isotopia all'altra *connettori*, in quanto “connettono” due strati di significazione distinti[44]. Il solutore dovrà enumerare tutti i possibili classemi che si possono associare ai nuclei semici dei connettori e tramite un'intersezione tra i vari semi trovati potrà riuscire a trovare la seconda linea di senso. Chiaramente non tutti i termini presenti all'interno dell'esposto sono connettori: infatti molti di essi, specie le congiunzioni e le particelle linguistiche più brevi, non cambiano necessariamente significato e non servono quindi per il reperimento della seconda isotopia. Tali lessemi servono solo come riempitivo e per la corretta articolazione sintattico-grammaticale dello scritto.

Nel caso sopra, dunque , “volta” e “volute” acquistano tutt'altro significato attraverso un percorso di trasformazione omofonica, e la coincidenza del sema comune “architettura antica” tra le due restringe di molto il campo di ricerca. Rileggendo l'esposto alla luce di questa scoperta non sarà difficile capire cos'è che all'interno di una volta è presente sempre in coppia, e che in alto ha quattro volute: è ovviamente “la colonna”. Dunque un qualsiasi autore di indovinelli dovrà sempre inserire all'interno del suo gioco un discreto numero di connettori

44 Bartezzaghi (2001) chiama questi termini con il nome di "parole chiave" per sottolineare la loro importanza durante l'atto di decodifica del gioco. Ho scelto invece di usare "connettore", termine utilizzato anche da Greimas in più occasioni per l'analisi di linguaggi basati sulla *biisotopia*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che possano permettere al risolutore di individuare, grazie all'aiuto di una forte ridondanza classematica, l'isotopia di significato nascosta, in modo da rendergli possibile la scalata verso la soluzione. La gestione di questo tipo di termini, dalla scelta della loro quantità al dosaggio della loro mimetizzazione all'interno dell'esposto, può rendere la distanza enigmistica di un indovinello bassa o molto elevata, indipendentemente dal senso apparente e da quello reale, di cui l'autore deve sempre tenere di conto nel suo processo di codifica della soluzione.

Ben più resistenti alla risoluzione risultano essere invece le frasi bisenso. Prendiamo questo esempio:

> **Frase bisenso** (6 5)
> COLPO DI FULMINE
>
> [Soluzione = frutta cotta] (Manetti, Violi 1977, p. 4).

A causa della sinteticità e della brevità dell'esposto, appare chiaro come in queste crittografie la difficoltà di risoluzione sia molto più elevata, in quanto i segnali inviati dalla *ridondanza classematica* sono molto minori se non uguali a zero. Infatti generalmente l'esposto di questi giochi è costituito da non più di due sintagmi, il secondo dei quali spesso è una determinazione, ad esempio aggettivale, che l'autore pone all'interno del suo gioco soltanto come aiuto verso il suo solutore.

> In realtà, tuttavia, il soggetto non è mai, in questo tipo di crittogrammi un SN solo, ma è sempre accompagnato da una determinazione, nella maggior parte dei casi, aggettivale. Questo dato, trascurabile in un'analisi in cui si dispone di entrambi le espressioni, è invece un fatto determinante per chi tenta di risolvere la crittografia (Manetti, Violi 1977, p. 56).

Riportiamo qualche altro esempio per capire meglio questo concetto:

> **Frase bisenso** (5 5 3)
> BALLERINO INSTANCABILE

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

[Soluzione: Danza delle ore] (Manetti, Violi 1977, p. 57).

Frase bisenso (3 7 6)
LO STATO AUTARCHICO

[Soluzione = Non importa niente] (Manetti, Violi 1977, p. 52).

La determinazione di “autarchico” nel secondo esempio non è fondamentale ai fini della struttura relativa alla frase completa: l'autore che conosce entrambe le isotopie non ha bisogno di tale precisazione per la comprensione del passaggio isotopico. Tale aggettivazione è però di enorme aiuto al solutore poiché questi due sintagmi gli permettono di effettuare un processo di intersezione semica, simile a quello visto nell'indovinello (seppur molto più limitato), fra quelli relativi allo “stato” e ad “autarchico”, limitandogli il campo di ricerca. Analogamente il termine “instancabile” è stato messo lì dall'autore in quanto agisce da connettore fra le due isotopie. Il lavoro generativo dell'autore enigmistico, a differenza dello scrittore oulipiano, è sempre proiettato verso il processo di decodifica del solutore e non può in alcun caso prescindere da esso. Il *play* enunciazionale è gestito non soltanto dalle regole di composizione imposte dal gioco che si accinge a creare, ma anche dalla considerazione del futuro *play* della sua controparte dialettica, le cui mosse sono indirizzate e previste dall'enigmista già in questa prima fase di costruzione testuale.

1.4.2 GIOCHI BASATI SU *AMBIGUITÀ RELATIVA AL SIGNIFICANTE*

1.4.2.1 CRUCIVERBA

Nonostante ci siano moltissimi processi di manipolazione enigmistica che si basano sull'intervento e sulla manipolazione della striscia grafemica, elencati nel paragrafo successivo, ci pare di poter inserire all'interno di questo sottoinsieme solo il gioco delle *parole crociate*. Questo perché il cruciverba è l'unica pratica ludica appartenente al mondo edipico nella quale l'ambiguità colpisce *solo ed esclusivamente* la sfera del significante, con

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

limitatissime incursioni nel campo semantico[45]. Ciò ha causato una vera e propria scissione all'interno del panorama enigmistico, in quanto la presenza di strutture basate su doppi sensi, omonimie e anfibologie erano percepite come necessarie in qualsiasi testo che volesse rivendicare la propria appartenenza al settore. Tuttavia, le parole crociate sono soggette a un altro tipo di ambiguità, che va ricercata "nel rapporto tra i vari lessemi-soluzione e non nel rapporto tra definizione e lessema-soluzione" (Bartezzaghi 1993, p. 104). È lo schema combinatorio stesso degli incroci fra i vari lessemi-soluzione, dunque, a costituire il vero nocciolo enigmistico di questa pratica ludica. Questa osservazione getta ulteriore luce sulla motivazione per la quale abbiamo deciso di prendere proprio questo gioco come "cavia" sperimentale sulla quale tentare i nostri strumenti operativi: in esso, infatti, la manipolazione di segni espressivi è in questa pratica l'elemento cardine di tutta l'interazione tra autore e solutore, struttura portante sia del processo di codifica che di decodifica. Visto che alle parole crociate sarà dedicato l'ultimo capitolo della trattazione, ci limitiamo in questo paragrafo a queste poche considerazioni, rimandando a dopo la sua analisi nel dettaglio.

1.4.3 Giochi basati su ambiguità ibrida

A questo sottogruppo appartengono tutti quei giochi il cui processo compositivo è subordinato alla presenza di un processo manipolativo dell'espressione segnica, cioè uno *schema enigmistico*[46] (Bartezzaghi 1993), sempre associato però a un testo la cui ambiguità di base è di stampo semantico, in genere un indovinello o una crittografia[47]. In particolare, lo schema

45 Si hanno meccanismi di conversione isotopica soltanto nel caso di alcune definizioni di due lettere, come si vedrà in § 3.1.1.

46 Specifico qui che tralasceremo completamente tutti qui giochi la cui ambiguità si basa esclusivamente su un meccanismo di *risegmentazione*, cioè sull'ottenimento di una striscia lessicale a partire da un'altra mediante una ridisposizione delle interruzioni di parola (a parte quando in collegamento con altri schemi, in tal caso la nomenclatura del gioco sarà accompagnata dalla dicitura " a frase"). Questo perché il nostro interesse principale è mostrare le caratteristiche dei processi manipolativi agenti sul significante, cui sicuramente la risegmentazione appartiene ma ne costituisce un fenomeno meno rappresentativo in quanto possiede un livello di trasformatività molto più basso e di scarso interesse per la nostra argomentazione. Abbiamo deciso di eliminare dal corpus anche quegli schemi di manipolazione sì relativi all'espressione, ma che vanno a intaccare anche la sfera della semantica (come ad esempio il *falso accrescitivo*, del tipo matto/mattone).

47 A parte nelle riviste di diffusione più ampia, come la *Settimana enigmistica* o *Domenica Quiz*, dove si possono trovare non soltanto giochi con *diagramma numerico* (cioè le cifre tra parentesi accanto alla denominazione che indicano il numero di lettere da cui è costituita la soluzione) ma anche *letterale*, in cui le soluzioni e le loro relazioni grafemiche sono indicate dentro l'esposto, che serve in questo caso soltanto per fornire un contesto narrativo alla fruizione ludica e non a innescare un meccanismo di conversione isotopica.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

collega le varie soluzioni nascoste nel gioco fra loro, o le parti di una stessa soluzione, mediante un processo di permutazione o di scambio grafemico. Quindi

> c'è ambiguità semantica tra le isotopie testuali […], ma la soluzione è organizzata attraverso la manipolazione combinatoria del significante (Bartezzaghi 1993, p. 103).

Il processo creativo dell'autore, dunque, inizierà sempre con il rilevamento di due o più termini o frasi possibili ottenibili l'una dall'altra mediante l'applicazione della regola in questione, per poi, successivamente, nasconderle mediante codifica e creando così una distanza semantica all'interno dell'esposto. Il solutore, per contro, dovrà effettuare il percorso inverso, iniziando con la decodifica dell'ambiguità semantica attraverso il reperimento della seconda isotopia di significato e sfruttando lo schema enigmistico solo successivamente come un aiuto ulteriore o come riprova della correttezza del suo processo risolutivo. Gli schemi enigmistici sono molteplici e possono collegarsi a tutte le quattro categorie edipiche (giochi in versi, crittografie, rebus e anche, in qualche caso, ai cruciverba).

1.4.3.1 Anagramma

Una parola, o una frase, è anagramma dell'altra se è composta dalle stesse lettere ma disposte in ordine diverso. È un gioco linguistico molto versatile la cui origine risale a ben prima dell'avvento dell'enigmistica; esso era collegato con la pratica dell'*onomatomanzia*, arte antichissima che consisteva nella divinazione del futuro di una persona attraverso la permutazione delle lettere del suo nome. La sua invenzione è generalmente attribuita al poeta greco Licofrone di Calcide (III a. C.), di cui ci sono giunti alcuni suoi prodotti ricavati da nomi dei sovrani di Alessandria: *Ptolémaios*, anagrammato in *apó mélitos* (“fatto di miele”) e *Arsinòe*, che diventa invece *Eras íon* (“violetta di Era”). Tutt'oggi l'anagramma è molto praticato, non soltanto all'interno dei confini del genere edipico: se ne può fare uno in qualsiasi circostanza, basta prendere le lettere di una stringa significante e cercare di ottenerne un'altra di senso compiuto per il puro piacere di vedere cosa si ottiene. Si classifica come gioco enigmistico, invece, soltanto quando è collegato a un esemplare delle quattro categorie

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

enigmistiche mediante il procedimento sopra delineato. Ecco un indovinello con anagramma:

Anagramma a frase (2 8 = 4 6)

Uno scolaro svogliato
Per una brutta china egli s'è messo
e i suoi compiti sempre sono in bianco:
non brilla molto, a dir la verità,
e sta lì solo per scaldare il banco.
Renato il Dorico

[Soluzione = Lo sciatore/Sole artico] (Filocamo, Riva 2002, p. 4).

I primi due versi sono riferiti alla prima soluzione, gli ultimi due all'ultima, che è anagramma della prima. Vediamone l'applicazione nelle seguenti crittografie:

Anagramma crittografico (9 9)

BEFANA

[Soluzione = Donatrice/recondita] (Filocamo, Riva 2002, p. 4).

Anagramma crittografico a frase (6 5 1 5 1 6)

ROMEO E GIULIETTA

[Soluzione = Trovan amor e/morte a Verona] (Filocamo, Riva 2002, p. 5).

Notare come la soluzione in questo caso sia un unico periodo di senso compiuto in cui la prima parte è anagramma della seconda.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1.4.3.2 PALINDROMO E BIFRONTE

Non ci dilunghiamo sulla storia del *palindromo* in quanto già affrontata nell'analoga sezione sull'Oulipo, limitandoci a osservare la presenza di questo processo manipolativo in entrambi i generi discorsivi. Ne riportiamo solo un esempio per mostrarne il suo utilizzo in campo enigmistico:

> **Palindromo crittografico**
>
> EVASIONE FISCALE
>
> [Soluzione = Essa t'evita le relative tasse] (Autori vari 1968, p. 32).

Si ha un *bifronte*, invece, quando una delle soluzioni si ottiene leggendo l'altra partendo dalla fine:

> **Bifronte** (3, 3)
>
> *Un giallo di quart'ordine*
>
> Con due attacchi pedestri, verso il fondo
> si scivola così sempre più in basso
> e poi alle 24, ma che croce,
> c'è una lettera anonima: per chi?
>
> *I Girasoli*
>
> [Soluzione = Sci, ics] (Autori vari 2012b, p.5).

Palindromi e bifronti sono strutture molto rare nella lingua italiana (basti pensare che la parola palindroma più lunga con questa particolarità è “onorarono”, di sole nove lettere). Per ovviare a questo problema gli enigmisti hanno inventato una loro variante particolare chiamata *antipodo*, per cui prima di rovesciare la parola si sposta la prima lettera all'ultimo posto della stringa (o viceversa, nel caso dell'*antipodo inverso*). Questo permette, in molti casi, di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

spostare la consonante con cui iniziano la maggior parte delle parole nostrane e evitare così lo spiacevole inconveniente di trovarsela in posizione finale, ampliando il ventaglio del *game* e facilitando il lavoro creativo dell'autore.

> **Antipodo palindromo crittografico** (2 4 1 7)
> REGINETTA DI BRUTTEZZA
>
> [Soluzione = La miss è pessima] (Bartezzaghi 2001, p. 149).

1.4.3.3 SCARTO E ZEPPA

Molto intuitivamente, si ha uno *scarto* quando si ottiene una parola, o una frase, da un'altra, mediante la soppressione di una lettera o di un gruppo di lettere. In enigmistica esistono molte varianti di questo gioco, generalmente definite in base al tipo di lettere eliminate (scarto di vocale, di consonanti, di doppia, ecc…) o in base alla posizione (iniziale o finale). Il procedimento contrario, cioè quando la lettera viene aggiunta anziché eliminata, è detto *zeppa*. Nonostante i due schemi sembrino simmetrici, sul piano produttivo fra i due meccanismi c'è una differenza consistente. Infatti

> lo scarto parte da un materiale linguistico dato, toglie una delle lettere presenti, la butta via […]. Nella zeppa io prendo dal nulla una lettera e la metto in una parola. C'è una bella differenza. La zeppa è molto più arbitraria dello scarto (Bartezzaghi 2001, p. 188).

Una differenza che sta, dunque, nel grado di *libertà* permesso dal *game*, che rende la regola dello scarto molto più coercitiva rispetto a quella della zeppa e quindi di più difficile creazione.

> **Scarto** (5 6? 2 4 4?)
> SFRUTTATORI CRUDELI? VANEGGI?

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

[Soluzione = Macrò sadici? Ma cosa dici?] (Autori vari 2012a, p.3).

Zeppa ad aggiunta iniziale (6, 7)

Un temuto bandito

Fa parte della banda certamente,

e di questa è un notevole esponente;

benché più volte sia stato attaccato,

un osso quasi sempre si è mostrato.

Biondello

[Soluzione = Ottone, bottone] (Autori vari 1968, p. 79).

1.4.3.4 Spostamento

Lo *spostamento*, o *metatesi*, è quello schema in cui due parole o due frasi sono ottenibili l'una dall'altra mediante la retrocessione o l'avanzamento di una lettera.

Spostamento a frase (8/1, 7)

Tu vivi di ripieghi solamente

e questo conta molto per la gente.

Capistrano

[Soluzione = Orlatore, l'oratore] (Autori vari 1968, p. 76).

1.4.3.5 Cambio e scambio

Anche con il *cambio* ci troviamo di fronte a un meccanismo di conversione grafemico di origine non enigmistica: è alla base, ad esempio, del gioco del metagramma inventato da

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Lewis Carroll (Bartezzaghi 2001), per il quale si deve arrivare da una parola a un'altra cambiando una lettera alla volta (da “gatto” a “lisca”: gatto → ratto → resto → resta → ressa → rissa → Lissa → lisca). In enigmistica si tende a specificare se il cambio di lettere riguarda vocali o consonanti e a volte anche la posizione.

Cambio di vocale (9: 9!)

ORE 8-12: CHE PALLE!

[Soluzione = Mattinata: Mattonata!]

Cambio di consonante (9 2 11)

LEAR LECCHINO

[Soluzione = Insensato re incensatore] (Autori vari 2013, p.10).

Nello *scambio* invece vengono permutate due lettere della stessa parola o frase. Questo schema è alla base di giochi e procedimenti linguistici che non appartengono alla sfera edipica, come nel caso della *contrepèterie*, in cui a cambiare di posto sono le iniziali di due parole in una stessa frase con risultato spesso e volentieri umoristico o licenzioso. Eccone invece un'applicazione enigmistica:

Crittografia a frase a scambio di vocali (1 4 8 = 4 9)
FERMATI ALLE COPPIE

[Soluzione = I tris ignorali = atri signorili] (Autori vari 2012b, p.11).

1.4.3.6 SCIARADA, INCASTRO, INTARSIO, LUCCHETTO

La sciarada era un gioco già molto in voga nei salotti intellettuali di fine '800/inizio '900 e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

praticato quotidianamente da personalità del calibro di Stendhal e Virginia Woolf (Bartezzaghi 2001). Si tratta di unire due parole diverse in modo da formarne una nuova. In enigmistica è uno schema molto prolifico e presente in molte declinazioni, come ad esempio la *sciarada alterna* (in cui la striscia significante dei due lessemi vanno spezzettate e alternate: “cane”, “PIRA” = “caPIneRA”) e quella *incatenata* (in cui nei pressi del punto di unione fra le due parole si ha un'intersecazione dell'ultima parte delle lettere del primo termine con la prima parte della seconda: “casTO”, “Toro” = “casTOro”).

Sciarada (3/6 = 9)

Atto di umiltà

Tu sei Spirito Eletto
Colui che tutto vede;
poi che in atto di fede
e d'umiltà mi fletto,
vo' nel prostrarmi, o Dio,
baciar la terra anch'io.

Pico della Mirandola

[Soluzione = Gin/occhio = ginocchio] (Autori vari 1968, p. 71).

I tre discendenti del tutto enigmistici di questo gioco sono *l'incastro*, *l'intarsio* e il *lucchetto*. Il primo consiste nel mettere una parola all'interno di un'altra, cioè di dividere la stringa grafemica di uno dei termini e inserirvi interamente l'altro così da generarne uno nuovo; il secondo nel tagliare in tre la prima parola, in due la seconda e alternarne i segmenti; il terzo è una variante più tagliente della sciarada incatenata, visto che le parti in comune fra le due stringhe non si fondono ma vengono entrambe eliminate:

Incastro (5/4 = 9)

Al milite ignoto

In volger d'anni tu segnasti un'epoca.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Tu che hai un nome e sei d'ignoto un simbolo!

Or, sulla pietra, ove ogni ardor s'è spento,

innanzi ai resti che un dì il fuoco seppero,

mi chino in atto di raccoglimento.

Il Valletto

[Soluzione = Ciclo/Caio = ciccaiolo] (Esempio preso da Autori vari 1968, p. 43).

Intarsio ("5"/3 = 8)

Verso l'antica dimora

Sulla soglia, My home

dopo il triplice evviva della partenza

la luce abbagliante che giunge dal retro,

ma prima... prima di entrare

il rito da rispettare, parola spezzata

e io che penso: - ho voglia di saltare

nel giardino dell'infanzia umana -

dove la luce d'oro perdurava a mezzanotte.

Senti questa voce breve: sono dei germani,

odi dai vani la loro ascesa,

solo al crepuscolo caleranno

e tacerà il mondo

come il gioco che sempre ha termine

(e non è l'ebano screziato che porti agli occhi)

questo gioco di parti e ritorna

e tornando in auto definizioni qui si tentano

per gli elementi confusi e inframmezzati,

a dare un senso all'oscuro mistero.

N'ba N'ga

[Soluzione = “Intro”/Asi = intarsio] (Autori vari 2012b, p.10).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Lucchetto (4/6 = 8)

Malignità sul mio dottore

Al suo passaggio,
così brillante
ma terra terra,
col suo silenzio,
col suo completo a fiori,
Fosco mi pare...
un cefalo in scatola!
Il mio pensiero?
Roba da "Grey's anatomy"!

Samlet

[Soluzione = Cera/avello = cervello] (Autori vari 2013, p.3).

1.5 Il meccanismo generativo della funzione segnica: la *ratio difficillima*

Analizzando i paradigmi teorici e le strutture normative che stanno alla base della produzione oulipiana e di quella enigmistica e confrontando i due corpora di esperimenti letterari e di giochi riportati, ci si può accorgere come molti di essi siano molto simili e accomunabili tra loro. Come abbiamo già accennato all'inizio del seguente capitolo, ci limiteremo a confrontare e analizzare il processo compositivo che sta alla base dei soli testi prodotti mediante variazioni che agiscono principalmente sul piano dell'espressione, lasciando al di fuori del nostro orizzonte analitico tutti quei meccanismi testuali che procedono invece mediante una manipolazione del significato. Questo vuol dire eliminare una parte del corpus (soprattutto per quanto riguarda l'enigmistica, campo in cui l'ambiguità semantica è alla base della produzione di un'intera categoria di giochi, come ad esempio *l'indovinello* e la *frase bisenso*), ma che abbiamo comunque deciso di riportare e analizzare parzialmente per fornire un'immagine più completa dei campi discorsivi presi in esame. Tuttavia la scelta di prendere in considerazione d'ora in avanti soltanto una fetta, comunque vastissima, dei prodotti testuali visti finora non è insensata ma è anzi dipendente da una presa di posizione argomentativa ben precisa. Volendo

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

infatti noi studiare principalmente la problematica della combinazione e della manipolazione degli elementi espressivi all'interno della sfera ludica e letteraria in modo da poterne confrontare il funzionamento semiotico e i differenti effetti di senso scaturiti in entrambi i casi, ci pare legittimo chiamare in causa soltanto quei fenomeni nei quali tale meccanismo è effettivamente agente, in modo da non mescolare troppo le carte in gioco e non rendere troppo caotico e disomogeneo lo svolgimento della trattazione. Non neghiamo che questo comporti sicuramente una perdita, anche per quanto riguarda la completezza dell'analisi dell'opera dell'Opificio dato che, anche se la maggior parte degli algoritimi generativi promulgati dalla corrente appartiene sicuramente all'ordine della manipolazione espressiva, ci sono anche leggi scrittorie il cui potenziale creativo risiede nella contaminazione del piano semantico. In particolare, alcuni di essi sono alla base di componimenti la cui somiglianza con analoghi prodotti enigmistici è strabiliante, come nel caso della poesia di Jean Queval sull'Oulipo i cui versi sono delle variazioni delle definizioni del *Petit Larousse* del 1946 dei lemmi "*ouvroir*", "*littérature*" e "*potentielle*". Riportiamo qui il medesimo esercizio replicato da Campagnoli in italiano basandosi sulle definizioni di "oppio", "lettore" e "povero" (rispettivamente per "opificio", "letteratura" e "potenziale", variazione dovuta alla altrimenti elevatissima difficoltà compositiva dell'esperimento):

L'op.le.po
Colìo stupefacente
Da capsule immature,
È blow-up di parole,
Dà forza all'impotente
Di scrutar le scritture,
Precede la memoria
Col necessario puro![48] (Oulipo 1973, p. 13).

In questa poesia il processo produttivo è praticamente identico a quello di un gioco a doppio soggetto del genere edipico, con la differenza che il titolo in questo caso non esplicita nessun

48 I primi due versi sono la variazione della definizione che si trova nello *Zingarelli* minore del 1977 di "oppio", i quattro seguenti di "lettore" e l'ultimo di "povero".

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

senso apparente, in quanto non vi è alcun soggetto segreto da nascondere. Auspichiamo, dunque, un ulteriore paragone su basi semiotiche dei due generi testuali che vada anche in questa direzione, le cui vie sono sicuramente di estremo interesse analitico.

Procedendo col confronto di quello che rimane del corpus si può rilevare, quindi, un isomorfismo tra il sistema di produzione della corrente francese e quello di stampo enigmistico, in quanto in entrambi i casi esso si basa sulla manipolazione di elementi appartenenti al piano dell'espressione. Tuttavia non si deve pensare per questo motivo che tale tipo di procedura non intacchi la sfera semantica, anzi: abbiamo visto come alla base di tutta l'ideologia letteraria oulipiana vi sia lo sfruttamento di tale tipo di meccanismo proprio per generare qualcosa che sia contenutisticamente nuovo e differente da quanto presente fino a quel momento nel panorama dell'epoca; e anche in enigmistica l'utilizzo di schemi e l'incrocio cruciverbistico dei grafemi danno origine a forme e correlazioni semantiche prima inesistenti. Come la lezione strutturalista ci insegna, infatti, espressione e contenuto sono considerabili come il *recto* e il *verso* dello stesso foglio, nel quale la manipolazione dell'uno risulta impossibile senza la contaminazione dell'altro. Cosa cambia allora, a un livello strettamente produttivo, tra un processo creativo che parte dal significato per poi tradurlo in significante e l'opposto, che è quello che ci interessa maggiormente in questa sede, per il quale sono le costrizioni imposte dall'espressione a sovraordinare le potenzialità del piano semantico? Per rispondere a questa domanda è opportuno porre la nostra attenzione non tanto sulla gestione e sulla manipolazione di elementi appartenenti all'uno o all'altro piano, quanto sugli effetti che scaturiscono dalla collaborazione sinergica di entrambi. Nell'introduzione alla sua traduzione degli *Exercices de style* di Raymond Queneau (1947), Eco ci dice che ciò che tale testo ci insegna “è anzitutto che non si può porre una discriminante precisa tra figure di espressione e figure di contenuto” (1983a, pp. XIII-XIV), facendo l'esempio che anche nel caso di uno spostamento grafemico come quello che trasforma “cordicella” in “crodicella”, termine non esistente nel vocabolario italiano, il nuovo suono ottenuto evoca comunque sensi nuovi. Bisogna quindi ragionare, come già anticipato nel paragrafo introduttivo del seguente capitolo, sulla *correlazione* che unisce i due piani, in quanto essi sono in ogni caso due funtivi di una stessa funzione segnica il cui legame è sempre dipendente da un preciso rapporto interno e la cui vettorialità può variare sostanzialmente a seconda della tipologia generativa

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

cui il segno stesso appartiene. Questa molteplicità di conformazioni possibili si traduce in tre differenti relazioni di motivazione tra piano dell'espressione e del contenuto, che Eco chiama rispettivamente *ratio facilis*, *difficilis* e *difficillima*.

Si ha *ratio facilis*

> quando una occorrenza espressiva si accorda al proprio tipo espressivo, quale è stato istituzionalizzato da un sistema dell'espressione e – come tale – previsto dal codice. (Eco 1975, p. 246).

La *ratio difficilis*, al contrario, si ha quando la forma del piano del significante è legata a quella del significato da un rapporto di somiglianza, come nel caso dei segni iconici, e in cui quindi il *token* espressivo è una proiezione diretta della forma del contenuto. Questo tipo di rapporto è comune (con le dovute eccezioni) nella produzione prosastica in quanto essa è caratterizzata "dal fatto che l'espressione fa di tutto per adeguarsi al contenuto" e il cui principio è "*rem tene, verba sequentur*" (Eco 1985b, p. 17). C'è tuttavia un'altra correlazione, in cui sono i parallelismi del significante che ricadono su quelli del significato: l'adeguazione dei due funtivi segnici prende il nome, in questo caso, di *ratio difficillima*, ed è quella che secondo Eco caratterizza la scrittura poetica, visto che tale rapporto è tipico di strutture come la rima o alla base di fenomeni come il fonosimbolismo. Già Roman Jakobson (1963) aveva identificato la funzione poetica come quella che si attiva quando il messaggio è incentrato principalmente su se stesso, e

> per la quale il poetico nasce da un particolare modo di legare espressione e contenuto. A questo mirano infatti le nozioni di ambiguità e autoriflessività del messaggio poetico, e tipico della lezione jakobsoniana sembra l'attenzione portata al significante o all'organizzazione dell'espressione nella misura in cui essa affetta il contenuto (Eco 1985b, p. 13).

Eco tuttavia si distacca leggermente dalle teorie del linguista russo, in quanto ciò che è maggiormente importante per lui è come tale funzione (o nel nostro caso tale *ratio*)

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

contribuisca alla produzione stessa del segno poetico. Dopo alcune riflessioni su argomenti tanto semplici e scontati (per stessa ammissione dell'autore) sui limiti imposti dal dover andare a capo e rispettare la metrica in poesia, Eco arriva a una conclusione molto forte, cioè che

> il verso, come artificio espressivo, detta leggi al contenuto. Il che non equivale a dire che il poetico consiste in un gioco puramente espressivo. Il contenuto deve per così dire adattarsi a questo ostacolo espressivo, ma riuscirne *rinforzato e amplificato* (corsivo nostro) (Eco 1985b, p. 17).

La poesia, dunque, segue il principio opposto alla prosa del *verba tene, res sequentur*, in cui ogni suo elemento è espressivamente pertinente e si candida esso stesso a fare da modello per i *types* successivi. Questo tipo di metodo generativo appare come una fonte per poter sprigionare la creatività in quanto è proprio grazie alle regole e alle costrizioni imposte dal meccanismo poetico che l'autore può liberare le proprie potenzialità espressive. Continua Eco, distinguendo il lavoro del poeta da quello dello scrittore romanzesco:

> cosa accade invece con la poesia? Il poeta sceglie una serie di costrizioni espressive, e poi scommette che il contenuto, qualsiasi esso sia, per quanto esso potesse precedere la scrittura, si adeguerà alle costrizioni espressive, e tanto meglio se ne verrà modificato (Eco 1985b, p. 21).

Ciò che ci interessa principalmente rilevare di questo ragionamento è la sua adattabilità con le dichiarazioni di poetica degli esponenti dell'Oulipo, per i quali la libertà deriva proprio dalla ricerca di un adattamento narrativo e semantico del contenuto alle restrizioni espressive. Anche la costruzione dei giochi enigmistici però, almeno quelli da noi presi in considerazione, obbediscono alla medesima legge, in quanto il lavoro autoriale è sempre vincolato dalle limitazioni imposte da schemi e incroci grafemici. Anche le produzioni enigmistiche e oulipiane, dunque, sono regolate da un analogo procedimento di *ratio difficillima*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Seguendo Eco e il suo tentativo di mostrare in che modo tale procedimento inventivo possa concretamente funzionare in poesia, proviamo anche noi a spiegare come tale meccanismo contribuisca all'atto produttivo all'interno della corrente letteraria dell'Opificio e del genere enigmistico. L'autore oulipiano parte sempre da una delle regole che si è imposto in modo da arrivare a strutturazioni semantiche e percorsi narrativi innovativi. In particolar modo la *contrainte* si presenta come la legge più restrittiva utilizzata dal collettivo ma anche per questo, nonostante possa apparire controintuitivo, la più prolifica per l'esplorazione del senso. Nel *lipogramma* (§ 1.3.1.1), ad esempio, la lettera eliminata,

> per il fatto stesso di essere censurata con tanta energia [...] organizza la struttura narrativa e sovradetermina l'uso della minima sillaba (Burgelin 1988, p. 89).

Una procedura di *ratio difficillima* la cui regola generativa è talmente coercitiva da favorire la ricerca di termini rari, desueti, quasi perduti, mediante un'operazione di recupero e di ri-nobilitazione promossa con estremo vigore da Perec, la cui narrativa è straripante di liste di oggetti, elenchi di cose, descrizioni minuziosissime e costruzioni frastiche ridondanti e di estrema lunghezza, *tòpoi* stilistici che sono però sempre regolati da una qualche norma o da una strutturazione espressiva di base. Si veda questa citazione tratta dalla traduzione italiana del suo romanzo *La disparition*, interamente lipogrammatico in “e”.

> Amanda indossava – sancta simplicitas – pantaloni alla turca, a sbuffo, color rosa, un girocollo corallo, una giacca porpora, una cintura rosso bruciato, un foulard carminio, un cincillà arancio; collant rubino, guanti scarlatti, stivali rosso lacca con tacchi a spillo (Perec 1969, p. 72).

Questa descrizione dell'abbigliamento di Amanda è soggiacente al vincolo della limitazione grafemica e alla costrizione tematica data dalla tonalità cromatica del suo vestiario, interamente incentrata su varianti del rosso. La norma non soltanto “decide” a priori quali declinazioni del colore possono essere enunciate (rosa, corallo, porpora, rosso bruciato, carminio, arancio, rubino, scarlatti, rosso lacca, ma anche amaranto, ocra, vinaccia…) e quali

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sono inequivocabilmente bandite (mattone, bordeaux, terra di Siena, rosso pompeiano…), ma l'affastellamento aggettivale è favorito proprio da essa, in quanto parte del lavoro autoriale consiste proprio nel reperimento stesso dei termini utilizzabili. I procedimenti sintattici e lessicali che permettono l'accantonamento della lettera camuffano ma al tempo stesso denunciano la *contrainte* stessa.

> *La scomparsa* tenta di percorrere tutto l'*orbis* della lingua senza poterlo però praticare nella sua totalità, ritrovandosi anzi privata di quella considerevole porzione di Grand Robert e di Littré che corrisponde all'insieme di tutte le parole contenenti la lettera 'dannata'. Ne deriva di necessità un *effetto di distorsione*, che è parte integrante del linguaggio impiegato nel romanzo, e che si manifesta soprattutto quando la narrazione mette in atto le infinite tecniche che hanno il compito primario di dissimulare la mancanza (Falchetta 2013, p. 296).

Su tale effetto di distorsione torneremo nel capitolo seguente, in quanto strettamente collegato con quell' "effetto di letterarietà" la cui volontà di ricerca è stata enunciata sin dalle prime pagine di questa trattazione. Ciò che ci interessa rilevare ora è come la *ratio difficillima* e in particolare la legge di generazione testuale che guida il processo creativo dello scrittore oulipiano sia a tutti gli effetti una macchina per la *bisociazione* (Koestler 1964), consistente nella collisione tra due schemi di pensiero differenti e che si intersecano generando nuovi significati e scoperte. Secondo l'autore tali paradigmi possono intaccare non soltanto il piano semantico ma anche quello del significante[49], situazione che ci sembra rispecchiare a pieno il meccanismo generativo della *contrainte* e della legge oulipiana in generale. Tale scintilla creativa è sempre accompagnata da quello che il saggista ungherese definisce come *atto di eureka*, ovvero il piacere provato dall'accostamento improvviso delle due matrici. In particolare questo si vede in molti esperimenti dell'avanguardia basati sul principio della *trasformazione automatica* (§ 1.3.2), in cui la norma è talmente fascista da ridurre il *play* enunciazionale dell'autore praticamente a zero, rendendolo quasi uno spettatore (o meglio, un lettore!) dell'azione della regola sul linguaggio stesso, come nel caso della *letteratura definizionale* (§ 1.3.2.1) o del *metodo P ± n* (§ 1.3.2.3).

49 È Koestler stesso in una tabella dove elenca e classifica i vari procedimenti di bisociazione a riservare un posto non soltanto alla rima, ma anche ai giochi di parole e addirittura alle parole crociate.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

In enigmistica, invece, un utile modello di questo meccanismo funzionale è descritto da Bartezzaghi nella prima sezione delle sue *Lezioni di enigmistica*, dove vengono descritte quelle che sono le “operazioni fondamentali dell'enigmistica”, ovvero quelle procedure “che ogni enigmista sa fare senza quasi più accorgersene, come un calciatore sa palleggiare o un cuoco sa tagliare a dadini la verdura” (2001, p. 6). I vari procedimenti di sezionamento, permutazione, eliminazione, ricombinazione assumono una efficacia quasi concreta, come se la stringa grafemica sulla quale essi agiscono sia un'entità materiale e palpabile. Questo effetto di senso, ritrovabile anche nella produzione oulipiana in quanto gli scrittori francesi erano soliti descrivere il loro processo inventivo come una matrice che prende gli elementi della lingua e li “pesta, frantuma, demolisce, sminuzza, tritura, impasta e poltiglia” e che “si può dunque operare sul linguaggio come su un qualsiasi altro oggetto di scienza” (Oulipo 1973, pp. 4 e 34), è dato dal fatto che quando un enigmista gioca con le lettere di una parola o di una frase deve cercare di isolarne il significante e accantonarne momentaneamente il significato, riprendendolo soltanto a posteriori per verificare se l'associazione espressiva trovata ha un risvolto sensato sulla sfera semantica. Questa soppressione temporanea del contenuto è un requisito fondamentale per la riuscita del processo creativo.

> Per giocare con una parola bisogna innanzitutto recidere i legami che tengono avvinte le lettere al suo significato. A questo scopo si consiglia un facile esperimento di scissione delle particelle basato sul principio della ripetizione. Se voi ripete continuamente «margherita – margherita – margherita – margherita...» dopo mezzo minuto quello che vi starete rigirando per la bocca e per la mente sarà un gruppetto di sillabe senza più petali e stelo (Bartezzaghi 2001, p. 7).

Tale esercizio favorisce la manipolazione espressiva in quanto il legame semantico che tiene avvinte le particelle grafemiche del lessema si indebolisce e “lettere e fonemi incominciano ad andare da tutte le parti” (Bartezzaghi 2001, p. 9). In questo modo si possono disgregare e combinare termini e frasi e vedere se l'operazione dà dei risultati soddisfacenti. Prendiamo il caso dell'associazione anagrammatica riportata in § 1.4.3.1:

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Anagramma a frase (2 8 = 4 6)

Uno scolaro svogliato

Per una brutta china egli s'è messo

e i suoi compiti sempre sono in bianco:

non brilla molto, a dir la verità,

e sta lì solo per scaldare il banco.

Renato il Dorico

[Soluzione = Lo sciatore/Sole artico]

Probabilmente l'autore del seguente indovinello combinato è partito da uno dei due termini[50] e poi ha cercato, mediante uno degli schemi enigmistici elencati sopra, di giungere a una soluzione accettabile, "scommettendo" sulla riuscita dell'operazione[51]. Potrebbe aver trovato un "sole" ne "lo sciatore", o aver aggiunto dopo l'articolo al secondo termine per favorire l'anagramma, e con le lettere di scarto "c-i-a-t-o-r" aver infine trovato un "artico". Ma le vie a cui può portare l'utilizzo della regola sono tantissime e questo proprio perché il comparto normativo del genere edipico è strutturato secondo una molteplicità di schemi differenti. Si prenda lo *spostamento a frase* riportato in § 1.4.3.4:

Spostamento a frase (8/1, 7)

Tu vivi di ripieghi solamente

e questo conta molto per la gente.

Capistrano

50 Impossibile dire da quale dei due, ma neanche ci interessa: come Eco ipotizza in che modo il processo creativo del poeta possa operare prendendo come punto fermo l'influenza delle costrizioni espressive nella funzione segnica di quel genere scrittorio, noi vogliamo mostrare un possibile metodo di produzione in campo edipico basato sugli stessi presupposti, la cui validità e affinità con il meccanismo di generazione poetica sono state dimostrate precedentemente.

51 Chiaramente, essendo l'*indovinello con anagramma* un testo ibrido basato anche su ambiguità del significato, il processo creativo potrebbe essere partito anche da un'idea di base di matrice biisotopica e quindi l'enigmista, ad esempio, potrebbe aver rilevato inizialmente un interessante cortocircuito tra il "bianco" del compito non fatto e della neve. Tuttavia, come già specificato, non ci occuperemo in questa sede di tale pertinenza e andremo ad analizzare soltanto il meccanismo che guida il collegamento espressivo tra i due termini, cioè lo schema enigmistico isolato.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

[Soluzione = Orlatore, l'oratore]

Similmente a quanto esplicitato per l'anagramma, l'autore sarà partito da uno dei due termini e avrà trovato che, con lo spostamento di una sola lettera e l'aggiunta di un apostrofo, un "orlatore" può trasformarsi ne "l'oratore". Ma dalla stessa parola base, per *cambio*, si può ottenere un "urlatore" o un "ornatore" o, con un po' di fantasia e di interesse per lini e sete, l'orlatore potrebbe fare i ripieghi a un "telo raro", di cui costituisce l'*anagramma*. È lo schema, quindi, che determina e definisce quelli che sono i sensi possibili del lessema associato e quali invece non possono essere sfruttati: e questo è appunto il paradigma creativo della *ratio difficillima*.

Non è esagerato affermare che anche le regole della poesia, come nel caso della produzione oulipiana ed enigmistica, costituiscano un vero e proprio *game*, la cui coercitività è senza dubbio minore rispetto a questi due campi, con cui l'autore poetico deve in ogni caso misurarsi ma che proprio in virtù delle limitazioni che gli impone restringe il campo d'azione del suo *play*, le sue possibilità stilistiche, le vie da intraprendere nel suo processo di stesura. La costrizione non colpisce però, com'è ovvio, soltanto il campo della produzione poetica, ma ogni genere che si voglia definire artistico[52]:

> Le costrizioni sono fondamentali per ogni operazione artistica. Sceglie una costrizione il pittore che decide di usare l'olio piuttosto che la tempera, la tela piuttosto che la parete; il musicista che opta per una tonalità di partenza (poi modulerà, modulerà, ma è a quella che dovrà pur tornare); il poeta che si costruisce la gabbia della rima baciata o dell'endecasillabo. E non crediate che pittore, musicista o poeta d'avanguardia - che paiono evitare *quelle* costrizioni - non se ne costruiscano delle altre. Lo fanno, solo non è detto che voi ve ne dobbiate accorgere. Può essere una costrizione scegliere come schema per la successione degli eventi quello delle sette trombe dell'Apocalisse. Ma anche situare la storia in una data precisa:

52 Questo potrebbe sembrare in contraddizione con quanto precedentemente affermato circa la distinzione tra segno prosastico e poetico. Tuttavia è l'autore stesso a dire che tale distinzione non è radicale, in quanto anche la letteratura romanzesca e prosaica in generale ha le sue regole espressive da rispettare: è Eco stesso, nella postilla del suo primo romanzo *Il nome della rosa* a sostenere che "occorre crearsi delle costrizioni, per potere inventare liberamente " (1983b, p. 514) . Nonostante ciò è sicuramente condivisibile l'affermazione che la maggior parte di tali regole non appartenga principalmente a quel piano ma alla sfera semantica.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> potrai fare accadere certe cose ma non altre. [...] Il bello della storia è che ti devi creare delle costrizioni, ma devi sentirti libero nel corso della stesura a cambiarle (Eco 2002, pp. 346-347).

Le *contraintes* oulipiane (così come le altre leggi promulgate dall'avanguardia) e le regole dei giochi enigmistici obbediscono, dunque, alla medesima legge. È soltanto attraverso la sottomissione e la cieca obbedienza a una norma testuale che si può raggiungere la libertà espressiva, in un caso, e permettere lo scambio dialogico tra autore e solutore nell'altro. L'arte, come il gioco, non parte mai da zero, ma è sempre incanalata dentro un sistema di norme pregresse che non sono delle catene ma uno strumento imprescindibile per lo sprigionamento della creatività. Come afferma Eco:

> Le banalità diffuse dal romanticismo circa l'arte come creatività assoluta, libertà espressiva, e sulla creatività intellettuale come arte, ci hanno abituato a ritenere che non si possano svolgere né componimenti poetici né riflessioni filosofiche a tema fisso. [...] Ma se Rossana non avesse imposto a Cristiano di discettare sul bacio, Cyrano, sotto il balcone, non ne avrebbe scoperto così tante e poetiche implicazioni. Ringraziamo Rossana, la creatività è valore che si manifesta solo di fronte a un ostacolo (Eco 1985b, p. 9).

Perché dunque non accomunare, almeno sotto questo aspetto, non soltanto l'ambito enigmistico e letterario, ma quello di tutto il campo artistico in generale? La legittimità di questa affermazione è data dalla presenza costante di un *game* normativo in tutta la produzione artistica, senza il quale essa si sgretolerebbe sotto l'azione di una molteplicità indefinita di spinte centrifughe, ognuna delle quali punterebbe verso una potenziale direzione stilistico-espressiva differente. Questa dicotomia inscindibile tra restrizione e libertà è stata rilevata anche da Immanuel Kant (1781), il quale vedeva una somiglianza tra il volo dell'uccello e la resistenza dell'aria che glielo permette, metafora ripresa da Marguerite Yourcenar nel suo discorso di insediamento all'Académie Française sugli studi del suo predecessore Roger Caillois. La metafora del volo mostra in che modo le libertà permesse dalla funzione ludica si snodino sempre all'interno di un comparto normativo fisso, rappresentato dalla resistenza dell'aria e collegabile all'altra metafora, riportata nel verbale della seduta del 5 aprile 1961 dell'Opificio, per cui gli scrittori francesi sarebbero come "topi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che debbono costruire il labirinto dal quale intendono uscire" (Oulipo 1973, p. 36). Riprendendo questo discorso di Eco a proposito della poesia, ma estendendolo anche ai campi della produzione oulipiana ed enigmistica, concordiamo sul fatto che essa

> appare come una modalità che educa all'ostacolo, che tiene in esercizio il contenuto, ovvero tiene in esercizio il pensiero, perché si tratta di dire qualcosa di accettabile anche se lo si dice per tenere fede a una costrizione puramente espressiva. Col che si vede che il principio di adeguazione del contenuto alla espressione è *Ratio difficillima* perché, ancorché risolversi in bieco formalismo, come accadrebbe nella cantilena e nel *nonsense*, riesce bene e vittorioso quando il contenuto è sfidato a ripensarsi in modo inatteso ma mai vuoto. La poesia produrrebbe allora creatività a livello del contenuto attraverso un'automatizzazione dell'espressione. Il che è bell'esercizio ginnastico, e ci dimostrerebbe che la poesia è salute (Eco 1985b, pp. 27-28).

Mediante il suo continuo utilizzo la regola si trasforma da principio cardine della produzione a una sorta di *habit* regolativo dell'emissione stessa, con cui l'autore deve sempre avere a che fare per generare qualcosa che non sia stilisticamente irrilevante o, ancor peggio, semanticamente vuoto. Qui sta proprio la forza della norma e della manipolazione che impone alla forma testuale: la sua capacità di adattamento e di subordinazione alla creazione di esperimenti letterari validi o giochi enigmistici accettabili all'interno delle rispettive comunità, quindi nella capacità dell'enunciatore di saperla "piegare" a suo piacimento anche se sempre nei limiti imposti dal *game* da essa veicolato.

Quello che distingue però la legge generativa oulipiana-enigmistica da quella artistica è la sua coercitività, in quanto se la norma tipica dei primi due generi testuali non può essere in alcun modo trasgredita, nella produzione artistica la violazione della regola di genere, se effettuata per un valido motivo, non viene percepita come un errore ma anzi come un contributo all'evoluzione del genere stesso. L'artisticità, dunque, sembra collegata alla maggiore libertà consentita al *play* in virtù della coercitività del *game*. Vedremo nel seguente capitolo come questo influirà profondamente sulle possibilità interpretative permesse in quei testi oulipiani in cui non è soltanto la sottomissione a una legge a generare senso ma anche la sua violazione,

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

la sua eccezione, che appunto contribuisce ad aumentare l'effetto di senso di letterarietà dell'opera stessa.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

2. Il ludico e il letterario: due concetti sfumati

Nel primo capitolo abbiamo fatto una rassegna della storia e dell'evoluzione del genere enigmistico e di quello oulipiano, delle regole di base che guidano i processi compositivi dei rispettivi fenomeni testuali e scrutato in profondità il funzionamento semiotico di una buona parte di essi. Tramite questo primo processo analitico abbiamo rilevato che nonostante i due generi discorsivi non abbiano a prima vista molti punti di contatto, essi presentano invece tantissimi elementi in comune, i cui gradi di similitudine sono di vario tipo e più o meno rilevanti. Abbiamo visto come tantissimi esperimenti letterari tentati dagli esponenti dell'avanguardia francese, addirittura, siano strutturati mediante le medesime forme dell'espressione che caratterizzano i giochi edipici appartenenti alla parte più strettamente linguistica e la cui gestione del rispettivo apparato contenutistico è regolato mediante un analogo procedimento di *ratio difficillima*. È il caso del *lipogramma* e del *palindromo*, manipolazioni della stringa grafemica che si possono trovare, anche se con funzioni comunicative diverse, sia nel prontuario di scrittura oulipiano che nei manuali dei giochi enigmistici; ma è anche il caso di una formazione testuale atipica come la *palla di neve* (§ 1.3.1.3), la cui caratteristica disposizione grafemica e dal sapore vagamente calligrammatico è presente sia come struttura di posizionamento lessicale all'interno del corpus oulipiano, sia sotto forma di griglia cruciverbistica nel genere edipico, con lo scopo primario di indirizzare l'atto di riempimento lessematico del solutore nelle riviste specializzate di parole crociate[53].

Ma la lista non si limita certo a queste poche corrispondenze: abbiamo visto come un intero filone normativo del collettivo transalpino si basi su *metodi di trasformazione combinatoria* in cui vari elementi testuali, che possono essere parti del discorso, interi periodi ma anche tratti di caratterizzazioni dei personaggi o situazioni narrative, vengono permutati secondo leggi artificiali di ricombinazione al fine di ottenere un'opera nuova e originale; simile programma manipolativo si ritrova nei testi edipici in varie forme, come ad esempio quella

53 Questo si lega a quanto affermato nel primo capitolo inerentemente agli schemi enigmistici, cioè che tali meccanismi di manipolazione espressiva servono principalmente a fornire al solutore (ma anche all'autore) un sistema di corrispondenze fra più lessemi-soluzione che li aiutino nel rispettivo processo di decodifica e di codifica. Non fa differenza lo schema comune della *palla di neve*, in quanto la griglia di questo tipo di parole crociate costituisce a tutti gli effetti il dispositivo spaziale di inserimento delle lettere che nella loro totalità vanno a formare la soluzione finale del gioco.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dell'*anagramma* o più banalmente nell'organizzazione grafemica imposta dalle *parole crociate*.

Quello che proveremo a fare in questo capitolo è un passo in avanti in questa direzione, cercando di rispondere a una domanda che alla luce delle considerazioni espresse sopra può sorgere spontanea: se gli esperimenti oulipiani e i giochi enigmistici, a livello di regolamentazione e di processi generativi, presentano delle somiglianze così evidenti e specifiche, per quale motivo i primi vengono considerati principalmente delle opere *letterarie* mentre i secondi delle pratiche *ludiche*? Il lettore di un libro o di un componimento dell'Oulipo, infatti, non prova il desiderio di "risolvere" la macchina testuale che si trova davanti, scanso casi particolari o "usi" di essa nel senso echiano nel termine (1979), nonostante quella determinata opera sia stata prodotta necessariamente, vista la rigorosità ideologica dei membri del collettivo, tramite il ricorso a un qualche tipo di applicazione normativa e quindi tramite una procedura di *codifica*; contrariamente, il solutore enigmistico non è alla ricerca di un effetto estetico quando si cimenta con la risoluzione sia di un gioco prettamente linguistico ma anche di uno basato sul doppio senso, per quanto molte varianti di esso (sopratutto le più prestigiose come gli *enigmi*) mantengano un tono stilistico abbastanza elevato la cui affinità dichiarata con quello poetico non avrebbe problemi, in altre circostanze, a indirizzare l'atto fruitivo verso simili lidi interpretativi. La pratica edipica, al contrario, sembra essere costruita in modo da favorire l'imbocco della via opposta, un senso unico e rettilineo del senso che finisce e si "esaurisce" dopo l'uso prettamente ludico che ne viene fatto e blocca sul nascere qualsiasi altro tipo di funzione comunicativa, che rimane sospesa nelle periferie della virtualità semiosica senza mai raggiungere un'effettiva attualizzazione. Se volessimo rifarci alla semplice cultura popolare per tentare di spiegare questo fenomeno, si potrebbe semplicemente affermare che "il gioco è bello finché dura": ma appena esso non dura più e minaccia di diventare qualcos'altro, ecco che immediatamente si blocca e si allontana da qualsiasi deriva trasformativa. E forse non è neanche più così bello.

Prima di procedere con il tentativo di cercare altri luoghi di significazione che spieghino più in profondità le ragioni della differenza degli effetti di senso veicolati dalle due categorie testuali studiate, è necessario precisare che per quanto l'effetto letterario e quello ludico siano

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

senza ombra di dubbio associabili rispettivamente alla sfera oulipiana e a quella enigmistica per loro stessa definizione, tale distinzione non ha i tratti di una separazione netta ma piuttosto quelli di un confine vago e sfumato, che proprio in virtù della sua indefinitezza permette e favorisce, come abbiamo già accennato in parte e come vedremo meglio più avanti, tutta una serie di contaminazioni di caratteristiche di genere sia in una direzione che nell'altra. Per stessa ammissione degli autori, infatti, una larga parte degli esperimenti oulipiani più semplici, ma anche dei romanzi più stilisticamente elaborati e dalle pretese letterarie più alte, possono essere considerati alla stregua di pratiche ludiche; e non è impossibile che dei giochi enigmistici, per contro, possano essere investiti di un effetto di senso estetico che modifica sostanzialmente l'esperienza fruitiva del solutore. Ora, può sembrare che queste eccezioni siano in contraddizione con quanto affermato poco sopra riguardo i differenti tipi di approcci avuti dai mittenti a cui sono rivolti i rispettivi esemplari testuali. Ma bisogna anche dire che tali derive interpretative non rappresentano gli atteggiamenti privilegiati da questi gruppi di attori enunciatari, configurandosi quindi all'interno del sistema di attitudini ricettive come delle *possibilità* performative di attribuzione del senso, permesse dal testo ma non privilegiate rispetto alle linee guida comuni di fruizione. Per quanto riguarda l'accezione giocosa dell'opera dell'Oulipo, inoltre, abbiamo visto anche che essa risiede sempre, stavolta sì, nel lavoro di combinazione lessematica effettuato dallo scrittore, il quale si configura come un'attività ricreativa e divertente che provoca piacere nell'artista, nonostante tale piacevole sensazione abbia caratteristiche sicuramente diverse da quelle che contraddistinguono l'esperienza dell'autore e ancor di più del solutore enigmistico.

Per tutta questa serie di motivi urge uno studio più accurato sulle complessità interne alle definizioni stesse di ludico e letterario e quindi, subordinatamente, alle specifiche interpretative ed esperienziali degli effetti a essi associati e da essi veicolati. Bisognerà altresì vedere come si strutturano e quali forme assumano le contaminazioni delle due sfere discorsive, con un occhio di riguardo, chiaramente, ai sotto-generi associati dell'Oulipo e dell'enigmistica. Affrontare frontalmente queste due ampie problematiche non sembra possibile, vista la loro complessità e multi-straticità. Inizieremo allora col prendere la questione di lato, definendo le caratteristiche che contraddistinguono le pratiche ludiche e l'opera letteraria da principio secondo linee molto generali, calibrando poi il mirino epistemologico con l'avanzamento dell'argomentazione così da inquadrare il bersaglio della

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

nostra ricerca mossa dopo mossa. Se volessimo effettuare una metafora ludica per descrivere la procedura argomentativa seguita in questo capitolo, potremmo paragonare il suo svolgimento con quello di una partita a scacchi, che vede contrapposti la figura dell'analista e il problema su cui vuole fare luce e che si trovano ancora nelle prime fasi di apertura. Il paragone operativo risulta certamente pertinente visto l'argomento trattato: quello che ci auspichiamo è di non uscirne sconfitti, o almeno di acciuffare una patta dignitosa.

Letterario e ludico, come abbiamo detto, sono due concetti estremamente difficili, se non impossibili, da definire senza alcun grado di fallibilità. Questa parziale indecidibilità classificatoria che inficia la possibilità di etichettare con certezza un testo come "opera letteraria" o al contrario come "pratica ludica", tuttavia, non rappresenta per noi uno svantaggio teorico quanto una fonte di innesco di notevole interesse, visto che molti dei campioni presenti nel corpus di analisi sfuggono a una catalogazione diretta e presentano caratteristiche mediane che li rendono degli ibridi semiseri oscillanti tra l'estetico e il giocoso. Queste contaminazioni testuali sono spiegabili infatti solo attraverso la constatazione che sia per quanto riguarda l'ambito ludico che quello letterario ci troviamo di fronte a un concetto la cui natura non è definibile a prescindere ma è anzi fortemente variegata e il cui statuto descrittivo non può essere esaurito se non tramite il collegamento e la collaborazione simultanea di una molteplicità di *parametri*, la cui azione sinergica contribuisce a rendere il relativo insieme di appartenenza un'entità strutturata e poliedrica. Un paradigma teorico che può permettere un'analisi più consapevole e quindi una comprensione maggiore degli elementi interni a tali insiemi descrittivi è la *semantica del prototipo* (Rosch 1973), sistema di classificazione secondo il quale le categorie in cui si può segmentare l'esperibile umano possono essere a loro volta destrutturate in varie sotto-categorie, percorse da assi di pertinenza di varia influenza e divisibili tra quelli che sono più centrali e rappresentativi (in quanto possiedono un maggior numero di caratteristiche che definiscono quella categoria) e altri che occupano posizioni più periferiche e che sono più soggetti alla migrazione in insiemi vicini. Gioco e letteratura, enigmistica e Oulipo, ci sembrano rispecchiare e rappresentare in modo esemplare tali condizioni, visto che non si può negare che ci sono giochi linguistici che sono "più giochi" di altri e opere oulipiane che sono "più letterarie", mentre altri esponenti delle rispettive categorie lo sono in misura minore e per questo motivo arrivano addirittura a

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

fondersi e a confondersi tra loro.

Riportiamo qualche caso concreto e proviamo a definire il *ludico* secondo queste direttive operative, facendo riferimento a tentativi precedenti ben più completi di quello tentato in questa sede. Secondo Bartezzaghi il gioco può essere considerato un *fuzzy concept*[54] (Zadeh 1965), termine utilizzato principalmente all'interno del linguaggio informatico e algoritmico ma la cui rilevanza per uno studio approfondito della semantica è stata sostenuta anche da Eco (1984). Secondo questa visione il gioco sarebbe un'entità sfumata la cui definizione è altamente resistente a forme di descrizione univoche ed è anzi "suscettibile di formalizzazione a diversi livelli e zone collaterali che sfumano nella giocosità e nel ludico" (2016, p. 162). Tale pertinenza dello specifico ludico è stato assunto, certamente, anche da Wittgenstein nelle sue *Ricerche filosofiche* (1953), in quanto la sua "teoria dei giochi linguistici" si basa sull'assunto che l'intero linguaggio sia un'entità indefinibile e che il gioco sia solo una delle sue possibili manifestazioni. Una definizione più mirata ma comunque pluri-strutturata del fenomeno ricreativo è stata data anche da Caillois[55], il quale descrive il gioco non mediante il ricorso a una definizione secca ma tramite lo sfruttamento di una molteplicità di parametri. Per il sociologo francese il gioco si presenta come un'attività:

> 1. *libera*: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
> 2. *separata*: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
> 3. *incerta*: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
> 4. *improduttiva*: che non crea, cioè, né beni né ricchezze, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;
> 5. *regolata*: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano

54 La *logica fuzzy* o *logica sfumata* o *logica sfocata* è un'estensione della logica booleana secondo la quale ogni proposizione o proprietà del mondo può essere non soltanto del tutto vera o del tutto falsa, ma associabile anche a valori di verità o falsità parziali, espressi tramite una scala valoriale che va da 0 a 1. Brevemente, una affermazione che sia completamente falsa avrà un "grado di verità" (o "valore di appartenenza") pari a 0, mentre una del tutto vera sarà associata a 1.

55 Ho già parlato nel primo capitolo delle quattro categorie caillosiane di *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, oltre che della distinzione fra *ludus* e *paidia*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
> 6. *fittizia*: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale (Caillois 1958, p. 26).

Ora, appare ovvio che questa definizione della sfera del gioco sia problematica sotto molteplici aspetti, oltre che molto datata e difficilmente adattabile *in toto* alla sterminata varietà delle pratiche ludiche contemporanee. Ad esempio, non si può non rilevare che esse stiano ormai perdendo progressivamente quel carattere di isolamento e distacco dalla realtà che ci circonda, assumendo sempre di più la funzione di attività non più separativa ma anzi di accompagnamento della vita quotidiana stessa.

> Il gioco ha perduto la sua esclusiva dimensione di mondo che, tramite barriere spaziali o temporali, risulta distinto dalla realtà: la realtà lo ha accolto, ne ha fatto un ingrediente necessario e combinabile pressocché con qualsiasi altro ingrediente (Bartezzaghi 2007, p. 231).

Inoltre nelle pagine del suo celeberrimo volume, Caillois si occupa principalmente di giochi molto più pratici e tratta solo incidentalmente quella realtà dell'attività ludica che invece a noi interessa maggiormente, ovvero manipolazioni linguistiche e giochi di parole in generale. Prendiamo atto di queste problematiche: nonostante ciò, la definizione dello studioso francese risulta comunque di estremo interesse sotto molti altri punti di vista, specialmente per la sua strutturazione in livelli distinti e per il rifiuto di fornire una definizione univoca della pratica ricreativa. Per questo motivo non ci esimeremo dal menzionarla e dal prenderla come pietra di paragone nel corso del capitolo, seppur in modo incidentale e per ragioni puramente dimostrative piuttosto che per la sua effettiva efficacia argomentativa.

Balziamo sull'altra sponda e affrontiamo adesso la problematica della definizione del *letterario* e delle sue caratteristiche, discorso certamente ancora più spinoso. Se infatti “è facile, quasi intuitivo riconoscere un testo come letterario, molto più complicato è definire cosa lo rende tale” (Panosetti 2016, p. 63). Quest'operazione dovrebbe consistere nell'individuazione delle peculiarità specifiche che accomunano i discorsi appartenenti a questo gigantesco insieme testuale, ma è una procedura molto più facile a dirsi che a farsi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

concretamente, vista l'evoluzione plurimillenaria di questa tipologia di testo estetico nel corso della storia umana ma soprattutto la sua elevatissima, strutturatissima e poli-sistematica complessità. L'opera letteraria si snoda attraverso tratti che agiscono su più dimensioni e che possono concernere svariati aspetti del suo comparto comunicativo, in numero ancora maggiore rispetto a quelli che contraddistinguono il gioco:

> possono cioè riguardare tanto i contenuti di un testo (un romanzo solitamente racconta una storia, diversamente da quanto fa una sinfonia) quanto il supporto incaricato di veicolarli (un romanzo si avvale del linguaggio verbale e non del linguaggio visivo), senza contare tutti gli aspetti funzionali, sociali e culturali collegati alla fruizione del testo stesso. Di conseguenza può accadere che ciò che fa da tratto distintivo rispetto ad alcuni generi testuali funga invece da tratto unificante su un altro piano di confronto (Panosetti 2016, p. 63).

Tali elementi distintivi, quindi, possono essere molteplici e di vario tipo. Rifacendosi alla *teoria del prototipo* che abbiamo utilizzato per definire la nozione di gioco è possibile fornire un modello del letterario secondo la medesima logica, cercando così di destrutturare questo fenomeno attraverso un procedimento analogo di separazione in comparti differenti per avere una linea guida nel nostro tentativo di mettere a confronto i due effetti di senso. Chiaramente non si cercherà di esaurire e sviscerare fino al midollo la questione mai del tutto risolta dello specifico letterario; ciò che ci proponiamo di fare con questa mossa argomentativa è soltanto rilevare i nodi più densi per fare luce sulla comparazione dei due campi. Il testo letterario quindi è:

- *Scritto*, nel senso che si avvale del linguaggio verbale e non di quello, mettiamo, musicale;
- *estetico*, visto che esso è, “prima di tutto, un testo che produce piacere in chi lo fruisce” (Panosetti, p. 78), caratteristica comune a molte altre forme di espressione artistica ma non soltanto;
- *narrativo*. Un testo letterario racconta quasi sempre una storia o comunque è caratterizzato da una forte pertinenza della dimensione narrativa;
- *innovativo*. In quanto oggetto artistico, l'opera letteraria istituisce nuovi *codici* che

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

saranno la base di nuovi *tokens* successivi (Eco 1975). Ciò avviene attraverso la trasformazione dei funtivi della funzione segnica e l'instaurazione di un rapporto fino a prima inesistente. Nel caso di testo letterario, tale processo di trasformazione avviene principalmente per *ratio difficilis* in quanto sono i parallelismi della forma del contenuto a ordinare quelli della forma dell'espressione[56];

- *semanticamente aperto*, ovvero capace di dare accesso a una molteplicità di interpretazioni differenti. Tale proliferazione interpretativa può essere ottenuta in più modi, ad esempio tramite un *effetto di straniamento*, cioè l'annullamento di qualsiasi tipo di automatismo fruitivo grazie alla creazione di un'*ambiguità*. Ma, come sostiene Eco (1975), non tutti i tipi di ambiguità generano un effetto estetico ma soltanto quando essa assume una funzione *autoriflessiva* sul linguaggio stesso, collegandosi quindi alla funzione poetica della lezione jakobsoniana (1963);
- *finzionale*, nel senso che si basa sulla creazione di nuovi universi, più o meno aderenti alla realtà. Si pensi ad esempio a tutta la teoria echiana (1979) sulla costruzione di mondi possibili;
- *efficace*, ovvero capace di produrre effetti sull'enunciatario. In particolar modo il testo letterario si contraddistingue per la sua *efficacia epistemica* e la sua capacità di produrre nel fruitore un mutamento nella sfera del *credere* del mittente (Geninasca 1997).

Precisata la natura frammentata sia del fenomeno ludico che di quello letterario, possiamo adesso procedere col loro confronto per cercare di rispondere alla domanda analitica espressa a inizio capitolo. Per far ciò sposteremo il baricentro dell'analisi dal contesto di produzione segnica, analizzato e sviscerato nel primo capitolo, a quello della *fruizione* di essa. In particolar modo, si cercherà di capire il differente rapporto che lettore e solutore instaurano con il testo e i percorsi interpretativi che queste due figure dialettiche seguono nel tentativo di dare senso al testo che hanno davanti. Uno slittamento interpretativo quindi, che sposta il focus di ricerca sul piano del *play* del mittente e sulle fasi del relativo processo enunciazionale

56 Questa affermazione potrebbe sembrare in parziale contraddizione con quanto sostenuto nel capitolo precedente a proposito della formazione dei testi oulipiani, patentemente letterari, per *ratio difficillima*. In realtà si è visto che per quanto riguarda il processo creativo i componimenti del collettivo sembrano più affini, per rigidità delle regole e costrizioni del procedimento, a testi poetici o enigmistici piuttosto che a romanzi.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che gli permette di attribuire un determinato senso al messaggio.

2.1 L'ENUNCIAZIONE IN ATTO: L'ATTUALIZZAZIONE SOGGETTIVA DEL SENSO

Per cercare di spiegare i due differenti effetti di senso del ludico e del letterario, dunque, è necessario superare il problema della produzione testuale e avvicinarsi a quello della fruizione. Il procedimento metodologico seguito non è totalmente innovativo: questa successione argomentativa è accomunabile a quell' "alzata di sguardo" effettuata da Greimas nel suo studio sul gioco degli scacchi e lo spostamento dell'attenzione da ciò che si poteva osservare sulla scacchiera a ciò che avveniva nelle "teste" dei giocatori (1980). In modo analogo la nostra analisi si sposta da quello che avviene all'interno dei meccanismi funzionali del gioco e del comparto normativo del suo *game*, a ciò che accade all'*esterno* di esso, del *play* enunciazionale del mittente e delle linee interpretative preferenziali seguite da questa figura nel dar senso al testo[57]. Un altro utile *analogon* operativo ci viene fornito dalle ricerche di Agata Meneghelli, nota ludologa il cui ambito di studi è affine al nostro ma non esattamente identico in quanto le sue ricerche vertono principalmente sullo studio dell'esperienza videoludica. Anche se non esattamente uguali, tuttavia, le due categorie testuali sono sicuramente accomunabili sotto ben più di un aspetto e appare ovvio che molti dei discorsi che si possono fare sul medium ricreativo studiato dalla semiologa siano estendibili alla sfera del ludico in generale, o almeno a tutte quelle pratiche giocose che come il *videogame* si basano su una comunicazione *differita* (Greimas 1970) in cui è presente un testo che media l'interazione tra enunciatore ed enunciatario. Scrive Meneghelli:

> data la sua duplice natura, il gioco giocato dovrà quindi presupporre un soggetto che medi tra il sistema e il processo e questo soggetto è appunto il *giocatore*, che entra a far parte della macchina testuale, non come un soggetto che dall'esterno la fa funzionare, ma come un

57 Nonostante Greimas parli nel saggio di "gioco degli attori", utilizzando il plurale, si potrà notare come questa scelta sia vincolata dal fatto che gli scacchi sono un gioco basato principalmente sull'*agon*, quindi sulla contrapposizione e sulla sfida di due contendenti che condividono lo stesso contesto ludico nello stesso momento. Nel caso dei giochi enigmistici e dei testi letterari, invece, il *play* interpretativo concerne soltanto un giocatore/lettore, in quanto la comunicazione con l'autore è *differita* e *mediata* attraverso il testo stesso, come sostenuto sempre da Greimas in un'altra sede (1970). Il *play* creativo, cioè le azioni che l'autore enigmistico e oulipiano effettuano nel rispetto delle regole per generare un'opera letteraria o un gioco linguistico, è già stato analizzato nel primo capitolo.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> ingranaggio della macchina stessa. La rilevanza della *soggettività* di chi partecipa all'atto di gioco porta prepotentemente alla luce l'importanza dell'*enunciazione* per la comprensione del modo in cui il videogioco significa: nell'enunciazione ludica a un atto di produzione del *game*, ad opera dell'istanza creatrice del gioco, segue un'*enunciazione secondaria* messa in atto dal giocatore stesso che è chiamato ad operare delle scelte, ad esprimerle in qualche modo, divenendo allo stesso tempo co-enunciatore e co-enunciatario del *play*, testo che lui stesso contribuisce a costruire (Meneghelli 2005)

Tramite l'attività del *play*, quindi, il giocatore contribuisce a costruire il testo, che senza la sua azione interpretativa e la sua esperienza di gioco non potrebbe in alcun modo essere attualizzato e liberare conseguentemente le proprie potenzialità espressive. Discorso simile si può fare per i giochi enigmistici, nei quali è il processo risolutivo del solutore a dare senso al gioco stesso che altrimenti non avrebbe alcun motivo di esistere. Nello stesso intervento Meneghelli insiste in questa direzione e si pone degli interrogativi di ricerca molto simili a quelli emersi in questo capitolo:

> Le peculiarità della forma testuale ludica impongono di riflettere sulla dimensione soggettiva del senso e di ragionare su concetti-chiave per la teoria semiotica: in particolare i concetti di interpretazione, significazione e valorizzazione. In questo intervento ci concentreremo sul play, sull'atto di gioco, interrogandoci sul suo *statuto* epistemologico (in che senso il play è un testo, cioè un oggetto interpretabile da qualcuno? A quali condizioni una partita è dotata di senso e qual è il significato di una partita?), sul *valore* del gioco (che valore ha un oggetto che si definisce 'ludico'? *Che particolarità ha la valorizzazione ludica e che legami intrattiene con la valorizzazione estetica?* (corsivo nostro)) e sul piacere che esso procura al giocatore (dove sta il piacere del gioco? Che tipo di cambiamenti determina nella competenza di chi lo pratica?) (Meneghelli 2005).

In che modo il ludico può caricarsi di valore estetico e oltrepassare il ludico stesso, diventando qualcos'altro? Sembra che l'unico modo per fare luce su questo aspetto semiotico sia indagare su quello che il solutore *fa* durante la sua *perfomance* enunciazionale e quindi il modo in cui viene istituito un sistema di pertinenze durante il *processo* di risoluzione. Il *game* dato dalle regole genera un ventaglio di possibilità, all'interno delle quali il giocatore può e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

deve muoversi e scegliere quelle che saranno le sue tattiche e strategie non soltanto per arrivare alla vittoria finale ma anche per gestire il suo percorso interpretativo ed esperienziale.

Il macchinario ludico, per dirla con Geninasca, viene trattato in quest'ottica non tanto come un testo quanto come un *oggetto testuale*. Difatti senza l'attualizzazione del mittente esso non può sprigionare alcun tipo di effetto semantico e potrà assumere lo statuto di testo soltanto in seguito alla presa di senso da parte di un'entità soggettivamente definita.

> D'altronde, lo "scritto" - o il "detto" - non è il testo. Prima della sua assunzione da parte di un soggetto e della sua costruzione da parte di un'istanza enunciativa, per il lettore/ascoltatore esiste soltanto la promessa o la virtualità di un testo: un *oggetto testuale*. È su questo – a partire da questo – che conviene instaurare uno o più testi. Ogni uso, ogni "pratica discorsiva" ha l'effetto di attualizzare alcune delle virtualità di questo oggetto testuale, per e attraverso l'attualizzazione simultanea di un soggetto (un'istanza enunciativa) e di un oggetto (il testo propriamente detto). Leggere, interpretare un enunciato, costruirne la coerenza, significa attualizzare il testo – di cui l'oggetto testuale non è che la promessa – per coglierlo come una globalità di significato, come un insieme organizzato di relazioni: in altre parole, come un discorso. (Geninasca 1997, p.105).

Questo discorso, chiaramente, non vale soltanto per il testo ludico ma per qualsiasi tipo di macchina testuale. Non bisogna dimenticare che il principale ambito di analisi del semiologo svizzero non era certo quello ludico ma anzi l'altro chiamato in causa in questo capitolo, quello letterario. Questa sovrapposizione metodologica è quanto mai rivelatrice ai fini del nostro studio ma soprattutto rappresenta una sorta di *feedback* positivo sulla strada analitica che abbiamo deciso di intraprendere, visto che si possono riconoscere molteplici affinità tra le teorie della fruizione videoludica della Meneghelli e quelle più improntate sul discorso estetico di matrice geninaschiana. Alla luce di ciò ci sentiamo di poter compiere un'ulteriore passo in avanti in questa direzione affermando che il fare interpretativo del mittente non soltanto attualizza le potenzialità comunicative che il testo, per così dire, "cova" all'interno del suo meccanismo testuale, ma che tale processo di produzione del senso ha un ruolo primario

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

nell'assunzione, da parte di un testo che appartenga a uno o l'altro dei due generi discorsivi studiati, di un *effetto di senso ludico o di uno letterario*. Con questo non si vuole di certo affermare che la strutturazione interna di un componimento oulipiano o di un gioco edipico, per tornare a bomba ai nostri campi d'interesse, sia ininfluente nel proporre e indirizzare dei percorsi preferenziali di fruizione per il mittente. I giochi edipici e le opere dell'avanguardia francese sono costruiti sulla base di strategie comunicative completamente differenti che assumono la forma discorsiva di due tipi di *autori modello* ben diversi l'uno dall'altro e che predeterminano quelle che sono le condizioni di felicità per la cooperazione testuale del *lettore modello* in un caso e del *solutore modello* nell'altro (Eco 1979). Il testo quindi "prevede" certamente uno specifico tipo di fruitore, sulla base dei percorsi interpretativi e delle competenze richieste per una sua assunzione ottimale secondo le regole del genere di appartenenza, e di tale previsione si possono trovare svariate marche linguistiche e strutturali rigorosamente manifestate. Ad esempio, i giochi enigmistici sono sempre accompagnati da segnali paratestuali (titolo, diagramma, griglia nel caso del cruciverba, ecc..), che altro non sono che delle vere e proprie strategie testuali apertamente espresse la cui funzione non è soltanto quella di aiutare il solutore nel suo programma risolutivo ma anche quella di attivare immediatamente un contesto di sfida con esso, invitandolo così a risolvere il gioco per poter portare a compimento l'atto ludico propostogli. Insieme a questi elementi ce ne sono anche altri interni all'esposto stesso, di natura più specificatamente semantica e sintattica ma che hanno il medesimo scopo dei primi e che sono invece completamente assenti nel caso delle opere dell'Oulipo. Tuttavia può capitare che tali iter preferenziali di ricezione vengano travalicati dai mittenti stessi, che possono vedere all'interno di essi, in determinate circostanze, qualcosa in più di quanto virtualmente prestabilito dai meccanismi testuali o quantomeno qualcosa di *diverso*. Difficile dire quando tali *interpretazioni* possano essere reputate lecite o quando sconfinino di fatto nella terra ben più illegittima dell'*uso*, pervertendo quindi il normale rapporto strategico tra le due figure dialettiche sopra riportate, ma se questo problema è sicuramente presente non è ancora, per il momento, così pressante. Quello che ci interessa rilevare per adesso è che il carattere ibrido di questi fenomeni testuali e la loro inclassificabilità di genere permette e incentiva uno studio sulla pertinenza estetica del gioco linguistico e sulla ludicità dei testi del collettivo francese, e il modo migliore per operare in questo senso sembra essere quello di mettere sotto la lente d'ingrandimento l'aspetto

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

performativo che contraddistingue l'azione enunciazionale del mittente e la sua esperienza: di gioco, di lettura o di qualsiasi altra tipologia mediana essa sia.

2.2 DECODIFICA O INTERPRETAZIONE?

Nel primo capitolo abbiamo già visto come il gioco enigmistico preveda sempre un fruitore che operi su di esso mediante un atto di *decodifica*, procedura opposta a quella operata dall'autore edipico che invece manipola il testo al fine di *codificarlo*. È proprio per questo motivo che si è parlato di questo processo fruitivo anche nel capitolo precedente, nonostante in quella sezione si trattasse a tutti gli effetti della produzione e non della risoluzione enigmistica: infatti all'interno del settore ricreativo il processo di azzeramento dell'ambiguità messo in moto dal mittente è inequivocabilmente collegato a doppio filo a quello della sua generazione, legame che rende impossibile affrontare i due temi separatamente. Cerchiamo però adesso di addentrarci nelle implicazioni più profonde del concetto di "decodifica" e cerchiamo di capire meglio quale sia la conformazione processuale che tale meccanismo di decifrazione del messaggio porta con sé.

Le due azioni di decodifica e codifica sono saldamente collegate alla nozione di *codice*, termine portante della semiotica del primo Eco (1975) e poi progressivamente messo in disparte dall'autore e dalla comunità semiotica in generale per motivi di eccessiva ambiguità epistemologica ma soprattutto perché reputato inadatto a spiegare i meccanismi di funzionamento più complessi della lingua naturale.

> Si può [...] sospettare che la fortuna del codice abbia tutte le caratteristiche di un esorcismo, costituisca il tentativo di porre ordine al movimento e organizzazione alle pulsioni telluriche, di individuare un copione là dove c'è solo una danza estemporanea di eventi casuali (Eco 1984, p. 262).

È proprio per via della semplicità con cui tale concetto affronta il problema della comunicazione linguistica, tuttavia, che ci pare opportuno recuperarlo dal dimenticatoio

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

semiotico, al fine di illustrare meglio e con più precisione il meccanismo di conversione bidirezionale che sta dietro ai due meccanismi di codifica e decodifica in un linguaggio *chiuso* ed *esauribile* come quello enigmistico.

> L'idea di codice appare avvolta da un'aura di ambiguità: legata a una ipotesi comunicativa, essa non è garanzia di comunicazione bensì di coerenza strutturale, di tramite tra sistemi diversi. È una ambiguità [...] che chiariremo più avanti e che dipende da una duplice accezione di /comunicazione/: come *trasferimento* di informazione tra due poli e come *trasformazione* da un sistema all'altro, o tra elementi dello stesso sistema. Per il momento basti osservare che la fusione dei due concetti è feconda: essa suggerisce che ci debbano essere regole solidali per due operazioni distinte e che queste regole oltre che descrivibili siano in qualche modo dominabili da un algoritmo (Eco 1984, p. 262).

La vitalità dell'opposizione tra le due procedure ci sembra risiedere proprio nella sua funzione *trasformativa*. Attraverso un codice di regole prestabilite si passa da un sistema linguistico a un altro mediante la costruzione di una distanza semiotica, che nel caso edipico è sempre basata sulla generazione di un qualche tipo di ambiguità. Ma nonostante questi tipi di linguaggi, parafrasando le parole dello stesso Eco, “siano garanzia di coerenza strutturale ma non di comunicazione”, nel caso della loro deviazione ludica il rapporto linguisticamente simbiotico che unisce codifica e decodifica non è per niente privo di una portata comunicativa a più ampio raggio, estensione affine a quella ritenuta possibile anche dall'autore nel caso di pratiche discorsive strutturate mediante codici più o meno rigorosamente normati. Nella funzione ricreativa tale apertura dialogica è fondamentale e acquisisce importanza e rilevanza soprattutto in virtù della sua coercitività processuale, riassumibile nella forzatura cronologica tra l'operazione di cifratura e quella di risoluzione. Infatti al processo iniziale di codifica *deve sempre e comunque seguire* la procedura opposta di decodifica, la quale ha lo scopo di ritrasformare, sulla base delle medesime regole rispettate dall'enunciatore, la coerenza sintattico-semantica del testo di base e reperire l'originale di partenza. Siamo nei pressi di quello che Eco, nella sua rassegna delle varie accezioni storiche di tale termine, definisce *codice correlazionale* (1984, p. 259), categoria alla quale appartiene, oltre il sistema di regole enigmistico e il prontuario normativo oulipiano (almeno per quanto riguarda la sola codifica), anche il codice crittografico, che di fatto si basa su una procedura algoritmica di conversione

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

da un sistema di segni a un altro.

Continuando sulla linea della lezione echiana, quindi, non si può affrontare in modo esauriente il problema della risoluzione facendo riferimento alla sola procedura di riconversione di un testo cifrato al suo chiaro[58] sulla base di regole, ma bisogna necessariamente aggiungere che tali regole devono essere anzitutto prestabilite ma sopratutto *condivise da entrambi i poli dialettici*, come dice anche l'autore parlando proprio dei codici correlazionali:

> [...] si intende per *cifrare* l'attività di trasformare un chiaro in un cifrato inventandone le regole; per *codificare* la trascrizione di un chiaro in un cifrato sulla base di un codice prestabilito; per *decodificare* (o decifrare, o tradurre) la trascrizione di un cifrato in un chiaro sulla base di un codice prefissato; mentre per *decrittare* (o criptoanalizzare) l'attività di trascrivere un cifrato in un chiaro non conoscendo il codice e estrapolandone le regole dell'analisi del messaggio (Eco 1984, p. 269).

Possiamo quindi definire definitivamente la *decodifica*[59] come una particolare procedura di ricezione del messaggio da parte di un mittente sulla base di regole prestabilite e condivise tra questi e l'enunciatore e che costituisce il meccanismo fondante di azzeramento della distanza enigmistica dell'intero processo risolutivo. La centralità di questo motivo strategico di condivisione è rintracciabile addirittura nell'etimologia stessa del termine “gioco”, in particolare in quella che Giampaolo Dossena era solito chiamare “l'accezione veneziana” e

58 Eco indica con "chiaro" il messaggio originario e con "cifrato" la sua trascrizione, dicotomia terminologica di largo uso anche in campo crittografico (si veda ad esempio Singh 1999). Questi due termini, se trasposti in campo enigmistico, corrispondono al senso reale e a quello apparente del gioco e sono strettamente inerenti alla dialettica esposto-soluzione. Nel caso degli esperimenti di trasformazione oulipiana, invece, non sempre un chiaro è presente in quanto manca la richiesta di una decodifica da parte del solutore che scopra il messaggio originario, anche se abbiamo visto che ci sono delle procedure di trasformazione automatica che hanno come risultato proprio quello di cifrare un testo pre-esistente secondo algoritmi linguistici prefissati (§ 1.3.2).

59 Siamo perfettamente consci del fatto che poche pagine dopo Eco sostenga che il lavoro dell'enigmista sia un ibrido tra la decodifica e la criptoanalisi, in quanto dipendente anche in parte da un processo abduttivo che esula dal semplice reperimento del chiaro sulla base di una norma prestabilita. Tuttavia d'ora in avanti utilizzeremo questo termine nell'accezione greimasiana (1980) piuttosto che in quella echiana, quindi nel senso di un processo di azzeramento di una distanza linguistica. Le considerazioni e le teorie di Eco su questo concetto sono riportate come prova per dimostrare che il processo di decodifica, qualsiasi sia il suo statuto descrittivo, è possibile solo all'interno di un meccanismo linguistico basato su norme precise e in una certa misura catalogabili.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che concerne lo spazio libero tra le superfici parallele di un accoppiamento meccanico. È infatti soltanto all'interno del "gioco" inteso in questo senso e che è considerabile lo spazio di manovra permesso dal *game*, che enunciatore ed enunciatario possono e devono comunicare, un labirinto di restrizioni e permissioni all'interno del quale il solutore ha la possibilità di ricercare le briciole che l'autore ha potuto inserire appositamente per lui.

Teniamo a mente quanto sostenuto fino a questo momento e confrontiamolo con i meccanismi comunicativi tipici dei testi dell'Oulipo. Abbiamo infatti già mostrato come nonostante il testo oulipiano si basi su un processo generativo, analogo a quello enigmistico, basato sulla codifica, esso si differenzia da questo proprio perché a questa procedura non segue quella opposta di decodifica. In cosa consiste allora il fare performativo del mittente-lettore di un componimento del collettivo?

Per rispondere a questa domanda dobbiamo discostarci dalla teoria dei codici e accostarci al concetto molto più vago ma proprio per questo motivo dai maggiori sbocchi di *interpretazione*[60]. Sin dalle prime teorie sul funzionamento del fenomeno semiosico da parte di Charles Sanders Peirce, capostipite di quella branca della disciplina che da allora viene definita come "interpretativa", tale meccanismo è quello che permette un continuo riassestamento della relazione triadica tra *segno*, *oggetto* e *interpretante* dalla ciclicità potenzialmente infinita e che porta teoricamente a quella semiosi illimitata il cui risultato effettivo è quella che l'autore definisce *fuga degli interpretanti*, che in pratica tende però sempre asintoticamente alla stabilizzazione per mezzo dell'assestamento in un *habitus* interpretativo (1931). Questa prospettiva è stata poi sviscerata in tutti i suoi aspetti nel corso del dibattito epistemologico sull'argomento e le posizioni più radicali, come quelle concernenti la teoria delle *infinite interpretazioni*, sono state lenite da molti studiosi come ad esempio Eco (1990), sostenitore di una linea di studio mediana in cui convivono oggettività testuale e azione soggettiva dell'interprete nel processo di attribuzione di senso ad un testo,

60 Chiaramente non si tratterà il tema dell'interpretazione nella sua totalità per non correre il rischio di scrivere un'ulteriore tesi di laurea, dato che del concetto ci interessa principalmente il suo scarto differenziale rispetto alla semplice procedura di decodifica e la sua relazione con essa. Specifichiamo inoltre che i due concetti confrontati non sono totalmente distinti, in quanto la decodifica è a tutti gli effetti un tipo di interpretazione più *ristretta* contraddistinta dalla presenza di caratteristiche specifiche, dipendenti principalmente dalla conformazione del messaggio piuttosto che dalla competenza e dalle inclinazioni soggettive dell'enunciatario. È Eco stesso infatti a sostenere che "se l'idioletto potesse essere esplicitato metalinguisticamente senza residui, la interpretazione del testo estetico non sarebbe altro che un'operazione di corretta decodifica (Eco 1990, p. 341).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che proprio per questo motivo non è aperto a prescindere a qualsiasi tipo di interpretazione (si veda anche la differenza, a cui si è già fatto riferimento, tra *interpretazione* e *uso*, Eco 1979). A ogni modo il processo di interpretazione sembra differire da quello di decodifica proprio per la maggiore libertà che lascia al mittente del messaggio e per il ventaglio più ampio di possibilità che gli lascia nel corso dell'attività fruitiva.

> Voglio sottolineare che nell'interpretazione oltre al fatto che (i) un'espressione può essere sostituita dalla sua interpretazione, accade anche che (ii) questo processo è teoricamente infinito, o almeno indefinito, e che (iii) quando usiamo un dato sistema di segni possiamo sia *rifiutare* di interpretare le sue espressioni che *scegliere* le interpretazioni più adeguate secondo i diversi contesti (Eco 1990, p. 284).

Le linee guide preferenziali di esso sono influenzate da molteplici fattori fra i quali il contesto e le consuetudini socio-culturali, ma in ogni caso tali parametri non rendono immune tale procedura dalla possibilità di errore e quindi caratterizzata da un *fallibilismo* di fondo (Peirce, 1931), trattandosi sempre di una presa abduttiva e quindi ipotetica del senso.

Dopo questa breve premessa possiamo quindi procedere delineando un primo discrimine sostanziale tra la procedura di decodifica e quella più ampia e generica di interpretazione: la prima si caratterizza per l'*esattezza* del messaggio ricavato sulla base di quel determinato sistema di segni, in quanto una volta ottenuto il chiaro l'atto performativo richiesto al solutore è considerato terminato con successo; la seconda non è invece mai certa al cento per cento, visto che per sua stessa natura qualsiasi interpretazione è potenzialmente sostituibile con un'altra che seleziona altre assi di pertinenza semantica di un messaggio sotto qualche rispetto differente e rende quindi indecidibile a priori la maggior correttezza di una rispetto a un'altra. Con le parole di Eco, è “difficile dire se una data interpretazione è buona, più facile, invece, riconoscere quelle cattive” (1990, p. 437).
Questo si collega col fatto che il sistema regolativo enigmistico è un codice correlazionale che si basa su un'associazione fortemente regolata tra due matrici segniche distinte, mentre quello linguistico ha chiaramente delle norme di funzionamento dalla validità molto più debole. Tale opposizione ricorda la medesima teorizzata da Lotman tra *sistema modellizzante primario* e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sistemi modellizanti secondari (Lotman, Uspenskij 1975), il primo rappresentato dalla lingua naturale e i secondi da un qualsiasi linguaggio da essa dipendente e che "riaggiusta" gli elementi del sistema primario secondo leggi regolative più costruite e artificiali. Sia enigmistica che letteratura sembrano essere associabili al secondo sistema, con la differenza che il genere edipico ha norme precise e stabili mentre l'altro si basa su una variazione continua di esse che risultano di fatto più deboli e soggette al cambiamento, oltre a essere esclusivamente a carico dell'enunciatore. Riprendendo la terminologia calloisiana, si può dire che il gioco enigmistico, essendo a tutti gli effetti una pratica ludica, è soggetto a una maggiore tendenza alla *regolarità*, ovvero alla sua compartizzazione in norme e leggi che si sostituiscono o si sovrappongono a quelle del sistema semiotico di partenza e che non devono essere in nessun modo trasgredite, pena l'uscita dal gioco stesso o il rischio di barare. Huizinga definisce questa peculiarità del sistema ludico *inlusio* (1939), in quanto il rigore delle norme interne a questo tipo di attività generano un effetto di immersività che separa il mondo del gioco da quello esterno. Non pare scorretto allora definire il genere edipico, seguendo sempre la metodologia lotmaniana, come una cultura *grammaticalizzata*: le varie correnti letterarie, invece, si configurano generalmente come culture *testualizzate* (Lotman, Uspenskij 1975; tale associazione viene proposta, in modo leggermente differente, anche in Bartezzaghi 1993). Quindi, abbiamo rilevato una prima contrapposizione fondante tra il processo comunicativo enigmistico e quello oulipiano: il primo è caratterizzato da una terminabilità di fondo e un'esattezza dell'atto performativo richiesto all'enunciatore; il secondo propone e favorisce sempre nuove interpretazioni tra le quali è impossibile sceglierne una migliore delle altre, anche se una soglia che permette una scrematura delle interpretazione sicuramente "aberranti" esiste.

Questo chiarimento teorico ci porta ad interrogarci più compiutamente sull'effettivo statuto semiotico dell'interpretazione e sulla sua evidente complessità, conclusione convalidata anche dal fatto che un qualsiasi testo, di qualsiasi tipo esso sia, è in ogni caso *prima interpretato, poi decodificato, e poi eventualmente interpretato ulteriormente*. L'interpretazione infatti non è una procedura immediata ma agisce anzi su più livelli che si susseguono non tanto temporalmente nel corso del fare performativo dell'enunciatario quanto logicamente e che richiede svariati movimenti cooperativi da parte del lettore. Un breve sunto delle mosse

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

interpretative richieste al mittente in base al sistema di competenze necessarie per la comprensione finale sono così riassunte da Pozzato nell'analisi di un esempio di Eco (1979):

> perché il lettore possa coglierne esattamente il significato, deve possedere una serie di competenze:
> *a*) una competenza grammaticale, che gli permetta ad esempio di comprendere i tempi verbali, le concordanze di genere femminile e maschile, ecc.;
> *b*) una competenza semantico-enciclopedica [...];
> *c*) la capacità di disambiguare gli impliciti [...];
> *d*) la capacità di fare inferenze (Pozzato 2011, p. 120).

A partire da queste interpretazioni di base si diramano tutte le altre possibili che sfociano successivamente in quei "fuoripista" del lettore che sono le *passeggiate inferenziali*. Tuttavia il termine "interpretazione" ha anche un'altra accezione, o meglio un livello, ancora posteriore rispetto a questi, che ha a che fare con la sua azione ermeneutica di comprensione finale del testo. Quando si legge un'opera infatti, generalmente di elevata complessità o dal riconosciuto valore artistico-letterario, ci si chiede sempre cosa quella "volesse dire" e quali messaggi dalla comprensione più o meno difficile celasse all'interno delle sue trame linguistiche e avesse l'intenzione di comunicarci. I testi estetici, quindi, sono caratterizzati da tutta una gamma di interpretazioni accessorie che ne favoriscono l'apertura semantica e lo svisceramento da parte del fruitore di ogni suo possibile aspetto nascosto. Una vera e propria *molteplicità interpretativa*, che contribuisce alla rimanipolazione degli elementi testuali e all'emersione di un surplus di significazione che è proprio una delle caratteristiche peculiari dello specifico letterario:

> Un narratore non deve fornire interpretazioni della propria opera, altrimenti non avrebbe scritto un romanzo, che è una *macchina per generare interpretazioni* (corsivo nostro) (Eco 1983b, p. 507).

Questa apertura è tipica dei testi letterari ma non colpisce assolutamente, al contrario, i giochi linguistici di stampo enigmistico che invece sono per definizione *chiusi* e molto *resistenti* a qualsiasi tipo di apertura semantica. Come abbiamo già detto, infatti, nel momento esatto in

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

cui viene trovata la soluzione il gioco finisce e tutte le altre possibili interpretazioni accessorie del testo vengono abbandonate nel limbo dove si trovano tutte quelle vie di attivazione permesse dall'oggetto testuale ma che non vengono percorse da nessuno. Il dialogo enigmistico quindi erige un muro comunicativo che ha come conseguenza un vero e proprio *arresto interpretativo*, che blocca sul nascere una qualsiasi presa estetica del meccanismo ludico e il rintracciamento di collegamenti semantici e inferenziali all'interno del meccanismo testuale. Abbiamo ribadito più volte che tale blocco avviene proprio dopo la decodifica, vero punto terminativo del gioco edipico. Ma dato che l'interpretazione non si configura come un'attività di risoluzione semantica netta e univoca ma è anzi molto complessa e multi-stratificata, *su quale di questi livelli agisce la decodifica*? In parole povere: *a che punto dell'interpretazione agisce la decodifica*?

La questione è più spinosa di quello che sembra e ci pare opportuno cercare di risolverla mediante l'analisi di qualche esempio concreto. Prendiamo questa *frase bisenso*[61] (§ 1.4.1.3):

> **Frase bisenso** (2 5 8)
> BOMBA IN PIAZZA
>
> [Soluzione = Il centro sinistra] (Manetti, Violi 1977, p. 57).

Questo gioco si può definire risolto nel momento in cui il solutore riesce a reperire la soluzione, costituita in questo caso da “il centro sinistra”, perfetto completamento della frase dell'esposto. Ma quali azioni interpretative agiscono prima del raggiungimento di essa? Sicuramente tutte quelle che concernono la comprensione sintattico-semantica di base dell'esposto e l'attivazione della competenza enciclopedica che permette di associare un *ground* denotativo a ognuno dei termini utilizzati. A quel punto il solutore può cominciare a ragionare sul meccanismo codificatore agente sul gioco e cercare di azzerarne l'ambiguità fino alla risoluzione. All'enigmista, teoricamente, *non serve altro per potere portare a termine la sua performance*: qualsiasi attività interpretativa ulteriore è puramente accessoria ai fini del

61 Siamo consapevoli di aver detto che avremmo rinunciato all'idea di inserire nell'argomentazione anche i giochi basati su ambiguità semantica: tuttavia in questo caso il ricorso del quesito a doppio senso gode sicuramente di una maggior chiarezza espositiva rispetto a quello puramente espressivo vista la sua natura più discorsiva e la manifestazione più aperta della sua ambiguità.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

disinnesco del puro meccanismo edipico e anzi rischia di fargli oltrepassare le colonne d'Ercole della regolazione normativa e farlo approdare nelle terre inesplorate dell'oltre-ludico. Tale arresto è ancor più evidente in giochi dalla lunghezza maggiore, quali *enigmi* o *indovinelli*, come ad esempio questo, preso dal corpus di riferimento (§ 1.4.1.1):

Indovinello

Ciclista fanatico

Sempre alle prese con i suoi cerchioni
e con quei maledetti suoi bulloni,
per via dei tentativi di primato
giustamente alla forca fu mandato.

Il Nano Ligure

[Soluzione = Il diavolo]

Data la sua composizione epigrammatica si possono riconoscere all'interno del gioco dei procedimenti stilistici tipici associabili alla *funzione poetica* jakobsoniana (1963), quali la rima e una struttura metrica definita. Non a caso tali giochi appartengono alla categoria dei *giochi in versi* o *poetici*, in quanto diretti discendenti dei loro precursori enigmatici, dal tono stilistico spesso elevato e aulico. Tuttavia anche in questo caso la funzione estetica, nonostante sia maggiormente presente rispetto a un esemplare come la crittografia, è totalmente secondaria rispetto a quella ludica e soprattutto non ha alcuna funzione nel processo di decodifica, unico motore, insieme alla sua controparte codificatrice, del meccanismo di produzione di ambiguità. In particolare, sia l'uso della rima che quello della strutturazione strofica non sembrano avere l'intenzione di generare un effetto di senso poetico/estetico quanto quello di fornire una forma stabile, anche se certamente più godibile, dell'esposto.

Nel caso delle *parole crociate*, invece, la questione appare ancora diversa a causa dell'assenza di una dimensione narrativa nella sua matrice testuale. In questo caso l'interpretazione di base

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

richiesta al solutore per poter accedere al meccanismo ludico concerne la comprensione sintattico-semantica ed enciclopedica delle varie definizioni e l'associazione di esse con i relativi lessemi soluzione, che possono essere di molti tipi differenti (§ 3.1). Ma altri collegamenti possibili tra questi elementi vengono bloccati sul nascere dal meccanismo ludico. Prendiamo questo incrocio lessematico[62]:

C R I T I C O N I
D
E
E

Facile vedere un collegamento semantico tra questi due elementi lessicali, visto che ogni termine del dizionario italiano porta con sé un intero retroterra enciclopedico di dati e possibili situazioni. In questo caso particolare, la compresenza dei due termini può agilmente attivare la *sceneggiatura comune* (Eco 1979) di soloni in giacca e cravatta pronti a mettere alla berlina qualsiasi tipo di opinione o progetto. L'unione di due sole parole è infatti sufficiente a far scattare un meccanismo sintattico di interpretazione da parte del fruitore: tuttavia questo non avviene proprio per il blocco imposto dal sistema ludico che definisce le assi di pertinenza dell'enunciatario secondo direttive totalmente antipodiche. Non a caso Bartezzaghi, a proposito della proliferazione del senso favorito dall'utilizzo di macchine linguistiche, sostiene proprio che "la dimensione del gioco è forse un modo per circoscrivere questa deriva" (2004b, p. 12), continuando più avanti dicendo che

> l'enigmistica associa a questo gioco, all'ingranaggio linguistico, il gioco dell'ambiguità, della sfida sfingica a un solutore. La macchina linguistica produce combinazioni che il solutore deve ricostruire, come in un puzzle: se l'incastro è perfetto, il gioco è risolto (Bartezzaghi 2004b, p. 13).

Quindi l'attivazione del meccanismo di decodifica e il conseguente arresto interpretativo sembrano intervenire nei pressi del confine che separa l'interpretazione di base degli elementi

62 Incrocio presente in uno schema risolto de *La Settimana Enigmistica* (2016a, p. 37).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dell'esposto o delle definizioni/lessemi-soluzione del cruciverba da altre possibili interpretazioni ulteriori o da un collegamento estetico di essi, secondo questa linearità performativa:

Interpretazione sintattico-semantica/enciclopedica → decodifica → *arresto interpretativo*

Questo per quanto riguarda il solo fare interpretativo dell'enunciatario. Se volessimo completare questo diagramma elementare inserendo anche il lavoro dell'enunciatore allora si otterrà uno schema di questo tipo:

Codifica → generazione[63]

↓

interpretazione sintattico-semantica/enciclopedica → decodifica → *arresto interpretativo*

Nel caso dei componimenti oulipiani, invece, la situazione è differente. Parametro cardine dell'intero intento letterario dell'avanguardia transalpina è infatti proprio quello di piegare i macchinari di restrizione o combinazione espressiva al fine ultimo di generare qualcosa di nuovo e che si presti a una *molteplicità di interpretazioni* virtualmente attualizzabili, in quanto "ogni testo letterario è letterario per una quantità indefinita di significati potenziali" (Oulipo 1973, p. 36). Si prenda il presupposto combinatorio su cui si basa la composizione dei *Cent Mille Milliards de Poémes* (§ 1.3.3.1) di Queneau, dichiarata "macchina per la produzione di poesie"; o anche la *poesia su grafo* (§ 1.3.3.1), in cui la possibilità di scelta fra vari percorsi interpretativi è addirittura testualizzata tramite l'utilizzo di un supporto schematico; o qualsiasi tipo di *contrainte*, il cui scopo è in ogni caso quello di sprigionare la creatività e così facendo offrire qualcosa di nuovo e stimolante al lettore. Nonostante il processo di codifica

63 Termine scelto con cognizione di causa in quanto diretto riferimento al *percorso generativo* greimasiano (Greimas, Courtés 1979), quindi contenente tutte le fasi di produzione testuale che vanno dal livello profondo delle strutture semio-narrative fino alla sua "uscita" da esso con la testualizzazione. Difficile dire quale delle due fasi riportate venga effettivamente prima dell'altra, in quanto la creazione di una distanza in base a un meccanismo enigmistico, la scelta della sua gestione linguistica e la relativa messa in discorso si suppone avvengano contemporaneamente. Tuttavia, si è scelto di rappresentarne la successione in quest'ordine in quanto l'operato dell'autore edipico parte sempre almeno da un'idea di gioco, da cui la stesura è totalmente dipendente.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che sta a monte di *qualsiasi* testo dell'Oulipo, quindi, il rapporto comunicativo proposto al lettore non è di tipo ludico, in quanto non soltanto non è richiesta una risoluzione della macchina testuale ma anzi esso resta volontariamente *aperto e incline ad essere interpretato in molteplici modi*:

Codifica → generazione[64]

↓

interpretazione sintattico-semantica/enciclopedica → interpretazione → *molteplicità interpretativa*

L'opera oulipiana è quindi dotata di una forte produttività, una proliferazione delle interpretazioni e delle sfaccettature semantiche che non appartengono minimamente alla sfera del gioco, anche se il ludico è presente rigorosamente per quanto concerne l'attività creativa dei membri del collettivo. È lo stesso Huizinga a sostenere addirittura che la *poiesis* sia una "funzione ludica" (1939, p. 141) in quanto essa si basa su processi compositivi e manipolativi che possono essere ricondotti a un campionario di regole specifiche dipendenti dal sotto-genere di riferimento con cui lo scrittore, di fatto, gioca, permettendogli di restaurare un rapporto con le parole come quello che aveva da bambino, in quella fase dell'apprendimento linguistico in cui si inizia a prendere suoni e parole del vocabolario e a combinarli a piacere.

> Giocare abilmente con le lettere, i suoni e le strutture è un'attività radicata nelle prime gioie (fantasticherie, domande...) dell'infanzia. Manipolare come un Lego o un Meccano le parole o ciò che le unisce vuol dire ritrovare un antico piacere, attingere a una vecchia fonte di energia (Burgelin 1988, p. 73).

Ma tale piacere è riservato solo all'enunciatore, che non ha alcun interesse a estendere la sua attività ricreativa al lettore, come si evince da questo estratto sull'operato scrittorio di Georges Perec:

64 In questo caso la successione codifica → generazione è più vincolata rispetto al caso enigmistico in quanto la stesura e la produzione del testo dipendono dalla regola stessa quando non sono completamente subordinati a essa, come nel caso dei *metodi di trasformazione automatica* nei quali il processo generativo è ottenuto attraverso l'applicazione di un algoritmo immutabile.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> Perec ha giocato con le parole: non si è preso gioco di esse. Le parole giocano per mezzo suo ma egli non gioca con il loro senso. Sono per lui delle alleate, delle compagne di gioco. *Ha con esse una relazione ludica, ma non quella del giocatore* (corsivo nostro). Non le fa barare, non le perverte. Le parole sono equivoche, i segni sono ambigui: egli interroga, manipola questa ambiguità, vi lavora sopra (Burgelin 1988, p. 14).

Quindi la *performance* fruitiva richiesta al lettore non ha niente a che vedere con l'atto codificatore dell'autore, ma si caratterizza anzi come una procedura di appropriazione del testo tendente alla stimolazione interpretativa e quindi tipica della funzione estetica, visto che "l'effetto poetico" è definibile "come la capacità, che un testo esibisce, di generare letture sempre diverse, senza consumarsi mai del tutto" (Eco 1983b, p. 510).

2.3 Testo estetico come "esempio di invenzione"[65]: motivazione della funzione segnica

Alla luce di quanto visto nel paragrafo precedente si può allora dire che il testo letterario si fa portatore di un ulteriore livello di significazione, di un *surplus di senso*. In particolare questa peculiarità, che è tipica non soltanto delle opere scrittorie quanto di tutti i testi estetici in generale, si collega con la funzione rigeneratrice che essi svolgono all'interno del linguaggio: questi fenomeni testuali si contraddistinguono infatti per "la loro capacità di introdurre innovazioni strutturali nel sistema linguistico" (Panosetti 2016, p. 95) e in questo modo, conseguentemente, di candidarsi a fare da nuovi *types* per i successivi *tokens* espressivi. Il linguaggio utilizzato all'interno di un testo letterario è considerabile alla stregua di un nuovo idioletto, la cui installazione e successiva regolamentazione all'interno della semiosfera di appartenenza è necessaria "per disciplinare la reazione a catena altrimenti incontrollabile che si verifica in quanto 'reattore nucleare semiotico'" (Eco 1975, pp. 341-342). Questo meccanismo di trasformazione e rigenerazione delle possibilità espressive della lingua è riscontrabile anche nel lavoro oulipiano, in quanto il meccanismo ludico di creazione è comunque sempre assoggettato alla manifesta volontà di generare un prodotto testuale nuovo,

65 Il titolo del paragrafo è una voluta ripresa dell'omonimo capitolo del *Trattato di semiotica generale* di Eco, all'interno del quale il semiologo si interroga sulla valenza innovatrice del testo estetico.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

originale e soprattutto innovativo, che contribuisca alla progressione e allo svecchiamento del discorso letterario.

> Con la sua mira ricreativa, l'Oulipo scavalca appunto questa cruda dicotomia, conferendo al proprio lavoro una dimensione ludica, e subordinando il gioco alla condizione di produrre" e anche
> "ottenere dal gioco, paradossalmente, che non sia né gratuito né sterile e che eserciti, sotto una conveniente regolazione, un'azione trasformatrice (Oulipo 1973, pp. 2-3).

Se paragonato al gioco enigmistico sotto questo aspetto, quindi, si può vedere come il testo letterario si comporti in maniera completamente diversa in quanto una delle sue ragioni d'essere risiedere proprio nella sua *produttività*, condividendo con gli altri testi estetici la caratteristica di essere una macchina che favorisce l'invenzione e l'innovazione segnica. Al contrario quello ludico non punta affatto a tale avanzamento linguistico ma è anzi fortemente *improduttivo*, come giustamente rilevato anche da Caillois all'interno della sua definizione di gioco. Nel quesito enigmistico, infatti, alcun tipo di produzione o innovazione segnica viene favorita ma anzi l'arresto interpretativo che contraddistingue il fare del mittente edipico spesso procede nella direzione opposta e l'effetto di senso risultante è, soprattutto nei giochi basati sulla rimanipolazione degli elementi base della comunicazione, uno *svuotamento* anziché un arricchimento del linguaggio. Sosteneva Greimas a proposito delle parole crociate:

> la comunicazione cruciverbista non è *apoetica*, ma *antipoetica*, e in alcuni dei suoi tratti importanti essa appare come l'inversione negativa dei principi dell'organizzazione poetica. Infatti la sua lettura si propone di ottenere un non-senso partendo dal senso e di ritrovare un codice costrittivo muovendo dalla libera manifestazione che l'inventario inarticolato delle sue definizioni rivela. La lettura poetica, invece, almeno in certe sue forme che ci sono vicine, muove dal non-senso apparente alla ricerca della significazione e si impone una 'canonica' del significante costrittivo, luogo della manifestazione di scelte che si ritengono libere (Greimas 1970, p. 153).

Questo approdo sulla sponda del non-senso partendo da un senso quantomeno apparente è l'esatto opposto della produzione segnica tipica della funzione poetica, in quanto il risultato

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

finale è un testo esaurito, vuoto, esautorato dalla potenza nichilista sprigionata dal grado zero della significazione. È anche per questo motivo che una volta completato un cruciverba, si sfoglia pagina e si passa a un altro: perché una volta risolto non soltanto lo schema non ha più altro da offrire al mittente a livello interpretativo ma oltretutto ciò che emerge altro non è che un guazzabuglio semanticamente cristallizzato costituito dall'ammasso grafemico della soluzione. Ma adesso che abbiamo rilevato questa caratteristica discriminante, dobbiamo chiederci: come si sviluppa tale rinnovamento del linguaggio nel caso del testo estetico?

Questo passa attraverso l'*istituzione di una nuova funzione segnica* la cui innovazione è talmente forte da candidarsi a fare da *type* per i testi successivi appartenenti a quel genere discorsivo. Scrive Eco a questo proposito:

> l'uso estetico del linguaggio merita attenzione per varie ragioni: (i) un testo estetico implica un lavoro particolare, vale a dire una *manipolazione dell'espressione*; (ii) questa manipolazione provoca (ed è provocata da) un *riassestamento del contenuto*; (iii) questa doppia operazione, producendo un genere di funzione segnica altamente idiosincratica e *originale*, viene in certo qual modo a riflettersi sui codici che servono di base all'operazione estetica, provocando un processo di *mutamento di codice*; (iv) l'intera operazione, anche se mira alla natura dei codici, produce di frequente un nuovo tipo di *visione del mondo*; (v) in quanto mira a stimolare un complesso lavoro interpretativo nel destinatario, il mittente di un testo estetico focalizza la propria attenzione sulle sue possibili reazioni, così che tale testo rappresenta un reticolo di *atti locutivi*, o *comunicativi*, che mirano a sollecitare risposte originali (Eco 1975, p. 328).

Questo "riassestamento" di cui parla Eco può andare in due direzioni differenti: quando la direzione della motivazione della funzione segnica va dal piano del contenuto a quello dell'espressione, allora siamo di fronte a un esempio di *ratio difficilis*, mentre nel caso opposto la motivazione obbedisce a una legge di *ratio difficillima*, di cui abbiamo già parlato in § 1.5[66]. Ciò che è più importante però è che se è vero che sia il messaggio oulipiano che

66 Urge a questo proposito una piccola specificazione, dovuta alla complessità epistemolgica che aleggia intorno a questo concetto. Nel primo capitolo abbiamo infatti parlato di *ratio difficillima* come di un procedimento inerente alla sola generazione della funzione segnica, mentre adesso la chiamiamo in causa per spiegare quella che è la problematica cronologicamente posteriore della ricezione e stabilizzazione di essa. Questa parziale confusione è dovuta al fatto che nei testi echiani dove l'autore teorizza le varie *ratio* (Eco 1975, per quanto riguarda la *facilis* e la *difficilis* e Eco 1985b per la *difficillima*) le prospettive di studio da egli assunte sono profondamente diverse: nell'intervento del 1985 egli si concentra principalmente

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

quello enigmistico sono caratterizzati da una fortissima ingerenza della forma espressiva, bisogna aggiungere che i testi del primo tipo veicolano un effetto estetico per via del fatto che in essi non soltanto l'arrangiamento espressivo è pertinente, ma lo è "nella misura in cui la sua strutturazione complessiva *ricade sul contenuto* (corsivo nostro), producendo un determinato effetto di senso" (Panosetti 2016, p. 88). È a partire da questa rilevazione teorica che si può affermare che il testo letterario è un testo *motivato*, proprio perché i parallelismi dell'espressione e quelli del contenuto vivono in un rapporto simbiotico il cui risultato finale è la proliferazione del senso e la generazione di un nuovo codice linguistico che si stabilizza all'interno della forma espressivo-semantico creata. Tuttavia questo investimento estetico non riguarda solo ed esclusivamente opere letterarie e altri fenomeni generalmente associati all'ambito artistico: la novità può arrivare infatti, in determinate circostanze, da un qualsiasi tipo di esponente testuale. È Eco stesso a prendere atto di queste eccezioni comparando l' espressione frastica latina, all'epoca di uso quotidiano, caratterizzata dall'ordine sintattico |soggetto + verbo + complemento oggetto| con le sue possibili permutazione sintagmatiche (in latino infatti la posizione di queste parti del discorso non ha alcun valore per la determinazione semantica di esse essendo una lingua basata sulla flessione dei casi) e a sostenere che la variazione del tipo |complemento oggetto + soggetto + verbo| è quella dalle sfumature più poetiche e kitsch proprio in virtù della sua anomala e originale organizzazione espressiva e del ripensamento formale che impone all'ascoltatore/lettore (1975, p. 330): vedremo come questa possibilità di investimento estetico in linguaggi considerati più bassi e comuni sarà molto importante per i nostri fini nel paragrafo seguente.

Questa differenza di produttività linguistica tra discorso oulipiano ed edipico si collega con alcuni parametri costituivi dei rispettivi generi. Infatti la pratica enigmistica evita questa ricerca di innovazione e avanzamento del proprio codice perché essa si basa su un'attività fortemente *regolata* e che quindi risulterebbe non d'aiuto ma *dannosa* per il suo funzionamento comunicativo. Se il successo dell'interazione mediata tra autore e solutore è determinato proprio dalla stabilità e dalla reciproca conoscenza del codice di codificazione,

sull'apparato *creativo* del genere poetico e prosastico, mentre nel *Trattato* le due *ratio* sono chiamate in causa principalmente per spiegare il rapporto che intercorre tra la produzione della funzione segnica e la sua instaurazione nel circolo semiotico, uso che mi sembra farne anche Panosetti nel suo *Semiotica del testo letterario*. In seguito a questa ambiguità teorica utilizziamo il concetto anche qui, anche se in modo leggermente distaccato e apparentemente indipendente da quello fatto nella prima occorrenza.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

risulta evidente che un'assidua rimanipolazione e l'emergenza continua di brusche variazioni la inficerebbe in modo sostanziale. Questo non vuol dire che innovazioni e invenzioni non possano esistere in campo edipico: si pensi all'avvento del *cruciverba*, il cui ingresso nel settore ludico ebbe la portata di una vera e propria *esplosione* all'interno della *semiosfera* enigmistica, in quanto le sue novità intrinseche hanno cambiato fortemente la conformazione strutturale delle regole permesse dal gioco edipico e le hanno spostate di fatto verso una matrice più prevalentemente espressiva. Ma al di là di questi avvenimenti più rari e isolati, sicuramente in enigmistica le novità sono assorbite in modo molto più circospetto e hanno più difficoltà a inserirsi e a diventare nuova norma rispetto al discorso letterario e quindi implicitamente anche a quello oulipiano: e infatti il cruciverba fu rinnegato dalla branca più conservativa della comunità edipica che per decenni lo ha considerato poco più di un passatempo senza nessun briciolo di ambiguità.

Quindi, l'effetto di senso di letterarietà è legato alla motivazione tra forme dell'espressione e del contenuto e al modo in cui i parallelismi del primo ricadono su quelli del secondo. Nel caso dei testi enigmistici tale collegamento non sembra essere pertinente e difatti l'effetto veicolato primariamente dagli esemplari di questa categoria testuale è di tipo ludico e non estetico. Ma nel caso dei testi dell'Oulipo quanto, e soprattutto quando, si può dire che tale rapporto effettivamente sia presente e stimolato dalla macchina testuale? Se andiamo a spulciare tra gli esperimenti provati dal collettivo, infatti, ci accorgeremo che ci sono una moltitudine di casi in cui l'emersione di questo collegamento non viene affatto favorita e in cui il senso risultante non ha nulla a che vedere con la manipolazione espressiva che ha permesso la sua manifestazione. Ad esempio, per quanto riguarda l'esempio riportato in § 1.3.2.3, non c'è alcun collegamento esteticamente rilevante tra il metodo seguito per trasformare il testo di base nel risultato ottenuto. Ma oltre a questo, nel corpus di riferimento ci sono tantissimi altri esempi analoghi che sono una prova evidente della validità di questa affermazione. Se questa caratteristica manca, possiamo realmente dire che i componimenti dell'Oulipo siano letterari? Per rispondere a questa domanda è necessario effettuare un'ulteriore distinzione e, in linea con le premesse operative della *fuzzy logic* esplicitate nell'introduzione al capitolo, discernere tra quei testi che presentano tale aspetto e altri che invece non lo fanno, i primi dei quali saranno per questa ragione considerabili “più letterari”

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

degli altri. Di tale contrapposizione parla anche Panosetti, che traccia un'acuta similitudine tra le varie modalità strategiche interne al genere oulipiano e alcune delle funzioni ludiche di Callois:

> ora, traducendo quanto precede in termini ludici e tattici, lo scarto tra la poetica *standard* dell'Oulipo e quella di Perec e Calvino sembra analogo a quello che separa la modalità dell'*agon* e quella della *vertigine*, ovvero una tattica prudente e tutto sommato conservativa del sistema liminare da un lato, e una tattica sovversiva, distruttiva e radicalmente riconfigurante dall'altro. Ma come nota Caillois il gioco nell'accezione di rischio o *ilinx* è innanzitutto equilibrismo intorno al vuoto, esperienza di approssimazione al limite, al punto in cui le regole esplodono.
>
> Se gli oulipiani dunque stanno "tra" i limiti, Perec e Calvino sono oulipiani un po' curiosi e avventati, attirati dal limite senza tuttavia installarvisi sopra. Lo spostamento piccolo ma sensibile apportato da Perec e Calvino alla visione apollinea dell'*Oulipo* sta tutto qui, nella pulsione un po' dionisiaca ad affacciarsi sul vuoto, con speranza ma conservandone in qualche modo intatta la paura (Panosetti 2007, p. 241).

Facendo nostra la felice metafora usata da Panosetti si può dire che il labirinto in cui si addentrano autori del calibro di Perec e Calvino, per i quali l'intento letterario e artistico precede o quanto meno va di pari passo con quello puramente sperimentale e combinatorio, ha una conformazione totalmente differente da quello che gli oulipiani si costruiscono intorno e dal quale devono poi "riuscire a ri-uscire". Le mura erette da questi ultimi, costruite con l'utilizzo di quei piloni portanti che sono le regole restrittive e immutabili, sono molto più solide e inscalfibili rispetto a quelle più effimere e volatili che costituiscono l'impianto costruttivo all'interno del quale è situato l'intero macchinario discorsivo dell'opera calviniana e perecchiana, soggetto a continue variazioni ed espansioni a causa delle spinte entropiche date dall'*ilinx* letterario e artistico perseguito. Nel primo caso abbiamo quindi una tendenza alla stasi e all'omeomorfismo, come nel caso affine del gioco, mentre nel secondo la volontà è quella di produrre un testo dinamico che si proponga come qualcosa di nuovo, originale e linguisticamente rivoluzionario: in poche parole, come un testo *letterario*.

Per mostrare il profondo legame che unisce forme dell'espressione e del contenuto nelle opere

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

oulipiane di valore più artistico e di come esso si combini con il processo formativo dettato dalla regola stessa faremo ricorso allo stesso esempio che abbiamo sfruttato in § 1.5 per spiegare la conformazione prassica che guida la formazione dei testi costruiti secondo *ratio difficillima*: il romanzo lipogrammatico *La disparition* di Georges Perec. Esso è infatti scritto solo ed esclusivamente mediante l'utilizzo di termini che non abbiano al loro interno la lettera "e", limitazione di partenza che, in linea con i presupposti teorici dell'avanguardia, ha la funzione di sprigionare una vasta gamma di possibilità discorsive.

> La soppressione della lettera, del segno tipografico, del supporto elementare, è un'operazione neutra, netta, decisiva, qualcosa come il grado zero della costrizione, a partire dal quale tutto diventa possibile (Burgelin 1988, p. 75).

La restrizione porta l'autore a giocare con le parole e, come dice Perec stesso nell'epilogo in cui spiega le motivazioni della sua scelta (anch'esso scritto senza usare la lettera bandita), a riuscire "in tal modo a dar sfogo a un mio istinto primario, connotato d'infantilità (o d'infantilismo): il mio gusto, la mia mania, la mia smania di far uso di saturazioni, imitazioni, citazioni, traduzioni, automatismi" (Perec 1969, p. 284). In un testo con una limitazione simile, che toglie più di un terzo delle parole del vocabolario, bisogna pur recuperare da qualche parte e per questo motivo sfruttare al massimo gli elementi lessicali che si hanno a disposizione. Questo stimola la ricerca linguistica e ha come conseguenza quella di generare un idioletto fatto di termini desueti, poco usati o settoriali che generalmente non venivano utilizzati all'interno di opere letterarie. Ma nel particolare caso de *La scomparsa* la ricerca estetica va oltre in quanto il romanzo, oltre a essere costruito secondo un processo di eliminazione letterale, parla proprio *di una scomparsa*. L'isotopia portante di questo romanzo (e dell'opera omnia di Perec in generale) e *leitmotiv* che permea l'intero contesto narrativo è infatti proprio quella dell'/assenza/.

> La *e*, la cui assenza fa comparire i personaggi, è il motivo stesso per cui essi scompaiono: segni di vita e segni di morte si equivalgono o si annullano, non si assenta dalla narrazione che per tornare (sul corpo dei personaggi come nella costruzione stessa del racconto) sotto forma di un segno, di un vuoto che ha fin troppo senso: costituisce infatti la firma della maledizione originaria e organizza la struttura verbale e narrativa. Quando diventa traccia invisibilmente

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> visibile e visibilmente invisibile, è correlata al segnale di senso vietato come al segno di appartenenza. Separa *e* unisce, vela *e* svela, fa vivere *e* morire, spezza i legami linguistici o familiari *e* li annoda, eccetera (Burgelin 1988, pp.109-110).

Il tema dell'assenza apre il romanzo (il prologo narra della sparizione improvvisa e inspiegabile di ogni forma di sostentamento alimentare che porta inesorabilmente alla fine dell'umanità) e ritorna in continuazione durante la narrazione, manifestato sotto diversi aspetti: la perdita del sonno di Anton Vokal a causa di "un male acuto quanto irrimediabile provocato dalla tormentosa percezione di una mancanza" (Falchetta 2013, p. 299); la scomparsa del quinto di un'opera di ventisei volumi (come la posizione della "e" nell'alfabeto francese che conta, appunto, ventisei caratteri) e di un fascicolo da un commissariato; la morte di quasi tutti i personaggi che vengono eliminati da una specie di maledizione; sparisce addirittura un capitolo del romanzo stesso, anch'esso strutturato in ventisei capitoli e il quinto dei quali è rappresentato da una pagina bianca. La perdita lessicale causata dall'handicap espressivo si ripercuote sul testo su più piani: narrativo, figurativo, addirittura al livello della testualizzazione per quanto riguarda il capitolo mancante. La regola struttura e meta-comunica l'essenza stessa dell'opera che, in linea con uno dei "deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens" formulati da Roubaud che sostiene che "un texte écrit selon une contrainte parle de cette contrainte" (Oulipo 1981).

Il rapporto di motivazione quindi, a differenza di quello che caratterizza i testi enigmistici ma anche i componimenti oulipiani più rigorosi e automatici, non soltanto definisce quali parole devono essere salvate e quali devono rimanere sommerse, non soltanto struttura e definisce la composizione tematica e narrativa dell'opera, ma dal punto di vista esperienziale del lettore contribuisce all'emersione di un ulteriore effetto di senso letterario che Falchetta definisce "effetto di distorsione" e che abbiamo già accennato nel primo capitolo:

> *La scomparsa* tenta di percorrere tutto l'*orbis* della lingua senza poterlo però praticare nella sua totalità, ritrovandosi anzi privata di quella considerevole porzione di Grand Robert e di Littré che corrisponde all'insieme di tutte le parole contenenti la lettera 'dannata'. Ne deriva di necessità un effetto di distorsione, che è parte integrante del linguaggio impiegato nel romanzo, e che si manifesta soprattutto quando la narrazione mette in atto le infinite tecniche

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

che hanno il compito primario di dissimulare la mancanza (Falchetta 2013, p. 296).

L'effetto scaturito nel lettore da questo tipo di composizione è quello di uno stordimento, la percezione sottopelle di un'assenza che non riesce a definire e a spiegare ma che lo investe in tutta la sua potenza deformante e straniante. Un sommovimento patemico dato proprio dalla forza espressiva della castrazione lessicale che nel caso del romanzo di Perec non è soltanto meccanismo generatore ma anche e soprattutto mezzo per colpire e sconvolgere il lettore.

2.4 E SE LE COSE VANNO DIVERSAMENTE? GIOCHI ESTETICI E OPERE LUDICHE

Ma possono esistere fenomeni testuali che si comportano diversamente da quelli visti finora? Abbiamo ribadito più volte che le pratiche enigmistiche e i testi oulipiani sono formalmente inclassificabili in virtù della loro conformazione ibrida e caratterizzati da una indecidibilità di fondo per quanto riguarda il loro statuto descrittivo. Alla luce di questo viene spontaneo pensare che nonostante il funzionamento, per così dire, di *default* di questi fenomeni testuali sia concorde con quello evidenziato e descritto nel paragrafo precedente, ci saranno casi in cui le opere oulipiane indossano gli abiti semiotici tipici della comunicazione ludica mentre strutture testuali appartenenti alla sfera dei giochi linguistici si caricano di effetti di senso estetici e letterari. Cerchiamo allora degli esempi che convalidino questa tesi e analizziamo il comportamento semiotico proposto da tali eccezioni testuali.

Prendiamo il gioco del *cruciverba*. Esso è in tutto e per tutto una pratica edipica e proprio in virtù di questo, come abbiamo visto, qualsiasi tipo di effetto estetico viene bloccato sul nascere. Tuttavia ci possono essere casi in cui tale sistema di correlazione grafemica viene risemantizzato e i legami tra definizioni e lessemi-soluzione o tra i vari lessemi-soluzione stessi viene pertinentizzato al fine di favorire lo sviluppo di strategie interpretative più affini alla fruizione letteraria che ludica. Per fare un esempio concreto, osserviamo gli schemi che Stefano Bartezzaghi carica settimanalmente sul sito di *Repubblica*, in cui l'autore inserisce termini e locuzioni che rimandano a notizie di attualità e ai fatti politici principali di quei giorni, con intenti spesso e volentieri parossistici se non addirittura satirici. Nel cruciverba di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sabato 3 dicembre 2016[67], pubblicato quindi il giorno prima del chiacchieratissimo referendum costituzionale che chiamava i cittadini a esprimersi sulla riforma Renzi-Boschi, possiamo trovare due definizioni, al 31 e al 37 orizzontale, assolutamente identiche tra loro, cioè "uno slogan per domenica", le cui rispettive risposte erano "bastaunsi" e "iovotono". Ora, in enigmistica la presenza di due definizioni uguali nello stessa schema (ma oserei dire: nello stesso numero della rivista nel caso di fanatici della correttezza quali i curatori de *La Settimana Enigmistica*) è considerato un errore gravissimo, in quanto creerebbe un'indeterminatezza di codice la cui esistenza non risiede nel passaggio che va dal cifrato al chiaro e abbiamo visto come l'ambiguità che regola tutto il discorso edipico deve agire esclusivamente nel passaggio da codifica e decodifica e viceversa. Tuttavia la ragione di questa scelta è chiara e spiegabile mediante strumenti teorici pertinenti alla comunicazione artistica prima che a quella ludica. Ricordiamo infatti che Lotman (1970) sostiene che uno dei due rapporti su cui si basa il testo artistico sia quello della *ripetizione* di elementi, meccanismo di formazione di una coerenza strutturale che distingue la fondamentale asistematicità della vita ordinaria da quella organizzata del meccanismo estetico. Come la rima in poesia, l'effetto generato dal rilevamento di una regolarità espressiva e la sua conseguente proiezione dell'asse paradigmatico su quello sintagmatico (tale attenzione al messaggio rimanda anche alla pluri-citata *funzione poetica* di Jakobson) favorisce una strategia interpretativa più profonda da parte del lettore in seguito anche al rapporto di *motivazione* che lega in questo caso il parallelismo del piano dell'espressione a uno analogo sul piano del contenuto, generalmente assente o quantomeno non previsto tra le strategie dell'autore modello di parole crociate, ma che in questo caso produce effetto estetico in quanto l'equivalenza sul piano del significante si ripercuote su quello del significato. Infatti la ripetizione identica della definizione si oppone allo scarto semantico delle locuzioni-soluzione da essi dipendenti, facendo sì che i due slogan vengano allo stesso tempo accomunati e divisi, a suggerire interpretazioni critiche del tipo "nonostante le due campagne si presentino come opposte e inconciliabili l'una con l'altra, votate quello che vi pare tanto non cambierà nulla come al solito"[68]. A livello di esperienza di fruizione, tale meccanismo di amalgamazione tra

67 http://www.repubblica.it/rubriche/ilcruciverba/2016/12/02/news/lo_schema_del_3_dicembre_2016-153327945/.

68 Chiaramente non vogliamo mettere in bocca all'autore empirico parole o pensieri che forse non ha mai avuto l'intenzione di esprimere. Come la lezione semiotica ci insegna, basiamo la nostra interpretazione da quanto proposto dall'*intentio operis* e sulla base delle evidenze testuali, anche se certamente dipendente dalla nostra

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

la ripetizione espressiva e lo scarto semantico esce rinforzato dalla ripresentazione della definizione che costituisce un *rilievo di posizione* (Barbieri 2004), in quanto esso ci colpisce proprio in virtù della sua locazione nella lista di quesiti; inoltre, anche i due lessemi-soluzione sono vicini nella griglia e questo contribuisce all'emersione di tale effetto di senso. Oltre a queste due definizioni ce ne sono altre, non soltanto in questo schema ma anche negli altri pubblicati sul sito della testata giornalistica a firma dello stesso autore, che fanno riferimento a fatti di attualità e quindi extra-testuali, da cogliere perciò attraverso la *prensione molare* piuttosto che *semantica* (Geninasca 1997).

Simile procedura, seppur con intenti più dichiaratamente letterari, è quella che guida *Il castello dei destini incrociati* di Calvino, autore fortemente legato all'Oulipo, del quale ha fatto anche parte. Il processo compositivo è il medesimo delle parole crociate, in cui a essere combinati non sono in questo caso stringhe grafemiche ma tarocchi, il significato di ognuno dei quali "dipende del posto che esso ha nella successione di carte che la precedono e la seguono" (Calvino 1973, p. VII). Ma questo meccanismo di aggiustamento sintagmatico permette agli atomi costitutivi di caricarsi di sensi ulteriori proprio in virtù della gestione che ne fa l'autore e della sua abilità di combinare tra loro temi e storie le cui isotopie vengono espresse tramite un tipo particolare di *ragionamento figurativo* (Fabbri 1987).

> Per Calvino, impegnato con lo schema dei tarocchi, proprio la costruzione arbitraria dello schema conferiva senso all'assieme dei suoi racconti: ma poi lo schema, essendo un cruciverba sia pure composto da figure e non da elementi alfabetici, di per sé è il luogo del nonsenso" (Bartezzaghi 2004b, p. 13).

Questa concatenazione di interpretazioni ulteriori fa slittare l'ambiguità testuale dal tipo ludico a quello artistico-letterario. È Eco stesso a dire che "si ha ambiguità estetica quando a *una deviazione sul piano dell'espressione corrisponde una qualche deviazione sul piano del contenuto*" (1975, p. 330). Questo si collega con quanto espresso nel paragrafo precedente a proposito del tipo di motivazione della funzione segnica che caratterizza i testi estetici e

inclinazione soggettiva. Risulta evidente in ogni caso che la conformazione testuale dei cruciverba bartezzaghiani incentivi questo tipo di attività interpretativa e rende liberi i lettori-solutori di percorrere delle linee guida critiche-satiriche di appropriazione del senso nel corso del riempimento dello schema.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

quindi per inclusione anche quelli letterari, poiché se è vero che la procedura di manipolazione combinatoria è sempre produttrice di ambiguità, non è assolutamente detto che questa forma espressiva presenti un isomorfismo con la forma del contenuto.

Un altro esempio chiarificatore ci viene dal sotto-genere crittografico. Riprendiamo l'esempio analizzato in § 2.2:

> **Frase bisenso** (2 5 8)
> BOMBA IN PIAZZA
>
> [Soluzione = Il centro sinistra]

Manetti e Violi (1977) si concentrano sul collegamento semantico e il surplus di significazione ironico e molto critico che collega la prima e la seconda isotopia di significazione, legame generalmente assente in questo tipo di giochi linguistici[69]. In questo caso l'effetto che ne scaturisce è di tipo comico, che in quanto provoca "una qualche forma di piacere o appagamento" è considerabile almeno in parte estetico.

> Il comico nasce proprio dall'accostamento di due logiche diverse, assunte per un unico elemento comune, che ha quindi la funzione di rimandare contemporaneamente a due contesti differenti e lontani tra loro. È su questa continua ambiguità di senso che riposa l'effetto umoristico, che in genere è tanto più efficace quanto maggiore è la divaricazione di significato fra i due contesti di riferimento (Manetti, Violi 1977, p. 10).

I due autori continuano facendo riferimento al concetto della *bisociazione*, già utilizzato nel primo capitolo ma certamente pertinente anche a questo punto dell'argomentazione. Infatti esso è utile per spiegare sia il processo esperienziale di scoperta dell'autore che fa collidere

69 Ci sentiamo di dissentire infatti con i due autori quando sostengono che l'arguzia di un crittogramma conferisce ad esso maggior valore e che "la scoperta delle due isotopie e l'effetto comico che ne deriva costituiscono il 'premio' per il solutore", in quanto abbiamo già mostrato come tale processo di espansione interpretativa non sia ricercato all'interno delle regole di genere e che quindi non sia generalmente previsto. Detto questo, non vogliamo mettere in dubbio che tale attività interpretativa possa essere effettivamente favorita dal testo (è quello che si sta di fatto sostenendo proprio in questo paragrafo) o che un autore edipico possa inserire consciamente il collegamento tra le due isotopie per un fine comico-critico: ma si tratta sicuramente di meccaniche che ricadono nel campo dell'eccezione piuttosto che in quello della regola di genere.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

due matrici tra loro nel rispetto delle regole prefissate, che quello del solutore che tali matrici deve nuovamente reperirle secondo un procedimento inverso. È ovvio infatti che l'esperienza vissuta dai due attori sia differente: per fare un paragone con un altro testo basato sulla biisotopia e sull'effetto scaturito dalla collisione di due matrici, si può prendere il caso del *witz*, in cui "c'è un contrasto evidente tra le reazioni emotive del creatore e quelle del fruitore" in quanto "è raro che si rida durante il processo di invenzione di una facezia o quando si ha una idea comica" (Koeslter 1964, p. 84).

Analizzando la risposta emotiva del fruitore, quindi, si può affermare che nel corso della sua esperienza di gioco il solutore di quesiti edipici puri (ovvero quelli in cui il processo di fruizione si blocca al momento della riuscita decodifica) viene generalmente investito da una sensazione di *meraviglia*, da uno stupore quasi magico derivante dalla rivelazione improvvisa che il camuffamento del gioco enigmistico gli impediva di vedere a un primo sguardo e che è riconducibile a quella che il Tesauro, a proposito dell'enigma antico, chiamava *inganno nella aspettazione*. Un'efficacia patemica[70] del gioco enigmistico dovuta al fatto che

> non solamente ingombri il vero; ma ti faccia credere ch'ei significhi una cosa differentissima da quella che veramente significa. Il che all'uditore cagiona maraviglioso diletto, quando conosce il suo inganno e applaude all'ingegno dell'autore (Bartezzaghi 2004a, p.20).

Ma nel caso de "la bomba in piazza", in cui il processo di fruizione non si ferma (o meglio, può non fermarsi) alla semplice decodifica, quale tipo di esperienza è provata dal solutore? In questo caso la bisociazione sembra agire su un duplice livello in quanto le isotopie non vengono soltanto scovate ma manifestano anche un collegamento interpretativo l'una con l'altra. La prensione del senso sembra agire sia sul livello *molare*, in quanto per comprendere l'intento umoristico del messaggio è necessario possedere alcune conoscenze enciclopediche riguardanti la storia delle brigate rosse e delle sue attività terroristiche, che su quello *semantico*, dovuta al collegamento degli elementi interni al discorso. Data la natura impegnata

70 Si noti che anche questa risposta del solutore, tipica del gioco edipico, è considerabile una sorta di effetto estetico, visto che provoca una forma di piacere nell'enunciatario. Questa collisione esperienziale concerne la vasta problematica della risposta del solutore enigmistico da un punto di vista cognitivo, patemico e pragmatico, di cui qui diamo un accenno ma non trattiamo nella sua complessità per non ingombrare troppo l'impianto argomentativo: se è sicuramente vero, infatti, che l'effetto di meraviglia qui descritto è comune a quasi tutte le pratiche ludiche appartenenti a questo genere, è innegabile però che la risposta del solutore cambia visceralmente sotto molti altri aspetti se andiamo ad analizzare il tipo di esperienza proposta gioco per gioco.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

e dal valore molto critico del messaggio finale risultante, questa crittografia risulta essere efficace non soltanto patemicamente, per via del processo di scoperta e reperimento della soluzione brevemente delineato sopra, ma anche e sopratutto *epistemicamente*, tipologia esperienziale che abbiamo detto essere una delle caratteristiche fondanti del testo letterario. Mediante l'accostamento repentino e sconvolgente delle due isotopie di significazione si propone al risolutore un'interrogazione sul *valore dei valori* e una messa in discussione delle sue stesse credenze: questo gioco apparentemente "innocente" (o per meglio dire, apparentemente *improduttivo*) ha come effetto risultante quello di provocare un cambiamento nel lettore sotto forma di *conversione* (Geninasca, 2001), effetto scaturito principalmente da un'esperienza di matrice letteraria e non ludica.

Un funzionamento analogo e una simile riposta nel mittente sembrano caratterizzare anche i motti di spirito, processi linguistici studiati da Freud (1905) attraverso una metodologia di studio chiaramente psicanalitica ma fortemente debitrice anche ai paradigmi dell'analisi linguistica, attraverso le quali si dimostra come l'arguzia e la salacità del *witz* derivino proprio dal *condensamento* di due matrici differenti di significazione in una con conseguente risparmio di energia psichica, che provoca piacere nel momento in cui viene scaricato attraverso il riso; o anche dallo *spostamento* dell'accento psichico che diverte il percorso mentale di interpretazione da quello originale[71]. Non a caso un'affinità tra witz e lavoro artistico era stata rilevata e studiata molto approfonditamente dallo storico dell'arte Ernst Gombrich (1966) secondo cui il piacere combinatorio che spinge il pittore a disporre linee e colori sulla tela si trova investito a un certo punto di un significato imprevisto e di un effetto che non si aspettava di far scaturire consciamente, così come il motto di spirito provoca improvvisamente il riso.
Non è un caso che witz e pratica edipica manifestino tutte queste affinità: essi sono caratterizzati da una simile applicazione ricreativa e si basano entrambi sull'utilizzo di giochi di parole, anche se con funzioni comunicative differenti. Con le parole di Bartezzaghi:

71 Per uno studio strettamente semiotico sui motti di spirito si rimanda a Ferraro, Pisanty, Pozzato (2007), in cui la prospettiva strutturalista e quella interpretativa vengono messe alla prova su un corpus di cinque barzellette ebraiche.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> con Freud, con lo spostamento e la condensazione, l'enigmistica si risarcisce della sua degradazione storica, della sua perdita d'aureola, per risalire dal giuoco alla scienza. L'ultima Sfinge dell'Occidente si chiama, da allora in poi, inconscio (Bartezzaghi 2007, p. 229).

Ma nel caso di giochi che favoriscono l'emersione di un ulteriore effetto si senso e quindi lo scaturire di un surplus di significazione la somiglianza sembra essere ancora più evidente, in quanto il meccanismo bisociativo che sta alla base di entrambi questi fenomeni discorsivi si scinde ulteriormente e colpisce il mittente su un livello ancora più profondo.

Abbiamo visto quindi che i giochi enigmistici, sia quelli basati sul doppio senso che su ambiguità puramente espressiva, possono farsi latori di un effetto estetico. Ma ci può essere il caso contrario? Ovvero: esistono testi oulipiani che si prestano a caricarsi di una funzione ludica? A questa domanda abbiamo già parzialmente risposto nelle pagine precedenti, in quanto abbiamo mostrato come all'interno di questo sotto-genere letterario il gioco sia presente ma soltanto nel processo creativo, il cui *play* generativo provoca a tutti gli effetti un piacere ludico allo scrittore (cfr. § 1.5 e § 2.2). Ma per quanto riguarda il fare performativo del lettore, può esso assumere le caratteristiche tipiche della funzione giocosa? Certamente molti degli esperimenti e dei componimenti dell'avanguardia transalpina possono essere fruiti secondo i dettami della risoluzione ludica: questo appare ovvio dal fatto che se la loro formazione è guidata da una procedura di codifica, di qualsiasi tipo essa sia, è possibile cercare di azzerare la distanza creata mediante il processo inverso, almeno in molti casi[72]. Ad esempio, un lettore potrebbe decidere di effettuare l'azione contraria a quella imposta dalla *contrainte* del *lipogramma* e trovare quanti più termini possibili tra quelli banditi dal fascismo della norma; o anche fare il percorso inverso imposto dalle *procedure di trasformazione automatica*, ricavando il testo originale trasformato dal *metodo* $P \pm N$ (§ 1.3.2.3). Tuttavia questo tipo di azione enunciazionale sembra un uso del testo piuttosto che un'interpretazione legittimata dalle strategie testuali dell'autore modello, ipotesi più che confermata oltre che dalle dichiarazioni letterarie dei vari autori viste in § 1.1 anche dal fatto che quasi sempre tali esperimenti vengono *accompagnati dall'esponente testuale originale*, che permette al lettore

72 Chiaramente, non vivendo il genere oulipiano dell'alternanza dialettica tra esposto e soluzione, tale procedura non sempre è possibile in quanto non è detto che che ci sia un chiaro da reperire o una soluzione univoca a cui risalire, in quanto la codifica non agisce su un elemento solo di partenza, come nel caso dell'enigmistica, ma da una molteplicità.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

di tenere costantemente traccia dell'azione trasformativa del meccanismo codificatore, come possiamo vedere in questo componimento basato su una procedura di *trasformazione definizionale* (§ 1.3.2.1):

> *Le chat a bu le lait.*
>
> Le mammifère carnivore digitigrade domestique a avalé un liquide blanc, d'une saveur douce fournie par les femelles des mammifères.
>
> *Celui qui a des mamelles, mange de la viande, marche sur l'extrêmité de ses doigts et concerne la maison a fait descendre dans le gosier par l'estomac un état de la matière sans forme propre, de la couleur du lait, d'une impression agréable sur l'organe du goût et procuré par les animaux du sexe féminin qui ont des mamelles*.

Tuttavia, capita che l'interazione ludica venga prevista all'interno del meccanismo testuale e il lettore venga invogliato a *giocare* con il testo. Ad esempio ne *La vita, istruzioni per l'uso*, Perec riporta in una pagina alla fine del romanzo i nomi degli autori che ha citato all'interno del libro (1979, p. 570) ma i cui estratti, come ci dice lui stesso, sono stati opportunamente camuffati e inseriti all'interno del contesto narrativo. Queste citazioni non vengono mai indicate dall'autore, né in nota né in interviste successive, a indicare la volontà di lasciare una porta aperta a quel fruitore che volesse in qualsiasi momento spogliarsi dei panni del lettore e indossare quelli del solutore, a caccia delle citazioni nascoste. Un gioco che richiede sicuramente al destinatario il possesso di competenze letterarie ben al di sopra della media, e difatti questo tentativo è stato fatto anche da Calvino che però ribadisce con forza la natura principalmente *letteraria* dell'opera perecchiana:

> egli enumera trenta autori tra i quali ci sono i suoi classici e maestri (da Flaubert a Raymond Roussel, da Sterne a Joyce, da Rabelais a Borges) e altri che sono semplicemente suoi amici (più lui stesso). Tali citazioni (o meglio parafrasi o ammicchi) sono tutt'altro che evidenti; posso dire d'averne rintracciato solo alcune, per esempio il trapezista che viene da un racconto di Kafka, e i gridi dei venditori ambulanti di Parigi che rimandano a una pagina de *La*

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> *prisonnière* di Proust. Ma mettersi a cercarli sarebbe un rompicapo superfluo (Calvino 1984, p. 1397).

Inoltre, essendo un romanzo costruito secondo i dettami della *letteratura combinatoria*, in particolare quelli derivanti dal *quadrato bi-latino* (§ 1.3.3.4, informazione riportata anche in Calvino 1984, p. 1397), visto che a essere combinati non sono lettere, grafemi o parole quanto temi, storie e situazioni, si può cercare anche di riavvolgere i fili della matassa opportunamente sparpagliati dall'autore secondo la logica inversa e trovare il bandolo narrativo dal quale l'intero procedimento discorsivo è intrinsecamente dipendente:

> […] è un libro con cui si gioca, credo, come si gioca con un puzzle. E per questa ragione che c'è un indice alla fine. Perché si possano ricostruire da sé delle storie o seguire storie che non ci sono raccontate per intero" (Perec 1983b, p. 105).

Le porte per un gioco con il lettore dunque sono volutamente lasciate aperte, per quanto si tratti di una sfida dalla tensività agonistica molto bassa: sicuramente il gioco che vede affrontarsi le due figure dialettiche del dialogo enigmistico è molto meno sentito e pericoloso rispetto al corrispettivo discorsivo e infra-testuale che vede opporsi i due personaggi protagonisti dell'intero romanzo, cioè il miliardario Bartlebooth e il fabbricante di puzzle Winckler, rapporto che porterà i due amici e rivali a un lento e inesorabile disfacimento senza scopo. Ma di questo parleremo più precisamente nell'ultimo capitolo.

2.5 Un problema a valle: l'influenza interpretativa del del contesto

Abbiamo visto fino a questo momento in che modo si differenzino il fare performativo che caratterizzano la fruizione letteraria e quella ludica e come queste due attività interpretative possano arrivare a sovrapporsi l'un con l'altra e assumere le reciproche peculiarità di fruizione. Prendiamo in esame adesso un altro fattore che influenza fortemente il *play* del solutore/lettore e la direzione enunciazionale del suo percorso di assunzione del messaggio: quello del *contesto*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Eco si è occupato della teoria della semantica orientata al contesto sin dai tempi del *Trattato*, sulla riga di studi affini come ad esempio quelli di Schmidt (1973), secondo il quale essa prendeva spesso e volentieri la forma di una semantica a istruzioni. Tale modello sembra funzionare solo parzialmente all'interno dei campi discorsivi da noi analizzati: certamente ha una validità operativa più sostanziale in quello enigmistico piuttosto che in quello oulipiano, data la rigorosa normatività delle leggi di generazione e decodifica testuale che caratterizzano questo insieme. Tuttavia, tale visione semplificata della problematica del contesto non risponde ad altri interrogativi affini, quali ad esempio la differenza di approccio interpretativo nell'uno o nell'altro senso proprio a seconda di esso. Per Eco il contesto è definibile come "l'ambiente nel quale una data espressione occorre assieme ad altre espressioni appartenenti allo stesso sistema di segni" (1990, p. 348): questo ci permette intanto di poter parlare, seppur molto vagamente, sia di *contesto oulipiano* che di *contesto enigmistico*, i quali pre-orientano l'interpretazione dei testi al loro interno secondo direttrici prestabilite dalle regole di genere. I primi studi di Eco sembrano mettere sotto esame più che altro la scelta di determinati sensi connotati in base a selezioni di tipo *contestuale* o *circostanziale* (1975, § 2.11), sulla riga della distinzione che già Greimas (1966) aveva effettuato tra *semi nucleari* e *contestuali*, detti anche *classemi*. A noi interessa tuttavia un altro tipo di modifica data dal contesto, ovvero una che intacchi non tanto il risultato dell'interpretazione sintattico-semantica quanto lo *stato dell'interpretazione stessa* e la sua possibile variazione da una che sia tale nel senso più letterario del termine a una di decodifica o viceversa. Per far questo dobbiamo spostare il nostro focus analitico di qualche spanna e concentrarci sul concetto, sempre echiano, di *comunità di interpreti* (1990). Con tale denominazione, debitrice di un analogo termine di Peirce, si intende un gruppo di soggetti enunciatari tendente a interpretare determinati testi secondo leggi prestabilite in base a un habitus interpretativo radicato e stabilizzato dettato da regole di genere e, appunto, selezioni contestuali. Un'estensione della portata performativa del mittente da prendere assolutamente in considerazione:

> dal momento in cui la comunità è indotta a concordare su una data interpretazione si crea un significato che, se non oggettivo, è almeno *intersoggettivo* ed è comunque privilegiato rispetto a qualsiasi altra interpretazione ottenuta senza il consenso della comunità (Eco, p. 435).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Questo ha come risultato una regolazione ottenuta mediante l'azione correlata di un nucleo centrale all'interno della suddetta comunità che poco più avanti Eco definisce “di esperti”, che disciplina ma soprattutto *orienta* i processi interpretativi all'interno della comunità stessa. Con le parole di Peirce:

> The real, then, is what, sooner or later, information and reasoning would finally result in, and which is therefore indipendent of the vagaries of me and you […]. Thus, the very origin of the conception of reality shows that this conception essentially involves the notion of a community (Peirce 1931, § 5.311).

Tale vettorializzazione intersoggettiva dei percorsi di fruizione, dettata da una separazione interna tra classi di interpreti più o meno “esperti”, è rintracciabile non soltanto all'interno delle comunità (che ci interessano maggiormente in questa sede) di stampo letterario, enigmistico, o altre i cui membri interni condividono un apparato testuale di riferimento dal carattere prettamente linguistico. Un simile processo di regolazione comunitaria si può infatti riscontrare anche in un campo disciplinare la cui strutturazione è molto diversa rispetto a quelli da noi studiati e i cui valori di base associati sono, tipicamente, la messa al bando del relativismo interpretativo e l'assenza di una qualsiasi forma di interferenza soggettiva nella correttezza delle teorie in essa formulate, cioè quella *scientifica*. Kuhn (1969) ha effettuato una revisione radicale dell'impianto teorico che per anni ha retto le fondamenta dell'edificio epistemologico di questa materia, ipotizzando l'esistenza di una costellazione, dalla natura non oggettiva ma anzi estremamente intersoggettiva, di credenze, valori, tecniche e strategie preferenziali di risoluzione di problemi, racchiudendone la totalità sotto la nomenclatura di *paradigma*. Più precisamente, il paradigma è definibile come

> ciò che viene condiviso dai membri di una comunità scientifica, *e*, inversamente, una comunità scientifica consiste di coloro che condividono un certo paradigma (Kuhn 1969, p.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

213)[73].

Tale premessa è la base della strutturazione comunitaria della materia scientifica promossa dall'autore, in quanto l'assunzione e la condivisione di un determinato paradigma all'interno di una matrice disciplinaria cambia a tutti gli effetti le peculiarità interpretative e percettive dei membri che ne fanno parte, che quindi leggeranno un dato testo e si accingeranno alla risoluzione di un determinato problema seguendo tattiche e strategie profondamente diverse le une dalle altre per il solo fatto di appartenere a un gruppo piuttosto che a un altro. Difatti stimoli uguali non producono necessariamente sensazioni uguali, essendo queste ultime sempre e comunque mediate e ri-orientate percettivamente in base alla conformazione della propria forma mentale che è sempre, in misura più o meno ingerente, influenzata dal contesto socio-culturale e comunitario di riferimento.

> Tra le poche cose che conosciamo con certezza in proposito, vi sono queste: che stimoli molto differenti possono produrre le stesse sensazioni; che lo stesso stimolo può produrre sensazioni molto differenti; e, infine, che il percorso dallo stimolo alla sensazione è in parte condizionato dall'educazione. Individui educati in società differenti talvolta si comportano come se vedessero cose differenti. Se non fossimo tentati di identificare biunivocamente gli stimoli con le sensazioni, potremmo riconoscere che effettivamente le cose stanno così.
> Si noti ora che due gruppi, i cui membri hanno sistematicamente sensazioni differenti quando ricevono gli stessi stimoli, di fatto *in un certo senso* vivono in mondi differenti (Kuhn 1969, p. 232).

Ci pare di poter riprendere le parole dell'autore e ribadire che nonostante la somiglianza strutturale di certi componimenti oulipiani e di alcuni giochi enigmistici contribuisca a inviare dei segnali simili (e per questo a volte addirittura confondibili tra loro), essi vengono però disambiguati anche in virtù dell'appartenenza dell'interprete al “mondo” oulipiano o a quello enigmistico, permettendogli di associare immediatamente al testo che si trova davanti un'intenzione letteraria prima che ludica, o viceversa. Se infatti il contesto scientifico può

73 Questo termine, del quale qui è fornita una definizione assai semplificata, è considerabile come il *termine ombrello* che regge tutta l'argomentazione dell'opera in cui fa la sua prima comparsa (1962), di cui il testo da noi citato fa da poscritto esplicativo. In realtà, le multiple sfaccettature di esso e l'utilizzo molto variegato che ne fa l'autore lo rendono ben più complesso e problematico di così, essendo stato esso inizialmente declinato, per stessa ammissione di Kuhn, in "ventidue diverse accezioni" anche molto slegate fra loro.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

influenzare fino a questo punto le peculiarità interpretative e il sistema di valori in figure generalmente considerate emblemi dell'oggettività razionale e immutabile come gli scienziati, è più che legittimo considerare tale fenomeno di contaminazione reciproca dell'azione fruitiva ancora più ingerente in campi quali la letteratura e l'enigmistica, per quanto quest'ultima condivida con il paradigma preso in esame da Kuhn una presunta oggettività dei percorsi di decodifica e l'univocità della correttezza risolutiva[74].

Per concludere si può dire che, indipendentemente dall'ambito disciplinare chiamato in causa, la presa del senso dei testi di appartenenza e l'applicazione di determinati strumenti di appropriazione di essi non sono mai completamente individuali. Il contesto agisce su di noi e determina lo statuto delle nostre interpretazioni e dei nostri atti enunciazionali, influenzati da meccanismi di contaminazione intersoggettivi e comunitariamente mediati il cui scopo ultimo è "il perseguimento di un insieme di finalità che sono sempre condivise" (Kuhn 1969, p. 214) all'interno di uno stesso micro-cosmo societario.

2.5.1 Una deviazione pragmatica: le condizioni empiriche di fruizione

Il collegamento indissolubile tra contesto e comunità, seppur riformulato in termini di circostante e aspettative *concrete*[75] di fruizione, si ritrova anche nelle teorie del critico letterario Stanley Fish (1980), il quale sostiene con forza la dipendenza dell'interpretazione dall'ambiente socio-culturale in cui viene fruito e la sua natura sempre intersoggettiva, in quanto per lui *nessun messaggio è mai al di fuori di un contesto*.

Una frase non è mai staccata da un contesto. Noi non siamo mai fuori da una situazione. Una

74 In particolare, paradigma edipico e scienitifico sembrano avere in comune anche una simile condivisione di strategie comuni di *problem solving*, che orientano i rispettivi risolutori di giochi e problemi sulla base di una "tacita conoscenza" e che non sono, in entrambi i casi, mai del tutto individuali. Inoltre sia la letteratura enigmistica che quella scientifica sono caratterizzate da un presenza massicia di quelle che Kuhn chiama *generalizzazioni simboliche*, forme ristrette di espressioni sintagmaticamente più estese che costituiscono i componenti formali della matrice disciplinaria.

75 Abbiamo deciso di effettuare questo breve excursus sulle contaminazioni interpretative date dal contesto empirico di fruizione, nonostante questo campo di applicazione sia generalmente escluso dalla teoria semiotica, per rendere contro anche di quelle circostanze pragmatiche in cui un gioco linguistico può diventare (o essere percepito come) un'opera d'arte e un componimento estetico, al contrario, come una pratica ludica. D'altronde il seguente lavoro si propone principalmente come una tesi di carattere sperimentale, la cui volontà è quindi quella di fornire il maggior numero di strumenti e ispirazioni metodologiche per altri studi sull'argomento.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

legge non può essere letta in vista di uno scopo (Fish 1980, p. 128)[76].

L'autore riporta anche un esperimento eseguito con alcuni studenti di poesia religiosa inglese del XVII secolo, ai quali sottopose un componimento da interpretare che si trattava tuttavia di un elenco di nomi di studiosi e linguisti contemporanei. Gli studenti, convinti di trovarsi davanti a una vera opera letteraria, hanno analizzato il testo come se fosse tale e vi hanno cercato tutte quelle caratteristiche che loro sapevano essere proprie del genere poetico in cui erano competenti e che si aspettavano di ritrovare in un corso che doveva, in teoria, parlare proprio di quello. La ragione di tale comportamento interpretativo deriva dal fatto che

> è stato […] l'atto di riconoscimento a venire per primo (essi sapevano in anticipo di avere a che fare con una poesia) e poi sono seguiti i tratti distintivi.
> In altre parole, gli atti di riconoscimento, anziché essere fatti scaturire dalle caratteristiche formali, ne sono essi l'origine. Non è la presenza di qualità poetiche a provocare un certo tipo di attenzione, bensì il fatto di prestare un certo tipo di attenzione che determina l'emergenza di qualità poetiche. Non appena si resero conto che era una poesia quella che vedevano, i miei studenti cominciarono a guardarla con occhi-che-vedono-poesia, ossia con occhi che vedevano ogni cosa in rapporto con le proprietà che, come sapevano, le poesie possiedono (Fish 1980, p. 166).

Una situazione affine è quella che ci si para davanti nel caso della differenza fra un'interpretazione provocata da un diverso contesto di fruizione, enigmistico o oulipiano. Riprendendo Fish, guardare un testo con occhi-che-vedono-enigmi o con occhi-che-vedono-opere letterarie influenza fortemente le nostre peculiarità percettive. Ci sembra, tanto per citare un caso lateralmente affine alla nostra materia, che gli studenti siano cascati in una "trappola" molto simile a quella in cui cadde una preda illustre come Ferdinand de Saussurre, il quale credette di vedere nella costruzione del verso saturnio un tipo di composizione anagrammatica e abbia per questo motivo cercato, a tutti gli effetti, di decodificarlo e trovare

76 Il titolo principale del volume in questione, *Is There a Text in This Class?*, è un riferimento a un aneddoto che l'autore stesso narra all'inizio dell'omonimo capitolo, in cui una studentessa rivolge questa domanda a un suo collega della Johns Hopkins University e lui fraintendendo le risponde col titolo del libro di testo del corso, mentre la ragazza voleva sapere le posizioni epistemologiche sostenute in esso. Per Fish questo *misunderstanding* è dovuto proprio alla contrapposizione tra due pre-interpretazioni dovute all'influsso di due contesti di riferimento differenti.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

il messaggio segreto: un “discorso sotto il discorso”, come riportato nei suoi quaderni di ricerca raccolti da Jean Starobinski (1971, p. 72). Che il capostipite della scuola strutturalista sia stato tratto in inganno dalla sua stessa prospettiva metodologica?
Quindi, l'inserimento di un testo all'interno di un dato contesto attiva regole e schemi procedurali pertinenti a esso che sono comuni a coloro che testi simili sono usi interpretarli in loro funzione e che per Fish sono membri di una medesima *comunità interpretativa*.

> Le comunità interpretative sono costituite da quanti condividono strategie interpretative non per leggere (nel senso convenzionale del termine) ma per scrivere testi, per fondarne proprietà e attribuirne intenzioni. Si tratta, in sostanza, di strategie che preesistono all'atto della lettura e che determinano quindi la forma di ciò che si legge piuttosto che, come di solito si pensa, il contrario (Fish 1980, p.106)[77].

Gli individui facenti parte di una determinata comunità interpretativa, quindi, condividono degli schemi e delle procedure con le quali si approcciano alla lettura di un testo. Nessuna interpretazione può mai essere staccata dall'appartenenza dell'individuo a una data comunità e dai meccanismi procedurali che preesistono a ogni suo processo di comprensione di un qualsiasi messaggio. Ecco perché la comunità enigmistica, ad esempio, è una comunità interpretativa: perché i personaggi che ne fanno parte, distinguibili in autori e solutori, condividono dei processi mentali analoghi che si attivano nell'atto di risoluzione del gioco enigmistico. Come la letteratura ha le sue regole ermeneutiche che variano a seconda della comunità interpretativa cui si appartiene, così l'enigmistica ha le proprie, accessibili a pieno solo da coloro che fanno parte della relativa comunità. Di questo tema si occupano anche Manetti e Violi, i quali parlano più specificatamente di *contesto limitato* (1977) in relazione alle diverse proprietà che acquista la sinonimia in campo crittografico e i differenti percorsi risolutivi che i solutori di questi giochi attivano proprio in quanto membri della comunità

77 Il paragrafo da cui è preso questo estratto si chiama “Interpretando gli interpreti”, e in esso l'autore analizza i *Variorum Commentary* di Milton per delineare alcune linee guida della sua critica stilistica, orientata verso la risposta del lettore piuttosto che verso il testo in sé. L'idea della comunità interpretativa altro non è che la risposta finale a una possibile obiezione che un'ermeneutica di questo tipo può sollevare, ovvero: “ma di che lettore stai parlando?”. Per chiarire questo fatto e per capire come mai più lettori possano utilizzare procedimenti e schemi mentali analoghi nell'approccio a uno stesso testo scritto, Fish sostiene che i modelli interpretativi dipendono dall'appartenenza a una data comunità interpretativa, e che a seconda che si sia inseriti in una o in un'altra, la medesima opera significhi, *a tutti gli effetti*, due cose differenti.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

enigmistica classica[78].

È interessante notare come ci siano giochi enigmistici più o meno propensi a essere interpretati come testi estetici e altri oulipiani per cui si può fare lo stesso discorso in relazione alla sfera ludica. Questo dipende chiaramente da differenze strutturali interne e da contaminazioni di genere che fanno sì che ci siano delle pratiche testuali che si "mimetizzino" nell'altro contesto meglio di altre. Un enigma, in virtù del suo registro alto, della sua composizione metrica e dell'uso comune che fa di parole arcane e desuete, sarà più facilmente scambiabile per un'opera poetica e quindi confondibile con essa da, mettiamo, un'ipotetica classe di studenti di poesia moderna totalmente inesperienti di enigmistica (ma forse neanche così tanto, vista la settorialità del sotto-genere edipico classico); per contro, una *palla di neve* ha molte similitudini dal punto di vista della testualizzazione con alcune varianti di *parole crociate* e per questo le composizioni calligrammatiche di Lescure e Perec riportate nel corpus (§ 1.3.1.3) potrebbero essere inserite all'interno di riviste enigmistiche e venir decodificate da un solutore all'opera (chiaramente se a questi componimenti venissero associati opportuni comparti di definizioni).

2.6 Un problema a monte: l'attenzione primaria

Ma se quello dell'interpretazione influenzata dal contesto è un problema *a valle* della fruizione semiotica e dei relativi effetti di senso che scaturiscono in funzione di esso, ce n'è un altro che si pone invece *a monte* e precede cronologicamente tutti meccanismi di attribuzione del senso visti finora nonostante sia strettamente collegato al tema sopra affrontato. Sembra infatti che molti degli schemi e delle strutture appartenenti sia alla sfera edipica che a quella oulipiana che abbiamo visto finora favoriscano, già *prima* della loro interpretazione, determinati effetti di senso, indipendentemente dal contesto di fruizione. Ad esempio, il *palindromo* veicola un'isotopia di /contrarietà/; il *lipogramma* favorisce l'emersione del tema della /mancanza/; la *combinatoria* e le sue possibili varianti di manifestazione, invece, sembrano essere collegate a un'idea di /autogenerazione della lingua/ e quindi, lateralmente, a quella dell'/assenza

78 Non ci soffermeremo su questa problematica, ma nel caso del genere edipico lo spaccamento interno al gruppo dei solutori fa sì che si possano individuare almeno due comunità di enigmisti, una "classica" e l'altra "popolare".

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dell'autore/, come vedremo meglio nel capitolo seguente.
Anche Bartezzaghi affronta questo tema e sostiene che tali schemi e forme espressive siano aprioristicamente associabili a determinati effetti di senso, percorrendo la strada fenomenologia di una possibile "geneticità" di tali strutture linguistiche. Sul palindromo, ad esempio, l'autore ci dice che già a partire dalla sua elaborazione mentale esso

> scioglie il linguaggio dalla sua realtà di significazione e dalle sue funzioni di comunicazione, che vengono *poi* (corsivo nostro) recuperate dalla costruzione di un contesto di gioco.
> Ma tale comunicazione rimane legata alla sua origine criptica: la persistenza in enigmistica del vezzo dello pseudonimo pare qui legarsi alla tradizione di occultamento che costituisce il retroterra non solo mitico ma anche genetico dell'enigma e di giochi come il palindromo (Bartezzaghi 2004, p. 106).

Queste stimolazioni pre-semiotiche possono essere considerate le "nervature" di quel marmo che costituisce il materiale espressivo di tali meccanismi di manipolazione segnica, adattando una felice espressione di Eco a proposito di una presunta oggettalità del senso (1997). Ciò è dovuto a una mediazione continua tra quelle che sono le salienze percettive dell'oggetto testuale e la presa semiosica di esso, sempre influenzati da movimenti abduttivi dipendenti dall'enciclopedia e dal contesto socio-culturale di riferimento. La strutturazione in *tipi cognitivi* (Eco 1984) dipende proprio dalla mediazione di questi due fattori distinti ma è sempre e comunque preceduta da un fenomeno pre-semiosico che Eco chiama, rielaborando un concetto di peirciana memoria, *attenzione primaria* (1997). Tale attenzione è responsabile, secondo il semiologo, della presa in considerazione di un qualsiasi tipo di testo che ancor prima che possiamo accorgercene sposta la nostra attenzione su di lui e che è responsabile, come giustamente osserva Panosetti, di quell'effetto di letterarietà che sviluppiamo "sottopelle", cioè ancor prima che possa travalicare la nostra soglia di attenzione semiotica cosciente.

> La domanda che rivolgiamo al testo letterario è esattamente questa: che cosa nel testo letterario equivale a quel “qualcosa che ci prende a calci”? Con che cosa abbiamo primariamente, pre-semiosicamente a che fare? Cosa nel testo estetico equivale a questa pura, diremmo quasi muta, segnalazione di pregnanza a venire, questo invito a “volgere-la-testa-

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> verso”? Qualcosa, insomma, che non ci indica il senso, ma che ci indica che del senso c'è (Panosetti 2007, p. 9).

Riprendendo le tesi di Bartezzaghi sul senso "genetico" di schemi come *lipogramma* e *palindromo*, si può dire che esattamente come il testo letterario ci prende a calci ancor prima che possiamo provare a difenderci dal suo impatto estetico, così tali strutture ci immergono all'interno di una semanticità già impostata e che indirizza la nostra catalogazione successiva in tipi cognitivi e i cui effetti accessori di ludicità e letterarietà sono dipendenti da tutti quei fattori che abbiamo sviscerato e analizzato nel corso di questo capitolo. Fattori che ci accingiamo adesso a mettere alla prova nell'analisi comparata di due dei fenomeni testuali più rilevanti all'interno dei rispettivi generi d'appartenenza: il gioco delle *parole crociate* e il romanzo di Perec *La vita, istruzioni per l'uso*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

3. Il cruciverba, istruzioni per l'uso

I cruciverba sono come le persone: si arriva sempre alla fine
(Henry Graham Greene)

No. Preferisci essere il pezzo mancante del puzzle
(Georges Perec)

Nel corso di questi due capitoli abbiamo sviscerato i due generi dell'Oulipo e dell'enigmistica, mostrando da principio i punti in comune, specialmente nei sistemi generativi di manifestazione testuale, e successivamente le differenze che intercorrono invece principalmente a livello fruitivo/interpretativo. Una duplice operazione che è stata svolta tenendo sempre in considerazione le frequenti sovrapposizioni tra un campo testuale e l'altro, che non permettono di tracciare una linea differenziale precisa tra le reciproche specificità ludiche e letterarie. Questa lunga cavalcata ci è servita non soltanto per individuare delle linee guida che si spera possano essere in futuro utili a chiunque voglia proseguire lo studio svolto in questa sede, in modo da poter avere un approccio più critico nei confronti della materia e una consapevolezza maggiore delle caratteristiche fondanti dei due insiemi discorsivi; ma anche e soprattutto per affinare i nostri strumenti metodologici in vista dell'analisi testuale *stricto sensu* che ci accingiamo a compiere, in cui saranno messi a confronto i due esponenti forse più conosciuti dell'enigmistica contemporanea, specialmente per quanto riguarda la sua branca più popolare, e dell'opera oulipiana, cioè il *cruciverba* e il romanzo *La Vie mode d'emploi* di Georges Perec (1978, trad. it. *La vita, istruzioni per l'uso*, per ulteriori dettagli si veda in bibliografia. Visto che l'edizione consultata per questa trattazione è quella italiana si farà d'ora in poi riferimento al testo con quest'ultimo nome). Essi infatti sembrano essere i fenomeni testuali più interessanti e pregni di sbocchi per l'applicazione metodologica, dato che alla base di entrambi è riscontrabile un severissimo comparto normativo di natura *combinatoria*, procedimento di manipolazione della forma espressiva che abbiamo detto essere il meccanismo di manifestazione più rappresentativo della *ratio difficillima* (§ 1.5) e a cui è subordinato il messaggio semantico della maggior parte della produzione edipica ma

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

anche dell'avanguardia transalpina.

Prima di procedere, vogliamo però chiarire un piccolo punto. Una perplessità certamente lecita che potrebbe sortire dopo la lettura di queste prime righe potrebbe essere quella di una presunta arbitrarietà della selezione del corpus comparativo. Infatti, se il romanzo di Perec è, per quanto complesso e multi-sfaccettato narrativamente (era l'autore stesso a suggerire di appellarsi a questo testo come “Romanzi” data la straripante quantità di storie in esso contenute), una monade letteraria e quindi con un inizio e una fine definiti, come può essere comparato con il gioco del cruciverba che invece sussiste all'interno del genere edipico in molteplici varianti, ognuna delle quali si scinde a sua volta in una plurivocità di esemplari? La risposta a questo quesito non è certamente scontata, ma pensandoci accuratamente e ripercorrendo, a ritroso, quanto scritto fino a questo momento, neanche di così complessa risoluzione. Ciò che è necessario fare è un piccolo excursus pseudo-riassuntivo sulla portata effettiva del paradigma combinatorio nella generazione e interpretazione degli elementi del linguaggio, così da mostrare la liceità dell'operazione che ci proponiamo di affrontare.
Una delle conseguenze principali dei processi formativi che obbediscono a una qualsiasi forma di regolamentazione segnica per *ratio difficillima*, infatti, è l'agevolazione della produzione di un effetto di senso che potremmo riassumere sotto la marca semica di /perdita dell'autorialità/, con una conseguente magnificazione dell'*intentio operis* che è uno dei principi portanti delle teorie estetiche degli scrittori oulipiani, in quanto per loro “il Verbo è infinitamente potenziale e […] in questo è Dio" (Oulipo 1973, p. 42). Tale assioma è valido anche per la presa di posizione enunciazionale complessiva del genere edipico, in cui le regole imposte dal *game* manipolativo e la loro relativa importanza per il successo della comunicazione ludica vengono sempre prima del *play* soggettivo di ogni compilatore di cruciverba. Questa genuflessione egoriferita del linguaggio sembra particolarmente attiva nel caso di testi non soltanto prodotti mediante *ratio difficillima*, ma nello specifico secondo la sua variante combinatoria, attraverso la quale manipolazione vengono spesso veicolati dei discorsi che ragionano *riflessivamente* sulla lingua stessa e il cui intento è quello di mostrare meta-testualmente come i suoi segni contengano in potenza qualsiasi tipo di manifestazione linguistica che l'uomo è in grado di esprimere. È celebre il caso delle scimmiette che battendo a macchina possono riscrivere Shakespeare, o tutta la sfilza di macchine letterarie che hanno

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

computato e sviluppato algoritmicamente testi di vario se non dubbio valore artistico (e non si sta parlando soltanto di quelle dell'Oulipo mostrate in questa sede[79]); o ancor più semplicemente la celeberrima “finzione” scrittoria della *Biblioteca di babele* di Borges (1941), nei cui meandri labirintici sono stipati e catalogati con una metodica al limite dell'inquietante una quantità quasi infinita di testi di cui soltanto una minima percentuale hanno senso in una qualche lingua del mondo, mentre tutti gli altri sono soltanto una risma cartacea di scarti incomprensibili, resti di quell'operazione linguistica ben più grande di noi che è la permutazione segnica che, se esasperata, finisce per produrre “automi autistici, in cui ogni funzione comunicativa ma anche suggestiva del linguaggio è seppellita dall'aspetto di ricombinazione” (Bartezzaghi 2004b, p. 12). Nonostante ciò bisogna dire che la letteratura, per uno scrittore dall'animo oulipiano come Italo Calvino, non era in fondo niente di più di questo: una serie di empiriche operazioni sintagmatiche,

> un'ostinata serie di tentativi di far stare una parola dietro l'altra seguendo certe regole definite, o più spesso regole non definite né definibili ma estrapolabili da una serie di esempi e protocolli, o regole che ci siamo inventate per l'occasione cioè che abbiamo derivato da altre regole seguite da altri; e in queste operazioni la persona io, esplicita o implicita, si frammenta in figure diverse, in un io che sta scrivendo e in un io che è scritto, in un io empirico che sta alle spalle dell'io che sta scrivendo e in un io mitico che fa da modello all'io che è scritto. L'io dell'autore nello scrivere si dissolve: la cosiddetta "personalità" dello scrittore è interna all'atto dello scrivere, un prodotto e un modo della scrittura (Calvino 1995, p. 215).

L'arte è nella langue, la *parole* soltanto un mezzo. Il vero effetto estetico dipende molto più dall'atto della lettura che da quello della scrittura in quanto lo shock letterario è uno stravolgimento che *segue*, non precede, la manifestazione.

> Ecco dunque che i due diversi percorsi che il mio ragionamento ha seguito successivamente arrivano a saldarsi: la letteratura è sì gioco combinatorio che segue le possibilità implicite nel proprio materiale, indipendentemente dalla personalità del poeta, ma è gioco che *a un certo punto* (corsivo nostro) si trova investito d'un significato inatteso, un significato non oggettivo di quel livello linguistico sul quale ci stavamo muovendo, ma slittato da un altro piano, tale da

79 Per ulteriori informazioni al riguardo si veda il già citato saggio di Bartezzaghi sulla letteratura combinatoria (2004b).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> mettere in gioco qualcosa che su un altro piano sta a cuore all'autore o alla società a cui egli appartiene (Calvino 1995, p. 221).

Ritornando al genere enigmistico si può fare l'esempio dell'*anagramma*, uno dei processi generativi più invasivi dell'apparato edipico ma che, a ben guardarlo, in fondo altro non è che un semplice macchinario permutativo di cui qualsiasi risultato lessicale "è sempre pre-esistente fra le potenzialità della lingua" e "può essere reinventato ogni momento da chiunque sia ignaro di enigmistica e giochi di parole" (Bartezzaghi 2004, p. 46), quindi indipendentemente dall'appartenenza del suo enunciatore all'una o l'altra comunità. Il cruciverba, il cui ammasso letterale che ne costituisce la soluzione può essere considerato una sorta di *iper-anagramma* che scombina la totalità grafemica di tutti i lessemi e li ridispone secondo una logica bi-dimensionale, non fa eccezione. E infatti uno dei presupposti operativi di questo gioco è proprio il privilegio dell'*intentio operis* a scapito di quella *auctoris*. Ci dice Bartezzaghi a proposito della formattazione dei primi esemplari:

> è probabile che Sisini (primo redattore de *La Settimana Enigmistica*, n.d.a.) usasse l'editing delle definizioni per rendere ogni cruciverba omogeneo alla linea editoriale della rivista: una linea che sacrificava alla ricerca dell'oggettività ogni tipo di estro di tipo più propriamente enigmistico, mirando a uno stile impersonale e di «grado zero». Tale ricerca era a sua volta subordinata al principio generale che Sisini introdusse nel cruciverba italiano: l'abolizione di quella che abbiamo chiamato *intentio auctoris* a totale favore dell'*intentio operis*. […] Per ottenere questo risultato il disegno delle caselle nere – che consentiva ancora la presenza di nuclei perfettamente isolati – non lasciava mai troppe caselle prive di incroci, e un'attenta posologia dosava le definizioni vaghe o iperonimiche o difficili, definite invece in modo referenziale e preciso (Bartezzaghi 2007, p. 161).

Ora, questa lunga premessa serve a noi per dimostrare che se è vero che noi non prenderemo in esame, se non volta volta per spiegare un determinato fattore nel dettaglio, esemplari singoli di parole crociate, ma le analizzeremo genericamente nel suo insieme, il loro confronto con un'entità singola come un romanzo letterario non appare scorretta per via della fondamentale *uguaglianza strutturale* che lega tutti i suoi esponenti, almeno quelli

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

appartenenti alla stessa variante e, per voler essere proprio pignoli, alla stessa linea editoriale[80]. Da un punto di vista strettamente operativo, quindi, analizzare uno schema o l'altro non fa alcuna differenza, vista anche la praticamente totale assenza di qualsiasi volontario effetto estetico o sviluppo narrativo in questa pratica ludica.

Chiarito questo snodo problematico, possiamo procedere con la nostra analisi. Per quanto riguarda la strutturazione argomentativa, il seguente capitolo riprenderà isomorficamente il percorso operativo tracciato fino a questo momento, ma seguendo una direttrice più incentrata sui due casi analizzati. Si avrà allora una prima parte nel quale si mostreranno i meccanismi di *codifica* e il *funzionamento strutturale* dei due costrutti, con rimando alle *obbligate* strategie di decodifica che le regole impongono all'enunciatario di turno (nel caso del cruciverba); nella seconda invece ci si occuperà di mostrare l'importanza del processo di *testualizzazione* e la sua posizione centrale nella gestione dell'esperienza *cognitiva* (quindi la sua ingerenza nelle possibilità di scelta garantite dal *play* e la gamma di strategie interpretative) ed *emotiva* (attraverso una sovra-determinazione della *prensione ritmica* e *impressiva*) dei mittenti.

Addentriamoci quindi all'interno del labirinto cruciverbistico e nelle stanze del condominio parigino del testo perecchiano, con un piccolo augurio: quello di riuscire a ritrovare la via di uscita. Lo stesso augurio che erano soliti farsi i membri dell'Oulipo.

80 Nonostante la sua proclamata tendenza alla stasi e il rifiuto di qualsiasi innovazione radicale interna, il gioco cruciverbistico ha dimostrato di avere una longevità incredibile e una straordinaria capacità di adattamento e diffusione, proliferando in una moltitudine di varianti che mettono alla prova il solutore in modi sempre diversi e più difficili. Parole crociate senza schema, senza righe o colonne pari, senza vocali, con definizioni alla rinfusa, con soluzioni scritte al contrario o anagrammate: il cruciverba è forse il gioco linguistico che nel corso del suo placido quanto inarrestabile avanzamento sto(r)ico si è re-inventato nel maggior numero di declinazioni intestine. Ne approfittiamo per specificare che noi tratteremo nell'argomentazione soltanto la variante classica (ove non indicato diversamente) per ragioni di spazio e pertinenza metodologica, facendo riferimento in particolar modo agli schemi proposti da *La Settimana Enigmistica*, capostipite di tutte le riviste del settore e che "vanta innumerevoli tentativi di imitazione". Nonostante ciò riconosciamo che uno studio semiotico sui tipi di schemi esistenti e delle variazioni stilistiche delle varie linee editoriali sarebbe indubbiamente di grande interesse e ci auguriamo che qualcun altro procederà un giorno in questa direzione.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

3.1 *LET'S GAME!* CODIFICA E STRUTTURA DEL CRUCIVERBA E DE *LA VITA*

3.1.1 CRUCIVERBA: DEFINIZIONI

Nonostante si possa pensare che il corretto funzionamento semiotico di un cruciverba dipendano prevalentemente dalla frequenza e dalla specificità degli incastri, dalla ricercatezza dei lessemi-soluzione e dalla grandezza della griglia, è in realtà il comparto delle definizioni ad avere un impatto maggiore sulla complessità dell'atto di risoluzione e sulla sua conseguente scorrevolezza e godibilità. La selezione delle parole e delle perifrasi nascoste tra le caselle bianche dello schema certamente influisce sull'effettivo tasso di difficoltà del gioco, ma c'è da dire che, senza l'azione operata dalla definitura, l'ammasso dei lessemi-soluzione non sarebbe altro che un insieme di grafemi dalla portata semantica molto vaga e limitata in quanto la lettura del cruciverba "si propone di ottenere un non-senso partendo dal senso e di ritrovare un codice costrittivo muovendo dalla libera manifestazione che l'inventario inarticolato delle sue definizioni rivela" (Greimas 1970, p. 153). Le espressioni che celano le soluzioni sono come dei puntatori che selezionano e mettono in rilievo determinate salienze semantiche dei rispettivi termini tramite l'associazione a un contesto di riferimento, il quale permette al solutore di avere una prima indicazione di massima per reperire la stringa testuale grazie alla sua precedenza diacronica nella serie di *performance* risolutive a lui richieste per la decodifica del gioco[81]. Il *play* veicolato dalle parole crociate si caratterizza infatti come un processo *step by step* in cui è necessario effettuare determinati passaggi in un ordine parzialmente costrittivo: bisogna partire da una delle definizioni in modo da poter inserire una prima parola negli spazi bianchi dello schema ancora vuoto; inserire quel termine nella griglia; tornare sulle definizioni; inserire un'altra parola sfruttando eventualmente i grafemi già messi e così via, attraverso un movimento oscillante e sussultorio che trova la sua stasi terminativa col riempimento dell'ultima casella. Si parte sempre dall'inventario delle

81 Questo almeno negli schemi nei quali le definizioni sono effettivamente presenti, dato che esistono altre varianti in cui il reperimento dei lessemi-soluzione è dato invece dalla corrispondenza di ogni lettera con un numero associato a ogni casella bianca: questi tipi di parole crociate sono dette *crittografate* e chiaramente il *play* richiesto al loro solutore è molto differente rispetto a quello dei loro cugini tradizionali, in quanto si sviluppa esclusivamente nei termini di un percorso di compilazione grafemico tracciato dal rilevamento di una possibile relazione tra i termini inseriti e quelli che potrebbero essere trovati in un qualsiasi altro schema (quindi parole e perifrasi con un senso ricavabile e qualsiasi stringa di due lettere).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

definizioni, quindi, ed è per questo che la gestione di tali espressioni linguistiche ha un'influenza così ingerente sulla decodifica del mittente in quanto "uno stesso schema può essere reso facilissimo o difficilissimo con le definizioni" (Autori vari 1968, p. 34). Tuttavia, nonostante la centralità di questa sezione nel meccanismo funzionale cruciverbistico, il reperimento dei vari lessemi-soluzione attraverso la decodifica delle relative definizioni non costituisce il fulcro enigmistico delle parole crociate. Come abbiamo già mostrato, infatti, l'ambiguità soggiacente a questa pratica e il cui azzeramento costituisce l'effettivo senso ludico e la sua ragion d'essere edipica si ritrova nella relazione che incorre tra lessema-soluzione e lessema-soluzione, piuttosto che tra definizione e lessema-soluzione. È il riempimento dello schema e l'incrocio tra i grafemi che ne costituisce il nocciolo centrale, non il semplice processo di risposta alle relative domande. Possiamo dire che se le intersecazioni dei significanti nascosti costituisce un labirinto lessicale da cui il solutore deve riuscire a venire fuori, l'inventario delle espressioni che li coprono ne è porta d'ingresso e labile filo di Arianna, che lo aiuterà a ritrovare l'uscita durante la sua percorrenza ma che da solo difficilmente basterà a fargli portare a buon fine l'evasione. Per questo motivo le strategie testuali espresse dall'autore modello prevedono un solutore che si rifaccia principalmente allo sfruttamento dello schema e alle indicazioni grafemiche date dal suo progressivo riempimento, piuttosto che a un altro che sfrutti principalmente le espressioni sotto di esso, visto che ciò correrebbe il rischio di far somigliare il gioco edipico a una qualche altra macchina ludica più simile a un quiz a premi che a un testo enigmistico. È chiaro però che il maggiore o minore sfruttamento degli aiuti contenuti nelle definizioni non è e non può essere tutta a discrezione dell'*intentio operis* del gioco, ma dipenderanno anche dalle inclinazioni soggettive e dai percorsi di *play* privilegiati dal solutore di turno, come vedremo meglio nella sezione seguente. Se ci allontaniamo un po' dall'ambito enigmistico italiano, inoltre, si possono trovare delle varianti che favoriscono proprio quest'opposta esperienza di gioco e in cui il successo dell'atto decodificatore è promosso principalmente dall'abilità del solutore nel trovare la risposta alle definizioni piuttosto che a quella di combinare parole tra loro. È il caso dei *crosswords* britannici, la cui differenza con quelli nostrani si può rilevare già con un primo confronto tra le griglie e la disposizione interna delle caselle bianche e nere:

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

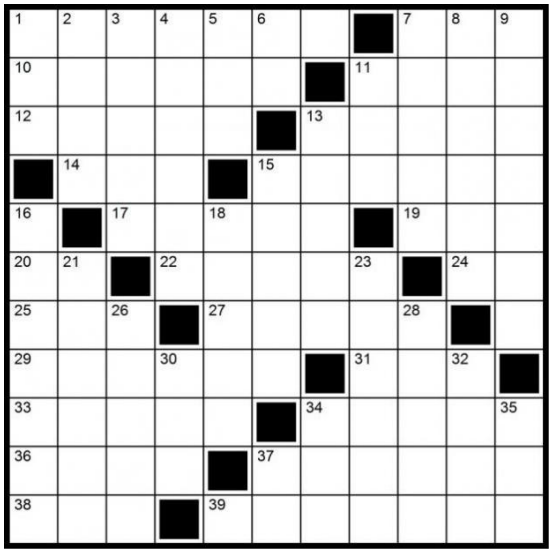


Fig. 3.1 - Griglia di un cruciverba italiano

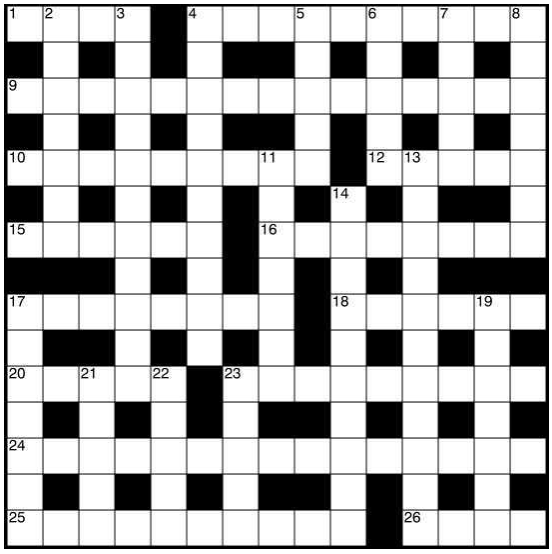


Fig. 3.2 - Griglia di un cruciverba britannico

Come si può vedere, la variante straniera è caratterizzata da una maggiore percentuale di caselle nere di quello italiano e quindi, subordinatamente, da meno incroci tra parole. Questo perché i cruciverba anglosassoni presentano uno sfasamento dell'ambiguità enigmistica rispetto a quelli nostrani, consistendo le definizioni non in semplici indicazioni enciclopediche che aiutano e guidano nel reperimento delle soluzioni quanto in veri e propri crittogrammi, dalla difficoltà anche piuttosto elevata[82]. Vediamo questo esempio riportato e spiegato da Stefano Bartezzaghi:

> «*It is topping to kiss a monkey*, "È eccellente baciare una scimmia" → *apex*, "apice"»
>
> La definizione si spiega attraverso tre equivalenze:
>
> è eccellente = *apex* («apice, culmine, eccellenza»);
> baciare = *x* (simbolo grafico del bacio);
> una scimmia = *ape* (sinonimo o parasinonimo di *monkey*) (Bartezzaghi 2007, p. 74).

82 È celebre la storia del *Daily telegraph* che durante la seconda guerra mondiale indisse un concorso, basato sulla risoluzione di un cruciverba entro un lasso di tempo limitato, il cui vero fine era quello di reclutare nuovi crittologi in grado di decifrare i messaggi in codice dei nazisti (per ulteriori informazioni si veda Bartezzaghi 2007 o Singh 1999).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Il lessema-soluzione qui è ottenibile attraverso una prima applicazione di un meccanismo di conversione sinonimica/grafica seguita dall'unione definitiva secondo lo schema della *sciarada* (§ 1.4.3.6). Quindi nel caso dei cruciverba britannici viene molto ridimensionata l'ambiguità tra i vari lessemi-soluzione ed è invece magnificata quella tra essi e i relativi indovinelli che li celano. È molto interessante notare come la differenza del *play* favorito dall'una e dall'altra variante nazionale abbia degli influssi così forti sull'esperienza di gioco tali da intaccare addirittura la strutturazione testuale della griglia; e anche di come già a partire da essa si possano prevedere due distinti *solutori modello* in virtù della antipodica sede di stazionamento dell'ambiguità enigmistica. Tuttavia il discorso sull'eccezione fatto per gli schemi italiani si può certamente estendere anche ai cugini d'oltremanica: per quanto il percorso risolutivo consigliabile e suggerito dalla strutturazione dello schema e dall'ambiguità delle definizioni sia quello di sfruttare gli incroci solo come aiuto ulteriore nel reperimento della soluzione dei vari crittogrammi-definizione, nulla impedisce al mittente della variante inglese di appoggiarsi maggiormente alle intersecazioni grafemiche e quindi fare appoggio sulla propria capacità di accesso alle parole del dizionario anglosassone e ai vari riferimenti enciclopedici sulla base degli elementi significanti trovati, se questo lo aiuta a riempire meglio la griglia.

In ogni modo si scelga di affrontare uno schema di parole crociate, comunque, le definizioni ricoprono un ruolo importantissimo ai fini della riuscita dell'atto ludico. Per questo motivo le informazioni contenute al loro interno dovranno essere dosate molto attentamente e soprattutto dovranno avere una forma sintattica immediatamente riconoscibile e familiare per il solutore, in linea con la magnificazione dell'*intentio operis* descritta precedentemente. È necessario infatti che l'efficacia agentiva dell'ambiguità sia circoscritta alla sola procedura di compilazione dello schema, senza che vi siano elementi di disturbo o di novità nella forma delle espressioni linguistiche contenute nell'inventario. La compilazione abituale degli schemi di parole crociate da parte dei solutori che possiamo definire competenti o, per utilizzare una terminologia cara alla *Settimana*, "più che abili", fa sì che tale abitudinarietà espressiva sviluppi in loro un habitus ludico/interpretativo e una competenza di genere che gli permettano di poter cogliere a un primo sguardo le raffinatezze sintattiche contenute in questa sezione del gioco. Ciò permetterà sicuramente loro di svolgere più agilmente il compito

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

decodificatore nonostante la parte del *play* risolutivo su cui questi attori fanno generalmente più affidamento sia la successiva di compilazione dello schema. Andremo quindi adesso ad illustrare quali siano gli abiti espressivi più comunemente indossati dalle definizioni e il loro relativo funzionamento sintattico nel processo di codifica e decodifica linguistica.

3.1.1.1 Testa e determinatori

La strutturazione sintattica più ricorrente è quella che prevede la presenza di un elemento che trasporti anaforicamente il lessema-soluzione denominato all'interno della definizione, accompagnato da uno o più elementi indicativi in posizione aggettivale o di complemento che hanno invece la funzione di aiutare il mittente a circoscrivere il suo campo di ricerca e indirizzarlo verso un numero limitato di risposte possibili. Chiameremo questo primo elemento *testa*, in quanto costituisce il fulcro testuale da cui parte la ricerca dell'enunciatario, mentre le altre parti della definizione saranno indicate con il termine di *determinatori*. La ripresa anaforica che sostituisce la soluzione nell'espressione codificata può avere varie valenze, a seconda del meccanismo di completamento sintattico richiesto al solutore in quella determinata espressione. Andiamo a vedere insieme i vari casi e le occorrenze più comuni nell'ambito del cruciverbismo italiano.

3.1.1.2 Soggetto

Il caso più comune è intuitivamente quello in cui il lessema-soluzione consiste nel *soggetto* della relativa espressione. La strutturazione di *default* di questo tipo di definizioni è offerta da questi due esempi, in cui la testa è indicata in corsivo:

Una fibra tessile sintetica → Orlon

Un romanzo di Moravia → La noia[83]

83 Tutte le definizioni riportate in questo paragrafo sono prese da schemi vari di parole crociate della *Settimana enigmistica*, n°4413 e 4414 (Autori vari, 2016a e 2016b in bibliografia), principalmente dai tre schemi finali di *Parole crociate a schema libero*, che rappresentano i cruciverba classici più ampi e difficili da risolvere all'interno della rivista. Chiaramente l'analisi è basata non soltanto su questi due numeri ma su un corpus molto più ampio e soprattutto su una lunga e continua pratica personale del gioco in questione. Tuttavia, per la dimostrazione, un paio di numeri sono più che sufficienti proprio per via della ricerca più volte affermata del genere enigmistico di una sostanziale uguaglianza strutturale e linguistica. Le definizioni variano però

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

In queste definizioni la prima parte, cioè la testa, è costituita da un *iperonimo* del termine celato, mentre la seconda è una determinazione di esso che circoscrive la vaghezza del soggetto e che è nel primo esempio di forma bi-aggettivale, mentre nel secondo un complemento di specificazione che indica l'autore del libro da trovare. Questo tipo di formazione sembra molto simile all'organizzazione gerarchica attraverso la quale Greimas tentò di dare un'articolazione dei lessemi della lingua, distinguendone i semi interni in *nuclei semici* e *semi contestuali*, o *classemi* (Greimas, 1966) o ancor di più ai *semi generici* e *specifici* formulati da Rastier (Rastier, Cavazza, Abeille 1994). La genericità della testa sembra avere un funzionamento di definizione primaria associabile al medesimo svolto dal nucleo lessematico secondo queste teorie, mentre i determinatori precisano il significato e magnificano alcune salienze semantiche al posto di altre in base a selezioni contestuali, come nel caso dei classemi e dei semi specifici. Siamo consci che tali classificazioni rechino con loro tutto uno strascico di problemi che hanno portato i rispettivi autori all'abbandono o comunque alla riformulazione di essi secondo direttrici meno restrittive e più dipendenti dal contesto all'interno del quale i lessemi vengono utilizzati. Ma essendo il contesto enigmistico *limitato* (Manetti, Violi 1977), tale riproposizione non sembra essere fuori luogo in quanto i percorsi interpretativi delle definizioni sono sempre incanalati all'interno di linee guida preferenziali che sono avulse da riferimenti extra-referenziali di qualsiasi tipo. A ogni modo, la massiccia presenza di questa organizzazione sintattica è giustificata dal fatto che la distanza tra la definizione e la denominazione è costruita secondo un meccanismo di *espansione sintagmatica* (Greimas 1970) attraverso la quale il termine da reperire viene ri-espresso mediante una catena frastica di lunghezza necessariamente maggiore. Nel pattern di base si può osservare anche l'assenza di qualsiasi tipo di determinazione verbale, nonostante la strutturazione dell'espressione definitoria renda sempre possibile l'aggiunta di una copula prima della frase, del tipo

Una fibra tessile sintetica → È *una fibra* tessile sintetica
Un romanzo di Moravia → È *un romanzo* di Moravia

molto tra di loro all'interno degli inventari di uno stesso schema, per favorire un'esperienza di gioco coinvolgente e non noiosa, garantendo all'interno dello stesso esemplare la presenza di tutte le forme espressivo-sintattiche che tali elementi possono assumere.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Copula che infatti viene esplicitata in alcune definizioni, come per esempio in

È un gran *divertimento* → Spasso

Si noti come la testa non costituisca in questo caso il soggetto ma la parte del predicato nominale dopo la copula. Questo tipo di definizioni obbedisce dunque alla regola base in cui mettendo il termine definito come soggetto prima della definizione si ottiene una frase a senso compiuto del tipo |articolo + lessema-soluzione + "è" + definizione| e in cui l'espressione stessa, per il processo di espansione sintagmatica sopra descritto, è intercambiabile con il termine definito. Quindi nonostante in questi casi la testa non sia grammaticalmente il soggetto della frase, ciò non è rilevante in quanto essa potrebbe ricoprire tale funzione in una frase perfettamente equivalente con l'inversione del rapporto consequenziale che va dal termine iperonimico a quello iponimico (almeno per l'atto di decodifica). La *performance* sintattica richiesta al solutore in questi casi è quindi quella di un *completamento*: mentre infatti la sua strategia di ricerca inizia con un'operazione sull'asse paradigmatico (poiché deve cercare delle soluzioni che si adattino a quelle indicate dal periodo), la parte terminativa di essa consiste di fatto nell'aggiunta di un soggetto compatibile con il resto della frase, secondo un avanzamento completivo del tipo:

Un romanzo di Moravia → Xxx è *un romanzo* di Moravia → La noia è *un romanzo* di Moravia

Quindi nonostante questo si caratterizzi come il pattern più comune, esso appare avere una forma strutturale particolare visto che la testa non svolge lo stesso ruolo sintattico all'interno della definizione della soluzione. Il discorso cambierebbe se si facesse ricorso a una ripresa anaforica del soggetto grammaticale nella definizione stessa, forma però molto meno comune nell'enigmistica italiana. Ad esempio una definizione del tipo

Una fibra tessile sintetica → *Essa* è una fibra tessile sintetica

è molto poco ricorrente nel gergo cruciverbistico nostrano[84]. Molto più comune è invece il

84 Struttura invece comune, anzi pressoché obbligatoria, nella variante transalpina, come testimoniato da

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

caso in cui la testa soggettale sia espressa tramite un *pronome dimostrativo*, in genere seguito da una specificazione che indica che il termine da reperire fa parte di una perifrasi o comunque di una locuzione normalizzata nella lingua italiana:

Quelli d'India[85] sono cavie → Porcellini

Spesso e volentieri la testa può essere anche sottintesa, come in questi casi:

È anche detto maracuja → Frutto della passione
Inargenta le chiome → Canizie
Fanno impazzire i fan → Star

Ma anche quando questa non è manifestata nella stringa sintagmatica non significa che sia assente, essendo soltanto omessa dalla definizione e reperibile in vari modi, ad esempio riportando il pattern sintattico alla sua variante di base attraverso l'aggiunta della testa iperonimica:

È anche detto maracuja → *L'alimento* che è anche detto maracuja[86]
Inargenta le chiome → *Imbiancamento* che inargenta le chiome
Fanno impazzire i fan → *I divi* che fanno impazzire i fan (in questo caso la testa è più un sinonimo che un iperonimo, ma se ne sarebbe potuta scegliere un'altra del tipo *i personaggi*)

Questo tipo di omissione colpisce molto spesso quelle definizioni in cui la testa è il soggetto di un predicato verbale anziché nominale. Molto di rado infatti si troveranno nelle definizioni dei cruciverba delle strutture sintattiche del tipo |testa + "che" + verbo| ma esso sarà quasi

Greimas (1970).

85 Il complemento "d'India" è in corsivo nel testo. Sull'utilizzo di tale carattere grafico nelle definizioni ci sarebbe molto da dire in quanto tale stratagemma espressivo è utilizzato per molteplici motivi, come ad esempio il riferimento a nomi propri o, molto comunemente, per i termini stranieri. Tuttavia esso non si limita a una semplice conversione grafica ma può assumere la funzione di un vero e proprio indicatore per il processo di decodifica del mittente in quanto può indicare che la soluzione stessa è un termine straniero, come nel caso di "Sta per *figlio* nei cognomi scozzesi → Mac" o "Una *ricezione* del giocatore di pallavolo → Bagher".

86 Notare che non si può mettere "frutto" in quanto il lessema è presente anche nella parola composta che costituisce la risposta alla definizione, fattore che può forse aver contribuito alla scelta di questa variazione rispetto al pattern di base.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

sempre implicito all'interno dell'organizzazione sintagmatica della frase. Nonostante tali espressioni siano caratterizzate dalla presenza di un verbo transitivo e non di una copula, quest'ultima si può comunque sempre far precedere alla frase completa nel rispetto di quanto affermato sullo statuto prevalentemente nominale del periodo:

> Inargenta le chiome → *Imbiancamento* che inargenta le chiome → È *l'imbiancamento* che inargenta le chiome
> Fanno impazzire i fan → *I divi* che fanno impazzire i fan → Sono *i divi* che fanno impazzire i fan

3.1.1.3 ALTRI COMPLEMENTI

L'ordine frastico e la funzione sintattica della testa e dei determinatori possono subire molte variazioni e distanziarsi in più modi dal modello di base, così da fornire alla lista delle espressioni una vivacità di fruizione che rende il gioco meno ripetitivo e più godibile, seppur secondo un sistema di pattern ricorrenti vista la staticità del gergo delle parole crociate.
Anzitutto la testa non rappresenta necessariamente il soggetto della frase, ma il termine celato all'interno dell'espressione può essere veicolato anche da un *altro complemento*. Il caso più comune è quello in cui, invece che ricoprire la funzione di soggetto, la testa occupa la posizione di *complemento oggetto*. Meno comuni appaiono invece essere gli altri casi, soprattutto se confrontati con altre varianti nazionali del gioco[87]. Ad esempio nel caso

> *Le* si affida un programma → Conduttrice
> *Vi* siedono i giocatori di riserva → Panchina

la testa è costituita da un complemento di luogo, che indica la soluzione della definizione stessa. Generalmente nelle espressioni in cui la testa non è costituita dal soggetto ma da un

87 Si fa riferimento alla campionatura tentata anche da Greimas (1970), il quale distingue vari tipi di definizioni secondo una linea operativa simile a quella utilizzata da noi in questa sede. Tuttavia il lavoro del semiologo francese, per quanto di grande ispirazione metodologica, appare inapplicabile *in toto* al nostro caso, non tanto perché datato (sappiamo ormai che l'enigmistica non è un genere che tende al cambiamento, anzi), quanto per i differenti tipi di cruciverba studiati. Il saggio dell'autore analizza infatti i *mots-croisés* che, come per il caso britannico, sono molto differenti da quelli italiani e constano di definizioni sintatticamente più varie.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

altro complemento, il termine definito è ripreso anaforicamente tramite un clitico, come in questo caso:

Romolo *la* rapì per sé → Ersilia

Tuttavia non è obbligatorio. Ad esempio in

L'audace rischia *la propria* → Pelle

la presenza della testa è indicata da un aggettivo possessivo, del quale si deve reperire il termine cui esso si riferisce. Lo sfruttamento di questo elemento linguistico come testa si può ritrovare anche quando la soluzione non è un complemento oggetto ma un altro:

Sotto il *suo* regno avvenne la strage degli Ugonotti → Carlo nono

Molto comune è anche la costruzione mediante l'utilizzo del *si* passivante, in cui il verbo è espresso mediante una forma attiva ma cambiato grammaticalmente di aspetto mediante l'utilizzo della particella. In questo caso la testa si trova in una posizione accomunabile a quella del complemento oggetto (infatti la sua presenza è spesso rafforzata da un clitico) ma ha di fatto valenza di soggetto visto che la frase è al passivo:

Non si può ballar*lo* scalzi → Tip-tap
La si trascorre a guardare le stelle cadenti → Notte di San Lorenzo

Il funzionamento della decodifica sintattica di questo tipo di periodi sembra essere analogo a quello mostrato per il pattern di base, seppur con alcune distinzioni dovute alla differente funzione complementare del termine-testa. Infatti anche in questo caso l'atto richiesto al mittente in questa prima fase del processo di risoluzione cruciverbistico opera inizialmente sull'asse paradigmatico ed è succeduto da un meccanismo di completamento. Tuttavia la posizione del lessema che dà un senso alla frase all'interno della catena frastica da completare è via via differente a seconda della funzione sintattica che la testa svolge all'interno del periodo:

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Non si può ballar*lo* scalzi → Non si può ballare xxx scalzi → Non si può ballare il tip-tap scalzi

Sotto il *suo* regno avvenne la strage degli Ugonotti → Sotto il regno di xxx avvenne la strage degli Ugonotti → Sotto il regno di Carlo nono avvenne la strage degli Ugonotti

Vi siedono i giocatori di riserva → I giocatori di riserva siedono in xxx → I giocatori di riserva siedono in panchina

Nei casi sopra mostrati è sempre possibile risalire alla struttura sintattica di base mediante vari meccanismi di trasformazione frastica che spostino la testa in posizione soggettale, con la costruzione di una subordinata che diventa quindi un nuovo determinatore della definizione o con il cambio di aspetto da attivo in passivo nel caso di definizioni con soggetto definito:

Non si può ballar*lo* scalzi → *La danza* che non si può ballare scalzi

Romolo *la* rapì per sé → *la donna* che fu rapita da Romolo per sé

Sotto il *suo* regno avvenne la strage degli Ugonotti → *Il re* sotto il cui regno avvenne la strage degli Ugonotti

Vi siedono i giocatori di riserva → *Il luogo* dove siedono i giocatori di riserva

Ritrasformando mentalmente il periodo secondo questo schema, l'azione risolutiva ritorna a essere quella del completamento soggettale, in accordo con la *performance* richiesta dalla strutturazione del pattern di base[88]:

Non si può ballar*lo* scalzi → *La danza* che non si può ballare scalzi → Il tip-tap è *la danza* che non si può ballare scalzi

Vi siedono i giocatori di riserva → *Il luogo* dove siedono i giocatori di riserva → La panchina è *il luogo* dove siedono i giocatori di riserva

3.1.1.4 ALTRA PARTE DEL DISCORSO

88 Se tale processo trasformativo avvenga effettivamente nelle "teste" dei solutori, non ci è dato saperlo e non è oggetto d'interesse semiotico. Quello che si vuole mostrare è solamente il funzionamento sintattico delle definizioni delle parole crociate e quindi i percorsi obbligati di *play* che la strutturazione interna di tali elementi impone ai mittenti.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

È possibile anche che il termine definito non sia un sostantivo ma un'*altra parte del discorso*. Il più comune è sicuramente quello in cui il lessema-soluzione si tratti sì di un nome, ma di un *nome-aggettivo*, come in questo caso:

Lo è una risposta astiosa → Acida

Anche per questa tipologia di definizioni lo sfruttamento dei clitici è molto comune, nonostante possano essere anche sottintesi:

La separazione *senza litigi* → Consensuale

Qui la testa della frase, similmente a quanto visto per il caso del soggetto, è costituita da un altro aggettivo che sostituisce meno specificatamente quello della soluzione. Tuttavia esso può essere espresso al suo interno secondo un meccanismo di manifestazione analogo a quello visto sopra:

La separazione *senza litigi* → *Lo* è la separazione senza litigi

L'omissione del clitico è molto più rara proprio in virtù del fatto che in sua mancanza si correrebbe il rischio di trasformare la definizione in una a testa soggettale, in quanto il suo pattern assumerebbe le forme di quello di base. Se la definizione vista sopra ad esempio fosse stata non "*lo* è una risposta astiosa" ma "una riposta astiosa", allora la ricerca del solutore si sarebbe focalizzata su tutti i possibili termini equivalenti di "risposta che è astiosa" e non di "astiosa se associato a una risposta", in quanto "risposta" sarebbe diventata la testa della frase secondo lo schema di decodifica precedente. Uno spostamento della pertinenza semantica che non permetterebbe al solutore di trovare il termine giusto. Nel caso della definizione senza clitico mostrata sopra, però, lo sfruttamento di tale meccanismo è possibile per via del forte legame che intercorre tra il soggetto della frase, cioè "separazione", e l'aggettivo "consensuale", la cui frequenza di accoppiamento è talmente elevata da essersi normalizzata e cristallizzata nella lingua attraverso un processo catacresico (frequenza confermata anche dall'utilizzo dell'articolo determinativo "la"). L'aggettivo “consensuale” è percepito in questo

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

caso dal solutore come un'estensione del soggetto stesso e non ha, per questo motivo, interferenze extra-enigmistiche nel suo reperimento. Infatti una forma di questo tipo è comune anche nel caso di definizione in cui bisogna reperire un altro elemento attributivo legato molto strettamente al soggetto principale, cioè il *cognome* di un personaggio famoso:

La Penélope attrice → Cruz

A ogni modo, anche quando la testa è costituita da un aggettivo il meccanismo risolutivo è analogo a quello osservato per il soggetto e il complemento oggetto, nonostante anche qui piccole variazioni dipendenti dalla differente funzione della testa siano presenti. Infatti nonostante il processo di decodifica si caratterizzi ancora una volta come un completamento, si tratta in realtà di un completamento non del tutto autosufficiente, in cui è necessaria la ripresa almeno del termine soggettale, vista la non autonomia della parte del discorso aggettivale:

Lo è una risposta astiosa → Una risposta xxx è una risposta astiosa → Una risposta acida è una risposta astiosa

Meno sintatticamente accettabile appare il completamento senza ripresa, per i problemi di ambiguità visti sopra, anche se è comunque possibile se si vedesse l'aggettivo da trovare come il soggetto della definizione secondo una chiave di lettura metalinguistica di esso. L'interpretazione della testa secondo questo percorso sembra essere l'unico modo per effettuare la trasformazione frastica, proprio per via della maggiore difficoltà nello spostamento dell'aggettivo, che non è un nome-sostantivo, in posizione soggettale.

Lo è una risposta astiosa → *L'aggettivo* che indica una risposta astiosa

Altri casi che si ritrovano abbastanza frequentemente sono espressioni la cui risposta è costituita da *verbi*, *avverbi*, ma anche da altre parti del discorso, dato che le regole del cruciverba prevedono che qualsiasi lemma presente nel dizionario italiano si possa trovare all'interno dello schema e quindi pure articoli, congiunzioni, preposizioni e via dicendo. Se

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

espressi mediante una definizione del tipo |testa + determinatori|, generalmente esse assumono una forma molto simile a quella del pattern di base in quanto si fa ricorso a una parola iperonimica che ha la stessa funzione sintattica del termine da trovare e la specificazione mediante determinatori:

Con beneficio di tutti → Utilmente
Scommettere sui cavalli → Giocare[89]

In questi casi il verbo omesso non è una copula in quanto l'inserimento di un "è" all'inizio della definizione non sarebbe completamente scorretto ma non suonerebbe sicuramente bene. Molto più appropriata sembra l'aggiunta di un verbo del tipo "significa, sta per", che metterebbe l'accento sul suo funzionamento grammaticale. Un altro modo per indicare le soluzioni costituite da parti del discorso è quello di fare ricorso all'esplicitazione della loro denominazione metalinguistica, in cui l'elemento interessato ricopre a tutti gli effetti la posizione di soggetto e si risolve secondo il meccanismo di completamento valido per il pattern di base

Preposizione articolata → Al (Al è una *preposizione* articolata)

3.1.1.5 Altre forme

Capita spesso che il linguaggio delle parole crociate italiane faccia ricorso anche ad altre tipologie di definizioni che esulano dal consueto schema |testa + determinatori|, sempre per variare l'esperienza di fruizione del mittente ma anche per via della poca flessibilità posizionale di questi termini. Un esempio è la ripresa sinonimica del lessema-soluzione, che viene ripetuto più volte (generalmente due) nell'espressione definitoria. Questo meccanismo viene generalmente utilizzato per la definizione di aggettivi e verbi, ma non è raro vederlo per

89 Molto interessante notare come un verbo che generalmente ha un valore più generico come "giocare" sia in questo caso il termine da reperire. Questo perché nel contesto della definizione il termine non può essere estrapolato dalla frase a cui appartiene, ovvero "giocare sui cavalli", che è di fatto una determinazione frastica più specifica di "scommettere sui cavalli". La regola di base che vede il percorso risolutivo andare da testa iperonimica a lessema iponimico non è quindi trasgredita ma soltanto ri-pertinentizzata mediante un'inversione della loro valenza semantica. Vedremo dopo come a volte tale meccanismo possa essere reso mediante l'utilizzo dei puntini di sospensione.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

favorire il reperimento dei sostantivi:

Stretto, disagevole → Angusto
Posporre, rinviare → Posticipare
Frusta, scudiscio → Sferza

Un altro stratagemma molto comune è lo sfruttamento dei *puntini di sospensione* in sostituzione del termine da reperire. In questo caso l'operazione di completamento è testualizzata all'interno della definizione e viene esplicitata all'enunciatario la richiesta di trovare il giusto elemento che completi la stringa testuale e inserirla nello schema. Questa forma è molto comune nel caso di nomi propri di vario tipo, come ad esempio quello di una persona o di un'opera, ma anche toponimi e fitonimi, in cui la soluzione o la stringa testuale di cui fa parte sia la denominazione di una persona, di un libro, di un luogo, di una pianta, ecc...

... Lima, modella brasiliana → Adriana
Il cielo sopra[90] ... film di Wim Wenders → Berlino
Sharm ... Sheikh → El
... *vera*[91], pianta grassa → Aloe

Si trova anche in corrispondenza di locuzioni, proverbi o frasi fatte da completare, come nel caso di

Dal ... al consumatore[92] vantano molti rivenditori → Produttore

3.1.1.6 SEGNI GRAFICI: I PUNTINI DI SOSPENSIONE[93]

I puntini di sospensione non sono utilizzati soltanto nel modo visto sopra ma possono anzi

90 In corsivo nel testo.
91 In corsivo nel testo.
92 In corsivo nel testo.
93 Si è scelto di analizzare soltanto questa strategia grafica di comunicazione perché molto comune all'interno delle definizioni cruciverbistiche. Per completezza riportiamo anche l'uso del *corsivo*, le cui peculiarità espressive sono state già accennate in una nota precedente, e quello del *punto esclamativo*, volto a suscitare un senso di sorpresa nel solutore in quanto la soluzione delle definizioni che presentano questo segno d'interpunzione sono perlopiù umoristiche o fuori dal comune.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

svolgere plurime funzioni retoriche all'interno dell'idioletto delle definizioni e indicare disparate attività di decodifica sintattica. Se non separati da uno spazio al termine che li precede, come nel caso precedente, innescano nel solutore un processo di momentaneo arresto nella lettura del periodo, che lo avverte che la soluzione non va ricercata mediante un comune processo di reperimento enciclopedico ma secondo un altro percorso in una certa misura divergente da quelli consueti di decodifica. Riprendendo uno degli esempi del pattern di base si può vedere come una definizione del tipo

Un romanzo... di Moravia → La noia

non sarebbe accettabile nel linguaggio delle parole crociate, proprio perché la performance richiesta al mittente in questo caso è di puro accesso enciclopedico. Esempi corretti di tale utilizzo sono invece questi:

Fiere... in gabbia → Belve
A volte fa... saltare → gioia

Prendiamo il primo caso. I tre puntini hanno la funzione di avvertire l'enunciatario che la definizione è passibile di una lettura bi-isotopica, visto che la parola "fiere" può indicare sia un aggettivo che un sostantivo. Il determinatore "in gabbia" specifica secondo quale di questi due sensi debba essere letta la testa della definizione, permettendogli di trovare la soluzione giusta. Tuttavia l'utilizzo dei puntini per questo genere di espressioni non è assolutamente obbligatorio in quanto anche una definizione del tipo

Fiere in gabbia → Belve

non è assolutamente scorretta: nel primo caso si è scelto di mettere l'accento sulla possibilità di doppia lettura della frase, intervenendo sulle strategie di lettura del solutore a livello ritmico; nel secondo invece no, e dovrà essere quindi il mittente a scegliere la giusta isotopia di lettura in base alla ridondanza classematica (Greimas, 1966) e alle lettere che ha ottenuto tramite gli incroci.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

I tre puntini si ritrovano anche nel caso di locuzioni avversative:

Lo è ciò che entusiasma... ma dà anche grattacapi → Croce e delizia

Il segnale grafico in questo caso rinforza la congiunzione seguente indicando che il lessema da trovare necessita di entrambe le parti della frase e di un ragionamento sulla loro relazione sintattica per il suo reperimento.

Comunissimo è l'utilizzo di questa strategia comunicativa per indicare che il processo risolutivo della frase si basa su un meccanismo di decodifica basato sull'ambiguità del significante. Questo tipo di espressioni contraddistingue i lessemi-soluzione di due lettere, per i quali vengono spesso creati appositamente dei semplici giochi di parole che rendono più variegata e coinvolgente l'esperienza di accesso a termini altrimenti poco "accattivanti". Alcuni esempi di questo tipo di definizioni sono

Ossa senza... polpa → Oa
Qualcuno le ha... in mezzo → Lc
Sono... pari nel dado → Ao

Le definizioni di questo tipo hanno sempre una loro isotopia di lettura semantica che permette di poterle interpretare anche senza il riferimento alla loro stringa grafemica. Per via di questo loro tranello interno vi vengono spesso utilizzati i tre puntini di sospensione, ma anche in questo caso non è obbligatorio:

Con l'acca fanno la giacca → Gi

Un altro caso è quello in cui il lessema-soluzione sia strettamente collegato con il determinatore o i determinatori seguenti. Ad esempio in

L'uccello... pescatore o pellegrino → Falco

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

La soluzione costituisce un elemento portante delle due specie di rapaci indicate. L'utilizzo dei puntini in questo caso sembra dunque ibridato con quello visto alla fine del paragrafo precedente, in quanto favorisce ed esplicita un atto di completamento del periodo stesso nonostante la presenza dell'iperonimo "uccello".

Un ultimo caso, che riportiamo per completezza, è quello in cui il meccanismo suggerito sia di traduzione della parola che precede i tre puntini in un'altra lingua, indicata dal determinatore o dai determinatori successivi. Anche in questa sotto-categoria, comunque, ciò che si vuole comunicare al solutore è una divergenza dal comune percorso risolutivo, dato che la richiesta di traduzione in un'altra lingua non si trova molto spesso all'interno dell'inventario di definizioni.

Così... in inglese → So
Una... a Hannover → Eine

3.1.1.7 Accessibilità e specificità

Abbiamo detto all'inizio di questo paragrafo di quanto il processo creativo di questo sotto-comparto testuale influisca fortemente sull'esperienza di gioco del solutore di parole crociate e di come la conformazione del loro inventario abbia un ruolo centrale nella gestione della difficoltà del gioco. Vogliamo adesso mostrare come tale grado di complessità possa essere rintracciato in ogni singola definizione attraverso la parametrizzazione di due fattori principali, ovvero la sua *accessibilità* e *specificità*. Iniziamo dal primo.

Si intende con *accessibilità* la facilità di reperimento del lessema-soluzione gestita dalle articolazioni discorsive della definizione a essa associato, tenendo anche conto del contesto socio-culturale di riferimento e del solutore modello pensato per quello schema. Nonostante questo parametro contraddistingua, almeno parzialmente, anche il lessema-soluzione stesso, in quanto è innegabile che vi siano termini, locuzioni, nomi propri che sono più sconosciuti per l'utente medio rispetto ad altre, una stessa parola può essere resa più o meno accessibile a seconda di come viene definita e termini anche conosciutissimi possono diventare molto ardui

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

da trovare proprio in base a ciò. L'ingerenza di questo parametro in entrambi i sensi è testimoniato anche da questo estratto di un manuale di regole enigmistiche, in cui si fa riferimento alla "cavalleria" dell'autore edipico per la gestione della difficoltà dello schema secondo questo duplice aspetto.

> L'autore di un cruciverba ricordi che il suo lavoro dovrà essere una piacevole ricreazione e non un rompicapo e che la sua vittoria sul solutore sarebbe troppo facile se inserisse nello schema parole astruse e le definisse in modo ancora più astruso. Ricordi che fare domande difficili, attingendo dalle enciclopedie, è cosa facilissima e che la difficoltà non sta nella domanda, bensì nella risposta. Per questo, in genere, dizionari ed enciclopedie debbono servire all'autore soltanto per verificare la perfetta grafia delle parole e l'esattezza delle definizioni. Non per attingervi parole impossibili (Autori vari 1968, p. 34).

Tale semplificazione nei confronti dell'atto risolutivo del giocatore è ricollegabile alla gestione dell'*economia interpretativa* in Eco (1990) attraverso la quale il lettore, nel suo approccio a un qualsiasi tipo di testo, sceglie fra le possibili interpretazioni di esso quella più pertinente e concorde con il *topic* tracciato dall'isotopia semantica, lasciando da una parte tutte quelle improbabili, astruse se non addirittura forzate. Il lavoro autoriale indirizza simili percorsi preferenziali all'enunciatario, indicandogli più o meno esplicitamente quali sono i dati nozionistici su cui dovrà ragionare principalmente per non scervellarsi più del dovuto e permettendogli un risparmio in termini di sforzo cognitivo e interpretativo grazie alla riproposizione continua di pattern sintattici ricorrenti e aiuti di vario tipo, sulla base di una medietà enciclopedicamente assestata. Nel nostro caso ciò è traducibile nei termini di minore o maggiore accesso a una soluzione tramite lo statuto relazionale del legame testa/determinatori. Vediamo con un esempio come la selezione di questo rapporto possa favorire o meno il reperimento di un lessema:

> È percorso dall'Orinoco → Venezuela

La nazione dell'America Latina non è qui definita direttamente: al contrario la sua copertura è operata tramite un riferimento fluviale non certo alla portata di tutti. Definizioni che avrebbe reso il termine molto più accessibile sarebbero state sicuramente espressioni del tipo "Stato

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

del Sud America confinante con la Colombia" o anche "Ha come capitale Caracas", contenenti nozioni che fanno riferimento a conoscenze ben più note su questo paese. Un lessema-soluzione forse meno probabile da conoscere ma definito in modo più diretto e semplice è invece questo:

Un gruppo collinare nel Parco della Maremma → Monti dell'Uccellina

La copertura operata per il sito naturalistico è chiaramente minore rispetto a quella eseguita per l'esempio precedente, poiché il sintagma topologico è definito tramite due determinatori differenti che indicano la sua conformazione orografica e il luogo dove si trova. In questo caso la difficoltà della soluzione risiede piuttosto nella bassa disponibilità del termine stesso poiché una definizione analoga riferita ad un complesso più conosciuto, del tipo "Catena montuosa che attraversa tutta l'Italia" per gli Appennini sarebbe invece estremamente facile da trovare.

Dare un valore effettivo alle varie definizioni secondo questo parametro è sicuramente un compito non facile, oltre che di scarso interesse operativo. Per questo motivo ci limitiamo a dire che all'interno del panorama delle definizioni delle parole crociate ci saranno espressioni "più o meno" accessibili, in accordo con la *fuzzy logic* a cui abbiamo già fatto ricorso nel secondo capitolo, e la cui valutazione sarà dipendete dal tasso di ricercatezza medio delle informazioni riportate e dalla quantità di determinatori utilizzati.

L'altro parametro è quello della *specificità*. Essendo infatti la soluzione finale del gioco cruciverbistico costituito dall'insieme dei vari lessemi-soluzione all'interno della griglia, la risposta a una singola definizione può non essere di per sé univoca in quanto deve essere reperita anche in base agli incroci con le altre parole. Negli inventari in genere gli autori inseriscono sia definizioni con un alto tasso di specificità che altre molto più vaghe, in modo da permettere al solutore di avere un punto di partenza per il suo processo di decodifica e di non correre il rischio di generare un guazzabuglio caotico di parole altrimenti molto ostiche da reperire.
Anche per questo parametro è difficile dare dei valori specifici per le espressioni, nonostante

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

tale compito risulti certamente meno problematico dato che la quantità di lessemi-soluzione che possono accordarsi a esse sia, almeno in qualche misura, quantificabile. Di seguito forniamo alcuni esempi suddividendoli secondo questa discriminazione di massima:

Massima specificità (una soluzione possibile): L'*hop* genere musicale → Hip
Alta specificità (poche soluzioni possibili): Confina con il Nevada → Idaho
Bassa specificità (molte soluzioni possibili): Una pietra preziosa → Smeraldo[94]

Il dosaggio di questi due parametri dev'essere molto accurato al fine di non far risultare la pratica di gioco del solutore frustrante e spiacevole. L'intento del destinante enigmistico, identificabile in questo caso con l'autore dello schema, è infatti quello di proporre al soggetto di riferimento un'esperienza rilassante e divertente, non una sfida tormentata e sfiancante lottata a colpi di lettere e parole. Per questo motivo egli farà leva sulle sue *competenze* non soltanto nei termini di /saper fare/ (tarando la difficoltà/specificità delle definizioni e delle nozioni enciclopediche in esse contenute sul sapere medio del giocatore modello) ma anche e soprattutto di /voler fare/, creando nel solutore una disposizione modale positiva basata su un confronto equo e paritario. Riprendendo il confronto effettuato in § 1.2 tra rapporto agonale e ludico in enigmatica e in enigmistica, si può vedere come nel primo caso la modalità fattitiva utilizzata dal destinante sia quella della *minaccia* (Greimas 1983), in quanto il soggetto viene obbligato alla performanza tramite la prefigurazione di una punizione mortale in caso di rifiuto, mentre nel secondo la scelta è totalmente nelle mani del destinatario, che può scegliere se cimentarsi o meno con il cruciverba o con qualsiasi altro quesito secondo la sua volontà personale. Nei termini del *quadrato del codice d'onore*, concernente proprio la modalità del *poter fare*:

94 Abbastanza rare: si trovano molto spesso come 1 orizzontale e verticale nella variante *Ricerca di parole crociate*, nella cui griglia non sono presenti né le caselle nere né i numeri all'interno di quelle bianche eccetto l'1. Compito del solutore è quindi non soltanto quello di inserire i vari grafemi, ma anche le caselle nere e i numeri. Il *play* favorito dalle strategie di codifica dell'autore modello consistono nel ricercare le parole che si intersecano con le prime due delle relative sezioni dell'inventario e inserirle mano a mano sulla base di queste. Dato che non devono essere rintracciabili in altro modo, queste due frasi di avvio non sono necessariamente poco accessibili quanto estremamente vaghe e generiche.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

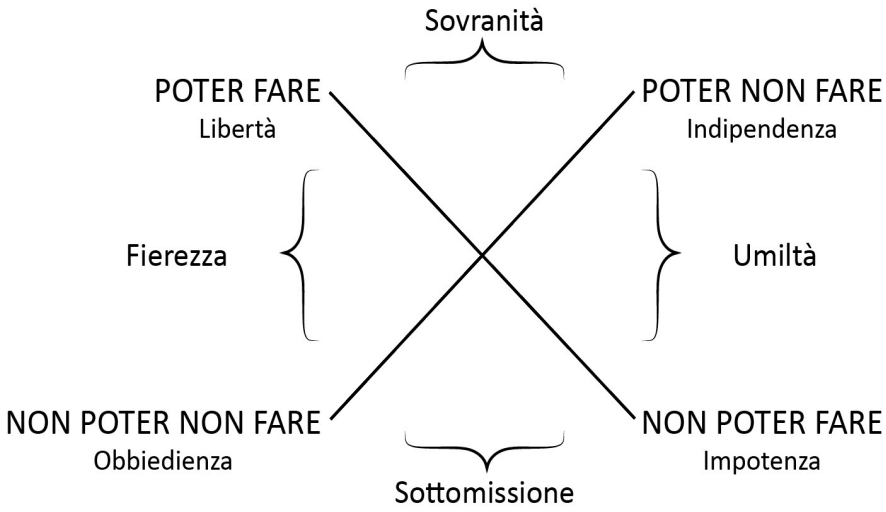


Fig. 3.3 - Quadrato del codice d'onore

si può osservare come il solutore antico si collochi sul vertice del /non poter non fare/ mentre quello odierno sia caratterizzato da un sostanziale /poter fare/, essendo infatti il gioco standard un *atto libero*. Tale mancanza di costrizione nel rapporto edipico contemporaneo rende necessaria l'attivazione di un meccanismo di persuasione da parte del destinante, la cui modalità fattitiva ne risulta trasformata in quella che non può essere considerata niente più di una labile *provocazione*[95]. Per questo motivo, compito del cruciverbista è anche e soprattutto il riuscire a far emergere un desiderio di gioco nella sua controparte ludica, agendo principalmente, quindi, sul suo /voler fare/.

I segnali che l'enigmista gestisce per la regolazione di questo parametro non riguardano però soltanto il suo processo di definitura, ma anche quello della costruzione della griglia e la scelta delle parole da utilizzare al suo interno, essendo definizioni e lessemi-soluzione strettamente collegati sia nella fase di produzione che di fruizione del testo cruciverbistico. Prima di mostrare concretamente la gestione dei due parametri di accessibilità e specificità per fini comunicativi vediamo allora la conformazione tipica della griglia delle parole crociate e secondo quale ragione edipica vi vengano disposte parole e perifrasi.

95 Per lo sfruttamento di questa figura e la sua ingerenza nel concetto di "sfida" si veda l'omonimo saggio di Greimas (sempre in Greimas 1983), in cui viene descritto come i due poli dialettici in campo interagiscano in termini di *simulacri* enunciazionali che si costruiscono vicendevolmente.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

3.1.2 La griglia

La griglia del cruciverba è uno spazio formato da caselle bianche e nere nel quale vanno inserite gradualmente i grafemi delle soluzioni trovate fino alla decodifica finale, data dal corretto riempimento di tutti gli spazi vuoti. Il modo in cui l'autore incrocia i vari termini all'interno di esso è fondamentale per la riuscita dell'atto ludico poiché il solutore deve "sempre poter contare sull'incrocio come risorsa per superare le difficoltà" (Bartezzaghi 2007, p. 161).

La disposizione dei lessemi-soluzione all'interno di uno schema di parole crociate italiano rispetta generalmente un rapporto topologico di tipo *centro-periferia*. Un cruciverba valido possiede quasi sempre al suo interno una vasta area centrale, che nel metalinguaggio di genere viene chiamata *piazza*, consistente in un gruppo di più soluzioni (il cui numero è variabile a seconda del formato dello schema) sovrapposti tra loro in senso orizzontale o verticale, senza alcuna casella nera al suo interno. È in questa zona particolare dello schema che l'enigmista può sbizzarrirsi e inserire dei termini o delle locuzioni molto lunghe e particolari e di fatto si può dire che essa costituisca il punto di partenza dell'atto codificatore delle parole crociate[96].

La piazza può essere di vari tipi, a seconda del formato e della forma geometrica dello schema: in un formato quadrato (ad esempio un 13x13) tale spazio è molto regolare e tende più alla simmetria rispetto alla piazza di uno schema rettangolare (come il 22x12, tipico delle ultime pagine de *La Settimana Enigmistica*), nel quale essa è invece molto allungata poiché, dato che l'asse orizzontale è più lungo rispetto a quello verticale, è costruita a partire dai termini che vanno da sinistra a destra. Si nota comunque anche negli schemi quadrati una tendenza all'allungamento delle piazze in senso orizzontale, in riflesso della direzione di scrittura normale della società occidentale: per questo motivo durante la mia analisi della struttura tipo della griglia privilegerò la dimensione orizzontale rispetto a quella verticale, tenendo conto tuttavia che per i cruciverba quadrati tale limitazione non è imposta dalla forma ma da un processo inconscio di consuetudine grafica.

Tutto intorno a questa zona centrale c'è un'area più marginale, che chiameremo con il nome icastico di *periferia*: vi si trovano termini più brevi rispetto a quelli che costituiscono la piazza

96 Tutte le informazioni sulla struttura della griglia e i relativi metodi di costruzione sono presi sito ufficiale de *La Settimana Enigmistica*, in particolare nella sezione interna "A scuola di enigmistica". https://www.lasettimanaenigmistica.com/scuola-parolecrociate.html?m=site.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

centrale ed è qui che sono presenti la maggior parte dei lessemi-soluzione di sole due o tre lettere. In posizione di incrocio tra le varie parti della periferia e la piazza vi stanno la maggior parte dei lessemi verticali, che forniscono degli aiuti massicci per il reperimento dei lessemi soluzione centrali e a cui quindi l'autore dovrà porre particolare attenzione. Infatti egli dovrà preoccuparsi di non farcire il suo lavoro con un numero straripante di voci che sembrino uscite direttamente da un volume della Treccani o da un manuale di ingegneria aerospaziale, dato che tali lessemi saranno sicuramente sconosciuti ai più. Chiameremo d'ora in avanti questo parametro caratteristico dei lessemi-soluzione *disponibilità*, fattore al quale l'enunciatore dovrà porre una costante attenzione in quanto è in virtù di esso che dovrà tarare il grado medio di *accessibilità* e *specificità* dell'inventario delle definizioni in modo che il gioco finale, nella sua totalità, non risulti troppo arzigogolato e frustrante.

Mano a mano che il solutore inserisce i vari grafemi all'interno della griglia, gli aiuti a sua disposizione aumentano e potrà contare maggiormente sulla sua abilità enigmistica di reperimento delle parole attraverso il completamento di stringhe lessicali incompiute e sempre meno sulla conoscenza enciclopedica mediata dalle definizioni. Per mostrare meglio il *game* che sta dietro a questo processo passiamo dalla teoria alla pratica, prendendo in esame lo schema sotto riportato in modo da poter vedere meglio la collaborazione sinergica tra i parametri comunicativi dei lessemi-soluzione nella griglia e quelli dell'inventario delle espressioni sottostanti per la riuscita della decodifica del mittente[97].

97 Schema preso da (Autori vari 2014, p. 33). Si è scelto di riportare una griglia riempita a mano, anziché una sicuramente più pulita e ordinata in formato digitale, per la volontà di privilegiare lo sfruttamento della sostanza dell'espressione costituita dal binomio "carta e penna". Il supporto materico dove viene svolta questa pratica ludica, infatti, non è ininfluente per la definizione dell'esperienza di gioco del solutore, che è anzi fortemente intaccata dal tipo di *medium* scelto per lo svolgimento dell'attività risolutrice.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

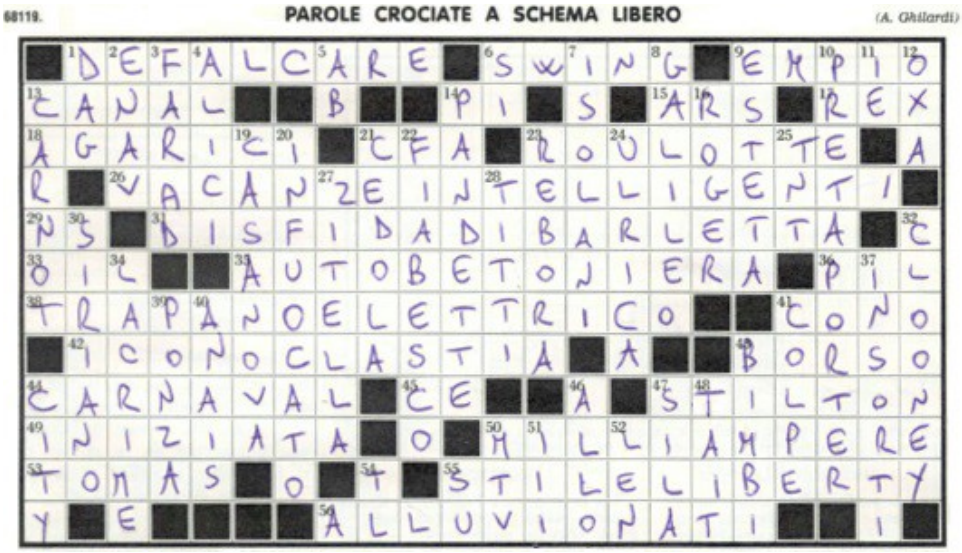


Fig. 3.4 - Uno schema risolto a penna

La *piazza* è qui formata dai 5 lunghi lessemi soluzione orizzontali che si susseguono da "Vacanze intelligenti" fino a "Iconoclastia". Tali soluzioni sono le più lunghe presenti nello schema (insieme a "Stile liberty", che conta 12 lettere come "Iconoclastia", ma che non fa parte della piazza poiché è in posizione più defilata) e appartengono ai campi semantici più disparati, la cui disponibilità è di vario tipo per il solutore medio. Visto che la piazza è generalmente la porzione dello spazio grafico da cui parte la codifica dell'autore e che quindi non ha inizialmente altra limitazione se non quella della lunghezza massima imposta dal formato del cruciverba stesso, al suo interno vi si trovano i lessemi più ricercati, intriganti, particolari e magari la cui composizione frastica consti di più di una parola, in quanto l'enunciatore durante la sua fase di stesura non tiene conto soltanto della riuscita dell'atto comunicativo ludico ma anche, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, della soddisfazione e dell'appagamento provato dal solutore nell'esperienza di gioco. La piazza risulta un luogo fondamentale per entrambi gli attori dialettici: l'autore può sfoderare tutte le proprie capacità combinatorie e il suo sapere enciclopedico, mentre il solutore può provare il massimo piacere e divertimento nel reperire e scrivere parole di tante lettere e di complessa formazione. Mano a mano che l'autore inserisce termini nella zona centrale della griglia, la sua libertà di movimento lessicale va via via scemando, le limitazioni imposte dalla *ratio*

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

difficillima che regolano la sua *performance* combinatoria si fanno sempre più vincolanti e le sue possibilità di manovra più meccaniche.

La *periferia* si trova tutt'intorno alla piazza, e forma il contorno dello schema. La divisione tra queste due aree è ovviamente molto indeterminata, poiché non c'è alcuna linea precisa di demarcazione che le separa. Quest'area è costituita da lessemi-soluzione più brevi, ma ciò non vuol dire che siano necessariamente più disponibili: "Defalcare", "Agarici", "Milliampere", "Stile liberty", sono tutti quanti termini utilizzati in ambiti settoriali molto diversi e a molte persone non sarà mai neanche capitato di utilizzarne uno all'interno di una frase completa. Nella periferia è presente anche la maggior parte dei lessemi-soluzione di sole due lettere, che essendo spesso e volentieri i più semplici da reperire costituiscono un ottimo punto di partenza per qualsiasi solutore nelle fasi iniziali della decodifica del gioco. Difatti tali bigrammi sono le uniche soluzioni della griglia ad essere ammesse indipendentemente dalla loro validità semantica all'interno della lingua italiana, poiché abbiamo visto come possano essere definiti dall'enigmista anche tramite dei semplici giochi di parole che agiscono sul significante anziché sul significato. Questo li rende un punto fermo sia per il creatore, che userà questi spazi come jolly da riempire con i grafemi che gli serviranno per incastrare lessemi più lunghi, sia per il solutore, la cui opera risolutiva ne trarrà degli appigli sicuri data la relativa semplicità della loro copertura.

Vi sono poi i termini, qui tutti verticali, che incrociano sia la piazza che la periferia (o solo la piazza) e che costituiscono forse i segnali più importanti per il solutore durante il completamento dell'area centrale, specialmente nella sezione semicolonnale superiore che si interseca con i tre lessemi-soluzione più lunghi. Anche qui si può notare come la disponibilità delle parole inserite sia molto altalenante (abbiamo il giuridico "Pandette" in mezzo a lessemi come "Fiabesco" e "Titti"), in linea con una gestione conscia del processo di emissione segnaletica da parte dell'autore verso i suoi solutori mediante una prima scelta lessematica. È tramite il processo di definitura di essi che l'autore di parole crociate dà poi una sferzata decisiva al tasso di difficoltà complessiva del gioco e può a sua discrezione completa (stavolta sì!) decidere di rendere uno schema frustrante e arzigogolato oppure più agilmente risolvibile, almeno dai solutori più che abili. Non è un caso che i lessemi-soluzione appena descritti

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

abbiano delle definizioni molto variegate in termini di accessibilità e specificità, in quanto se possiamo riscontrare espressioni molto indeterminate come ad esempio le

20v. Rovente, ardente → Infuocato
21v. Si stacca dalle cartelle → Cedola
22v. Fantastico, immaginario → Fiabesco

o meno accessibili, nelle quali i termini nascosti vengono definiti secondo linee di pertinenza enciclopedica trasversali, come nel caso di

8v. Scoprì i satelliti di Giove → Galileo

esse sono accompagnate da altre molto più semplici e univocamente determinate, che hanno la funzione di fornire un appiglio al solutore per la risoluzione di questa area dello schema. Si prendano ad esempio la

19v. Il Don Giovanni veneziano → Casanova

o ancor più la

28v. Lo perseguita gatto Silvestro → Titti

Queste forme di manifestazione frastica sono state volutamente scelte dall'autore come facilmente risolvibili anche senza alcun aiuto grafemico dello schema: infatti quasi tutti i risolutori conosceranno, per via della proverbiale fama di donnaioli che li accomuna, i personaggi del Don Giovanni e del Casanova, e a tutti sarà capitato almeno una volta nella vita di vedere il famoso cartone animato della Warner Bros. Ma si noti che nonostante questi lessemi-soluzione sembrino altamente accessibili e, in parte, sicuramente lo sono, essi avrebbero potuto essere definiti in modo da rendere il loro reperimento assai più complicato, con definizioni più indeterminate e meno accessibili del tipo “poeta veneziano del XVIII secolo”, “Un personaggio della Warner Bros”, o anche “Un soprannome ipocoristico” (il

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

nome italiano Teresa infatti è abbreviato spesso con Titti, come ad esempio nel caso della politica Di Salvo). Un cruciverba le cui definizioni siano tutte di questa caratura non avrebbe senso di esistere, in quanto sarebbe ludicamente non comunicativo, almeno per la stragrande maggioranza dei solutori di cruciverba.

3.1.3 *LA VITA, ISTRUZIONI PER L'USO*: UN CRUCIVERBA FATTO DI STANZE

Andiamo adesso a vedere il complesso normativo su cui si impernia la generazione testuale del romanzo di Perec e i relativi meccanismi codificatori. Si può subito rilevare come un dichiarato *analogon* ludico del coacervo narrativo che si dipana nelle trame del libro sia proprio lo stesso paradigma combinatorio che caratterizza il *game* cruciverbistico, gioco di cui l'autore era risaputamente un fervente risolutore oltre che compositore in prima persona. Nonostante la strutturazione espressiva e discorsiva del romanzo sia da ricondurre principalmente al *puzzle*, la cui relazione interna tra il processo creativo e risolutivo fa da base per la costruzione del rapporto dialogico dei due principali antagonisti del libro "e dà al romanzo il tema dell'intreccio principale e il modello formale" (Calvino 1995, p. 1394), anche la pratica delle parole crociate ritorna ciclicamente all'interno delle storie che uniscono i vari condomini della palazzina di Rue Simon-Crubellier 11. A livello figurale e discorsivo, esso fa la sua comparsa nelle vite e nelle abitazioni dei vari condomini ben undici volte[98]. In particolare, ne segnaliamo la terza e la quarta apparizione, consistenti nella manifestazione di uno stesso schema del quale ci vengono dette dapprima soltanto due soluzioni inserite da uno degli abitanti del palazzo, ma che riappare poche pagine più avanti graficamente un po' più completo, quasi come se l'attività di lettura del mittente fosse accompagnata dal processo risolutivo del gioco. L'attenzione nei confronti del cruciverba e della sua validità come modello formale da seguire per la stesura di opere letterarie è stata inoltre affermata empiricamente più volte dall'autore stesso, in particolare con l'apprezzamento manifestato nei confronti di un altro "pentolone combinatorio" di romanzi, ovvero *Il castello dei destini incrociati* del suo compagno di avanguardia, nonché amico, Italo Calvino.

98 Per la precisione alle pagine 62, 67, 112, 117, 195, 275, 278, 346, 378, 424, 460 della traduzione consultata.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> Il lavoro di Italo Calvino [...] instaura qualcosa che si potrebbe chiamare una retica, un'arte della rete […]. I racconti corrono in tutte le direzioni [...] suscitando dei palindromi di idee, delle parole crociate di significati, delle biforcazioni di destini, dando al racconto quell'ebbrezza permutazionale che fino ad allora non si trovava se non nell'aridità letterale o numerica dei quadrati detti perciò magici (Bartezzaghi 2007, p. 353[99]).

Similmente, la multi-direzionalità dei collegamenti che uniscono i mattoni testuali e discorsivi de *La vita* rende la sua schematizzazione topologica molto affine a quella di un cruciverba, fatto stavolta non soltanto di figure ma anche di luoghi, storie, oggetti, temi, passioni. A livello testuale infatti, come vedremo meglio nella sezione successiva, il prospetto sezionato della palazzina somiglia a una gigantesca griglia in cui

> le vicende degli abitanti delle cento caselle si incrociano e si completano a vicenda come le orizzontali e le verticali di un gigantesco cruciverba (Bertini 2002, p. 699).

Le sotto-trame e gli elementi discorsivi che si ritrovano all'interno dei vari capitoli e quindi, subordinatamente, delle stanze, ritornano e si intersecano, come ad esempio "la riproduzione in bianco e nero di un dipinto di Forbes intitolato *Il topo dietro la tenda*" (Perec 1978, p. 23) nel salotto dei Marquiseaux, la cui provenienza e il conseguente approdo in quell'appartamento ci verranno spiegati solo cinquantadue capitoli più avanti:

> Léon Marcia […] una decina di anni fa, durante un viaggio in Scozia, fece tappa a Newcastle-upon-Tyne, e scoprì, al museo municipale, il quadro di Forbes *Un topo dietro la tenda*. Ne fece fare una riproduzione fotografica formato naturale e, tornata in Francia, iniziò a esaminarla con la lente d'ingrandimento per verificare se Lady Forthright avesse in collezione degli orologi come quelli. La risposta fu negativa, e lei regalò la fotografia a Caroline Echard in occasione delle sue nozze con Philippe Marquiseaux (Perec 1978, p. 334).

L'avanzamento narrativo non segue un percorso cronologico preciso, ma è sottoposto a una ferrea regola procedurale che è quella del *salto del cavallo* degli scacchi: partendo dalla prima stanza ci si muoverà, attraverso il movimento a "L" tipico di questo pezzo, in un'altra, e poi in

99 Ma in realtà in Borsari (1996).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

un'altra ancora, fino a che tutte le stanze non saranno state toccate e le storie del palazzo esaurite. O quasi.

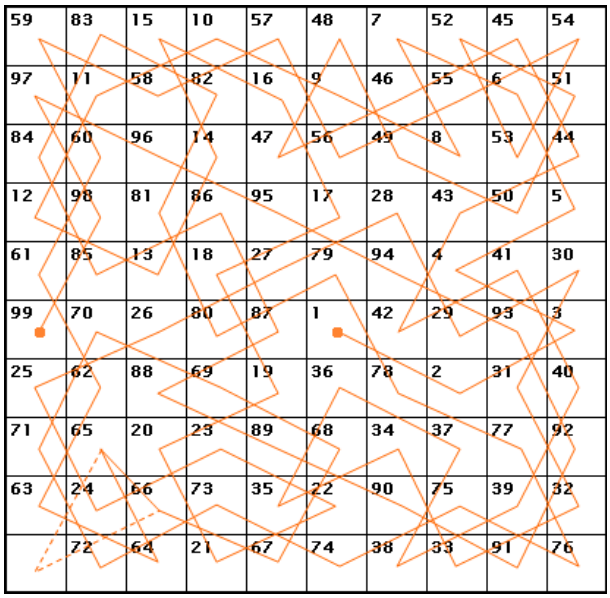


Fig. 3.5 - Il “salto del cavallo” de *La vita, istruzioni per l'uso*

Le regole da seguire non si limitano però a incatenare fra di loro le varie sezioni spaziali e narrative del romanzo. A regolare la stesura de *La vita* c'è tutta un'altra rete di sistemi normativi secondari che manipola e determina l'intera attività discorsiva interna a ogni singolo capitolo e che obbedisce all'oulipiano schema del *quadrato bi-latino* (§ 1.3.3.4), come testimoniato anche da Calvino:

> Quanto al contenuto, Perec ha steso delle liste di temi, divisi per categorie, e ha deciso che in ogni capitolo dovesse figurare, anche appena accennato, un tema d'ogni categoria, in modo da variare sempre le combinazioni [...]. Queste categorie tematiche sono nientemeno che 42, e comprendono località geografiche, date storiche, mobili, oggetti, stili, colori, cibi, animali, piante, minerali e non so quante altre (Calvino 1984, p. 1397).

Un inventario di regole rigorose che però dà "come risultato una libertà e una ricchezza d'inventiva inesauribili" (Calvino 1984, p. 1398), oltre quel senso di distacco autoriale dalle

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

proprietà del linguaggio, la cui autogenerazione abbiamo visto essere uno dei punti saldi dell'attività vetero-codificatrice dell'Oulipo. Una meta-rappresentazione letteraria del funzionamento di queste norme e dei suoi effetti di manifestazione è tracciata all'interno del capitolo LIX attraverso la descrizione dell'operato del personaggio di Hutting, ritrattista il cui lavoro è caratterizzato dalla sottomissione a una serie di limitazioni di vario stampo anche molto poco inerenti al genere pittorico:

> Si trattava di scegliere i colpi di un ritratto partendo da una sequenza inamovibile di undici tinte e tre cifre-chiave fornite, la prima, dalla data e l'ora di nascita del quadro, intendendosi con "nascita" la prima seduta di posa, la seconda, dalla fase lunare al momento del concepimento del quadro, riferendosi con "concepimento" alla circostanza che aveva innescato il quadro, come per esempio una telefonata d'ordinazione, e la terza dal prezzo richiesto.
> L'impersonalità del sistema aveva di che sedurre Hutting [...] non in quanto modello estetico che ne determinerebbe le forme, i colori, la "somiglianza", e direi anche l'episodio del quadro in sé, ma in quanto modello *strutturale* (Perec 1978, pp. 292-294).

Ma, a differenza del *game* ludico del cruciverba, quello del testo perecchiano non può fare a meno di caricarsi di sensi ulteriori, significati secondi, rendersi passibile di una plurivocità di interpretazioni differenti, in linea con la differenza tra specifico ludico e letterario tracciata nel secondo capitolo. Per Perec il cruciverba è un modello, uno schema, un insieme di linee guida combinatorie, un "sistema di *contrainte* primarie in cui la lettera è onnipresente ma da cui il linguaggio è assente" (Bartezzaghi 2007, p. 358, ma in Perec 1999), la cui funzione principale, come per il *puzzle*, viene pervertita e diventa quella di veicolare un messaggio *estetico*:

> Un elaboratore di cruciverba, quale fu Perec, sa che ciò che è in gioco nelle parole crociate, come nella psicoanalisi, è quel certo vacillare del senso, quella certa inquietante bizzarria attraverso cui filtra e si rivela l'inconscio del linguaggio (Burgelin 1988, p. 86).
>
> A ogni istante dunque, nell'atto medesimo del suo montaggio, il *puzzle* aggiunge alla dimensione puramente superficiale del gioco quella profonda della confessione e della rivelazione: sempre indirette peraltro, mascherate e distanziate, trasformate in "énigme" cioè

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

(ancora una volta) in un *puzzle* (Rinaldi 2004, pp. 15-16).

Le differenze principale tra le parole crociate e il romanzo, quindi, saranno da ritrovarsi principalmente nell'attività di fruizione dei relativi mittenti. Il fatto che gli impianti costruttivi alla base di essi svolgano funzioni comunicative completamente diverse, però, non ci stupisce affatto, soprattutto se si paragonano le problematiche rilevate in questa parte dell'argomentazione con le nozioni teoriche tracciate nel secondo capitolo. Alla luce di esse, appare evidente che nel cruciverba le regole e i meccanismi combinatori servano non soltanto a favorire l'incastro e la definizione dei lessemi-soluzione ma anche e soprattutto a fornire un retroterra comunicativo comune tra autore e solutore grazie al quale essi possano, a tutti gli effetti, "giocare" insieme; ed è normale che tale possibilità sia invece solamente accennata e assolutamente non necessaria nel caso de *La vita*, il cui portato estetico-letterario fa sì che il *game* combinatorio soggiacente alla scrittura sia completamente nelle mani dell'enunciatore, il quale ne fruisce al fine di trovare nuovi sbocchi semantico-narrativi durante il suo processo di generazione testuale (si veda la distinzione tra le due *performance* di *decodifica* e di *interpretazione* richieste al mittente enigmistico da un lato e letterario dall'altro in § 2.2). Questo si traduce in uno scarto tra le rispettive *esperienze* di acquisizione del senso, che se sicuramente sono in parte accomunabili date le contaminazioni e le similitudini vigenti tra i generi discorsivi edipico e oulipiano, la loro conformazione finale non potrà fare a meno di risultare, in definitiva, molto diversa, come vedremo meglio nella prossima sezione. Prima di passare a quella fase, però, approfondiamo un ultimo aspetto, ovvero lo sviluppo delle abilità linguistiche e delle competenze di genere promosse da questi due testi, attraverso una continua e costante pratica delle parole crociate da un lato e una lettura attenta e interessata del romanzo oulipiano dall'altro.

3.1.4 Idioletto e competenze

Abbiamo già mostrato come uno dei tanti effetti rigeneratori che l'opera dell'Oulipo ha sul linguaggio sia quello di resuscitare e nobilitare termini desueti e parole ormai praticamente dimenticate, mediante il loro riciclaggio all'interno di componimenti artistici e opere romanzesche. Fra gli esempi che abbiamo riportato nel corso della trattazione c'è quello de *La*

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

scomparsa, in cui la limitazione imposta dalla regola favorisce un recupero massiccio e insistente di nomi, aggettivi, verbi e via dicendo, in genere avulsi dal contesto letterario ma di utilizzo più settoriale e specifico. Anche ne *La vita, istruzioni per l'uso* siamo di fronte a un simile caso di risemantizzazione estetica, in quanto il testo assume la funzione di un contenitore, dalla suddivisione interna incredibilmente eterogenea, in cui trovano posto termini rari, dimenticati ma soprattutto iper-settoriali. Una delle principali strategie seguite dall'enunciatore è il ricorso a continui *débrayage incassati*, attraverso i quali possiamo leggere formule matematiche, cataloghi di industrie di arredamento, didascalie di quadri e tutta un'altra sfilza di sub-testi particolari che vengono installati direttamente dentro gli spazi delle stanze d'appartamento e nelle profondità delle cantine:

> Se $f \in \mathrm{Hom}\,(v, \mu)$ (resp. $g \in \mathrm{Hom}\,(\varepsilon, v)$) è un morfismo omogeneo il cui grado è la matrice α (resp. β), f o g è omogeneo e il suo grado è la matrice prodotto $\alpha\beta$ (Perec 1978, p. 16).

> ASTUCCIO PER CARTA DA PARATI: cofanetto di plastica contenente 1 doppio metro pieghevole, 1 paio di forbici, 1 trapano, 1 martello, 1 regolo metallico m. 2, 1 cacciavite cercafase, 1 emarginatore, 1 coltello, 1 spazzola, 1 filo a piombo, 1 paio di tenaglie, 1 spatola da pittore, 1 coltello piatto. Lung. 45, larg. 30, alt. 8 cm. Perso 2,5 kg. Garanzia totale 1 anno (Perec 1978, pp. 81-82).

> LA VENDITRICE DI MOLLUSCHI
> "Ah la littorina, due soldi l'una!"
> LO STRACCIVENDOLO
> "Stracci, ossi,
> Ferrovecchio!" (Perec 1978, p. 266).

La *ratio* combinatoria che regola la composizione del cruciverba sembra avere degli effetti molto simili sugli elementi della lingua e sulla loro accessibilità da parte dei mittenti più abituali, in quanto la pratica continua del gioco aiuta a sviluppare gradualmente una specie di *idioletto* di genere in cui si possono ritrovare lessemi-soluzione appartenenti ai più svariati campi semantici e la cui risoluzione costituisce in questo modo "un'esperienza metalinguistica e metasemiotica" (Bartezzaghi 2007, p. 210) di controllo enciclopedico delle proprie

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

competenze linguistiche:

> qualsiasi buon cruciverbista dovrebbe strappare al solutore in almeno un paio di occasioni uno «aha!» di stupita soddisfazione: l'esclamazione è il sintomo di un funzionamento, in termini di rinvenimento o ricostruzione di una informazione sulla lingua o sul mondo, informazione che si deteneva inconsapevolmente o che non si deteneva (Bartezzaghi 2007, p. 210).

La probabilità di occorrenza delle varie parole all'interno degli schemi è subordinata alla loro strutturazione grafemica. Infatti nelle griglie delle parole crociate ci sono dei lessemi-soluzione che tendono a ritornare più di altri proprio in virtù della loro conformazione espressiva, che rende più facile il loro incastro con altri termini e perifrasi e che entreranno più facilmente a far parte dell'idioletto della comunità dei solutori cruciverbistici. Un'inversione del consueto rapporto di scelta e selezione delle parole nel linguaggio ordinario che è comunemente operato secondo una direzionalità significato → significante, ribaltamento che ha l'effetto di formare un gergo di genere più ristretto nel quale la selezione paradigmatica viene svuotata da ogni intenzionalità comunicativa e re-investita di una connotazione dialogica puramente ludica.

> Il nonsenso enigmistico è dovuto alla continua frequentazione di luoghi comuni, locuzioni nominali standard, singoli lessemi. Le due isotopie concorrenti non affermano, si limitano a esistere. Il linguaggio "naturale", per l'enigmistica, è un serbatoio di fiches e carte da gioco" (Bartezzaghi 1993, p. 108).

All'interno di questo variegato meccanismo lessicale vengono a crearsi nuove relazioni e rapporti originali tra le molecole linguistiche, che si associano e combinano tra loro secondo forze coesive grafemiche-espressive anziché secondo altre sintattiche-semantiche. Una variazione epistemica del concetto di ricorrenza che intacca potentemente la già vista *disponibilità* dei termini-soluzione da trovare e la cui ricercatezza enciclopedica viene ridiscussa secondo un nuovo sistema di familiarizzazione sviluppato dal solutore appassionato, che imparerà a riconoscere in un batter d'occhio lemmi di altrimenti molto più ostico reperimento in quanto di scarso utilizzo all'interno della lingua quotidiana.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> Il cruciverba per sua natura tendeva a ritornare su alcune parole o su alcune formule che presto si imposero all'attenzione, anche perché non corrispondevano esattamente allo standard del linguaggio comune. L'entropia degli incroci proponeva spesso incontri inusuali di lettere, che portavano l'autore a insistere sulle poche parole compatibili con questa o quella combinazione: il solutore italiano, per esempio, conosce un repertorio di termini che raramente ricorrono fuori da cruciverba, e che sono indicati da definizioni standardizzate ("*Inn*, <- Scorre in Engadina"; "*ana*, <- Parità farmaceutica") (Bartezzaghi 2007, p. 54).

I termini più utilizzati e dunque quelli che entrano più facilmente all'interno del repertorio enciclopedico del solutore di parole crociate saranno quelli composti principalmente da grafemi comuni all'interno del dizionario italiano, cioè i simboli vocalici e consonantici più ricorrenti come *e*, *a*, *i*, *o*, *n*, *l*, *r*, *t* e via dicendo.

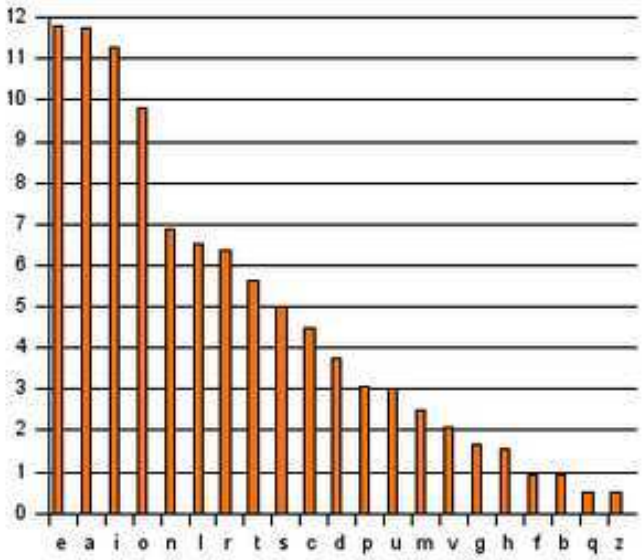


Fig. 3.6 - Frequenza delle lettere nella lingua italiana

In particolar modo ci sono molti termini di tre lettere che, data la loro non arbitrarietà semantica (in quanto non possono essere definiti, come nel caso dei bigrammi, attraverso dei giochi grafici e rendendo quindi impossibile l'inserimento di qualsiasi tripletta di lettere) e il numero abbastanza limitato di combinazioni possibili, tendono a ritornare molto insistentemente all'interno degli schemi nonostante lo scarsissimo utilizzo nel linguaggio ordinario visto che i relativi referenti siano entità normalmente sconosciute ai digiuni di cruciverba ma che per contro non possono non far parte del bagaglio lessicale di un accanito

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

fruitore della pratica edipica. Oltre ai due trigrammi riportati da Bartezzaghi nella citazione sopra ce ne sono altri la cui morfologia significante ha garantito loro un posto di rilievo nell'idioletto di genere: uno dei casi più celebri è quello dell'"Aar", fiume svizzero certamente noto ai solutori "più che abili" le cui doppie <a> in posizione iniziale scorrono frequentemente non soltanto tra i confini elvetici ma anche all'interno della topologia grafemica delle intersecazioni cruciverbistiche.

La costruzione di questo idioletto è data principalmente dall'operato dell'autore ma anche, come abbiamo già spiegato nell'introduzione di questo capitolo, dalla conformazione lessicale della lingua stessa di riferimento in quanto abbiamo visto come uno degli effetti principali del paradigma combinatorio sia l'auto-generazione del linguaggio stesso che sembra prodursi da sé in base a procedure macchiniche di manipolazione sintattica di elementi pre-esistenti. L'idioletto che viene a crearsi cambierà dunque in relazione a quel socioletto di amplissima diffusione che è la *lingua* in cui quel cruciverba è compilato. I *crosswords* britannici e americani si basano su un corpus lessicale popolato da referenti molto diversi da quelli nostrani in quanto differente è l'impianto espressivo delle parole che lo costellano, e ancora diversi saranno quelli francesi, e così via. Un esempio molto simpatico ci è fornito da un dialogo che avviene in un episodio della *sit-com* televisiva statunitense "How i met your mother" tra il protagonista Ted Mosby e l'attuale curatore delle parole crociate del *New York Times* Will Shortz, che fa un breve cameo:

> Ted: "Guys, guys, Will Shortz, editor of the Times' crossword. You know i have been saying they always use 'Ulee' from 'Ulee's gold' (film del 1997 con Peter Fonda, n.d.a.) because of the vowels? Weel, tell him Will, tell him."
> Will: "It's because of the vowels."
> Ted: "It's because of the vowels!"

La minor percentuale di vocali rispetto alle consonanti nel sistema linguistico anglofono, quindi, fa sì che tali elementi grafemici siano più ricercati che nel cruciverba italiano, andando a intaccare con forza la frequenza di apparizione degli elementi del dizionario negli schemi britannici e americani rispetto a quelli nostrani.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Operando concretamente sulla sostanza dell'espressione, il recupero e l'utilizzo di questi termini fa sì che essi si imprimano più facilmente nella memoria del mittente, in quanto egli è chiamato non soltanto a trovare il termine indicato dalla definizione e compatibile con i grafemi già inseriti ma a scriverlo lui stesso nello schema. La portata prassica di tale operazione contribuisce a rafforzare l'*imprimatur* cognitivo dato dalla decodifica mentale del lessema-soluzione relativo e aiuta a ricordarsi più facilmente il termine, avendolo il mittente impresso in prima persona all'interno della griglia a caratteri d'inchiostro. Inoltre il solutore, è il caso di dirlo, gioca con le parole, cercando di farle entrare negli spazi a sua disposizione in modo da poter arrivare al completamento dello schema. Questo esercizio continuo di ragionamento sulla struttura significante degli elementi della lingua e delle sue locuzioni contribuisce ulteriormente alla loro collocazione nell'inventario terminologico, rendendo più facile l'accesso seguente. Ciò si collega anche con l'effettiva *abilità* del "solutore più che abile" ma anche con quella dell'autore, che attraverso una pratica lunga e serrata del gioco cruciverbistico sviluppa capacità superiori di accesso a parole lunghe e complesse grazie al solo aiuto grafemico e arriva a capire più velocemente quali sono i termini possibili che sono compatibili con quella determinata stringa di significante e quali invece siano da scartare.

> Il cruciverbista esperto arriva, dopo un certo tempo, ad avere la sensazione "visiva" della parola – il presentimento della distribuzione di consonanti e vocali, una prefigurazione della soluzione cercata che incanala e anticipa il processo mentale con cui si arriverà effettivamente alla meta. (Bartezzaghi, 2007, p. 145.).

Tale processo porta all'acquisizione progressiva di una *competenza* ludica di genere che enigmista e solutore calibrano e affinano reciprocamente mediante la condivisione parallela del medesimo meccanismo ricreativo, tramite l'acquisizione di un /sapere/ (dato dal conoscere quante più parole e perifrasi e soprattutto saperne discernere la frequenza di apparizione negli schemi) e un /saper fare/ (essere in grado di reperire i vari lessemi sulla base della loro strutturazione espressiva nel rispettivo atto di codifica/decodifica). Le limitazioni dell'uno si ripercuotono sui vincoli dell'altro secondo un sistema alternato di apprendimento linguistico e lemmatico, che portano gradualmente a una sostanziale semplificazione sia dell'operazione di codifica dell'autore che della corrispettiva di decodifica del mittente. Al contrario, la

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

mancanza di un simile rapporto di concatenazione prassica nel dialogo letterario rende l'efficacia di tale azione didattica ben più labile. Se infatti il recupero e il conseguente utilizzo di termini, concetti e simboli, generalmente di raro utilizzo nella lingua comune, ha un effettivo influsso sul lettore a livello lessicale-enciclopedico della sua competenza linguistica, tale azione si limita solo ed esclusivamente a questa sfera, non richiedendo alcun tipo di ragionamento sulla strutturazione significante degli elementi usati, nonostante lo sviluppo e il miglioramento di tale abilità risulti fondamentale per l'atto di stesura/codifica dell'autore (§ 1.5). Inoltre, la mancanza di un operato effettivo, a livello sia formale che sostanziale, sull'impianto espressivo/testuale da parte del mittente rende il processo di memorizzazione degli elementi riutilizzati molto meno efficace e rapido, soprattutto se confrontato con quello attivato dalla *performance* ludica delle parole crociate[100]. Ma, d'altronde, in ambito letterario tale lacuna non risulta affatto essere un problema, anzi. Se infatti la costruzione di un corpus lessicale condiviso tra autore e solutore è l'elemento fondamentale di interazione comunicativa su cui si basa la gestione da parte del primo delle della difficoltà del processo di reperimento lemmatico e quindi delle conseguenti mosse decodificatrici del secondo, nelle opere oulipiane e, implicitamente, anche ne *La vita*, tale dinamica viene sfavorita, in quanto l'intento estetico prevede una costante riformulazione e promozione di novità all'interno dei meccanismi del linguaggio usato, in linea con quel presupposto di genere discriminante visto in § 2.3 che vede la funzione segnica letteraria come rivoluzionaria e innovatrice mentre quella enigmistica statica e tendente all'omeomorfismo diacronico.

100 In altri esperimenti del collettivo, tuttavia, la possibilità di tale *imprimatur* viene effetivamente favorita, come nel caso della *poesia su grafo* vista in § 1.3.3.3.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

3.2 *LET'S PLAY!*

3.2.1 UNA NUOVA POSSIBILITÀ: L'EFFICACIA OPERATIVA DELLA TESTUALIZZAZIONE

La problematica della *testualizzazione* è stata messa molto spesso in secondo piano nel corso del dibattito epistemologico sul discorso letterario. Sin dai primi studi e dalle prime analisi dei testi appartenenti a questo macro-genere discorsivo, infatti, le articolazioni considerate più rilevanti e pregne di valore metodologico erano principalmente quelle che si potevano ricondurre al piano del significato piuttosto che quelle relative al piano del significante. Greimas e Courtés definirono la testualizzazione come

> l'insieme delle procedure – volte a costituirsi in sintassi testuale – che mirano a costituire un continuo discorsivo, anteriormente alla manifestazione del discorso in questa o quella semiotica (Greimas, Courtes 1979, p. 361).

In particolare, tale concatenzazione prassica di arrangiamenti espressivi aveva secondo i due autori la conseguenza ultima di arrestare definitivamente il percorso generativo al momento della sua azione e portava tutto l'impianto discorsivo alla sua relativa "deviazione verso la manifestazione" (1979, p. 359). Non è difficile capire per quale motivo gli sforzi operativi, in particolar modo quelli associabili alla branca di stampo più strutturalista della materia semiotica, si siano concentrati maggiormente sull'analisi di quello che riguardava ciò che avveniva "prima" dell'uscita dal percorso generativo, in quanto le specificità interne di questo modello concettuale di produzione del senso agiscono principalmente, nel caso del discorso romanzesco, sul piano del contenuto:

> l'analisi narrativa di cui ci occupiamo si situa a buon diritto interamente sul piano del significato e le forme narrative non sono che delle organizzazioni particolari della forma semiotica del contenuto, organizzazioni di cui la teoria narrativa tenta appunto di rendere conto (Greimas 1983, p. 55).

L'osservazione dell'arrangiamento espressivo aveva invece molto più presa nell'analisi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

poetica, in quanto l'organizzazione strofica e la disposizione delle stringhe di significanti nella spazialità testuale sembrava avere dei riscontri più visibili sull'apparato semantico e sintattico del messaggio, specie per quegli esponenti in cui i vari atomi linguistici non vengono disposti secondo un'organizzazione lineare ma mediante un'altra di carattere figurale, come nel caso dei calligrammi.

Chiaramente le analisi testuali che si basano su queste premesse hanno un indubbio valore operativo e hanno portato negli anni studi di altissimo valore, sono state fondamentali per l'evoluzione dell'armamentario epistemologico; da quella del racconto balzacchiano *Sarrazine* effettuato da Barthes (1970) allo studio a "vocazione scientifica", e quindi dalla volontà interpretativa più oggettivabile, della novella *Deux amis* effettuata da Greimas (1975). Ma siamo sicuri che quello che succede "dopo" l'uscita dal percorso generativo sia veramente così poco rilevante per uno studio semiotico del lavoro letterario? Una liquidazione così rapida di tutto ciò che concerne le caratteristiche e le peculiarità del dispositivo testuale in quanto tale e le relazioni che si vengono a instaurare al suo interno può essere effettivamente considerata una buona scelta operativa?

Ci sentiamo di rispondere negativamente a questa domanda e di proseguire invece la comparazione seguendo questa strada, mettendo anzi un po' da parte gli aspetti tradizionalmente considerati di maggior importanza per i testi presi in esame in modo da poter mettere alla prova gli strumenti teorici emersi nel corso della trattazione e fare un lavoro, ci auguriamo, innovativo e originale. Infatti è evidente che i due fenomeni testuali da noi chiamati in causa come sunto applicativo delle nostre ricerche si prestino molto ad essere sondati attraverso questa lente epistemologica, in quanto in entrambi i casi la regola combinatoria di fondo agisce anche e soprattutto sull'arrangiamento espressivo degli elementi linguistici al suo interno secondo un processo di *ratio difficillima*. Inoltre, concordiamo con Geninasca quando sostiene che "stabilire l’organizzazione testuale di un enunciato è un’operazione che precede e condiziona la sua instaurazione come discorso" (p. 24) e non a caso la revisione dell'edificio semiotico eretto dall'autore svizzero è uno dei principali appigli espistemologici a cui ci rifaremo anche per lo svolgimento di questa particolare sezione, in quanto il "rivolgimento copernicano" su cui essa si basa ha come principio cardine proprio

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

una rivalorizzazione della strutturazione topologica e mereologica che assume una funzione cardinale nel processo di attualizzazione semantica da parte del mittente. Scrive Geninasca, criticando lo statuto relazionale interno della nozione di "attore" secondo Greimas:

> Le "strutture topologiche" in cui andrebbero ad articolarsi degli "investimenti", che dipendono da livelli distinti del "percorso generativo" sono, per definizione, esterne a questo percorso. Esse non appartengono di per se stesse al piano della significazione, anche se sono indispensabili alla produzione della significazione discorsiva, dal momento che sono il supporto di quelle trasformazioni da cui dipende il "senso" del discorso (Geninasca 1997, p. 17).

Un "fuoripista" dal percorso generativo non è quindi soltanto una possibilità operativa ma è anzi una mossa auspicabile al fine di raggiungere una maggior comprensione dei fenomeni comunicativi di stampo narratologico, letterario e, per noi, anche enigmistico.

Anche Panosetti (2007), del cui lavoro le nostre premesse operatrici di questa sezione sono dichiaratamente debitrici, ribadisce l'importanza della testualizzazione per una semiotica analitica *sub specie* letteraria. In particolar modo nello studio dei testi da lei selezionati come "banco di prova" di tale paradigma operativo è riscontrabile un'attenzione particolare alla strutturazione *topologica* del dispositivo testuale anziché semi-simbolica, la cui conformazione incanala le possibilità di azione della *prensione semantica*. Questo è valido in particolar modo per quei fenomeni testuali particolari, ai quali i casi da noi analizzati in questo capitolo certamente possono sommarsi, dove la dimensione planare ha una portata comunicativa maggiore rispetto a quella che caratterizza gli spazi testuali in cui si dipanano le opere letterarie e ludiche tradizionali. Nello schema del cruciverba o nella griglia condominiale che racchiude le 100 – 1 stanze de *La vita*[101], il grado di pertinenza della strutturazione topologica per l'attualizzazione del senso è portato agli estremi e intacca le

101 Rileviamo che simile considerazione è stata fatta dalla stessa Panosetti nel suo elaborato, in quanto anche i testi da lei selezionati hanno una configurazione topologica molto marcata e pregnante per lo studio delle loro peculiarità estetiche e comunicative in generale e tra i quali infatti figura anche il romanzo di Perec. Speriamo di non dover essere debitori all'autrice di ulteriori "ispirazioni metodologiche" e che il presente lavoro possa d'ora in avanti avviarsi su binari più nuovi e originali, vista anche la differenza del target analitico tra il presente elaborato, più incentrato su un confronto tra ludico e estetico, e il suo, di stampo più marcatamente letterario.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

articolazioni semantiche e sintattiche su tutti i livelli: profondo, superficiale e discorsivo. La *funzione poetica* agisce quindi su un piano espressivo ancora superiore a quello della manifestazione lineare, su cui si vengono a instaurare relazioni morfologiche che hanno effetti sull'esperienza di fruizione dell'enunciatario. Geninasca chiama questa multi-dimensionalità della struttura testuale "secondo livello di pertinenza della testualizzazione", il cui palese collegamento e rinforzo con il concetto di funzione poetica rende ancor più evidente l'importanza di un rispolveramento dell'analisi testuale secondo queste direttrici operative. Si può dire, riassumendo, che sia le prole crociate che il romanzo di Perec basino la loro ragion d'essere su una *ratio* "ancor più" *difficillima*, in quanto le forme dell'espressione che sovra-ordinano quelle del contenuto hanno uno statuto organizzativo di grado ancora superiore rispetto a quello del semplice svolgimento lineare.

La pregnanza della ripresa di tale concetto è fondamentale in particolar modo per rendere conto della forte *identità figurale* dei due discorsi esaminati, che consistono nelle loro

> configurazione di salienze semantiche che, attraverso la proiezione espressiva si traducono in salienze percettive, ovvero formanti plastici

e il cui

> passaggio da salienze semantiche a salienze percettive, generativamente interpretabile come proiezione motivante, implica infatti sul piano interpretativo una *focalizzazione oscillante tra la modalità di testualizzazione lineare e quella planare* (Panosetti 2007, p. 104).

Uno slittamento di pertinenze che rimarca l'importanza della testualizzazione e dell'oggetto testuale[102] per la definizione del ritmo di fruizione e il conseguente assestamento delle peculiarità interpretative e percettive dell'enunciatario. L'*identità figurale* è sicuramente più marcata nel cruciverba in quanto la sua percezione è diretta e la cui organizzazione sostanziale dell'espressione comunica senza filtri la sua pregnanza esperienziale, a differenza de *La vita* in cui invece tale identità è mediata, più narrativa e quindi di carattere necessariamente procedurale.

102 Per le definizione usata di *oggetto testuale* si veda § 1.3.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> Ci pare allora che per il testo letterario si possa parlare di prensione impressiva solo postulando una sorta di "pseudo-percezione", ovvero una percezione che non si indirizzi ad un oggetto sensibile *stricto sensu*, ma a una sorta di "simulacro estesico" emergente *a partire* dall'organizzazione spaziale e topologica del piano espressivo. Si può parlare di pensione impressiva nella misura in cui tale simulacro, benché privo di un rivestimento figurativo, è perlomeno dotato di un'identità figurale, ovvero di una configurazione topologica, che possa potenzialmente "entrare in risonanza" con la configurazione timica dell'enunciatario (Panosetti 2007, p. 490).

Di questa distinzione niente affatto banale si dovrà sempre tenere di conto per uno studio che voglia comparare la testualità compressa del cruciverba a quella sfilacciata del romanzo, senza alcuna paura di utilizzare due aggettivi dalla connotazione così pragmatica per definire le specificità organizzative e sostanziali di questi fenomeni testuali. Questo perché l'uscita che contraddistingue la testualizzazione può avvenire su più livelli differenti e perciò sviluppare una quantità di articolazioni espressive maggiore o minore. Nel caso del cruciverba la sua pressoché totale mancanza di sviluppo narrativo permette di ammassare una quantità di segni linguistici, chiaramente irrisoria rispetto a quella del libro di Perec ma anche della maggior parte dei testi romanzeschi in generale, in uno spazio limitato, che si dà immediatamente al solutore in una visione panottica. Perciò il gioco cruciverbistico ha un effetto percettivo immediato sul mittente che si trova bombardato da una torma di segnali verbo-visivi che gli urlano "risolvimi!", o anzi "giocami!". Lo schema di caselle bianche e nere e le due colonne di definizioni orizzontali e verticali mirano all'auto-evidenza fruitiva al contrario dell'arrangiamento sostanziale di un romanzo complesso e, osservazione tutt'altro che banale, lungo più di 500 pagine quale è *La vita*, che ha invece bisogno di essere letto e vissuto proceduralmente, stanza dopo stanza, e all'interno dei quali meandri domestici non si deve soltanto entrare ma anche e soprattutto saper uscire. Se quindi i due testi possono essere accomunati e studiati secondo una medesima metodologia operativa che metta in risalto la dimensione spaziale a discapito di quella lineare, bisogna sempre tenere a mente lo sfasamento nella velocità di fruizione e nel ritmo di armonizzazione cognitiva e propriocettiva a cui essi obbligano per via delle loro stesse regole di genere. È normale infatti che un gioco miri a comunicare nel minor tempo possibile al suo futuro giocatore il suo sistema di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

funzionamento e a dare un assaggio percettivo dell'esperienza ludica che gli farà provare (dato che meno interferenze ci sono all'interno del suo processo primario di decodifica meglio è), ma molto meno normale sarebbe ritrovare la stessa dinamica all'interno di un testo dalle pretese artistiche, in cui l'esperienza stessa del perdersi non soltanto non deve essere evitata ma anzi favorita, in quanto elemento costituente del messaggio estetico-letterario dell'opera stessa.

3.2.2 GRIGLIE FIGURALI E DI PERCORRENZA: RILIEVI E SALIENZE TESTUALI

Seguendo la lezione geninaschiana ci accingiamo adesso a scomporre i due oggetti in *spazi testuali* e quindi a costruire le rispettive *griglie figurali* che rendano conto delle interdipendenze interne di natura topologica. In entrambi i casi ci pare che il *mapping* sostanziale obbedisca a una legge costruttiva di natura bidimensionale il cui risultato è una sorta di edificio casellare all'interno del quale si situano i vari spazi testuali. Tali spazi hanno tutti lo stesso valore differenziale, eccezion fatta per la distinzione dell'attività funzionale e prassica richiesta al solutore dalle caselle bianche e quelle nere delle parole crociate e l'assenza della stanza nell'angolo in basso a sinistra ne *La vita, istruzioni per l'uso*:

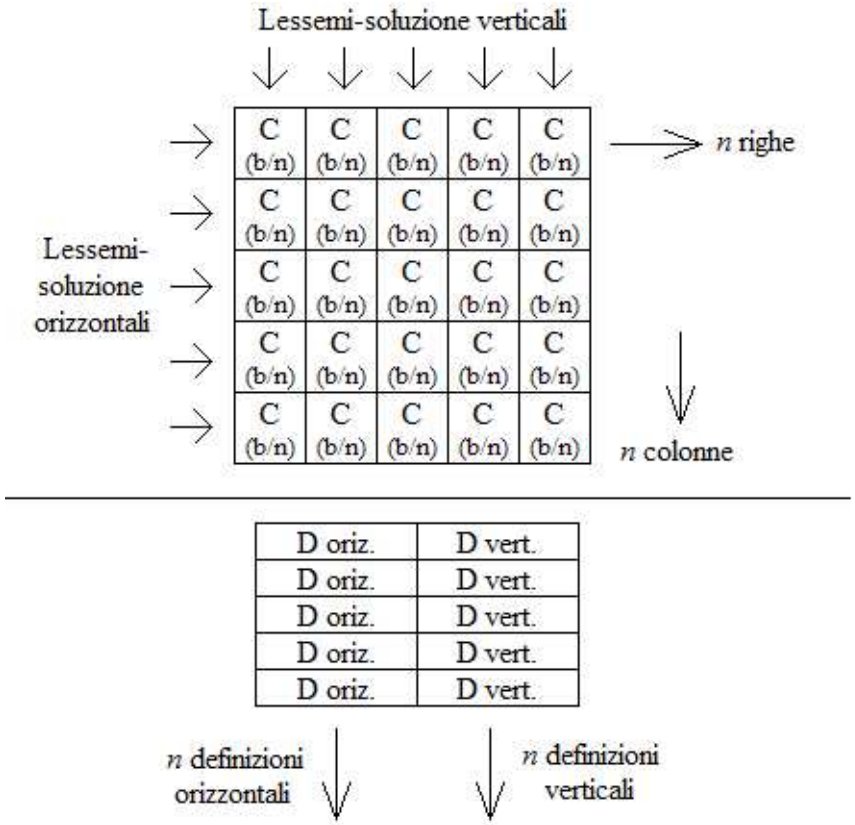


Fig. 3.7 - Griglia figurale: cruciverba

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	S	S	S	S	S	S	S	S	S

3.8 - Griglia figurale: La vita, istruzioni per l'uso

Nel caso del cruciverba si ha una strutturazione macrologicamente bifida in cui relazioni suriettive da una parte all'altra del complesso ludico collegano i vari micro-spazi testuali, costituiti da elementi minimi quali le brevi espressioni definitorie da un lato e addirittura singoli lessemi-soluzione dall'altro, i cui segmenti frastici si relazionano sintagmaticamente tra di loro secondo un rapporto di mutua intersecazione che favorisce un ritmo di percorrenza "a sbalzi", seguendo il quale il solutore deve passare alternativamente dallo spazio delle definizioni a quello dello schema e così via. Ci pare infatti che non siano le singole caselle a costituire gli spazi testuali minimi all'interno dello schema ma i termini che in esse si incrociano. È la catena segnica che li compone a costituire il requisito semantico elementare per fare senso, poiché il solutore non inserirà praticamente mai all'interno della griglia dei grafemi isolati che, al contrario, possono acquistare valore decodificatore solo in collegamento con gli altri della stessa soluzione o di altre a essa legate, in linea con i presupposti epistemologici di base dell'intera lezione strutturalista. Scrive Deleuze:

> gli elementi di una struttura non hanno né una designazione estrinseca né un significato intrinseco. Che cosa rimane? Come ricorda in modo rigoroso Lévi-Strauss, essi non hanno

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> altro che un senso: un senso che è unicamente e necessariamente di "posizione". […] Da questo criterio locale o posizionale derivano varie conseguenze. Innanzitutto, se gli elementi simbolici non hanno designazione intrinseca né significato intrinseco, ma soltanto un senso di posizione, bisogna porre come principio che *il senso risulta sempre dalla combinazione di elementi che non sono di per sé significanti* (Deleuze 1973, pp. 94-95).

Analogo discorso fa Perec a proposito dei pezzi del *puzzle*, affini a livello di gioco alle caselle del cruciverba:

> l'elemento non preesiste all'insieme, non è più immediato né più antico, non sono gli elementi a determinare l'insieme, ma l'insieme a determinare gli elementi: la conoscenza del tutto e delle sue leggi, dell'insieme e della sua struttura, non è deducibile dalla conoscenza delle singole parti che lo compongono: […] conta solo la possibilità di collegare quel pezzo ad altri pezzi (Perec 1978, p. 205)

Sostanzialmente differente è invece la griglia di percorrenza de *La vita*, in quanto se anche il percorso di lettura del romanzo perecchiano è autotrainato e quindi dipendente dalla volontà soggettiva dell'enunciatario, esso si svolge secondo direttrici molto più definite e precise del suo corrispettivo enigmistico. Infatti il processo di riempimento del giocatore edipico non ha una direzione standard da seguire, ma il modo in cui si sceglie di agire è soggetto a un grado di arbitrarietà molto elevato data la configurazione lasca del *play* che contraddistingue questo gioco. Tale figura inizierà quindi il suo processo risolutivo da una definizione X per poi mettere il relativo lessema-soluzione, se reperito, e così via a un'altra fino alla risoluzione finale; mentre nel caso dell'opera oulipiana un percorso diverso da quello preferenziale che va dalla prima all'ultima pagina non è di certo vietato a prescindere (visto il sostanziale omomorfismo dei suoi capitoli che non seguono un ordine cronologico di successione ma anzi normativamente fascista) ma un'attualizzazione di questo tipo, specie alla prima lettura, sarebbe tacciabile di *uso* visto che la strategia dell'autore modello è certamente quella di far procedere l'enunciatario dall'inizio alla fine, come suggerito dalle modalità fruitive del genere letterario.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

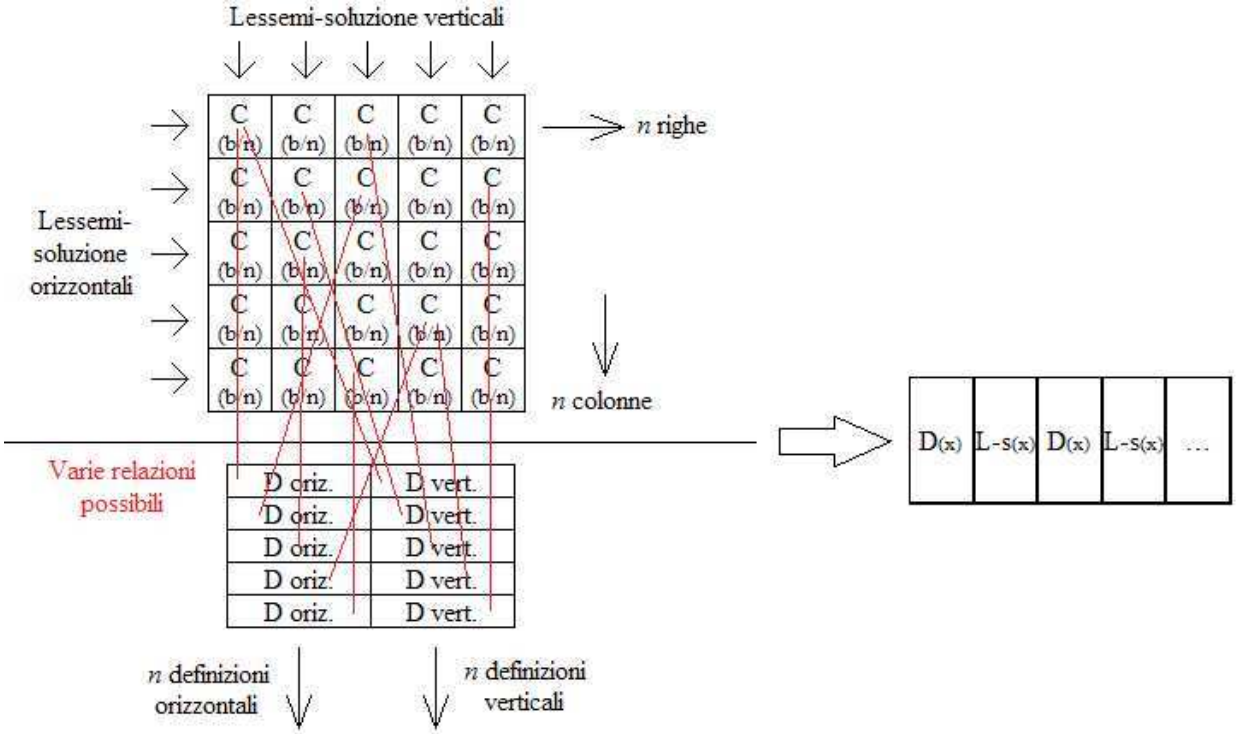


Fig. 3.9 - Griglia di percorrenza: cruciverba

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

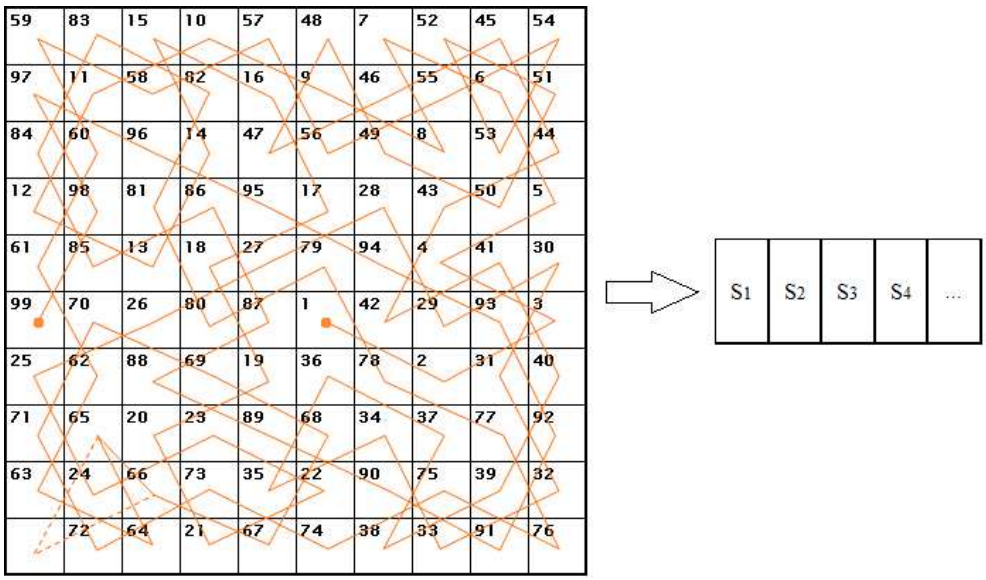


Fig. 3.10 - Griglia di percorrenza: La vita, istruzioni per l'uso

In entrambi i casi siamo comunque di fronte a due griglie in cui la segmentazione favorisce un percorso di *successione spaziale* che agevola l'emersione di un effetto di senso esplorativo: di un labirinto lessicale e grafemico in un caso, mentre di un gruppo di appartamenti condominiali in cui si svolgono fatti, si vedono oggetti e si scoprono storie relative ai loro abitanti nell'altro. La strutturazione topologica della griglia figurale rafforza dunque quella concretizzazione degli atomi testuali che sono tipici della manipolazione combinatoria stessa e che conducono a un'illusione materica degli elementi del linguaggio nell'uno e nell'altro caso. Come infatti i grafemi delle parole crociate diventano per il solutore degli oggetti percepibili quasi sensorialmente e che può manipolare a suo piacimento, la scrittura perecchiana dimostra un'affine pregnanza estesica in cui "le cose[103]" che si trovano dentro al condominio si caricano di un realismo sconcertante. Certo, nel primo caso l'azione di concretizzazione agisce direttamente sul piano dell'espressione, mentre nel secondo si tratta chiaramente di una specie di illusione figurativa data dalla sovrabbondanza semica delle descrizioni effettuate a livello contenutistico: tuttavia tale effetto è così potente che arriva a materializzare gli oggetti, i soprammobili, gli indumenti e i personaggi dell'opera, mettendoci in una posizione di *voyeurismo* enunciazionale attraverso il quale ci sembra quasi di essere lì, di poter allungare un braccio e toccare con mano tutta la schiera di elementi convocati dall'autore. Difatti "su questi censimenti, il lavorio semiotico, l'effervescenza

103 Riferimento all'omonimo romanzo di Perec (1965).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dell'immaginario non fanno presa" (Burgelin 1988, p. 182) e a esemplificazione del loro effetto di matericità riportiamo, fra la miriade di altri elenchi di cui il libro è letteralmente saturo, la descrizione degli unici tre oggetti che Mortimer Smautf, fedele servitore di Bartlebooth, si è portato come ricordo delle sue peregrinazioni in giro per il mondo col padrone e che si trovano adesso in camera sua:

> Il primo è una splendida cassapanca da nave, in legno corallo tenero (pterocarpo gommifero, tiene a precisare) tutto fasciato di rame. Lo ha trovato da uno *shipchandler*[104] di San Giovanni di Terracina e consegnato a una sciabica per il trasporto in Francia.
>
> Il secondo è una strana scultura, una statua di basalto della Dea madre tricefala, alta una quarantina di centimetri. Smautf l'ha barattata alle Seychelles con un'altra scultura, ugualmente tricefala, ma di concezione del tutto diversa: era un crocifisso con tre figurine di legno fissate da un unico bullone; un bambino nero, un vecchio maestoso e una colomba, a grandezza naturale, un tempo bianca.
>
> […]
>
> Il terzo oggetto è una grande incisione, tipo illustrazione di Epinal. Smautf l'ha trovata a Bergen, l'ultimo anno delle loro peregrinazioni. Raffigura un bambinetto che riceve da un vecchio magister un libro premio. Il bambinetto ha sette o otto anni, indossa una giacca di panno azzurro cielo, porta calzoni corti e scarpine di vernice; la fronte è cinta da una corona di lauro; sale i tre gradini di una pedana di legno ornata di piante grasse. Il vecchio è in toga. Ha una lunga barba grigia e occhiali con montatura d'acciaio. Regge nella mano destra un righello di bosso e nella sinistra un grande in-folio rilegato in rosso sul quale si legge *Erindringer fra en Reise i Skotland* (Perec 1978, p. 66).

L'intento enunciativo della volontà di far scaturire tale effetto è testimoniata anche dal parallelismo identitario che l'autore modello utilizza per auto-installarsi nel testo stesso (oltre a quello mostrato nella sezione precedente con Hutting), ovvero quello dell'artista Valène immortalato nella sua stanza mentre dipinge un quadro che è di fatto un *analogon* pittorico

104 Fornitore navale.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

della disposizione delle articolazioni testuali[105]:

> Ci sarebbe anche lui nel quadro, alla maniera di quei pittori del Rinascimento che si riservavano sempre un minuscolo posto fra la folla dei vassalli, dei soldati, dei vescovi o dei mercanti; non un posto centrale, né un punto privilegiato o significativo in una data intersecazione, lungo un asse particolare, secondo questa o quella prospettiva illuminante, nel prolungamento di un certo sguardo carico di significato a partire dal quale potrebbe costruirsi tutta una reinterpretazione del quadro, ma solo un posto apparentemente innocuo, come se fosse stato fatto così, un po' per accidente, un po' per caso, perché l'idea è saltata fuori da sola, come se non si desiderasse troppo far notare la cosa, come se dovesse essere una firma per iniziati e basta, qualcosa come un marchio di fabbrica solo permesso all'autore dal committente dell'opera, qualcosa che non doveva essere noto che a pochi e subito dimenticato (Perec 1978, p. 241).

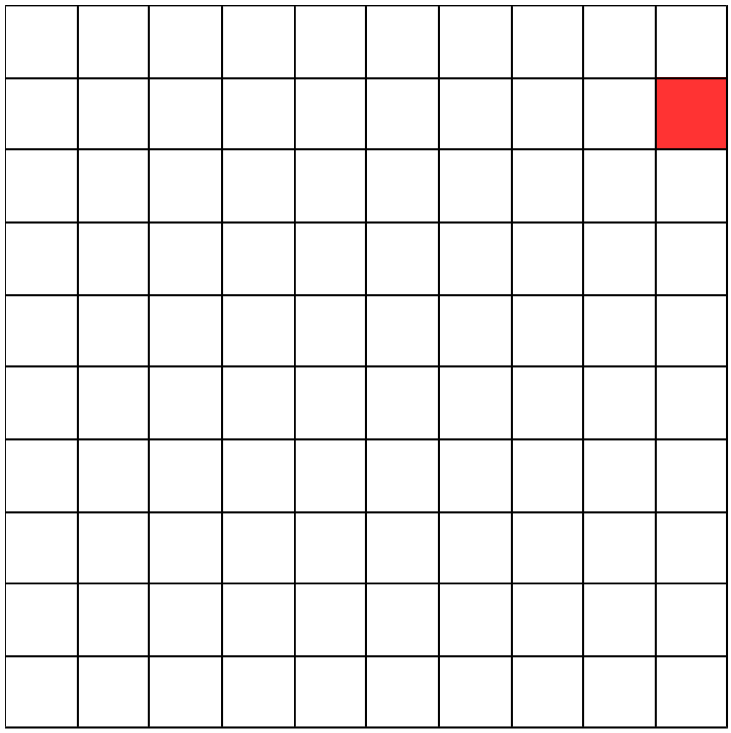


Fig. 3.11 - Posizione di Valène

105 Tale ripresa è testimone anche dell'ispirazione che ha dato a Perec l'idea del romanzo, ovvero il quadro panottico *The art of life* di Steinberg in cui sono rappresentati una molteplicità di dipinti differenti.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Scrittore come pittore dunque, intento a dipingere spazi e storie che si possono percepire visivamente oltre che verbalmente e che fa scaturire un cortocircuito sostanziale di natura estesica. E per quanto la posizione all'interno della griglia figurale sia marginale, come espresso dall'autore nell'estratto sopra riportato, la portata centrale di tale processo è riflessa dalla posizione dell'atto pittorico all'interno della griglia di percorrimento imposta al lettore dato che il capitolo in questione è il numero LI, vero e proprio spartiacque dell'apparato morfologico dell'opera stessa. Tale spazio testuale ha una funzione quasi analoga a quella delle definizioni nell'organizzazione planare della griglia figurale cruciverbistica poiché vi si ritrovano, tra le altre cose numerati, i riassunti dei vari canovacci narrativi che Perec si era auto-imposto di estendere nel processo di stesura del romanzo e che rimandano alla varie storie in esso presenti, sia antecedenti che successive a questo capitolo:

> e tutt'intorno, la lunga teoria dei suoi personaggi, con le loro storie, il loro passato, le loro leggende:
>
> 1 Pelagio vincitore di Alkhamah che si fa incoronare a Covadonga
> 2 La cantante russa in esilio che segue Schönberg a Amsterdam
> 3 Il gattino sordo dagli occhi discromici che vive all'ultimo piano
> [...]
> 179 Il vecchio pittore che inscrive nella sua tela tutta la casa, e ce la fa stare[106] (Perec 1978, pp. 243-249).

Le cui "soluzioni" sono riportate alla fine del libro stesso in appendice sotto forma di indice narratologico riassuntivo.

La conformazione morfologica della griglia figurale non ha effetto soltanto sulla direzione di percorrenza e sulla matericità dei suoi elementi costitutivi, ma determina anche il *ritmo* di decodifica e di lettura, essendo la testualizzazione ciò che rende conto dell'organizzazione discorsiva del sistema di *soglie* e *salienze* che il lettore deve attraversare e il cui procedurale oltrepassamento liminare dà un'armonia alla sua esperienza di fruizione. Riprendendo la

106 Notare che il canovaccio numero 44 "Scipion che definisce le persone novantenni *vecchie e... nove*" *è* una definizione cruciverbistica, inserita dall'autore in uno schema di parole crociate che, come abbiamo visto nel sotto-capitolo precedente, ritorna periodicamente nella narrazione.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

teoria del ritmo di Barbieri (2004) possiamo riconoscere una comune tendenza alla *distensione* tensiva per quanto riguarda sia l'esperienza di risoluzione delle parole crociate che quella dell'esplorazione dell'edificio libresco perecchiano, riflessa da una simile organizzazione parcellizzare e omomorfica del dispositivo testuale. Infatti abbiamo visto il valore metodologico dato dal "pensare lo spazio globale del testo come l'insieme delle salienze semantiche che emergono in modo immanente dalle dinamiche discorsive" (Panosetti 2007, p. 73) e tale valore è confermato dal fatto che la *performance* enunciazionale sia della figura risolutrice che di quella lettrice sono caratterizzati da un'aspettualizzazione marcatamente *iterativa*, che in fondo non ci stupiamo di vedere affermata all'interno di macchine testuali che basano tutta la propria ragion d'essere su processi combinatori e algoritmici di generazione. Questa protensione continua delle aspettative del mittente di un elemento di novità che si stagli rispetto al *ground* prassico e narratologico favorito dalla strutturazione discorsiva e testuale fanno sì che i rispettivi percorsi enunciazionali finiscano per somigliare, per fare un paragone musicale, a una lenta e placida sinfonia il cui crescendo arriva soltanto in fase terminativa, dopo un ritardo costruito su una tanto cadenzata quanto implacabile gradualità. La valenza ritmica del gioco cruciverbistico e il suo relativo collegamento a doppio filo con le sue stesse articolazioni morfiche sono riportate anche da Perec ne *La vita*, in cui paragona lo svolgimento del gioco a quello di un'esecuzione musicale di cui lo schema costituisce un originale pentagramma:

> Allievo di Falkenhausen e di Hazefeld, adepto della musica postweberniana, autore di costruzioni sapienti quanto discrete, la più celebre delle quali, *Crossed Words*, offre una partitura stranamente simile a uno schema di parole incrociate, con la lettera orizzontale o verticale corrispondente a sequenze di accordi dove le "caselle nere" hanno funzione di pausa (Perec 1978, p. 195).

Il sincretismo funzionale fra le strategie di testualizzazione e il ritmo di fruizione del gioco è sostenuto anche da Piero Bartezzaghi:

> si guardi bene il cruciverba: c'è un gusto pittorico nel disporre i neri, sono pause, silenzi (Bartezzaghi, p. 374).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Inutile dire che essendo le parole crociate, come abbiamo già detto, un gioco linguistico basato su una *comunicazione differita* tra colui che lo schema lo ha partorito e colui che si appresta a risolverlo, tale "gusto" sinfonico nella disposizione delle caselle e quindi, subordinatamente, nella disposizione dei lessemi-soluzione si ripercuote su e coinvolge anche la figura risolutrice che lo stesso gusto e la stessa armonia percepirà mentre a lapis, a penna, a tastiera o con qualsiasi altro mezzo scrivente contribuirà ad imprimere le note grafiche di quel pentagramma ludico costituito dalla griglia del suo schema. Una sequenzialità risolutiva il cui avanzamento costituisce di fatto il vero e proprio *piacere* del giocatore e la cui gratificazione avverrà, ritardata fino all'ultimo, con il distacco del mezzo grafico di compilazione scelto dal foglio al momento dell'incastro perfetto dell'ultimo agognato carattere all'interno del puzzle linguistico, la cui visione nella sua completezza costituisce da sola una *sanzione positiva* "a distanza" da parte dell'enunciatore edipico.

Nel caso de *La vita* tale strutturazione iterativa è portata alle estreme conseguenze, non soltanto a livello della testualizzazione ma anche su altre articolazioni discorsive. Ciò non ci stupisce dato che

> iterazioni diverse possono contemporaneamente presentarsi a diversi livelli formali e a diversi gradi complessità. Queste iterazioni possono essere in qualche modo coordinate tra loro oppure anche del tutto indipendenti. Così un testo è generalmente caratterizzato non solo da un ritmo bensì da numerosi ritmi, interagenti tra loro e interagenti con le forme chiuse non ripetute (Barbieri 2004, p. 68).

Questa complessità interna al fenomeno iterativo e il suo sviluppo potenzialmente indipendente su diversi livelli di manifestazione testuale fa sì che essa possa avere una certa efficacia sul processo fruitivo dell'enunciatario nonostante l'effettivo avanzamento del meccanismo narrativo o di risoluzione. La ripetizione straripante è considerabile come un marchio di fabbrica del lavoro di Perec-autore, avendo egli sempre dichiaratamente provato un gusto quasi feticistico nell'affastellamento aggettivale e narrativo in ogni sua forma e che contribuisce alla generazione di un'asfissia protensiva con cui il lettore non può non avere a che fare. Sul piano frastico, ad esempio, la prosa de *La vita* è caratterizzata da un continuo

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

ricorso a proposizioni coordinate la cui apparente piattezza genera un effetto di ritorno dell'uguale che si può riconoscere in forma estesa in tutto il libro, provocando una *saturazione* (Meyer 1956) dei termini percettivi che blocca a tempo indeterminato lo sviluppo dell'attività narrativa:

> Il primo porto, nella prima metà del gennaio millenovecentotrentacinque, fu Gijon, nel golfo di Guascogna [...]; ci furono porti baltici e porti lettoni, porti cinesi, porti cileni, porti texani; porti minuscoli con due battelli da pesca da pesca e tre reti, e porti immensi con dighe a gettata lunghe chilometri, dock e banchine, centinaia di gru e e carriponte; porti affogati nella nebbia, porti torridi, porti stretti fra i ghiacci; porti abbandonati, porti insabbiati, porti turistici con spiagge artificiali, palmizi trapiantati, facciate di grand hôtel e casinò; cantieri infernali che costruivano migliaia di liberty ship; porti devastati dai bombardamenti; porti tranquilli dove ragazzine nude sguazzavano vicino al sampang; porti per piroghe, porti per gondole; porti da guerra, cale, bacini di carenaggio, rade, darsene, porti canale, moli; pile di barili, cordami e spugne; mucchi di alberi rossi, montagne di fertilizzanti, fosfati, minerali; nasse brulicanti di aragoste e gamberi; banchi di pesce cappone, rombi lisci, scazzoni, orate, naselli, sgombri, razze, tonni, seppie e lamprede; porti che puzzavano di sapone o di cloro; porti distrutti dalla tempesta; porti deserti oppressi dall'afa; corazzate sventrate riparate di notte da migliaia di fiamme ossidriche; transatlantici in festa circondati da navi cisterna che lanciavano i loro getti d'acqua in un frastuono di sirene e campane.
> Bartlebooth dedicava due settimane a porto, viaggio compreso, il che gli lasciava generalmente da cinque a sei giorni di soggiorno (Perec 1979, p. 63).

Il rotolìo parattatico di asindeti e congiunzioni coordinative rimanda fino all'ultimo la ripresa della descrizione delle norme odeporiche auto-impostesi da Bartlebooth nel suo tentativo di dedicare la sua intera esistenza "a un progetto unico la cui necessità arbitraria non avrebbe avuto uno scopo diverso da sé" (Perec 1978, p. 128). Tale ripetizione macchinica e incessante è infatti ripresa dalla caratterizzazione aspettuale della trama principale, che vede il miliardario impegnato in un programma perfettamente regolato

> che possiamo in succinto enunciare così:
> Per dieci anni, dal 1925 al 1935, Bartlebooth si sarebbe iniziato all'arte dell'acquerello.
> Per vent'anni, dal 1935 al 1955, avrebbe viaggiato in lungo e in largo, dipingendo, in ragione

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> di un acquerello ogni quindici giorni, cinquecento marine dello stesso formato (65 x 50, o 50 x 64 standard) raffiguranti porti di mare.
> [...]
> Per vent'anni, dal 1955 al 1975, Bartlebooth, tornato in Francia, avrebbe ricomposto, nell'ordine, i puzzle così preparati, in ragione, di nuovo, di un puzzle ogni quindici giorni. Via via che i puzzle sarebbero stati ricostruiti, le marine sarebbero state ristrutturate in modo da poterle scollare dal loro supporto, trasportate dal luogo stesso in cui - vent'anni prima – erano state dipinte, e immerse in una soluzione solvente da cui non sarebbe riemerso che un foglio di carta Whatman, vergine e intatto.
>
> Così non sarebbe rimasta traccia alcuna di quella operazione che, per cinquant'anni, aveva completamente mobilitato il suo autore (Perec 1978, p. 129).

La strategia di azione di Bartlebooth si fa metafora combinata sia dell'avanzamento sfiancante e ripetitivo imposto al lettore attraverso la costruzione ridondante dell'apparato scrittorio sia delle azioni che caratterizzano la figura generica del giocatore, non soltanto quelle del risolutore di *puzzle* ma anche quelle che guidano il solutore edipico nella performance compilativa di un qualsiasi schema. Anche il risultato finale, riconducibile a una forte *improduttività*, permette di associare le mosse del protagonista a quelle di un meticoloso e attento giocatore il cui piacere ludico, tuttavia, è di dubbia valenza vista l'eliminazione di un qualsiasi tipo di *play* soggettivo che costituisce il vero elemento euforico del meccanismo "gioco". Ma se il fare prassico del risolutore di parole crociate è caratterizzato fondamentalmente da un unico *rilievo di novità* (Barbieri 2004), ovvero il raggiungimento della soluzione corretta, la satura piattezza del comparto narrativo perecchiano è talvolta investito da svolte che si fanno aspettare per pagine e pagine e che proprio grazie alla loro procrastinazione generano un effetto di sorpresa e stravolgimento singolativo ancora più potente nell'esperienza del lettore. È il caso di tutti i capitoli in cui viene ripresa la storia principale di Bartlebooth (anche se abbiamo appena visto come anche all'interno di questi spazi testuali siano presenti micro-tattiche scrittorie di gestione di attese e novità, in linea con la multistratificazione agentiva del processo di ripetizione iterativa) o il già citato capitolo di Valène, ma in fondo questo discorso vale per tutte le sezioni che anche le inclinazioni soggettive dell'enunciatario contribuiscono a rendere più o meno interessanti, data la

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dichiarata *intentio auctoris* perecchiana di scrivere un testo che raccogliesse non uno ma *più* romanzi che il lettore, volendo, poteva selezionare e rileggere a piacimento. Ma il rilievo di novità dalla potenza più esplosiva, vera catarsi nichilista dell'intero apparato testuale, che si fa attendere sin dalla prima pagina ma che poi detonerà in tutta la sua carica atomica, è quello che avviene nelle ultime righe, dopo il definitivo riassunto cristallizato delle azioni dei condomini del palazzo in quell'esatto istante temporale[107]; la fine del gioco, la sconfitta preannunciata, l'evento che lega circolarmente il miliardario al suo antagonista Winckler: la morte di Bartlebooth:

> È il ventitré giugno millenovecentosettantacinque, e stanno per scoccare le otto. Seduto davanti al suo puzzle, Bartlebooth è morto.
> Sul panno del tavolo, chissà dove nel cielo crepuscolare del quattrocentotrentanovesimo puzzle, lo spazio nero dell'unico pezzo non ancora posato disegna la sagoma quasi perfetta di una X. Ma il pezzo che il morto tiene fra le dita ha la forma, da molto tempo prevedibile della sua stessa ironia, di una W (Perec 1978, p. 502).

La fine del romanzo si fa attendere così a lungo che una volta che arriva è devastante. Infatti

> più a lungo dura l'iterazione ostinata, e maggiore diviene nel fruitore l'aspettativa della sua conclusione. Per questo i meccanismi di saturazione sono tra i più utilizzati nei testi per produrre tensioni forti e durature (Barbieri 2004, p. 57).

La strutturazione delle salienze discorsive e testuali fa contrastare ancora di più la /continuità/ e l'/apertura/ delle vite delle altre famiglie del condominio parigino con la /chiusura/ tragicomica della vita e del gioco di Bartlebooth, vero perno focale del complesso narrativo. Ma tale chiusura è soltanto apparente in quanto il programma del miliardario rimane implacabilmente imperfetto in quanto il “nulla” che raggiunge, o meglio sopraggiunge, Bartlebooth, è quello inaspettato e biologico della morte e non quello che per lui

107 Le descrizioni dei disimpegni delle scale, delle stanze e dei personaggi al loro interno, dalle quali partono tutti i capitoli del libro e che poi finiscono quasi sempre per divagare in spazi e tempi altri, si svolgono nel medesimo istante, come se il tempo al momento della nostra visione del prospetto sezionato del condomino fosse bloccato. Il fatto che un romanzo possa dilungarsi per più di 500 pagine parlando di quello che succede in nemmeno un attimo in un palazzo di 10 piani è la riprova estrema che temporalizzazione e spazializzazione non coincidono con la loro relativa resa aspettuale.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

rappresentava il vero, “paradossale oggetto di valore”, come lo definisce acutamente Panosetti (2007, p. 122). Nessuna soluzione, nessuna soddisfazione attende il protagonista alla fine del suo percorso ludico ed esperienziale: soltanto il bianco vuoto terminativo di un cruciverba esistenziale compilato e poi, conseguentemente, ri-cancellato.

3.2.3 La presa passionale del senso: la minaccia e la certezza della casella bianca

Possiamo quindi riconoscere due effetti *passionali* completamente opposti nei due testi in questione, visto che nonostante in entrambi i casi venga favorita un'attivazione secondo un sistema di attese distensive e iterative, tale conformazione procedurale è carica di senso ludico da un lato, la cui dicotomia codifica-decodifica è garanzia, come abbiamo già visto, di una *terminatività* affinché il gioco possa dichiararsi concluso, e più propriamente letterario dall'altro, in quanto il testo afferma continuamente e incessantemente la presenza inevitabile e paradossale di una mancanza e apre in continuazione linee narrative che non si chiudono mai. Questa dicotomia si riflette in un opposto sistema di attivazione propriocettiva nel mittente che si caratterizza in un caso nel suscitamento di un senso di /soddisfazione/ e /completezza/ contro quella di /angoscia/ e /incompletezza/ che dovrebbe rimanere nel lettore una volta chiuso il tomo perecchiano. Una soluzione timicamente opposta, /euforica/ in un caso e /disforica/ nell'altro che secondo le teorie geninaschiane hanno un effetto cognitivo sul mittente ma soprattutto *patemico* (1997, p. 95). La dinamizzazione del senso data dalla *prensione ritmica* e del cui modo di gestione abbiamo parlato fino a questo momento rende conto infatti anche della *prensione impressiva* attraverso la quale le salienze percettive del testo si mettono in correlazione con lo stato d'animo e la *configurazione propriocettiva* del soggetto.

Per quanto riguarda il cruciverba, un'analisi dell'aspetto passionale dell'esperienza ludica potrebbe sembrare in contraddizione con quanto più volte affermato nel secondo capitolo, ovvero che l'atto comunicativo tipico di questa pratica ricreativa ma anche di ogni altra, edipica e non, può definirsi concluso una volta completato l'atto di decodifica e qualsiasi interpretazione o effetto estetico viene bloccato. Continuiamo a credere fermamente in quanto

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

affermato, tuttavia riteniamo anche che una presa estesico-passionale dell'esperienza di gioco non soltanto sia presente ma sia anzi fondamentale per la comprensione stessa delle motivazioni che spingono *un qualsiasi solutore a cimentarsi con uno schema di parole crociate*. Proprio in virtù della sua improduttività, infatti, il gioco cruciverbistico non lascia al solutore nulla più che un insieme semanticamente vuoto di parole intersecate e non è certo per ottenere questa opaca paccottiglia testuale che il solutore si mette all'opera. La vera motivazione è la *fascinazione*, ludica ed estetica, che il processo di risoluzione gli procura *durante* il suo svolgersi e che ha effetti sostanziali sul suo stesso essere dato che "il cruciverba si risolve solo per il piacere di risolverlo" (Bartezzaghi 2007, p. 53[108]). Lo svolgimento di uno schema di parole crociate, quindi, suscita quella beatitudine quasi infantile di regolarità e messa a posto nello stato timico dell'enunciatario, che durante l'operazione di completamento prova non soltanto un senso di liberazione dato dallo svago di un'esperienza di gioco distensiva e rilassante ma anche una graduale soddisfazione personale nel vedere che le cose tornano, che ogni grafema viene a mano mano collocato al posto giusto grazie al suo operato. Il ritmo del cruciverba e quello del solutore si aggiustano vicendevolmente e si può dire quasi che si "risolvano" l'un l'altro: il completamento di uno riempie gli spazi vuoti dell'altro, in una danza di reciproca effettualità timica. La penna, strumento rappresentativo della prassi enunciazionale offerta dalla pratica delle parole crociate e tipica di molti testi ludici in cui gli enunciatari sono chiamati ad agire direttamente sulla sostanza dell'espressione, diventa una protesi che permette di appropriarsi piano piano, casella dopo casella, dello schema, e che lascia una traccia inchiostrosa dell'avvenuta (e ormai finita) *fusione aurorale* la cui valenza semiotica è stata ribadita non soltanto da Geninasca ma anche dall' "ultimo" Greimas (1987). Questa efficacia sostanziale dell'attività ludica

> magnifica una proprietà del concetto di interpretazione che in altri casi rimane narcotizzata: la *dimensione produttiva e performativa del fare interpretativo*. In questo la pratica ludica, il *play*, si avvicina alle pratiche di re-interpretazione e più in generale a quelle pratiche artistiche in cui la lettura piena dell'opera d'arte presuppone una sua *esecuzione*; in questi casi l'atto di interpretazione non si limita a una dimensione cognitiva, ma si fa a sua volta prassi enunciativa, pratica trasformativa che, manipolando il piano dell'espressione di un testo, lo

108 La citazione è tuttavia il riassunto della conclusione dello studio di H. E. Jones e Prescott Lecky (1925) sul successo dei *crosswords* nel mondo.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> mette in agitazione portando alla produzione di un altro testo. In altre parole, se qualsiasi testo per avere senso deve essere interpretato da qualcuno, nel caso del gioco il concetto di interpretazione è obbligato a comprendere anche l'idea di un fare trasformativo, manipolatorio, configurativo: il giocatore si fa soggetto enunciante, che contribuisce alla creazione di un altro testo (il *play*). Quest'ultimo a sua volta assume un significato solo per il soggetto che mette in atto la *performance* o per un altro soggetto che partecipa attivamente, attraverso una lettura pratica, alla stessa *performance* di gioco (Meneghelli 2005).

Ma se qualcosa va storto? Tutti gli enigmisti, più o meno ferventi e appassionati, avranno provato almeno una volta quello sgradevole senso di incompletezza dato dall'incapacità di reperimento di uno o più lessemi soluzione necessari per il completamento finale dell'opera. A livello ritmico si verifica come un blocco, un arresto nell'ingranaggio fino a prima scorrevole dell'attività risolutiva e che corrono il pericolo di ingolfare inevitabilmente il macchinario ludico, simile a quello che colpisce spesso Bartlebooth e che intacca il *play* dei suoi *puzzle*:

> A volte, tre, quattro, o cinque di quei pezzi s'incastravano con una facilità sconcertante; poi, si bloccava tutto (Perec 1978, p. 345).

E il cui superamento è non a caso paragonato dall'autore stesso a quello di un dilemma cruciverbistico:

> La soluzione era evidente, evidente quanto il problema era rimasto insolubile fino a quando lo aveva risolto, proprio come in una definizione di parole incrociate – la sublime "vecchie e... nove" dieci lettere, di Robert Scipion (Perec 1978, p. 346).

Possiamo definire questa sensazione come *paura della casella bianca*, termine che a nostro parere mette bene l'accento, ancora una volta, sulla natura eminentemente testuale e percettiva della comunicazione di questo fenomeno. Infatti tale sindrome non colpisce in maniera del tutto arbitraria ma può essere favorita o meno dall'operato dell'autore, che può inserire nella

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

catena generativa di quegli atti che sono il presupposto della sua mediazione ludica i presupposti per un suo sprigionamento. Mostriamo come ciò sia possibile attraverso quest'incrocio di quattro lessemi-soluzione:

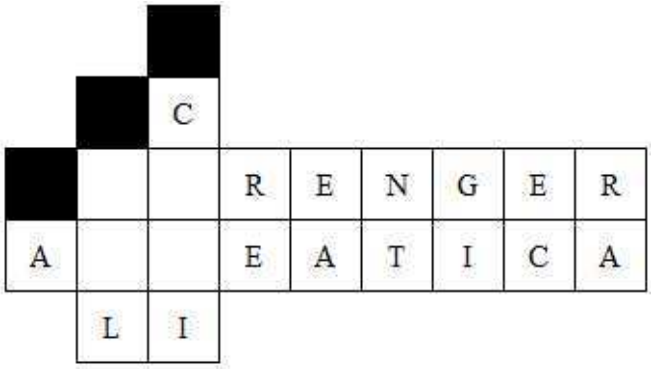


Fig. 3.12 – Incrocio di un cruciverba

E dei quali le relative definizioni sono:

Oriz.

Il Tom del film *Platoon* → Berenger

La lega medievale guidata da Lubecca → Anseatica

Vert.

Grande banca italiana → BNL

Il Beniamino d'un Metodo per lo studio del piano → Cesi

Ora, si può notare come sia a livello di *disponibilità* dei termini-soluzione che di *specificità* e *accessibilità* delle definizioni, l'autore ha optato per una gestione degli indizi non troppo generosa nei confronti del solutore e ha condensato questa avarizia in pochi spazi testuali incrociati fra di loro: Tom Berenger è certamente un attore famoso ma non conosciuto al grande pubblico come, ad esempio, George Clooney o Brad Pitt; la Lega Anseatica era certamente molto conosciuta ma nel Basso Medioevo; la BNL è una sigla molto breve e quindi con un terzo dei grafemi può tranquillamente non venire a mente; e il Metodo Cesi difficilmente sarà conosciuto da un utente medio a digiuno di pianoforte. Né le definizioni ma

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

soprattutto neanche gli incroci grafemici, principale fonte di ausilio per il solutore in difficoltà, possono venire in aiuto all'enunciatario ignorante di questi quattro termini e che sarà quindi costretto a una di queste tre scelte, tutte insoddisfacenti: andare "a senso", guardare le soluzioni (o cercare su internet, che è equivalente) o, la peggiore di tutte e tre, lasciare gli spazi vuoti.
Minore è lo scarto differenziale tra il completamento dello schema e la quantità di grafemi inseriti, maggiore è la frustrazione. Il caso peggiore è senza dubbio quello in cui una singola casella, irreperibile per via della non disponibilità totale del lessema-soluzione che la contiene e la mancanza di incroci (quindi collocata, orizzontalmente o verticalmente, fra due caselle nere), rimane vuota. Tornando alla prensione impressiva, il vuoto del quadratino si ripercuote sullo stato timico del solutore e lo lascia con un senso di beffarda insoddisfazione.

Ma se nell'esperienza di gioco delle parole crociate la rimanenza residuale di un vuoto, di una casella bianca, è soltanto una *possibilità* che il solutore può (anzi diciamo pure, deve) evitare, nel corrispettivo letterario che gli ha fatto da compagno in quest'analisi comparativa essa è *certezza*, forzatura, presenza ineluttabile. All'interno dell'altrimenti perfetto ingranaggio scacchistico il cui funzionamento equestre abbiamo descritto in § 3.1.4 c'è infatti una violazione, uno scarto, appunto un'*assenza*. Se infatti "il cruciverba non è un testo, ovvero non è un testo linguistico; è un meccanismo, con parti nascoste e con apparati alfanumerici peculiari" (Bartezzaghi 2007, cit. p. 28) nel quale un errore blocca il funzionamento del codice a esso soggiacente, l'opera oulipiana è invece un testo non soltanto linguistico ma dichiaratamente artistico e dunque fa della veicolazione di sensi secondi la sua matrice caratteristica. In questo le due macchine testuali non potrebbero comportarsi in modo più diverso l'una dall'altra, rendendosi riconoscibili come vere e proprie opere appartenenti al rispettivo genere ludico e letterario in base alla distinzione delle modalità di fruizione tracciate in § 2.2. La linea tematica principale e vero filo conduttore del lavoro di Perec è perciò quello dell'*assenza*, la cui paradossale presenza permea ogni andito del romanzo e si configura come una maledizione che assale tutti i condomini dell'edificio testuale, e con loro il lettore. Si tratta del principio più volte sostenuto essenziale da Perec stesso del *clinamen* o della *contro-contrainte*, che a differenza dei suoi più rigorosi colleghi del collettivo egli inseriva immancabilmente all'interno del sue opere in modo da poter dare uno "scacco"

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

estetico alla perfezione normativa della sua forma strutturale. Infatti l'eccezione alla regola non “compromette tutta la costruzione” ma “la fa deviare”[109], riformula la strategia di attualizzazione del senso e quindi la prensione semantica dell'oggetto testuale da parte dell'enunciatario attraverso binari dall'essenza più estetica e molto meno ludica. Sul piano della testualizzazione questo si concretizza attraverso l'eliminazione volontaria di una stanza dell'edificio, quel capitolo LXVI mai scritto ma la cui presenza virtuale e potenziale è testimoniata dall'azione finzionale che avviene nei disegni di “una vecchia scatola da biscotti di latta, quadrata, sul coperchio della quale si vede una ragazzina che addenta un petit-beurre” (Perec 1978, p. 328). Per spiegare la funzione artistica di questa scelta, Perec si rifà ancora una volta a una metafora pittorica:

> più a fondo, è necessario che questo capitolo sparisca per spezzare la simmetria, per introdurre un errore nel sistema, perché quando si stabilisce un sistema di Contrainte bisogna che ci siano anche le contro-contrainte. Bisogna – ed è importante- distruggere il sistema di vincoli. Non deve essere rigido, bisogna che ci sia del gioco, come si dice, che strida un poco; non deve essere completamente coerente; occorre un clinamen - si veda la teoria degli atomi di Epicuro: “il mondo funziona perché all’inizio c’è un disequilibrio”. Secondo Klee “il genio è l’Errore nel Sistema”. Pecco forse di orgoglio dicendolo…ma nella pittura di Klee è molto importante (Perec 1983a, p. 99).

La portata estetica di questa scelta è enorme. L'ambiguità, già presente nel sistema manipolativo che sovra-determina l'intero meccanismo testuale del romanzo, si capovolge su se stessa, supera la rigorosità del codice e si fa portatrice di un senso secondo, ulteriore. Ma se il cruciverba, in quanto macchinario edipico, presenta sempre un'ambiguità concentrata entro i limiti del comparto normativo che lo ha generato e che ne garantisce l'efficacia semiotica, il senso "deviato" che emerge dalla rottura della regola, al contrario, favorisce l'attività interpretativa del mittente e si ripercuote sulla sua esperienza di lettura.

> È noto che l'approccio stilistico alla critica letteraria (Spitzer, 1931) parla appunto del fenomeno estetico come DEVIAZIONE DALLA NORMA (in maiuscolo nel testo). [...] Quando, anziché produrre puro disordine, essa attira l'attenzione del destinatario e lo pone in

109 Come sostenuto da Perec in questa intervista (1976). https://www.youtube.com/watch?v=5iHYxQK6WOY.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> situazione di 'orgasmo interpretativo', il destinatario è stimolato a indagare le flessibilità e le potenzialità del testo che interpreta come quelle del codice a cui fa riferimento.

Una contaminazione della purezza regolativa che distacca potentemente l'*intentio* del lavoro letterario da quello ludico, specie in quei casi in cui l'ambiguità dell'errore sistemico assume le forme di un fattore non più meramente ricreativo quanto estetico-artistico, mediante lo stabilimento di una corrispondenza tra livello espressivo e semantico di cui si è parlato in § 2.4 e che abbiamo riassunto con le seguenti parole di Eco:

> come prima approssimazione si potrebbe dire che si ha ambiguità estetica quando *a una deviazione sul piano dell'espressione corrisponde una qualche deviazione sul piano del contenuto* (Eco, p. 330).

La trasgressione della regola non è quindi mero vezzo virtuosistico ma è anzi ciò che all'interno dell'intera ossatura formale del romanzo contribuisce maggiormente a *fare senso*. Del resto il problema della "casella vuota", e la relativa carica centrifuga di sprigionamento semantico, non è affatto nuovo nello studio del linguaggio, essendo stato molto alla ribalta negli anni '60 e '70 dello strutturalismo in molte delle sue declinazioni disciplinari: filosofica, caratterizzandosi come perno focale della "febbre sperimentale" di derridiana memoria (1967, p. 7); psicanalitica, incarnata dall' "assenza positiva" che ha permeato le idee lacaniane dagli albori (si veda, ad esempio, Lacan 1932); ma anche antropologica: si pensi al *mana* come "significante flottante" in Lévi-Strauss (1950). Ciò che "non è al suo posto all'interno del sistema" si carica di un non-senso che però "non è l'assenza di significato bensì, al contrario, l'eccesso di senso, ovvero ciò che fornisce di senso il significato e il significante" (Deleuze 1973, p. 105). Tale paradigma di studio ci pare applicabile e applicato anche nel tomo perecchiano, in cui l'eliminazione di un elemento atomico della griglia condominiale nelle quali caselle si snodano le vicende di tutti i personaggi è riflesso dell'assenza che permea a più livelli della sua manifestazione il romanzo intero e, se vogliamo allargare ulteriormente il tiro, l'opera omnia dello scrittore francese: manca qualsiasi volontà di azione al protagonista de *L'uomo che dorme* (a cui, a dire il vero, manca anche il nome), manca una lettera ne *La scomparsa*, manca una ragione che dia un senso all'esistenza di Bartlebooth, rappresentata figurativamente da quell'ultimo pezzo a forma di W che però non si incastra nello spazio a

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

forma di X e che quindi gli rimane in mano decretando definitivamente l'inutilità e il conseguente annullamento della sua esistenza; manca una stanza, un salto di cavallo, un capitolo. L'isotopia dell'/assenza/ e quelle a essa semanticamente vicina del /disfacimento/ e dell'/annullamento/ sono presenti a più riprese anche a livello discorsivo e figurativo, come ad esempio nel capitolo XLIX con il sogno apocalittico a occhi aperti di Valène riportato dopo la descrizione dell'incendio che distrusse metà appartamento dei Danglars:

> Valène, a volte, sognava cataclismi e tempeste, turbini che portandosi via tutta la casa come un fuscello di paglia facessero scoprire ai naufraghi le meraviglie infinite del sistema solare; oppure una crepa invisibile che percorrendola da cima a fondo, come un brivido, con uno scricchiolio lungo e profondo l'avrebbe spaccata in due, sprofondandola piano nell'abisso indicibile; allora le orde l'avrebbero invasa: mostri dagli occhi glauchi, insetti giganti con mandibole d'acciaio, termiti cieche, grossi vermi bianchi di bocca insaziabile: e il legno sbriciolato, la pietra fatta sabbia, gli armadi crollati sotto il loro peso, tutto sarebbe tornato polvere (Perec 1978, pp. 233-234).

O nella descrizione della camera abbandonata di Winckler, che termina con una focalizzazione dettagliata sull'azione marcescente che sta intaccando una bottiglia di *Schweppes*:

> La camera è oggi una stanza grigia di polvere e tristezza, una stanza vuota e sporca con una carta da parati stinta; dalla porta aperta sullo stanzino da toilette in rovina, si vede un lavabo tutto incrostato e ruggine dall'orlo sbeccato sul quale una bottiglia incominciata di Schweppes all'arancia finisce di ammuffire da due anni (Perec 1978, p. 261).

Ma l'assenza non agisce soltanto all'interno del testo, ma soprattutto *al di fuori* del testo e *durante il testo*. Questa mancanza ci colpisce e ci stravolge, quindi, non soltanto a livello narrativo ma anche su un piano percettivo e propriocettivo vista la sua ingerenza durante il processo di testualizzazione. Ed è per questo che se dopo aver finito di risolvere un cruciverba ci sentiamo pieni, appagati, *completi*, al momento della morte di Bartlebooth proviamo esattamente la sensazione opposta di malessere e *incompletezza*. Perché quella bambina di latta, addentando il petit-beurre, non ha morso via soltanto le pagine di un libro ma,

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

collateralmente, anche un pezzo del nostro stesso essere.

Il vuoto è quindi l'elemento centrale del libro, non il pieno. La ridondanza linguistica e testuale serve soltanto a rendere possibile la sua manifestazione per mezzo di un processo di distacco differenziale che va a inserirsi gradualmente sotto la pelle del lettore senza quasi che egli se ne possa rendere conto: senza regola, non esiste eccezione; senza il tutto, non esiste il vuoto; senza l'eterno, non esiste l'effimero[110].

3.2.4 LA SFIDA: IL DIVERSO RAPPORTO AGONALE TRA I POLI DIALETTICI

Un altro fattore che unisce i due testi analizzati e che è un principio cardinale del rispettivo comparto comunicativo è la relazione *agonistica* che lega enunciatore ed enunciatario. Ricordando che *l'agon* è una delle quattro funzioni ludiche teorizzate da Caillois (1958) si può notare come in entrambi i casi la dimensione di sfida sia centrale, nonostante agisca su piani articolativi differenti e con un diverso grado di attività performativa. Nel caso del gioco delle parole crociate la sfida è quella che unisce i due poli attoriali di autore e solutore e che vista la sua caratterizzazione completamente enigmistica e quindi il più possibile leale e corretta (§ 1.2) è di una tensività estremamente *bassa*. Niente c'è in ballo nel gioco edipico, l'enigmista non ha altra volontà che quella di essere risolto e per questo le strategie dell'autore modello che si possono riconoscere all'interno del meccanismo testuale saranno tarate in funzione di un predefinito solutore modello dall'esperienza e dall'abilità più o meno elevata, che determinano la *difficoltà* complessiva del gioco. Come giustamente sostiene Greimas a proposito delle mosse del gioco scacchistico,

> gli spostamenti spaziali delle figure sulla scacchiera non sono altro che manifestazioni litotiche di quei programmi di gioco complessi che sussumono concatenazioni di azioni già compiute e progetti di azioni future in altre parole che le unità ludiche da considerare o non sono più particolari atti di gioco ma azioni discorsive programmate: che non si tratta, nel gioco dell'applicazione più o meno soddisfacente di un regolamento, ma di un faccia a faccia di due soggetti cognitivi dotati della conoscenza implicita di quelle regole che essi utilizzano per

110 Rielaborazione del verso monovocalico di Perec "Je cherche en meme temps l'eternel et l'ephemere" ("Io cerco in una volta l'eterno e l'effimero"), originariamente nel romanzo lipogrammatico in tutte le vocali tranne la "e" *Les revenentes*, seguito del pluri-citato *La disparition*, ma presente in forma di auto-citazione all'inizio del capitolo XCIX de *La vita, istruzioni per l'uso*.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

> elaborare sotto forma di programmi virtuali complessi, le strategie che dovranno portarli alla vittoria (Greimas 1980, p. 216).

Tutte le azioni che il solutore esegue sono già state pensate e rese possibili dalla sua controparte dialettica senza la cui azione enunciatrice il gioco non potrebbe esistere. Tale programma manipolativo agisce direttamente sulla sfera del *credere* ma anche del *fare* dell'avversario in quanto tutte le strategie discorsive del creatore mirano a far-credere che lui abbia fatto una determinata mossa e conseguentemente a far-fare al mittente una risposta che reputi adeguata. Come nel caso del cruciverba, anche il *puzzle* si basa su questo preconcetto e si configura quindi come un gioco solo apparentemente solitario ma in realtà tremendamente dialogico[111].

> Se ne potrà dedurre quella che è probabilmente la verità ultima del puzzle: malgrado le apparenze, non si tratta di un gioco solitario: ogni gesto che compie l'attore del puzzle, il suo autore lo ha compiuto prima di lui; ogni pezzo che prende e riprende, esamina, accarezza, ogni combinazione che prova e prova ancora, ogni suo brancolare, intuire, sperare, tutti i suoi scoramenti, sono già stati decisi, calcolati, studiati dall'altro (Perec 1978, p. 207).

Ci pare di poter riprendere senza pericolo tale citazione e associarla anche al gioco delle parole crociate. Ma se è vero che tale premeditazione è imprescindibile all'interno del gioco cruciverbistico, c'è da dire anche che a differenza del suo “antenato” enigmatico il compilatore edipico odierno non assume le vesti di un *trickster* il cui scopo è quello di disseminare false informazioni, o comunque svianti, all'interno del suo schema: abbiamo già visto come questo possa effettivamente accadere, ad esempio mediante l'inserimento di marche e strategie discorsive che favoriscano in maniera maggiore il blocco risolutivo e l'emersione della “paura della casella bianca”. Tuttavia in linea di massima il *play* che lega il fare performativo di queste due figure è leale e corretto e il solutore non trova mai nello schema qualcosa che non si aspetta per quanto difficile possa essere, anche grazie al continuo processo di standardizzazione e formattazione creativa che abbiamo visto (§ 1.2) essere uno

111 Almeno quelli convocati da Perec all'interno del suo libro, caratterizzati da una forte specificità autoriale e diversi da quei "puzzle, di cartone in particolare, fatti a macchina e i cui contorni non seguono necessità alcuna" e che "il vero amatore respinge" (Perec, pp. 205-206). Questi *puzzle*, molto simili a quelli standardizzati dell'epoca moderna, sono dialogicamente più affini alle nostre parole crociate, nonostante in essi la figura autoriale umana non sia soltanto celata ma praticamente assente.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

dei parametri fondanti dell'opera compilatrice delle parole crociate, il cui scopo è quello di avvicinare il più asintoticamente possibile l'ingerenza soggettiva del creatore allo zero.

Questo leale rispetto delle aspettative reciproche che lega autore e solutore di parole crociate ha come interessante effetto quello di una *riformulazione* del concetto stesso di sfida e delle condizioni di vittoria, i cui confini dialettici sono perciò molto fumosi e sfilacciati, certamente meno rigidi di quelli che racchiudevano l'arena agonale di interrogante e interrogato enigmatico[112]. Quando è che un solutore si sente di "barare" effettuando una determinata azione risolutiva? Il *play* a egli permesso è molto libero e aperto ed è per questo che si possono riconoscere all'interno della comunità di risolutori di cruciverba varie attitudini e metodologie di decodifica. Ciò che è importante e fondamentale notare è che la "correttezza" o meno di queste procedure non è prestabilita dalle regole stesse: essendo il cruciverba (e tutte le attività edipiche in generale) una pratica ludica basata sulla comunicazione differita, infatti, non c'è un controllo da parte della figura enunciatrice sul processo di svolgimento dei suoi giochi, la cui libertà è totalmente nelle mani del compratore della rivista di turno; nessuna restrizione performativa è inoltre espressa nelle pagine di essa, che si limitano a riportare i giochi da svolgere. Tale valorizzazione si è quindi stabilizzata nel tempo attraverso quelle che potremo chiamare delle "regole non scritte" del genere edipico e il cui rispetto ma soprattutto la cui evoluzione si stabilisce soprattutto a livello comunitario: niente vi vieta di andare su internet a cercare un termine che non sapete e inserirlo nello schema, beandovi di essere riusciti a risolverlo. Ma provate ad andare da un solutore appassionato e dirgli che avete raggiunto la soluzione in questa maniera: riceverete una risposta molto prevedibile: "eh ma così non vale!". C'è altresì da dire che tale prospettiva di risoluzione, per quanto vista come una scorciatoia del canonico (e quindi percepito come corretto) processo di decodifica, è comunque perseguibile nella *performance* delle parole crociate nostrane, dato che il *game* che le gestisce, incentrato principalmente su parametri di nozionismo enciclopedico, non è costruito in modo da rendere impossibile e bloccare sul nascere tale possibilità. In un *crossword* britannico, invece, tale mossa è inapplicabile. La natura criptica e indovinellistica delle definizioni rende impossibile il reperimento delle rispettive soluzioni per mezzo della

112 Ci ricolleghiamo all'introduzione e al discorso fatto a proposito della progressiva evoluzione del concetto di gioco stesso in era moderna e contemporanea, i cui raggi di contaminazione ludica hanno sfondato le barriere del contesto chiuso e isolato.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

rete, obbligando il giocatore a fare affidamento solo sulle sue forze per arrivare alla fine dello schema o arrendersi e ricorrere alle soluzioni.
Rimanendo sul caso italiano, è evidente che questa entropia decodificatrice abbia degli effetti patemici molto rilevanti sullo stato del solutore: risolvere uno schema senza ricorrere alle soluzioni, tanto più difficile e complesso esso sia, darà sicuramente molta più soddisfazione che andare a sbirciare anche una sola lettera o "googlandone" una definizione su un motore di ricerca. Andiamo quindi a vedere i percorsi più attestati di *play* nella pratica cruciverbistica e i relativi effetti cognitivi e passionali sugli enunciatari.

Gioco *solitario* e *di gruppo*: Il gioco delle parole crociate è una delle poche pratiche ludiche di matrice linguistica che si presta sia ad essere fruito in solitaria che in compagnia di un gruppo di amici, parenti, conoscenti, o anche sconosciuti, per rompere il ghiaccio. Questo ha effetti visibili sulla *performance* in quanto nel primo caso *l'individualità* dalla figura risolutrice porterà a un *play* più ordinato, riflessivo e macchinoso e quindi a una concentrazione maggiore, mentre nel secondo il "solutore principale" (quello che tiene la penna in mano e legge le definizioni ad alta voce, per capirsi) fa parte di un *attore collettivo* che predilige percorsi basati sulla collaborazione reciproca. In linea di massima però le parole crociate sono viste come un gioco che bisogna risolvere da soli, nonostante nei mittenti sia sempre presente la consapevolezza che durante il loro atto riempitivo stanno condividendo, anche se con una distanza spaziale e temporale indefinita, un'esperienza con altre persone; questa miscelata dinamica sociale è collegata, come rilevò Sanguineti, con il concetto di "folla solitaria" con cui David Riesman (1961) aveva descritto sociologicamente i ceti medi americani e le cui degenerazioni portano al fanatismo:

> Tra il fanatismo collettivo e quello individuale c'è poi una via intermedia. Molti individui si appassionano allo stesso oggetto, ma separatamente: possono arrivare occasionalmente a costituire una massa […] ma la loro passione è, in radice, privata o solitaria (Bartezzaghi 2007, p. 317).

Stili di gioco: un'altra riflessione interessante che si può ricavare dalla bassa tensività della sfida cruciverbistica è la libertà delle strategie che il solutore può adottare per risolvere uno

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

schema. Essendo il “campo di gioco” delle parole crociate costituito da due sezioni differenti, le definizioni e lo schema, il giocatore, a seconda delle sue attitudini linguistiche, potrà decidere di procedere secondo l'ordine preferenziale suggeritogli dall'uno o dall'altro insieme linguistico. Se in entrambi i casi si parte, generalmente, dalla 1 orizzontale, qual è la definizione che si deve affrontare subito dopo? Il solutore potrà infatti decidere, senza violare in nessun caso alcuna regola, di procedere secondo la direttrice di lettura dell'inventario delle espressioni definitorie: passando alla successiva orizzontale, provando poi a rispondere a tutte e solo dopo aver svolto questo sotto-compito passare alle verticali; oppure seguire la via reticolare degli incroci e risolvere lo schema ripartendo volta volta dalle parole che hanno più grafemi inseriti. A nostro parere, tale discrimine dipende principalmente dalle abilità linguistiche e dalla *forma mentis* che i vari solutori, soggettivamente, hanno nella risoluzione delle ambiguità: gli enigmisti che tendono a ragionare principalmente sul significato delle cose e sull'accessibilità enciclopedica opteranno per la prima via; mentre coloro con una tendenza più sviluppata alla decodifica dell'ambiguità espressiva e a un ragionamento sul significante per la seconda. Ciò non toglie che il solutore è in ogni momento *libero* di cambiare strategia di gioco e anche, qualora volesse mettersi alla prova e aumentare il tasso di difficoltà, addirittura seguire strade per lui svantaggiose. Ad esempio potrebbe decidere di partire dalla parola centrale, generalmente la più lunga della griglia e quindi da affrontare logicamente a un punto avanzato del processo di riempimento, vista l'estensione maggiore della mappa grafemica. La gestione della sfida dipende dunque anche dalla volontà del mittente che può contribuire a rendere il gioco più o meno semplice. Come un risolutore di *puzzle* che invece di iniziare dai pezzi del bordo lo approcciasse dal centro.

La sfida ha invece delle salienze agonistiche molto più marcate ne *La vita*, in cui l'ircoervo dialogico dalla bifida faccia letteraria e ludica che lega scrittore e lettore è riflessa narrativamente dal duello senza esclusione di colpi tra Bartlebooth e Winckler, l'artigiano che per vent'anni gli ha costruito i *puzzle* da risolvere e che ha disseminato le sue creazioni di inganni, false piste, tranelli. Non è un caso che il gioco perverso che li unisce sia destinato inequivocabilmente al fallimento, metafora letteraria dell'insolvibilità intrinseca dell'esistenza di cui il romanzo si fa latore e la cui sintesi figurativa è data dall'incastro impossibile tra il pezzo a forma di “W” e lo spazio a forma di “X”. Inoltre se da una parte le due figure attoriali

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

ricalcano quelle tipiche della comunicazione ludica, dall'altra la complicano ulteriormente. Nel caso del gioco cruciverbistico, infatti, l'autore si configura come destinante dell'atto ludico da parte del solutore; tra il miliardario e il costruttore di *puzzle*, invece, scegliere chi sia il destinante e chi il destinatario risulta più complicato, in quanto il primo è l'autore degli acquarelli che costituiscono la materia prima da cui poi l'altro ricava i suoi enigmi di legno, ma è il miliardario che poi deve completare l'atto ludico ricomponendoli e riportandoli alla loro forma originaria. Un po' come se qualcuno desse delle parole a un enigmista e gli dicesse "adesso fammi con queste un cruciverba che io debba risolvere". L'etica creativa di Winckler però si distacca molto da quella dell'autore edipico e ha anzi tutte le caratteristiche del *trickster* enigmatico, il cui scopo è quello di bloccare e annullare, in qualsiasi modo, l'*intentio* algoritmica del suo contendente e con essa la sua stessa ragione di vivere. La lealtà che unisce i due poli dialettici del genere ludico qui è totalmente scarnificata, in virtù di una volontà di predominazione feticista sull'altro:

> L'arte del puzzle inizia con i puzzle di legno tagliato a mano quando colui che li fabbrica comincia a porsi tutti i problemi che il giocatore dovrà risolvere, quando, invece di lasciare che il caso imbrogli le piste, vuole sostituirgli l'astuzia, la trappola, l'illusione: in modo premeditato, tutti gli elementi che figurano sull'immagine da ricostruire – questa poltrona di broccato d'oro, quel tricorno nero ornato da un piuma nera un po' sciupata, quest'altra livrea color giunchiglia tutta coperta di galloni d'argento – saranno il punto di avvio di una informazione ingannevole: lo spazio organizzato, coerente, strutturato, significante del quadro verrà spezzettato non solo in elementi inerti, amorfi, poveri di significato e informazione, ma anche in elementi falsificati, portatori di false informazioni (Perec 1978, pp. 206-207).

L'atteggiamento tattico di Bartlebooth nei confronti del *puzzle* e del suo creatore ha una configurazione molto simile a quella del lettore, chiamato a costruirsi delle strategie interpretative che però l'autore disattende continuamente, lasciandolo, come abbiamo visto, con una pressante sensazione di incompletezza che si catacresizza nell'ineluttabile fallimento del suo gioco fruitivo. La volontà del miliardario di procedere tramite un percorso quanto più possibile automatico e macchinico è infatti costantemente messa in difficoltà dalle mosse del suo carnefice ludico con effetti sostanziali sul suo stato patemico, proprio come la nostra normale attività interpretativa è messa costantemente in discussione dai tranelli testuali e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

discorsivi che l'autore ha inserito nella sua creazione per scoraggiarci, illuderci, colpirci:

> Ogni puzzle di Winckler era per Bartlebooth un'avventura nuova, unica, irripetibile. Ogni volta [...] aveva la sensazione che tutta l'esperienza accumulata in cinque, dieci o quindici anni non gli sarebbe servita a niente, che avrebbe avuto come sempre a che fare con delle complicazioni, delle difficoltà assolutamente insospettabili.
> Ogni volta si riprometteva di procedere con disciplina e con metodo, di non buttarsi sui pezzi, di non cercar di ritrovare immediatamente nel suo acquerello spezzettato questo o quell'elemento di cui credeva di serbare un ricordo intatto: no, questa volta non si sarebbe lasciato travolgere dalla passione, dal sogno o dall'impazienza, ma avrebbe costruito il suo puzzle con rigore cartesiano (Perec 1978, p. 344).

Il distacco atarassico ambito da Bartlebooth si schianta inevitabilmente contro il muro dell'emotività che Winckler ha eretto per lui.

> Il problema principale era rimanere neutrali, obiettivi, e soprattutto disponibili, e cioè senza alcun pregiudizio. Ma proprio qui Gaspard Winckler tendeva le trappole (Perec 1978, p. 344).

Sono molti anni, ormai, che la semiotica ha focalizzato le sue attenzioni sullo studio delle passioni, cercando degli strumenti di analisi adatti in grado di rendere conto delle trasformazioni imposte dagli stati emotivi e delle dinamiche ritmiche e aspettuali da essi imposti (si veda ad esempio Greimas, Fontanille 1991). La presa del senso e l'agire degli attori in gioco sono sempre influenzati dagli stati d'animo che li pervadono e appare ovvio che le fasi tensive del percorso emotivo vissuto da Bartlebooth abbiano degli effetti anche sulla lucidità delle sue strategie di gioco. In particolare esse sono associabili a quelle dello *schema passionale canonico* (Fontanille 2001), modello teorico di manifestazione della sintagmatica patemica. Andiamo a vedere la *consecutio* di queste articolazioni più nel dettaglio.

Con la volontà iniziale di rimanere calmi, sereni e obiettivi siamo nella fase di *costituzione* del soggetto, che il giocatore cerca di auto-imporsi e di far perdurare perché sa che è lo stato emotivo migliore per attaccare i pezzi con maggior efficienza. Tuttavia dopo un po' di tempo comincia a salire in lui il sospetto che qualcosa nel meccanismo risolutivo stia andando storto

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

e che egli sia caduto in una trappola tesagli dall'autore, come nel caso della comprensione tardiva dell'opinabilità dell'indizio delle "frange azzurrine" di colla che Bartlebooth credeva essere un'utile linea guida per l'attaccamento dei tasselli:

> Solo quando quell'abitudine era già presa, e sufficientemente radicata perché il liberarsene diventasse spiacevole, Bartlebooth si rese conto che quei "casi fortunati" potevano benissimo essere a loro volta trappole, e che l'autore dei puzzle aveva lasciato, su un centinaio di giochi, quella minima traccia a far da indizio – o esca piuttosto – solo per meglio imbrogliare poi (Perec 1978, p. 347).

La fase successiva è la presa di coscienza del malessere passionale, che comincia gradualmente a trovare una propria definizione precisa attraverso la *disposizione*:

> Bartlebooth ritrovava in quel senso d'impasse, di vicolo cieco, l'essenza stessa della sua passione: una specie di torpore, di rimuginìo, di abbruttimento smorto alla ricerca di qualcosa d'informe di cui riusciva solo a biascicare i contorni: un becco forse adattabile alla piccola ferita concava, una cosa così, un piccolo oggetto giallastro, un pezzettino con denti rotondi, dei piccoli punti arancioni, il pezzo d'Africa, la porzione di costa adriatica, brontolii confusi, rumori di fondo di una fantasticheria maniacale, sterile, infelice (Perec 1978, p. 348).

L'*emozione* poi travolge il soggetto in tutta la sua potenza estesica e corporale, trasformando il placido gentiluomo in un mostro iracondo.

> Talvolta allora, al termine di quelle ore d'inerzia malinconica, lo prendevano accessi improvvisi di rabbia terribile, rabbie tremende e inspiegabili. [...] Quell'uomo che, per tutti nello stabile, era il simbolo stesso della sua flemma britannica, della discrezione, della cortesia, della gentilezza, dell'urbanità più squisita [...] si lasciava allora prendere da furori di una violenza tale che pareva essersela covata dentro per anni. Una sera spaccò in due con un unico pugno un tavolino dal piano di marmo. Un'altra volta [...] Bartlebooth sbatté via il vassoio con una forza tale che la teiera, espulsa quasi verticalmente con la velocità di una palla di fucile, fracassò il vetro spesso della lampada scialitica prima di rompersi anch'essa in mille pezzi che ricaddero sul puzzle (Okinawa, Giappone, ottobre 1951) (Perec 1978, p. 344).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Ma quel furore rabbioso, che fino a un momento prima sembrava incontenibile, finisce per distendersi definitivamente senza una ragione precisa. Il soggetto riacquista la sua calma abitudinaria e in virtù di ciò riesce a risolvere il *puzzle*:

> al termine di quelle ore di attesa, dopo aver attraversato tutti gli stadi dell'ansia e dell'esasperazione controllate, Bartlebooth raggiungeva una specie di trance, una stasi [...]. In quei momenti, Bartlebooth vedeva senza guardarli i sottili intagli del legno incastrarsi esattamente uno nell'altro e poteva, prendendo due pezzi cui non aveva mai fatto caso o che forse aveva giurato per ore non potessero materialmente mai riunirsi, comporli in un amen (Perec 1978, p. 349)[113].

Quindi la presa passionale del senso passa anche e soprattutto dal concetto di sfida, che ne gestisce e ne sovra-determina l'intero sistema di ansie, paure, attese, perdite di controllo, stati timici, tipici "nelle descrizioni letterarie del gioco febbrile" in cui "si coglie lo spossamento di sé, l'abdicazione, l'esautorazione: la persona è giocata dal gioco, il gioco impone la sua sintassi e i suoi ritmi" (Bartezzaghi 2007, p. 318). Il *puzzle* quindi è la figura centrale del testo perecchiano ed è considerabile una sorta di *dettaglio vero* (Geninasca 1997) in quanto sulla sua conformazione e sugli atteggiamenti prassici richiesti ai due sfidanti sono costruiti la struttura testuale, la trama principale, il rapporto fra i protagonisti ma anche le strategie che legano autore e lettore modello. Al contrario, gli stati forici favoriti dal gioco del cruciverba sono positivi e rilassanti, anche quando non si riesce a completarlo, proprio perché il grado di *agon* proposto da questo gioco è al livello di un semplice passatempo e non di una sfida vera e propria, al contrario di quello che c'è tra i due condomini della palazzina e la cui potenza disgregatrice strazia l'animo di Bartlebooth. E, con il suo, il nostro.

113 L'assenza della fase terminativa di *moralizzazione*, cioè della valutazione finale da parte del soggetto delle fasi passionali provate, dimostra come tale schema sia solo indicativo e non modello di preveggenza assoluta dell'evolversi degli stati emotivi. Tuttavia la mancanza di tale chiusura è forse riconducibile alla duratività incessante del progetto di Bartlebooth, che appena finisce un *puzzle* non aspetta un secondo prima di iniziarne un altro, in quanto l'unico esito della sua risoluzione è l'inesorabile "apertura di un'altra scatola nera" (Perec 1978, p. 230).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

CONCLUSIONI

Con l'analisi comparativa del gioco delle parole crociate e del romanzo di Perec siamo dunque arrivati alla fine di questo lungo percorso argomentativo, che ha visto destreggiarci (alla stregua di un solutore enigmistico o di un lettore oulipiano, ci verrebbe da dire) tra le asperità concettuali della materia semiotica nella ricerca di mezzi adeguati per la stesura del seguente lavoro. Siamo perfettamente consci del fatto che si sarebbero potuti approfondire innumerevoli altri aspetti interessanti, e che tantissime linee teoriche sono state tralasciate per far posto ad altre più pertinenti, a nostro avviso, con l'argomento trattato. Tuttavia ricordiamo al lettore che in questa tesi non si è mai manifestata la volontà di condurre una ferrea analisi dimostrativa, avendo anzi sempre manifestato l'intenzione di fornire nuovi strumenti operativi al servizio di un qualsiasi altro studio futuro su una semiotica della letteratura, del gioco, o dell'interazione reciproca fra questi due ambiti. Una volontà prettamente sperimentale, quindi, e, come dichiarato nelle prime pagine introduttive, "orgogliosamente potenziale". Ci auguriamo soltanto che altri studiosi continuino in questa direzione metodologica, attualizzando con determinazione almeno qualcuna delle molteplici possibilità epistemologiche da noi proposte in questa sede.
Prima di tirare le somme sull'effettiva portata del lavoro svolto e di definire i risvolti più eminenti che da esso scaturiscono, ci pare però doveroso fornire una piccola schematizzazione riassuntiva dell'insieme di dati, strumenti e riflessioni che abbiamo ricavato e teorizzato nel susseguirsi dell'argomentazione. Visto che il nostro intento era quello di condurre uno studio comparativo tra il genere oulipiano e quello enigmistico, in modo da poterne tracciare le rispettive analogie e differenze, una sintesi di questo insieme di demarcazioni e contaminazioni di genere reciproche sembra infatti auspicabile, se non intrinsecamente necessario. Andiamo quindi a vedere nel dettaglio quanto ricavato nel corso dei tre capitoli, rimandando a dopo la conclusione vera e propria.

Nella prima sezione della tesi ci siamo concentrati principalmente sulla catalogazione e relativa descrizione delle *norme di produzione testuale* alle quali gli enunciatori appartenenti all'avanguardia e alla comunità enigmistica devono forzatamente "sottomettersi" al fine di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

generare un testo che sia reputato accettabile all'interno della rispettiva *semiosfera* di appartenenza. Grazie a una breve retrospettiva sulla storia e sull'evoluzione dei due generi e a una piccola campionatura degli esperimenti e dei giochi appartenenti all'uno o all'altro insieme discorsivo, siamo riusciti a rendere conto di un primo schema di somiglianze, rilevando un analogo *rapporto di motivazione* della funzione segnica caratterizzato in entrambi i casi da una logica formativa obbediente a un processo di generazione secondo *ratio difficillima* (almeno nei casi che a noi interessavano maggiormente, ovvero quelli in cui l'ambiguità e la ragion d'essere compositiva ricadono principalmente sul piano dell'espressione anziché su quello del contenuto). Tuttavia, sullo sfondo di questa comune regolarità combinatoria, abbiamo altresì rintracciato già a questo primo livello di interazione semiotica molte peculiarità identitarie tipiche delle pratiche edipiche e dei componimenti del collettivo, in particolare nella differenza d'utilizzo delle rispettive leggi di generazione segnica. La *contrainte* oulipiana, infatti, ha come funzione primaria la liberazione delle potenzialità recondite del linguaggio e il conseguente stimolo della fantasia e della creatività autoriale nel processo di stesura stilistica; la regola enigmistica, al contrario, è sempre inseparabile da un'applicazione di base inequivocabilmente dialettica, in quanto essa fornisce il fondamento inestinguibile per la riuscita dell'atto comunicativo che lega l'enigmista al suo solutore. Risultano inoltre esserci delle contaminazioni sia da una parte che dall'altra, le quali contribuiscono a rendere i due generi notevolmente ibridati tra loro: nel primo caso, la maggiore coercitività delle auto-imposte istruzioni oulipiane rispetto a quella delle norme seguite da altri discorsi letterari, che contribuiscono a far somigliare le leggi del collettivo più a regole ludiche che a norme di genere; nel secondo, la potenza creativa delle regole enigmistiche, le cui manifestazioni derivanti dalla loro applicazione può arrivare a generare, in determinate circostanze, testi strutturalmente e sintatticamente molto rilevanti, anche e soprattutto da un punto di vista estetico-letterario. *Game* di natura estremamente simile danno quindi come risultato due *play* di produzioni testuali molto diversi tra loro, per quanto tali libertà possano alle volte confondersi e sovrapporsi l'una con l'altra, legandosi indissolubilmente.

Nel secondo capitolo abbiamo invece sviscerato la problematica del rapporto più generico tra

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

specifico ludico e letterario, preoccupandoci di mostrare la fumosità sistemica che contraddistingue la morfologia intestina di questi due macro-generi discorsivi e l'importanza delle caratteristiche di *fruizione enunciazionale* nell'indirizzamento di un effetto di senso verso binari ludici o letterari. Per far ciò abbiamo spostato necessariamente l'azione dello scandaglio epistemologico su problematiche concernenti principalmente il *play* del mittente e le specifiche prassico/interpretative di ciò che egli *fa* durante l'attualizzazione soggettiva del testo. Questa differenza, sicuramente fondamentale e ripresa più volte durante il corso dell'argomentazione come mantra operativo, è stata teorizzata tenendo comunque sempre ben presenti quelle che sono le differenti strategie testuali alla base delle due tipologie prese in esame e le cui marche discorsive permettono un riconoscimento strutturale aprioristico della volontà di costruzione di un *solutore modello* in un caso e di un *lettore modello* nell'altro. Le differenze principali tra fruizione ludica e funzione letteraria sono state così definite:

- l'opera giocosa è caratterizzata da una sostanziale *chiusura semantica* ed *esauribilità narrativa*, che si manifestano all'interno del percorso fruitivo del gioco enigmistico nelle forme di un processo di *decodifica*. Il lavoro letterario, al contrario, favorisce l'attivazione di una *molteplicità interpretativa*, che ne garantisce un'*apertura semantica* indeterminata e continuamente riformulabile;
- la performance enunciazionale del mittente letterario è solitamente accompagnata da da una presa *estetica* del testo che ha di fronte, esperienza di fruizione invece generalmente assente nella pratica ricreativa in cui il piacere provato dall'enunciatario si caratterizza come un qualcosa di *ludico* e *giocoso*;
- il testo letterario è, per sua stessa definizione, *imperfetto* e normativamente meno vincolato, essendo anzi la *deviazione dalla norma* e l'*errore nel sistema* marchi di fabbrica del genere che proprio in virtù di essi riesce a fare senso, mentre il gioco è caratterizzato da un'*esattezza* di fondo da cui deriva la possibilità della presenza di un'interpretazione *corretta* rispetto alle altre;
- la funzione segnica letteraria si fa portatrice di un'*evoluzione dinamica* del sistema linguistico, il cui operato si caratterizza quindi come fortemente *produttivo* e latore di

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

continue novità stilistiche e comunicative. I segni dei giochi linguistici, al contrario, hanno come punto in comune il sostanziale *omeomorfismo statico* e l'*assenza di novità*, in quanto un avanzamento in direzione opposta intaccherebbe la cristallizzazione codificatrice che caratterizza il suo comparto normativo e sulla quale si basa l'esattezza dell'intera comunicazione ludica;

- in entrambi i casi fattori *comunitari* e *contestuali* giocano un ruolo fondamentale nella percezione di ciò che viene reputato ludico o letterario e nell'indirizzare determinate strategie di presa e attualizzazione semantica, nonostante la presenza a monte di *tipi cognitivi* prestabiliti e precedenti il superamento della soglia cosciente di attenzione indirizzino pre-semiosicamente i percorsi interpretativi del mittente verso l'una o l'altra direttrice.

Anche in questo caso abbiamo visto come i due generi possano confondersi parzialmente tra loro e acquistare, in specifiche circostanze di fruizione, l'uno le caratteristiche dell'altro e generare così giochi dalla funzione estetica e opere letterarie più o meno ludiche, come nel caso dei due fenomeni testuali del cruciverba e de *La vita*. È infatti possibile, per uno schema di parole crociate, che l'arzigogolìo grafemico della soluzione si faccia carico di interpretazioni posteriori alla decodifica e quindi, conseguentemente, della veicolazione di un surplus di significato e, antipodicamente, il romanzo oulipiano prevede tra le sue possibilità di attivazione proprio quella di giocare con il lettore, che può ricercare al suo interno le mosse codificatrici precedentemente eseguite dall'enunciatore.

Proprio nell'ultimo capitolo ci siamo soffermati sullo svisceramento analitico delle regole di base e delle specificità ludiche e letterarie di questi due testi. Riprendendo l'orientamento teorico seguito nel corso delle due sezioni precedenti, abbiamo inizialmente analizzato le regole di generazione e di combinazione su cui si basano la costruzione del gioco delle parole crociate e del romanzo perecchiano, in entrambi i casi soggiacenti all'azione di un'analoga *ratio* permutazionale, seppur seguendo quella diversa intenzionalità comunicativa di fondo dettata dalle caratteristiche di genere. Si è proseguito poi con le descrizioni delle specificità

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

enunciazionali dei rispettivi percorsi di fruizione, per le quali ci siamo appoggiati alla rilevanza metodologica del concetto di *testualizzazione*, la cui ingerenza e riconoscibilità nella messa in atto delle rispettive matrici combinatorie di manifestazione testuale ne ha reso lo sfruttamento pregno di sbocchi operativi pertinenti ed efficaci. Grazie a questa mossa siamo riusciti a compiere un'azione metodologica molto simile a quella effettuata, seppur secondo un *range* molto più esteso, nel secondo capitolo, cioè il rilevamento di analogie e differenze nella presa soggettiva del senso promossa dalle due macchine testuali, che riportiamo adesso sintetizzate:

- il gioco delle parole crociate è caratterizzato da un meccanismo di *chiusura* che definisce la fine dell'atto interpretativo, mentre il testo oulipiano promuove un'*apertura semantica* che allarga indefinitamente il raggio delle interpretazioni possibili;
- i due testi si distinguono anche e soprattutto per la portata effettiva del relativo *fare interpretativo* che si distingue, nel caso del gioco delle parole crociate, per una spiccata *dimensione produttiva* (agendo il solutore direttamente sul testo e contribuendo così a trasformarlo mediante un'impressione materica sull'interfaccia di gioco), che risulta invece notevolmente lenita nel caso del romanzo di Perec, il quale prevede un rapporto di fruizione letterariamente canonico in cui al mittente non è richiesto altro che un processo di lettura autotrainato, senza alcuna manifesta necessità di intervenire concretamente su di esso;
- entrambi i testi presentano un elevato grado di organizzazione *planare*, risultando però distinti dal punto di vista dell'*identità figurale* e di una minore immediatezza percettiva da parte del lettore oulipiano rispetto al solutore edipico;
- nonostante un sistema di organizzazione topologica e spaziale analogo del meccanismo testuale e dei ritmi di percorrenza a essi associati, che favoriscono in entrambi i casi l'emersione di un effetto di senso sinesteticamente *esplorativo* del complesso lessematico cruciverbistico e della palazzina perecchiana, il primo è caratterizzato da una strutturazione discorsiva prevalentemente *asemantica* e *non*

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

narrativa, mentre nel secondo entrambe queste articolazioni interne vengono magnificate;

- il cruciverba si distingue per la sua imprescindibile *correttezza* e mancanza di interferenze comunicative altre rispetto a quelle previste dalle sue stesse regole di base, mentre nel romanzo l'*errore*, il *tassello vuoto* e la *deviazione* repentina dalla norma non soltanto sono presenti ma addirittura ricercati, in quanto portatori del senso estetico-artistico dell'insolvibilità stessa dell'esistenza umana;
- il tasso agonale del rapporto di *sfida* tra enunciatore ed enunciatario nei due testi ha un'intensità profondamente differente, in quanto si basa sul *rispetto delle aspettative* e su una sostanziale *lealtà* nel caso cruciverbistico ed è incentrata invece sulla continua *disattesa delle tattiche* e delle *strategie interpretative* del lettore nel caso de *La vita*;
- per quanto da un certo punto di vista i due testi siano accomunabili sotto il piano *ritmico* di fruizione e assimilabili mediante una simile *prensione impressiva*, le configurazioni armoniche degli apparati timici e propriocettivi dei rispettivi mittenti si distinguono sulla base di una sostanziale *euforia* e *piacevolezza* dell'esperienza cruciverbistica contro la costante *insoddisfazione* e senso di *incompletezza* promulgati dalla lettura del romanzo.

Quindi, al di là delle differenze imprescindibili che intercorrono tra queste due pratiche e i relativi percorsi di fruizione suggeriti dai loro stessi apparati testuali, risulta chiaro che essi siano accomunabili sotto più di un punto di vista. In particolare essi si confondono e si mescolano l'uno con l'altro specialmente da un punto di vista *esperienziale*, in quanto il percorso risolutivo del cruciverba può arrivare a caricarsi di un effetto estetico, e una fruizione ludico/ricreativa del tomo oulipiano non è, come abbiamo visto, escludibile a priori.

Dopo questa breve ricapitolazione, siamo arrivati finalmente alla conclusione vera e propria. Speriamo di essere stati abbastanza abili nello stendere una trama argomentativa di stampo comparativo che, nonostante non sia basata su una prospettiva di studio interamente originale (essendo il gioco già stato portato alla ribalta nel corso del dibattito teorico novecentesco

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

come metafora isomorfica del linguaggio stesso) si può affermare, senza pericolo, che sia stata almeno parzialmente abbandonata, essendo i due campi del ludico e del letterario generalmente trattati indipendentemente l'uno dall'altro in quanto il primo, anche nella sua declinazione più strettamente linguistica, viene generalmente considerato come una sorta di degenerazione semiseria del secondo. Ci auguriamo di aver contribuito, nel nostro piccolo, a smentire questa convinzione e a dimostrare, per contro, l'innegabile efficacia operativa del gioco anche per lo studio di un fenomeno dalla natura eminentemente estetica come la narrativa libresca.

A oggi infatti, come sostenuto nell'introduzione e come descritto puntualmente da Bartezzaghi (2016), il termine "ludico" ha assunto delle forme molto diverse rispetto a quelle che un tempo sono state messe sotto la lente d'ingrandimento da Huizinga e Caillois. Nella civiltà del web esso è da intendersi, ormai, come un fenomeno dalla dimensione frattale e dalla composizione estremamente particellare, i cui atomi compositivi si incuneano quotidianamente all'interno dei più svariati meati interstiziali dell'esperienza umana. Elementi di gioco e pratiche di ricombinazione, che abbiamo visto caratterizzare il fenomeno ludico ma alle cui limitazioni non sfuggono neanche le norme di produzione letteraria, sono ormai ovunque, ci accompagnano in ogni luogo noi andiamo senza che neanche ce ne rendiamo conto, tanto la nostra esperienza di tutti i giorni è semiosicamente stimolata e bombardata da segnali mediatici di tutti i tipi. Dalle dinamiche sociali alle interazioni con il prossimo, ogni cosa è ormai "gamificata", e se è vero che le tendenze scrittorie del genere letterario *stricto sensu* stanno andando sempre più prepotentemente in direzione opposta, con contaminazioni con il genere cronachistico e l'assunzione di uno stile giornalistico tendente al realismo, è altresì vero che le nuove forme di letteratura e di narrazione del nuovo millennio, veicolate principalmente attraverso il medium audio-visivo e che consistono principalmente in film e serie televisive, presentano tantissimi tratti tipici (per quanto riguarda sia la composizione strutturale che la conformazione del processo fruitivo) dei quesiti enigmistici e dei componimenti oulipinani, che per quanto appartengano a semiosfere diverse sono legati indissolubilmente tra loro da una serie vastissima di contaminazioni reciproche.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Ma perché allora prendere in esame pratiche e testi che, anche se non appartengono completamente al passato, possono considerarsi certamente datati e “primitivi” rispetto ai tanti esponenti miscelati che la contemporaneità ci serve in un luculliano (se non a volte trimalcionico) piatto d'argento? Infatti gli esperimenti di ricombinazione e potenziamento linguistico tentati dall'avanguardia sembrano ormai fare capo a dichiarazioni ideologiche che, se non del tutto defunte (visto che l'opificio continua imperterrito a generare componimenti e opere basate su leggi e algoritmi sempre più complessi) possono considerarsi ormai decadute all'interno del genere letterario; similmente, per quanto la pratica edipica, specialmente nella sua declinazione cruciverbistica, sia ancora oggi molto praticata su scala almeno nazionale, non si può negare che sia vittima di una concorrenza spietata nell'ambito del mercato del divertimento e della ricreazione, più che saturo di prodotti ludici di ogni tipo la cui spaziale numerosità rende difficoltosa anche una distinzione fra ciò che può essere effettivamente considerato un gioco e cosa no (ma tale considerazione, se si è letto attentamente il seguente lavoro, non dovrebbe stupire più di tanto).

Ma proprio tali pratiche ibride, le cui modalità di produzione e di fruizione sono fortemente intaccate da componenti strutturali ed enunciazionali che appartengono sia all'ambito ludico che a quello estetico, non possono non essere in qualche misura debitrici a quelli che potremmo definire come degli antesignani di questo particolare processo di mescolamento. Se è vero che, al giorno d'oggi, chi fruisce di questa caterva di prodotti audio-visivi e ludici può tranquillamente non aver assimilato in modo conscio e consapevole il processo di ibridazione tipico dell'operato oulipiano (se non, più probabilmente, non aver mai letto niente di ciò che è uscito dalle penne degli autori del collettivo) e non avere idea del comune funzionamento del *game* espressivo che lega quest'ultimo alle pratiche edipiche, certamente ci sono state delle evoluzioni nelle dinamiche fisiologiche di normalizzazione che partono proprio da questa prima risma di esponenti testuali, contribuendo alla nascita degli analoghi testi contemporanei in modo più o meno volontario. Esisterebbe oggi un gioco come *Ruzzle*, che della combinazione tra lettere per formare nuove parole fa l'elemento principale di comunicazione col giocatore, senza il cruciverba? Ed esisterebbero le varie parodie, *mash-ups*, *vines*, *compilations*, senza i tentativi oulipiani? Ci sentiamo di rispondere negativamente a questa

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

domanda, o almeno di affermare che simili giochi e opere multimediali non sarebbero come sono oggi senza l'influsso di questi due fenomeni precedenti. E crediamo anche che un autore oulipiano come Perec, ai tempi appassionato e incallito risolutore di schemi su schemi di parole crociate, sarebbe oggi un *ruzzle-fan* di prima categoria, senza provare alcun tipo di vergogna nel divertirsi con un'applicazione che molti, sicuramente, considerano niente più di "un giochino per passare il tempo".

La già affermata primitività degli oggetti studiati, quindi, non soltanto non è un difetto, ma risulta anzi essere, proprio grazie alla sua semplicità e grossolanità strutturale, un pregio di raro valore, dal momento che dalle grezze matrici algoritmiche dei primi esperimenti oulipiani e dalla semplicità e auto-evidenza di molti giochi edipici non possono che emergere in maniera chiara e definita tutti quegli ingranaggi particellari di manipolazione testuale con cui autore, lettore e solutore devono avere necessariamente a che fare e che sono alla base anche delle pratiche ibride odierne. È proprio in questo modo che si è potuto mostrare più evidentemente quel vasto insieme di contaminazioni di fondo che, abbiamo visto, permeano su più livelli le correlazioni tra ludico ed estetico-letterario: sia per quanto riguarda il *game* generativo, con lo sfruttamento similare di un processo manipolativo di *ratio difficillima*, che per il *play* interpretativo, i cui meccanismi di decodifica e interpretazione possono collidere tra loro generando esperienze di fruizione sempre diverse proprio grazie all'assunzione, da parte dei rispettivi processi di acquisizione, delle specifiche enunciazionali dell'altro. Per capire meglio il punto di forza del nostro lavoro e un suo possibile impiego in studi legati alla modernità, lo si potrebbe allora considerare come una sorta di corso propedeutico atto a favorire una maggior comprensione critica di fenomeni successivi molto più complessi: se non a livello strettamente semantico e discorsivo, almeno sotto il punto di vista algoritmico della complessità manipolatoria. Se posizionato all'interno della linea evolutiva socio-culturale, dunque, uno studio delle contaminazioni tra enigmistica e letteratura (e la relativa generazione di una vischiosa "enigmistica letteraria" o "letteratura enigmistica", a seconda di dove si voglia mettere l'accento) acquista una pertinenza fortissima e incentiva il proseguimento del cammino in questa direzione, di cui questa trattazione è e vuole essere soltanto un punto d'inizio ma le cui diramazioni sono virtualmente innumerevoli e i luoghi

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

d'arrivo incredibilmente promettenti. Ci auguriamo di essere riusciti a comunicare al lettore tale alternanza e convivenza concettuale per mezzo dello svisceramento analitico di pratiche testuali che reputiamo non soltanto estremamente esplicative per la dimostrazione delle tesi qui sostenute ma per le quali, inoltre, nutriamo una sincera curiosità e attrattiva, sperando così di aver compensato eventuali lacune e mancanze nell'impianto argomentativo e teorico attraverso la nostra passione per l'uno e l'altro campo.

In particolare, la scelta di prendere come banchi di prova dell'analisi diretta due testi così rilevanti dal punto di vista dell'impianto formale e sostanziale del piano dell'espressione come il gioco del cruciverba e il romanzo di Perec, risulta fondante per la dimostrazione di quanto la testualizzazione sia influente nelle modalità produttive e fruitive del comparto manipolativo. Una pertinenza assolutamente non irrilevante, dal momento che lo slittamento socio-culturale sopra descritto è portatore di un altro avanzamento su un piano prettamente mediatico, che di tale pertinenza si è fatto carico in maniera preponderante. Infatti gli odierni prodotti ludici e finzionali-narrativi sono caratterizzati da un legame semiotico con l'enunciatario fondato su una più intensa componente incarnata e sinestetica rispetto alla fruizione del semplice medium cartaceo. Bene, anche i due esemplari scelti in questa sede hanno un impatto percettivo molto potente sul lettore/solutore, almeno se confrontati con altri testi interni alle rispettive semiosfere di appartenenza (come ad esempio indovinelli o altri esperimenti di letteratura combinatoria), seppur tra le parole crociate e *La vita* vi sia uno scarto nel differente grado ottico di presa visiva del testo, come si è sostenuto in § 3.2.1. L'ingerenza della sostanza dell'espressione e quindi dell'oggetto testuale in quanto tale è sicuramente estendibile a quella che pervade le analoghe pratiche contemporanee, in quanto non si può negare l'importanza della presa sensoriale all'interno delle moderne strutture audio-visive di comunicazione di massa, popolate da schermi di televisori, computer e smartphone. Tali monitor ci colpiscono inizialmente, ancor prima che iniziamo a elaborare l'informazione in essi contenuta, a un livello puramente percettivo, mediante un insieme di stimoli luminosi e segnali acustici di vario tipo che attirano la nostra attenzione pre-semiosica grazie alla loro pregnanza estesica. Ancora una volta, quindi, lo studio delle contaminazioni reciproche tra due testi orgogliosamente “vecchi” ci ha dato l'opportunità di effettuare un'analisi precisa e

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

scrupolosa sulla conformazione e sul legame strutturale di atomi espressivi di dimensione ben maggiore rispetto a quelli che caratterizzano le moderne interfacce di mediazione comunicativa, formate da elementi cibernetici la cui grandezza è invece esigua e la coesione molecolare estremamente fusiva ed essendo così, proprio per questi motivi, più difficilmente osservabili e analizzabili. Il percorso tra le caselle del cruciverba e nel labirinto del quadrato condominiale perecchiano ci sembra quindi aver agito come una sorta di ingrandimento di quello al pixel e multi-stratificato degli schermi moderni, la cui definizione, sempre più raffinata e tendente a una simulazione del reale quasi esasperante, sta raggiungendo gradi di risoluzione le cui *k* stanno diventando un po' troppe per poter tenere conto scrupolosamente di tutte.

Concludiamo quindi questa nostra lunga cavalcata ribadendo una volta per tutte la natura "orgogliosamente potenziale" del lavoro svolto, sperando che possa in futuro venire in soccorso a tutti coloro che vorranno addentrarsi nelle terre continuamente da scoprire e da ri-scoprire del ludico, del letterario e della loro reciproca collaborazione e contaminazione. Lanciamo a tutti i nuovi esploratori la sfida, alla stregua di uno scrittore oulipiano o di un autore enigmistico, ci verrebbe da dire, di riuscire a fare ulteriore luce su questi due mondi tanto diversi e al tempo stesso così simili tra loro, portando avanti, se lo reputano opportuno, le teorie emerse dalla nostra argomentazione, ma rimanendo in ogni caso fermamente convinti di una cosa: che per quanto i tempi possano cambiare ed evolversi, per quanto i testi e i fenomeni sociali intorno a noi possano assumere forme talmente complesse ed elaborate da scoraggiare anche solo il tentativo di capirne l'estrema e dinamica mutevolezza, vale sempre la pena cercare un proprio ritaglio di spazio all'interno del quale poter agire e metterci alla prova, nonostante trovarlo possa essere alle volte terribilmente difficile. Andare sempre alla ricerca, insomma, di un'altra stanza sconosciuta da esplorare. E, conseguentemente, di un'altra casella bianca da tentare di riempire.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

BIBLIOGRAFIA

AUTORI VARI

1959 *Il Valletto. Cinquecento indovinelli*, Pasquino, Roma.

1968 *L'enigmistica*, a cura di Berretta D. S. e Costa R., Librex, Milano.

2010 “Il Nano Ligure. Tutti gli indovinelli” Enignet – sito di enigmistica classica http://www.enignet.it/uploads/documenti/Il%20Nano%20Ligure-Tutti%20gli%20indovinelli%20(2016).pdf.

2012a “Il Canto della Sfinge, 34” Il Canto della Sfinge http://www.cantodellasfinge.net/la-rivista-n-35/.

2012b “Il Canto della Sfinge, 35” Il Canto della Sfinge http://www.cantodellasfinge.net/la-rivista-n-35/.

2013 “Il Canto della Sfinge, 36” Il Canto della Sfinge http://www.cantodellasfinge.net/category/la-rivista/la-rivista-del-canto-della-sfinge/la-rivista-2013/.

2014 “La Settimana Enigmistica, 4266”, La Settimana Enigmistica, Milano.

2016a “La Settimana Enigmistica, 4413”, La Settimana Enigmistica, Milano.

2016b “La Settimana Enigmistica, 4414”, La Settimana Enigmistica, Milano.

BARBIERI, D.

2004 *Nel corso del testo*, Bompiani, Milano.

BARTEZZAGHI, S.

1993 "Sistematica dell'ambiguità, appunti di semiotica dell'enigmistica", *Versus, quaderni di studi semiotici*, 64, pp. 97-111.

2001 *Lezioni di enigmistica*, Einaudi, Torino; edizione consultata 2009.

2004a *Incontri con la Sfinge*, Einaudi, Torino.

2004b “Ingegni ed enigmi. Il gioco come meccanica della lingua” EC – Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=92.

2007 *L'orizzonte verticale. Invenzione e storia del cruciverba*, Einaudi, Torino; edizione consultata 2013.

2016 *La ludoteca di Babele*, Utet, Torino.

BARTHES, R.

1970 *S/Z*, Seuil, Paris (trad. it. *S/Z*, Einaudi, Torino, 1973).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

BERTELLI, D.; RIBIERE, M.
2003 *Entretiens et conférences, volume II 1979-1981*, Joseph K., Mayenne.

BERTINI, M.
2002 “La vita istruzioni per l’uso”, in Moretti 2002.

BERTRAND, D.
2000 *Précis de sémiotique littéraire*, Édition Nathan HER, Paris (trad. it. *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma, 2002).

BORGES, J. L.
1941 *La biblioteca de Babel*, in Borges 1944.
1944 *Ficciones*, SUR, Buenos Aires (trad. it *Finzioni: la biblioteca di Babele*, Einaudi, Torino, 1955).

BORSARI, A.
1993 “Georges Perec : oggetti, spazio, descrizione”, *Riga*, 4, Marcos y Marcos.
1996 “Italo Calvino”, *Riga*, 9, Marcos y Marcos

BURGELIN, C.
1988 *Georges Perec*, Editions du Seuil, Paris (trad. it. *Georges Perec. La letteratura come gioco e sogno*, Costlan, Milano, 2008).

CAILLOIS, R.
1958 *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Gallimard, Paris (trad. it. *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981).

CALVINO, I.
1962 “La sfida al labirinto”, *Il menabò*, 5 (ora in Calvino 1995).
1968 “Appunti sulla narrativa come processo combinatorio”, *Nuova Corrente*, 46-47 (poi “Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio”, in Calvino 1995).
1973 *Il castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino; edizione consultata 2012.
1976 “Piccolo sillabario illustrato”, *Il caffè*, 1.
1982 “Perec gnomo e cabalista”, *La Repubblica*, 6 marzo (ora “Ricordo di Georges Perec”, in Calvino 1995).
1984 “Perec e il salto del cavallo”, *La Repubblica*, 16 maggio (ora “Perec: La vita istruzioni per l’uso”, in

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

Calvino 1995).
1995 *Saggi vol.I*, Mondadori, Milano.

DELEUZE, G.
1973 “A quoi reconnait-on le structuralisme?”, in *Histoire de la philosophie. Idées, doctrines. Vol. 8: le XX Siècle*, Hachette, Paris (trad. it. “Da che cosa si riconosce lo strutturalismo”, in Fabbri e Marrone, 2000).

DERRIDA, J.
1967 *L'écriture et la différence*, Seuil, Paris (trad. it. *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino, 1971).

ECO, U.
1973 *«Homo ludens» oggi*, Einaudi, Torino; edizione consultata 2002.
1975 *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano; edizione consultata 2008.
1979 *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
1980 *Il nome della rosa*, Bompiani, Milano; edizione consultata 1987.
1983a “Introduzione agli *Esercizi di stile*”, Einaudi, Torino, in Queneau 1983.
1983b “Postille a *Il nome della rosa*”, in Eco 1987.
1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1984.
1985a *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.
1985b “Il segno della poesia e il segno della prosa”, in Eco 1985a.
1990 *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano; edizione consultata La nave di Teseo, 2016.
1995 *Povero Pinocchio*, Comix, Modena.
1997 *Kant e l’ornitorinco*, Bompiani, Milano.
2002 *Sulla letteratura*, Bompiani, Milano.

FABBRI, P.
1987 “Moduli e parabole. Ragionare per figure”, in Fabbri 2000a.
2000a *Elogio di Babele*, Roma, Meltemi.

FABBRI, P.; MARRONE, G. (a cura di)
2000 *Semiotica in nuce, I fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma.
2001 *Semiotica in nuce, II, Teoria del discorso*, Meltemi, Roma.

FALCHETTA, P.
1995 *Mappa della sopravvivenza*, Guida, Napoli; edizione consultata 2013.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

FERRARO, G.; PISANTY, V.; POZZATO, M. P.
2007 *Variazioni semiotiche*, Carocci, Roma.

FILOCAMO, C.; RIVA, G.
2002 “Anagrammi… Che passione!” Enignet – sito di enigmistica classica
http://www.enignet.it/uploads/documenti/Opus03_anagrammi.pdf.

FISH, S.
1980 *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Harvard, Cambridge (trad.it *C'è un testo in questa classe?*, Einaudi, Torino, 1987).

FONTANILLE, J.
2001 “Lo schema passionale canonico”, in Fabbri, Marrone 2001.

FREUD, S.
1905 *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten*, Franz Deuticke, Leipzig und Wien (trad. it. *Il motto di spirito*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002).

GEMIGNANI, N.
1992 “Dal cruciverba all'indovinello” Enignet – sito di enigmistica classica
http://www.enignet.it/uploads/documenti/Normano%20Gemignani%20(Norman)%20-%20Dal%20Cruciverba%20All'Indovinello%20(1992).pdf.

GENINASCA, J.
1997 *La parole littéraire*, P.U.F., Paris (trad. it. *La parola letteraria*, Bompiani, Milano, 2000).
2001 “L'efficacité des discours littéraires”, in Pezzini 2001.

GILSON, M.; PALAZZI, R.
1997 *Dizionario di mitologia e dell'antichità classica*, Zanichelli, Bologna.

GOMBRICH, E.
1966 “Freud's Aesthetics”, in *Encounter*, 26, pp. 30-40 (trad. it. *Freud e la psicologia dell'arte. Stile, forma e struttura alla luce della psicanalisi*, Einaudi, Torino, 1967).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

GREIMAS, A. J.
1966 *Sémantique structurale: recherche de méthode*, Larousse, Paris (trad. it. *Semantica strutturale*, Rizzoli, Milano, 1968).
1970 *Du sens. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris (trad. it. *Del senso*, Bompiani, Milano, 1974).
1975 *Maupassant. La sémiotique du texte: exercices pratiques*, Seuil, Paris (trad. it. *Maupassant. Esercizi di semiotica del testo*, Centro Scientifico Editore, Torino, 1995).
1980 "A propos du jeu", *Actes Sémiotiques - Documents*, 11-13 (trad. it., "A proposito del gioco", in Greimas 1995).
1983 *Du Sens II*, Editions du Seuil, Paris (trad. it. *Del senso II*, Bompiani, Milano, 1984).
1987 *De l'imperfection*, Fanlac, Périgueux (trad. it. *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo, 1988).
1995 *Miti e figure*, Esculapio, Bologna.

GREIMAS, A.J.; COURTÉS, J.
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Mondadori, Milano, 2007).

GREIMAS, A.J.; FONTANILLE, J.
1991 *Sémiotique des passions. Des états des choses aux états d'âmes*, Seuil, Paris (trad. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Bompiani, Milano, 1997).

GRICE, H. P.
1975 *Logic and conversation*, Academic Press, New York (trad. it. *Logica e conversazione*, Il Mulino, Bologna, 1993).

HJELMSLEV, L. T.
1943 *Omkring sprogteoriens grundlæggelse*, Festkrift udgivet af Københaus Universitet (trad. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1968).
1968 "La structure fondamentale du langage", supplemento alla traduzione francese di Hjelmslev 1943 (trad. it. "La struttura fondamentale del linguaggio", *Versus*, 43, pp. 3-40).

HUIZINGA, J.
1939 *Homo ludens*, Pantheon Akademische Verlagsanstalt, Amsterdam (trad. it. *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1973; edizione consultata 2002).

JAKOBSON, R.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1963 *Essais de linguistique générale*, Minuit, Paris (trad. it. *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano, 1966; edizione consultata 1982).

KANT, I.
1781 *Kritik der reinen Vernunft*, Hartknoch, Riga (trad. it. C*ritica della ragion pura*, Laterza, Bari, 1910).

KOESTLER, A.
1964 *The Act of Creation*, Hutchinson, London (trad. it. *L'atto della creazione*, Astrolabio-Ubaldini editore, Roma, 1975).

KUHN, T. S.
1962 *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago (trad. it. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino, 1969; edizione consultata 1978).
1969 "Poscritto 1969", in Kuhn 1969.

LACAN, J.
1932 *De la psychose paranoïaque dans ses rapports avec la personnalité*, Le Seuil, Paris (trad. it. *Della psicosi paranoica nei suoi rapporti con la personalità*, Torino, Einaudi, 1980).

LEIBNIZ, G. W.
1990 *Philosophische schriften: 1663-1672*, Akademie-verlag Berlin, Berlin (trad. it, *Scritti filosofici*, UTET, Torino, 2000).

LÉVI-STRAUSS, C.
1950 *Introduction à l'oeuvre de Marcel Mauss*, Presses universitaires de France, Paris.
1958 *Anthropologie structurale*, Plon, Paris (trad. it. *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano, 1966).
1975 *La Voie des masques*, Skira, Genève.

LOTMAN, J. M.
1970 *Struktura chudozovennogo teksta*, Iskusstvo, Moskva (trad. it. *La struttura del testo poetico*, Mursia, Milano, 1972-90).
1985 *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia.

LOTMAN, J. M.; USPENSKIJ, B. A.
1975 *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

MANETTI, G.; VIOLI, P.
1977 “Grammatica dell'arguzia”, in *Versus, quaderni di studi semiotici*, 18, pp. 1-130.

MEYER, L. B.
1956 *Emotion and meaning in music*, The University of Chicago Press, Chicago & London (trad. it. *Emozione e significato nella musica*, Il Mulino, Bologna, 1992).

MENEGHELLI, A.
2005 “Pratiche di gioco e significazione in atto”, Ocula
http://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm.

MOORE, T. (a cura di)
1973 *Cognitive Development and the Acquisition of Language*, New York Academic Press, New York.

MORETTI, F.
2002 *Il romanzo, Vol. II*, Einaudi, Torino.

OULIPO (associazione)
1973 *La littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*, Gallimard, Paris (trad. it. *Oulipo, la letteratura potenziale. Creazioni Ri-creazioni Ricreazioni*, Cooperativa Libraria Universitaria Editrice Bologna, Bologna, 1985).
1981 *Atlas de littérature potentielle*, Gallimard, Paris.

PANOSETTI, D.
2007 "Il testo anamorfico: strutture topologiche ambigue e prensione estetica nel discorso letterario" AMS Tesi di Dottorato
http://amsdottorato.unibo.it/220/1/Tesi_Panosetti.pdf
2015 *Semiotica del testo letterario. Teoria e analisi*, Carocci, Roma.

PEIRCE, C. S.
1931 *Collected papers*, Harvard University Press, Cambridge.

PEREC, G.
1967 *Un homme qui dort*, Denoël, Paris (trad. it. *Un uomo che dorme*, Quodlibet, Macerata, 2009).

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

1969 *La disparition*, Denoël, Paris (trad. it. di Piero Falchetta *La scomparsa*, Guida, Napoli, 2013).
1974a *Espèces d'espaces*, Galilée, Paris (trad. it. *Specie di spazi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989).
1974b *Ulcérations*, Bibliothèque oulipienne, Paris.
1978 *La Vie mode d'emploi*, Hachette, Paris (trad. it. *La vita, istruzioni per l'uso*, Rizzoli, Milano, 1984; edizione consultata 2016).
1979 *Les Mots Croisés*, Mazarine, Paris.
1981 "Creation et contraintes dans la production litteraire", Conferenza tenuta presso l'Istituto di lingue romanze dell'Universita Copenaghen, ora in Bertelli & Ribiere, 2003.
1983a "Entretien avec Ewa Pawlikowska", *Littératures*, 7, Universite de Toulouse-Le-Mirail, pagg. 69-77 (trad. it. "Conversazione con Ewa Pawlikowska", in Borsari 1993).
1983b "Entretien avec Gabriel Simony", *Jungle*, 6, février (trad. it. "Conversazione con Gabriel Simony ", in Borsari 1993).
1986 *Les Mots Croisés II*, P.O.L./Mazarine, Paris.
1999 *Les Mots Croisés, précédés de considérations de l'auteur sur l'art et la manière de croiser les mots*, P.O.L., Paris.

PEZZINI, I. (ed.)
2001 *Semiotic efficacity and the effectiveness of text: from effects to affects*, Turnhaut, Brepols.

POZZATO, M. P.
2011 *Semiotica del testo*, Carocci, Roma.

QUENEAU, R.
1947 *Exercices de style*, Gallimard, Paris (trad. it. di Umberto Eco *Esercizi di stile*, Einaudi, Torino, 1983).
1961 *Cent Mille Milliards de Poémes*, Gallimard, Paris.

RASTIER, F
2001 *Arts et sciences du texte*, Presses universitaires de France (trad.it *Arti e scienze del testo*, Meltemi, Roma, 2003).

RASTIER, F.; CAVAZZA, M.; ABEILLE, A.
1994 *Sémantique pour l'analyse*, Masson, Paris.

RIESMAN, D.; GLAZER, N.; DENNEY, R.
1961 *The Lonely Crowd*, Yale University Press, New Haven – London.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

RINALDI, R.
2004 *La grande catena. Studi su La vie mode d'emploi di Georges Perec*, Marietti, Genova-Milano.

RIVA, G.; NAVONA, M.
2001 “Antologia tematica di crittografie mnemoniche” Enignet – sito di enigmistica classica http://www.enignet.it/uploads/documenti/Opus04_1_cg_tema.pdf.

ROSCH, E.
1973 "On the Internal Structure of Perceptual and Semantic Categories", in T. Moore (a cura di) 1973.

SAUSSURRE, F.
1916 *Cours de linguistique générale*, Payot, Lausanne-Paris (trad. it. *Corso di linguistica generale*, Laterza, Bari, 1970).

SCHMIDT, S.
1973, *Texttheorie*, Fink, München (trad. it. *Teoria del testo*, Il Mulino, Bologna, 1982).

SINGH, S.
1999 *The Code Book. The Science of Secrecy from Ancient Egypt to Quantum Cryptography*, Fourth Estate, London (trad. it. *Codici & segreti. La storia* affascinante *dei messaggi cifrati dall'antico Egitto a internet*, BUR, Bologna, 2001)

STAROBINSKI, J.
1971 *Les mots sous les mots. Les anagrammes de Ferdinand de Saussure*, Gallimard, Paris (trad. it *Le parole sotto le parole*, Il Melangolo, Genova, 1982)

TOLOSANI, D.
1901 *Enimmistica*, Hoepli, Milano.

TRAINI, S.
2008 *Le due vie della semiotica*, Bompiani, Milano.

VOLLI, U.
2003 *Manuale di semiotica*, Laterza, Bari.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

WITTGENSTEIN, L.
1953 *Philosophische Untersuchungen*, G.E.M. Anscombe e R. Rhees, Oxford (trad. it. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino, 1967).

ZADEH, A. L.
1965 “Fuzzy sets”, in *Information and control*, 8, pp. 338-353.

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

SITOGRAFIA

Enignet – sito di enigmistica classica, http://www.enignet.it/

Ocula, http://www.ocula.it/

La Repubblica.it, http://www.repubblica.it/

La Settimana Enigmistica, https://www.lasettimanaenigmistica.com/

Oplepo, http://www.oplepo.it/

Oulipo | Ouvroir de littérature potentielle, http://www.oulipo.net/

Wikipedia, l'enciclopedia libera, https://it.wikipedia.org/wiki/

Youtube, https://www.youtube.com/

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)

RINGRAZIAMENTI

I miei primi due ringraziamenti vanno sicuramente alla professoressa Maria Pia Pozzato e alla dottoressa Daniela Panosetti, per l'attenzione con la quale hanno letto il seguente lavoro e per le puntali critiche e acute osservazioni che mi hanno aiutato a perfezionarne l'efficacia argomentativa. In particolare voglio ringraziare ulteriormente Daniela per aver dedicato così tanto tempo alla lettura della tesi, nonostante i suoi numerosi impegni lavorativi e familiari.

Voglio ringraziare tutta la mia famiglia e in particolare mio padre, mia madre e mia sorella, costanti punti di riferimento da sempre e sostenitori di qualsiasi scelta abbia fatto nel corso della mia vita, anche quelle più difficili.

Ringrazio tutti i miei amici (piombinesi e bolognesi) che mi sono stati vicino e mi hanno dato forza nella stesura di questo lungo lavoro. In particolare Matteo (Mozzo), per la sua infinita gentilezza e disponibilità e il cui divano è stato il mio giaciglio tutte le volte che ho avuto bisogno di tornare a Bologna per reperire i testi necessari per le ultime aggiunte e correzioni della tesi.

I miei ultimi e più sentiti ringraziamenti vanno però a Eleonora, Micol e Gianmarco (membro ad honorem dei “Quattro salti in padella”), compagni non soltanto di università ma anche di molte avventure. Le risate che ci siamo fatti insieme saranno sicuramente il ricordo più bello di tutta la mia esperienza a Bologna. Sono sicuro che nonostante il nostro percorso accademico insieme sia ufficialmente volto al termine, con voi non ci sarà mai un addio… ma soltanto un altro arrivederci!

Document shared on www.docsity.com
Downloaded by: Iacoporygon90 (iacopocellini@gmail.com)