

## La satira politica grafica come linguaggio ludico

### 2.1. La SPG e i due tipi di gioco

L'attività satirica consiste essenzialmente nel «prendere una posizione morale, esprimere un giudizio e dare o distribuire biasimo»<sup>26</sup>. La satira, nel caso specifico la SPG, si presenta cioè come un tipo di critica che tende a mettere in pessima luce o a ridicolizzare il suo oggetto. A questo fine gli strumenti di cui dispone e di cui fa uso più sovente sono la caricatura e il motto di spirito. La prima, ovviamente, sul piano figurativo, il secondo sul piano verbale e su quello che si può definire dell'intersezione figurativo-verbale o intersezione intersemiotica.

Un motto di spirito che operi sul piano verbale si caratterizza nel fatto che può essere compreso anche a prescindere dal testo figurativo. Si veda la seguente vignetta di Giuliano:

Fig. 8



Un motto che operi invece sul piano dell'intersezione non può essere compreso mediante la sola lettura del testo verbale. Se nella vignetta che segue si cancellasse il disegno caricaturale che sovrasta le parole, non si avrebbe più un motto di spirito, ma una normalissima frase dichiarativa.

*Fig. 9*



Caricatura e motto di spirito sono due modi diversi e complementari di realizzazione del comico. Diversi perché si producono all'interno di sistemi linguistici, di sistemi segnici, differenti: l'uno figurativo, l'altro verbale. Complementari in quanto la loro psicogenesi e i meccani-

smi retorici che vengono messi in moto presentano affinità molto ampie.

Il motto di spirito, il *Witz*, fu a suo tempo estesamente analizzato da Sigmund Freud in una celebre opera che ne prendeva in considerazione la tecnica linguistico-retorica e le motivazioni profonde in senso psicoanalitico<sup>27</sup>.

La caricatura, più di recente, fu oggetto di ricerche da parte di Kris e Gombrich<sup>28</sup>, i quali, analizzandone i meccanismi secondo il modello freudiano, giunsero a sostenere la sostanziale analogia delle motivazioni psicologiche che producono questo genere figurativo con quelle che producono il *Witz*.

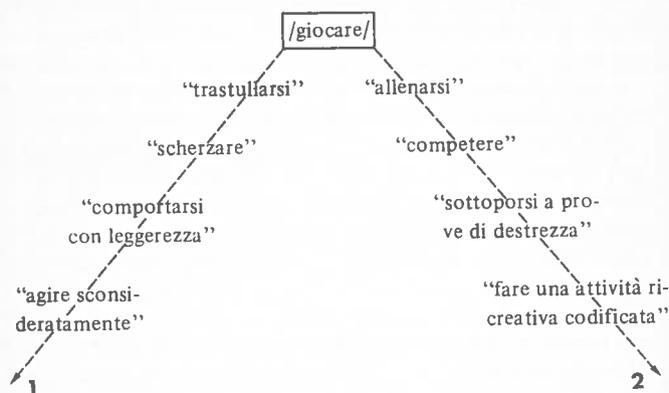
Alla base del motto di spirito e della caricatura vi è, secondo questi autori, una regressione infantile che si rivela nella loro essenza ludica, nel fatto che possono essere considerati dei giochi con i linguaggi<sup>29</sup>. L'elemento ludico, pertanto, può essere ragionevolmente considerato come paradigmatico del funzionamento della SPG. Questo ovviamente non comporta una mera riduzione della satira alla battuta ridanciana o alla raffigurazione buffonesca, ma il riconoscimento di determinate sue affinità con un settore specifico della attività umana che è ricco di articolazioni.

Gli stessi termini che lo definiscono, *gioco* e *giocare*, denunciano nella loro polisemicità, nella loro pluralità di significati, queste articolazioni<sup>30</sup>. Il significante/*giocare*/ può essere sostanzialmente associato a due serie paradigmatiche di significati: una che comprende concetti quali «trastullarsi», «scherzare», «comportarsi con leggerezza», «agire sconsideratamente»; l'altra che comprende invece concetti quali «allenarsi», «competere», «sottoporsi a prove di destrezza», «fare una attività ricreativa codificata» (cfr. fig. 10).

Il paradigma semantico 1 si differenzia dal 2 per il fatto che mentre quest'ultimo identifica attività ordinate da precise regole convenzionali, il primo identifica attività non ordinate. È necessario quindi distinguere per lo meno due tipi fondamentali di gioco, due differenti forme di attività ludica: una in cui colui o coloro che partecipano al gioco si sottopongono a regole ben precise e codificate; un'altra in cui il giocatore o i giocatori si abbandonano a una spontaneità non mediata da schemi conven-

zionali. Tale dicotomia nell'aspetto formale dell'attività ludica è stata osservata più volte, direttamente o indirettamente, da diversi autori.

Fig. 10



Johann Huizinga distingue tra «forme superiori del gioco» e giochi «inferiori o primari» caratteristici dei «neonati e degli animali giovani». I primi hanno una forma «più sviluppata e distinta, il loro senso è più manifesto»; i secondi presentano una qualità irriducibile di pura e semplice giocosità che lo studioso olandese giudica «inaccessibile all'analisi»<sup>31</sup>.

Jean Piaget, a sua volta, rileva un'opposizione tra «gioco simbolico» e «gioco motorio». È questa un'impostazione che affonda ovviamente le proprie radici nell'epistemologia genetica piagetiana. Nello sviluppo del bambino verso la simbolizzazione e il linguaggio, è individuabile una fase durante la quale, attraverso attività di tipo pratico-motorio, egli acquista a poco a poco la padronanza sulla struttura logica che regola le relazioni tra le cose. In questa fase la sua attività si caratterizza per la mancanza di concettualizzazione o simbolizzazione dell'esperienza, mancanza che va sempre più diminuendo man mano che vengono riconosciuti i rapporti tra le varie azioni, tra queste e le cose, e tra le cose fra loro. Durante

questo periodo il bambino gioca sperimentando il proprio corpo, il suo pertanto si può considerare un gioco di tipo «motorio» o «pratico», e inoltre, sotto un altro punto di vista, assolutamente libero rispetto a convenzioni di tipo sociale, un giocare non sottoposto ad alcuna regola codificata. Successivamente, quando la capacità di simbolizzazione si presenta abbastanza sviluppata, quando cominciano ad apparire anche i primi germi di linguaggi comunicativi, il bambino comincia a giocare anche secondo schemi formali che obbediscono a un qualche codice: il gioco si fa simbolico. Ovviamente questo non soppianta il precedente tipo, ma, pur denunciandone la semplicità, la primitività, gli si affianca, ponendosi come una delle due possibilità di realizzazione del gioco. La loro differenza può essere esemplificata, con Piaget, come segue:

Il gioco simbolico sta al gioco pratico (motorio) come l'intelligenza di tipo rappresentativo sta all'intelligenza senso-motoria<sup>33</sup>.

Questa del gioco simbolico è soltanto la prima di tutta una serie di ulteriori fasi evolutive («giochi sociali», «giochi con regole», «giochi coordinati») in cui si assiste a una progressiva complicazione del rapporto tra attività motoria e intervento del codice. Risulta tuttavia chiaro come all'interno della parabola evolutiva descritta da Piaget, si possa stabilire una prima opposizione tra tutte queste fasi in cui, in una qualche maniera, il codice è operante e quella primitiva fase pratico-motoria in cui appare invece totalmente assente.

Per la presente analisi, anche in relazione alle osservazioni fatte, si può verosimilmente ammettere l'operatività di due categorie ludiche definibili (dal momento che se ne prendono in considerazione le relative strutture formali nelle loro implicazioni psico-sociologiche) «gioco libero» e «gioco codificato». Il primo tipo è esemplificato da quei giochi in cui il bambino si abbandona alle corse e agli schiamazzi, o l'adulto alle imprese tipiche dello stato di ubriachezza o comunque di euforia, come il tifo sportivo, il teppismo, ecc.. Il secondo tipo è esemplificato da quei giochi in cui il bambino recita una situazione, o dai giochi di tipo competitivo come il «nascondino», il calcio, gli scacchi, il solitario a carte e simili.

Una sia pur approssimativa considerazione sociologica di questa distinzione induce a osservare come l'attività ludica codificata sembri rappresentare qualcosa di «istituzionale» e controllato, mentre quella libera appaia chiaramente come una attività anti-istituzionale e incontrollata, un qualcosa di immediatamente istintuale.

In ogni società il gioco che obbedisce a regole viene pienamente accettato e favorito, in quanto se ne riconosce l'importanza pedagogica e sociale. Il gioco, con le sue leggi, viene ad essere considerato come un modello del sistema sociale, e giocare significa, in un certo qual modo, allenarsi alla vita di relazione, prepararsi, o abituarsi, a seguire un codice<sup>34</sup>. Si veda quanto ebbe a osservare Johann Huizinga a proposito di quelli che definiva «giochi di indole sociale»:

Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto. Ed ecco qui un nuovo e più positivo segno del gioco: esso crea un ordine, è ordine<sup>35</sup>.

In Unione Sovietica, i semiologi della cultura hanno elaborato il concetto di «sistemi secondari di modellizzazione». Considerati i fenomeni culturali come sistemi di segni, come strutture funzionali di elementi sottoposti a codici, in definitiva come prodotti di un processo comunicativo, questi possono venire analizzati sulla base di quello che è il sistema di segni per eccellenza, ossia della lingua verbale o «naturale»<sup>36</sup>.

Secondo i semiologi sovietici, in particolare Jurij Lotman e coloro che gravitano attorno alla cosiddetta scuola di Tartu, la lingua naturale, segmentando e classificando l'esperienza soggettiva delle cose, rappresenta il principale modellizzatore della nostra visione del mondo. Per questo viene definita «sistema primario di modellizzazione». Tutti gli altri fenomeni segnici si costruiscono e producono il loro significato secondo schemi formali che, a un livello generale, sono gli stessi che regolano la lingua naturale. Possono essere pertanto definiti «sistemi secondari di modellizzazione»<sup>37</sup>. I fenomeni della cultura, che secondo questa impostazione possono essere a buon diritto definiti «testi»<sup>38</sup>, sono anch'essi sistemi secondari di modellizzazione, e tra essi anche quei testi che si è venuto discutendo in queste pagine, ossia i giochi.

Ecco che dunque il gioco codificato, oltre ad essere un modello della vita di relazione, a un livello di analisi strutturale più profondo, si presenta anche come un modellizzatore dell'esperienza individuale, come un linguaggio all'interno del quale l'uomo produce e riproduce, comunicandola, una determinata visione del mondo, e per mezzo del quale induce altri (*in primis* i bambini) ad acquisirne una. Anche per questo l'attività ludica regolata svolge una funzione pedagogica di fondamentale importanza, che la rende gradita a qualsiasi tipo di potere.

Contrariamente il gioco libero o «sregolato» viene tollerato soltanto entro dei limiti particolarmente ristretti, superati i quali viene sistematicamente represso.

Come già accennato, questo tipo ludico è particolarmente caratteristico del bambino non ancora entrato nel sistema della cultura, ovvero, per usare una terminologia freudiana, del bambino non ancora assoggettato alle censure del «Super-io». Il gioco si presenta in questo caso come risposta priva di mediazioni a una pulsione dell'«Io», il modo più diretto per dare sfogo a un bisogno istintuale, non riscontrandosi più quelle analogie strutturali che, invece, caratterizzano il gioco codificato e la lingua naturale. L'attività ludica del bambino molto piccolo non modella l'esperienza, ma semplicemente la «esperisce»; non riproduce una visione del mondo (che non si è ancora formata), ma lo induce a prendere atto del mondo e a cominciare a farsene un'idea. Se si vuole riconoscere una analogia tra gioco libero e linguaggio verbale la si può semmai rilevare prendendo in considerazione le produzioni foniche infantili dette «lallazioni» o «balbettii»<sup>39</sup>, che compaiono contemporaneamente alle produzioni giocose non codificate, e che in un certo senso non sono che un aspetto di queste ultime.

Essendo diversa la sua natura, anche la funzione del gioco libero ha caratteri profondamente distinti. Nel bambino molto piccolo esso rappresenta un momento di presa di contatto e di sperimentazione delle cose, per il cui tramite egli perviene a poco a poco a riconoscere le relazioni, le similitudini e le differenze, e quindi a sviluppare «un'intelligenza pratica avente la sua propria logica, una logica dell'azione»<sup>40</sup>. Oltre a essere una valvola

di scarico delle pulsioni dell'Io, il gioco libero ha una funzione pedagogica ben precisa.

Man mano che passa il tempo, però, questa funzione si fa sempre meno evidente, fino al punto in cui, una volta che il bambino si è completamente integrato nel sistema della cultura, essa viene meno del tutto. Così, nell'individuo adulto, il gioco libero ha l'aspetto puro e semplice di risposta non mediata a un moto pulsionale più o meno inconscio, senza presentare alcuna caratteristica che lo possa far considerare esercizio di vita sociale. È questo, fondamentalmente, il motivo per cui, quando non rappresenti l'attività di un bambino molto piccolo, esso viene tollerato soltanto entro limiti assai ristretti. Generalmente, poiché in qualche modo se ne riconosce la necessità, l'attività ludica sregolata viene circoscritta all'interno di luoghi o di periodi prestabiliti: le gradinate dello stadio, la discoteca, certi gruppi terapeutici di psicologia liberatoria, il carnevale, il sabato sera, il giorno di S. Silvestro e così via. Si cerca in questo modo di far assumere al gioco libero un minimo di convenzionalità, una qualche forma di adeguamento a regole determinate, anche se tali regole sono più del contesto che non interne al gioco stesso.

Di fatto, tuttavia, il gioco libero si esplica spesso al di fuori degli spazi e dei limiti consentiti; così non è raro che il tifo sportivo si trasformi in teppismo, o che una serata di euforia in un locale notturno continui poi in strada. In questi casi il gioco viene ad assumere l'aspetto della devianza sociale o della delinquenza «disorganizzata».

## 2.2. I limiti del gioco

Si è visto nel paragrafo precedente come il gioco possa essere considerato un testo, il prodotto, cioè, di un processo comunicativo che si attua sulla base di una struttura formale paragonabile a quella delle lingue verbali. Il gioco, in definitiva, può essere analizzato come un caso particolare di discorso, il cui «ordine» viene ad essere delimitato dalle medesime procedure d'esclusione che operano nei discorsi verbali. Con una limitazione: l'opposi-

zione vero-falso, nel sistema dei giochi, non ha senso, in quanto il gioco è per antonomasia attività di finzione. Rimangono quindi operanti l'interdetto e il *partage*, in particolare l'uno all'interno del gioco codificato, il secondo all'interno di quello libero.

Può forse sembrare una contraddizione di termini sostenere che il gioco codificato sia sottoposto a interdetto, quando si è sottolineato il fatto che esso venga accettato e favorito in ogni società. In realtà, seppure in un contesto di generale accettazione, vi sono alcuni tipi di attività ludica regolata che risultano proibiti. Si può fare l'esempio del gioco di azzardo, che, almeno in Italia, è permesso soltanto nei pochi casinò autorizzati, mentre al di fuori di essi è severamente punito. Ma si può pensare anche a certi giochi cruenti e sanguinari come i giochi gladiatori, colpiti da un interdetto sociale ben più pesante che si presenta come un vero e proprio tabù.

Se a questi giochi si applicano procedure d'esclusione che ne negano la possibilità, il gioco libero appare sottoposto a un'interdizione che tende in primo luogo a emarginarlo. Presentandosi come una regressione agli stadi più primitivi dell'infanzia, esso presta particolarmente bene il fianco alle stesse reazioni che di norma subisce il discorso della follia. Entro certi limiti viene sostanzialmente tollerato, ma è pur sempre confinato ai margini, in un limbo che ne neutralizza gli effetti dirompenti impedendogli di scontrarsi o di venire a contatto con il discorso (o il gioco) della ragione. Qualora il contatto o lo scontro si verificano, qualora cioè il gioco libero superi quei limiti che gli sono stati imposti, interviene l'interdetto, ossia la proibizione negatrice della possibilità di esistere.

Diverso è anche il livello su cui, all'interno dei due tipi ludici, operano le interdizioni. Nel caso del gioco libero, infatti, il *partage* colpisce tanto le forme dell'espressione quanto quelle del contenuto; nel gioco codificato, al contrario, l'interdetto si applica soltanto a queste ultime.

### 2.3. La SPG e i due tipi di linguaggio ludico

Considerando la SPG come una attività ludica, essa può assumere l'aspetto tanto dell'uno come dell'altro tipo di gioco, ed essere sottoposta alle stesse reazioni da parte del corpo sociale.

Prima di essere gioco, però, la SPG è prodotto linguistico e i suoi «meccanismi» devono essere individuati anzitutto nella analisi del linguaggio che le dà forma.

Di fatto si rimane in un ambito che induce a osservazioni molto simili a quelle fatte finora. Gioco e linguaggio non sono entità così separate come potrebbero a prima vista sembrare, ma anzi appaiono spesso simbiotiche. Tanto che si può parlare sia, come già fatto, di «discorso del gioco», sia, come si farà, di «gioco del discorso».

Esiste infatti, e tutti ne hanno esperienza, un linguaggio che si può definire giocoso o ludico, che è il linguaggio della finzione. A questo proposito Jurij Lotman ha fornito una delle analisi più illuminanti<sup>41</sup>. L'argomentazione del semiologo sovietico è volta alla ricerca di una giustificazione del discorso dell'arte, e la domanda cui egli cerca di dare risposta è più o meno questa: l'arte ha una qualche utilità sociale che vada oltre il puro e semplice divertimento? La risposta di Lotman è senz'altro affermativa e si basa appunto sulla correlazione strutturale arte-gioco: l'arte (come il gioco) è indispensabile alla società perché, pur essendo una attività chiaramente fittizia, (come il gioco) esercita gli individui nella pratica delle convenzioni, li introduce e li allena nella conoscenza, nell'uso e nel rispetto (o nella violazione) dei codici. L'arte, i discorsi creativi in genere, in quanto dominio della finzione o comunque di una attività immaginativa, sono pertanto il risultato di un uso particolare del linguaggio che si può a buon diritto definire ludico.

Come vi sono due tipi di gioco, uno codificato e istituzionale, l'altro libero e anti-istituzionale, così si possono individuare due tipi di linguaggio ludico che si oppongono in maniera pressoché analoga: uno che accetta sostanzialmente le regole imposte dal codice della lingua, l'altro che cerca di uscirne in modo più o meno radicale. Si considerino i testi che seguono:

- A. I dati relativi all'Italia mostrano un paese pessimista sulle previsioni economiche e convinto che i rimedi possano essere trovati soltanto sul piano internazionale<sup>42</sup>.
- B. Take five-and-twenty heaps of cinders dumped here and there in an outside city lot; imagine some of them magnified into mountains, and the vacant lot the sea; and you will have a fit idea of the general aspect of the Encantadas, or Enchanted Isles. A group rather of extinct volcanoes than of isles; looking much as the world at large might, after a penal conflagration<sup>43</sup>.
- C. baubo sbugi ninga gloffa  
siwi faffa  
sbugi faffa  
olofa fafamo  
faufu halja finj<sup>14</sup>
- D. ...what with moltapuke on voltapuke, resnored alcohcoherently to the burden of *I come, my horse delayed*, nom num, the substance of the tale of the evangelical bussybozzy and the rusinurbean (the 'girls' he would keep calling them for the collarette and skirt, the sunbonnet and carnation) in parts (it seemed he was before the eyots of martas or otherwales the thirds of fossilyears, he having beham with katia when lavinias had her mens lease to sea in a psumpship doodly show whereat he was looking for fight niggers with whilde roarses) oft in the chilly night (the metagonistic! the epicktalamous!)...<sup>45</sup>.

Nel primo degli esempi riportati la lingua (la *langue saussuriana*)<sup>46</sup> è presente. Il codice, il sistema delle convenzioni linguistiche permette la costruzione di una struttura di contenuto che può essere decodificata da chiunque conosca la lingua. Il brano non è di tipo artistico e non si coglie alcun uso ludico del linguaggio.

Per il testo B vale più o meno lo stesso discorso, tranne che si è di fronte a un prodotto artistico. Rispetto al primo si ha infatti una maggiore figuralità a livello semantico, ma il piano dell'espressione non risulta alterato e lo standard fonetico appare scrupolosamente rispettato.

Nel testo C la lingua è assente e non si può riconoscere alcuna struttura di contenuto interna al testo stesso. Esso «significa» soltanto per «opposizione» rispetto a testi del

tipo A e B, e se questi, per assurdo, non esistessero, la poesia di Ball sarebbe rumore senza senso. Il suo valore è dunque in primo luogo trasgressivo, significa anzitutto il rifiuto più totale del codice, della regola convenzionalmente accettata dalla comunità sociale.

Laddove questi tre linguaggi vengono in contatto, si intersecano, si hanno dei testi che, pur mantenendosi nell'ambito della comunicatività, si presentano fortemente caratterizzati da alterazioni formali che possono assumere l'aspetto tanto della sperimentazione linguistica di tipo artistico, quanto di quei motti di spirito che Freud ebbe a definire «scherzi»<sup>47</sup>. Si pensi a testi come *Finnegan's Wake* (tipo D) o come tante poesie delle avanguardie novecentesche, oppure, su un altro versante, a certe scritte murali scherzose (sul tipo «Bidi-bodi-PDUP»<sup>48</sup>) o a quelle vignette satiriche che si basano sulla deformazione grottesca delle parole (figg. 11 e 12).

Fig. 11



Fig. 12



Questi esempi si situano all'interno di un linguaggio che rappresenta, in un certo senso, una variante moderata rispetto al tipo C, di per sé totalmente incomunicante. In questo linguaggio di confine, la lotta tra il codice e la libertà di produzione dei suoni conduce ad esiti che, pur non negando totalmente l'istituzione linguistica, ne mettono in luce e ne allargano le crepe, ponendone parzialmente in crisi le regole di produzione e di riproduzione. Si tratta di un linguaggio che comunque si oppone a quello sedimentato della lingua cosiddetta standard, della lingua «istituzione», rivendicando un grado di libertà nella manipolazione dei significanti che è normalmente negato da questa. Allo stesso tempo si oppone anche a quel linguaggio figurato della creazione letteraria che, pur nella ricchezza retorica del piano semantico, si mostra rispettoso delle convenzioni fonetiche (esempio B).

D'altra parte anche il linguaggio esemplificato dal brano melvilliano si oppone alla lingua standard rivendicando libertà altrimenti negate, ma si tratta di libertà che interessano soltanto il piano semantico. È il luogo in cui, più di ogni altra alterazione retorica, giocano un ruolo preponderante la metafora o in genere quelle figure come metonimia, sineddoche o allegoria che si producono sul piano del contenuto. Vale a dire, utilizzando i termini elaborati dagli studiosi del *Groupe μ*, «metasememi» e «metalogismi», laddove nei testi del tipo D troviamo anzitutto «metaplasm», ossia alterazioni sul piano dell'espressione a livello di parola<sup>49</sup>.

Benché entrambi in conflitto con la lingua standard, questi due tipi di linguaggio figurato appaiono caratteriz-

zati da un diverso grado di «scarto dalla norma», da un differente livello, per dirla con i formalisti russi, di «straniamento» («*ostrannenie*») <sup>50</sup>.

La diversità appare evidente anche per via intuitiva, dato che un testo come quello di Melville ci colpisce, ci stupisce (a livello di novità linguistiche), assai meno di un testo come quello di Joyce.

La struttura semantica di una lingua, infatti, è un sistema i cui elementi hanno dei contorni sfumati, indefiniti, così che in ogni descrizione dei sistemi di significato traspone un'inevitabile dose di approssimazione. Concetti quali «campo semantico», «isotopia», «componente semantico», di volta in volta proposti per ridurre il livello di aleatorietà delle descrizioni del «piano del contenuto», o anche termini ormai di uso comune come «polisemia», «omonimia», «sinonimia», si prestano ad ambiguità tali che «molti linguisti sono arrivati a mettere in dubbio che il significato possa essere studiato così obiettivamente e rigorosamente come la grammatica e la fonologia, almeno per ora» <sup>51</sup>.

I codici che regolano la struttura semantica sono spesso deboli e piuttosto elastici, così da permettere quelle ambiguità di contenuto che stanno alla base di metaseemi e metalogismi. La frequenza di queste figure retoriche all'interno dei nostri patrimoni letterari è senz'altro più alta di quella di altri tipi di figure, e in un certo senso ci si è abituati alla loro occorrenza. Incontrare, in un testo di qualsiasi genere, una metafora o un paradosso o una sinecdoche o una costruzione allegorica ci sorprende in misura certamente minore che non incontrare un *callembour* o una cosiddetta «parola-valigia» <sup>52</sup>. Questo anche in conseguenza del fatto che i codici del «piano dell'espressione» si presentano invece assai rigidi, se non al livello articolatorio della frase, certamente a quelli della parola, del morfema o del fonema. Un sintagma fonico di estensione non superiore alla parola, ad esempio /kaza/, non si presta ad ambiguità di segmentazione e di analisi. I fonemi di cui è composto e le loro caratteristiche sono individuabili con precisione.

Questo fatto ha delle conseguenze importanti anche nell'uso linguistico. Poiché le parole non possono avere altra forma dell'espressione se non quella che convenzio-

nalmente hanno, la comunicazione dei testi, o dei messaggi, da un mittente a un destinatario, risulta agevolata. Si ponga l'esempio di una frase come *la casa in cima alla collina*. Scrivendola con una macchina cui non funzioni la *a*, si otterrebbe un sintagma grafico di questo tipo: /l c s in cim ll collin /. Il destinatario, però, riuscirebbe ugualmente a ricevere per intero l'informazione grafemica che gli si voleva trasmettere proprio grazie al fatto che negli spazi bianchi si può aspettare solo l'occorrenza del grafema /a/.

Ben diverso il discorso quando delle parole si passa a considerare la forma del contenuto. Per esempio, in una frase come l'*incipit* del famoso mottetto montaliano che suona «Ti libero la fronte dai ghiaccioli», il livello di convenzionalità semantica è molto basso, talché l'informazione semantica che il destinatario riceve può coincidere come può non farlo con quella che il mittente, ossia Montale, voleva trasmettere.

A livello di uso linguistico questa differenza si è come sedimentata e cristallizzata traducendosi nel fenomeno precedentemente descritto. Si è in un certo senso fatta l'abitudine alle ambiguità semantiche, ci si è arresi ad esse, le si considerano anzi un indizio di maestria stilistico-letteraria. Ormai classici sono i lavori di William Empson sui tipi di ambiguità e sulle parole complesse, o quelli dei formalisti russi sul linguaggio disautomatizzato della produzione poetica, o ancora quelli del *New Criticism* orientati a descrivere la complessità semantica dei testi letterari<sup>53</sup>. Ma questa identificazione cosciente e programmatica del letterario con l'ambiguo e il complesso non è certo scoperta novecentesca. Si pensi soltanto all'età barocca, al simbolismo ottocentesco europeo e a quello americano, oppure alle produzioni letterarie dell'età alessandrina. Fino dall'infanzia della letteratura, figure retoriche come la metafora, la sineddoche, la metonimia, l'allegoria, l'iperbole, ma anche il paradosso e l'equivoco vengono apprezzate e tacitamente richieste dai destinatari dei testi.

Diverso invece il trattamento che l'uso linguistico riserva alle figure del piano dell'espressione a livello di parola. Ve ne sono alcune come l'allitterazione o la rima, che risultano quasi necessarie in certi contesti (ad esem-

pio, nella poesia in verso classico) e quasi interdette in altri (come nella prosa). La maggior parte di esse però ha un'occorrenza generalmente limitata a un contesto di discorso arguto o scherzoso oltre il quale risultano soggette a interdizione. È questo uno dei motivi per cui le suddette figure, i metaplasmî, provocano nel lettore di un testo letterario una sorpresa assai maggiore che non i metase-memi o i metalogismi. Esse non vengono infatti ritenute intrinseche e necessarie alla produzione poetica. Secondo un certo «comune buon senso», anzi, la degraderebbero a livello di buffonata.

Tornando al confronto gioco libero/gioco codificato, le differenze rilevatevi potrebbero, nel complesso, essere descritte più correttamente come un'opposizione tra un linguaggio definibile «de-strutturante» o «distruittivo» e uno definibile «costruttivo» o «ri-strutturante».

È innegabile che la sperimentazione formale tenda in primo luogo a de-strutturare il sistema del piano dell'espressione, a criticare le limitazioni imposte dai codici fonologici e sintattici e a farne saltare i punti deboli. È una pratica di distruzione del codice.

La figuratività semantica presenta invece aspetti meno eversivi. Figure quali metafora, metonimia e sineddoche da un lato, allegoria e ironia dall'altro più che distruggere, disgregare il codice semantico, ne sfruttano le ambiguità e ne ridefiniscono i contorni. In un certo senso aprono nuove e a volte inaspettate possibilità al sistema semantico senza sconvolgerne i tratti fondamentali.

Il confronto risulta più corretto anche perché l'opposizione tra figuratività formale e semantica non è del tutto sovrapponibile a quella ora descritta tra produzione linguistica de-strutturante e ri-strutturante.

Un metalogismo come il paradosso *nonsensical* è chiaramente una figura dagli effetti dirompenti, né sembra ipotizzabile considerarla come proposta di un diverso «sistema» di significati. La sua caratteristica prima è la palese discrepanza nei confronti delle regole della sintagmatica semantica ovvero della struttura logica del significato. Un testo come: «Tutto il potere all'uovo sodo»<sup>54</sup>, è anzitutto un grosso sberleffo al codice (semantico e logico) e in genere al sistema delle convenzioni sociali non soltanto linguistiche. Secondo Egeria Di Nallo, ad esem-

pio, il discorso del *nonsense* starebbe a esprimere «una disposizione dell'animo umano alla trasgressione delle regole di un linguaggio inteso nel senso più usuale, con funzione cioè di organizzazione ordinata e condivisa di simboli: si tratta di una trasgressione che sottende il rifiuto di un certo sistema sociale, o almeno di certe regole dello stesso»<sup>55</sup>.

Più che di un nuovo sistema di significati si potrebbe parlare di un diverso universo semantico, non più convenzionale o socialmente condiviso, che presenta aspetti riscontrabili in quello che Francesco Orlando definisce «il linguaggio non comunicante dell'inconscio»<sup>56</sup>. La decodificazione del *nonsense*, in ultima analisi, non può avvenire con il solo ausilio delle regole della lingua, in quanto queste vengono in parte rigettate, ma affonda nei codici del discorso nevrotico.

D'altra parte non tutti i metaplasmi si caratterizzano in senso eversivo: la rima, ad esempio, ha una funzione molto importante nella costruzione dell'impalcatura musicale di molti testi poetici.

In termini freudiani, la differenza tra i due tipi di linguaggio letterario (o creativo, o ludico) si può descrivere come diversità nel grado di regressione. Sempre nel suo studio sul *Witz*, Freud istituisce una opposizione tra quei motti che egli chiama «scherzi» e quelli che qualifica come motti veri e propri<sup>57</sup>. Gli uni affondano le proprie radici nei primi giochi linguistici del bambino, sono come un ritorno parziale e di compromesso all'infanzia più primitiva, gli altri si riallacciano invece a una fase molto più avanzata. Al periodo, cioè, in cui il bambino è già padrone della struttura semantica della sua lingua tanto da poter produrre quegli enunciati ricchi di paradossi e di iperboli tipici del discorso fiabesco. Pertanto i metaplasmi o, meglio, le forme del linguaggio de-strutturante, sono un ritorno al prelinguistico, al non strutturato, appunto, al non codificato, làdove le forme del linguaggio ristrutturante, per lo più metalogismi e metasememi, sono un ritorno al linguistico, giocoso sì, ma già codificato.

Ovvio che la differenza si manifesti anche nelle procedure d'esclusione cui sono sottoposti i due linguaggi.

## 2.4. I limiti del linguaggio ludico

Le avanguardie novecentesche più radicali, come il futurismo italiano, il futurismo russo o il dada, furono veri e propri movimenti di eversione linguistica. Le «parole in libertà», il «linguaggio transmentale» (*zaum*) o le poesie insensate di Ball e Schwitters proponevano una forma dell'espressione inusitata che faceva violenza al codice fonologico e morfematico della lingua e lo rivoluzionava. A proposito del linguaggio dada Luigi Forte osserva:

... vilipendio del lessico, deformazione e sgretolamento morfologici e sintattici, parodia del buon senso, ebbrezza neologistica, nonsense. L'anarchia verbale gioca a distruggere l'immagine del mondo, cercando talora nel demiurgico intervento della «scrittura rivoluzionaria» l'epifania della libertà<sup>58</sup>.

La reazione più comune di fronte a queste produzioni linguistiche fu di considerarle espressioni di pura e semplice demenza. Capita spesso di trovare i protagonisti delle avanguardie impegnati in accese polemiche, non propriamente teoriche, per controbattere le accuse di follia (non solo linguistica) mosse loro anche da direzioni autorevoli. Si veda il cubo-futurista Nikolaj Burljuk:

Voi offendete e umiliate mio fratello David Davidovič, me, e i miei cari amici Chlebnikov, Majakovskij e Livšic, e tutto perché non sentite la poesia e non siete mai stati poeti. Ed ecco che noi, «bambini» secondo la vostra opinione e secondo l'opinione di alcuni piccoli filosofi «pazzi e ciarlatani», vi preghiamo di lasciare per un attimo le redini della società e di ascoltare noi «teppisti» e «pazzi»<sup>59</sup>.

Altre volte si prendevano provocatoriamente carico della accusa, e contrattaccavano proponendo un sostanziale ribaltamento speculare di quelle opinioni comuni e ormai cristallizzate che li condannavano. Così in un intervento intitolato *L'etica dei malati di mente*, Wieland Herzfelde, dadaista della prima ora, ebbe a descrivere il pazzo come un vero e proprio artista d'avanguardia:

Chiamiamo malati di mente uomini che non ci comprendono o che non comprendiamo. Si parli solo di questi ultimi.

(...) Il malato di mente è artisticamente dotato.

Conserva il suo linguaggio: esso è espressione psichica, però evita ortografia, punteggiatura, anche parole, modi di dire, che non hanno la radice nella sua percezione; non per smemorataggine ma per irritazione.

(...) Il pazzo rivela il suo senso dell'essenziale e dello straordinario nel non usare linguaggio e scrittura mai inelegante-mente, goffamente e volubilmente. (...) Inoltre pronuncia le parole diversamente da noi, non per incapacità, ma per iniziativa artistica: inventiva, piacere nell'arbitrario<sup>60</sup>.

Se questa follia programmatica era per i dadaisti chiaramente metaforica di una condizione, spesso autocompiaciuta, di emarginazione dallo standard sociale, per la media dei lettori essa era effettiva, un qualcosa di tangibile, così che furono ben pochi coloro i quali si soffermarono a cogliere le differenze tra autore e autore e tra testo e testo. Al contrario, si fece praticamente un solo fascio di tutti questi prodotti «devianti» sul piano dell'espressione e li si relegò in una sorta di limbo, all'interno cioè del discorso della follia, dal quale sono usciti a fatica soltanto di recente e limitatamente, bisogna precisare, a quei settori di destinatari che operano dentro o attorno al discorso poetico, o che comunque hanno una lunga e stretta consuetudine con esso. Per il grande pubblico dei *best seller* commerciali i dadaisti continuano a rimanere dei folli, degli ubriachi o, nel migliore dei casi, dei «furbi».

Diversa, in un certo senso meno grossolana, è la reazione nei confronti dei testi «corretti» sul piano del significante. In questo caso infatti non si giudica il tipo, il genere, l'insieme, ma si prende in considerazione il singolo discorso giudicandone il contenuto. Ecco che allora Baudelaire e Flaubert o Henry Miller vengono processati perché osceni, le riviste satiriche sequestrate perché vilipendono la religione e così via. Alla emarginazione si contrappone la soppressione.

Nel primo caso ci si trova di fronte a una «partizione» e a una procedura d'esclusione che opera sul piano dei sistemi di segni e delle loro interazioni; a un'interdizione, cioè, definibile come «semiotica». Nel secondo caso si è invece dinanzi a un «interdetto» che colpisce il piano dei significati e del posto che occupano nel sistema delle convenzioni sociali; a un'interdizione, quindi, definibile come «semantica».

18. Ibidem.
19. Id., 57.
20. Id., 59.
21. Cfr. M. FOUCAULT, *L'ordre du discours*, tr. it. *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi, 1970; cfr. M. FOUCAULT, *Microfisica del potere*, Torino, Einaudi, 1977.
22. Cfr. M. FOUCAULT, *L'ordre du discours*, tr. it. cit., 9-10.
23. Cfr. id., 10-13.
24. Cfr. id., 13-18.
25. M. FOUCAULT, *Intervista a Michel Foucault*, in M. FOUCAULT, *Microfisica del potere*, cit., 13.
26. R. PAULSON, *The Fiction of Satyre*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1967 (tr. it. parziale, *La satira: il simbolo centrale della violenza*, in E. RAIMONDI e L. BOTTONI - a cura di - *Teoria della letteratura*, Bologna, Il Mulino, 1975, 368).
27. S. FREUD, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, Leipzig-Wien, Deuticke, 1905 (tr. it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, in S. FREUD, *Opere*, vol. V, Torino, Boringhieri, 1972).
28. E. KRIS e E. GOMBRICH, *The Principles of Caricature*, in E. KRIS, *Psychoanalytic Explorations in Art*, New York, International Universities Press, 1952 (tr. it. *I principi della caricatura*, in E. KRIS, *Ricerche psicoanalitiche sull'arte*, Torino, Einaudi, 1967).
29. Cfr. S. FREUD, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, cit. (tr. it. cit., 152); E. KRIS e E. GOMBRICH, *The Principles of Caricature*, cit., (tr. it. cit., 193).
30. Cfr. H. ERIKSON, *Play and Development*, New York, W.W. Norton, 1972 (tr. it. parziale, *Gioco e realtà*, in J.S. BRUNER, A. JOLLY e K. SYLVA, *Il gioco*, vol. IV, Roma, Armando, 1981, 832-851).
31. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946, 24.
32. Cfr. J. PIAGET, *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, London, Routledge & Kegan, 1951 (tr. it. parziale, *Gioco e padronanza e il gioco simbolico*, in J.S. BRUNER, A. JOLLY e K. SYLVA, *Il gioco*, cit., vol. II, 198-204 e vol. IV, 679-696).
33. Id., 690.
34. Cfr. Ju. M. LOTMAN, «Tezisy k probleme 'Iskusstvo v rjadu modelirujuščich sistem'», in *Trudy po znakovym sistemam*, III, Tartu, 1967 (tr. it. *Tesi sull'«Arte come sistema secondario di modellizzazione»*, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Semiotica e cultura*, Milano-Napoli, Ricciardi, 1975, 7-16); Ju. M. LOTMAN, *Struktura chudožestvennogo teksta*, Moskva, Iskusstvo, 1970 (tr. it. *La struttura del testo poetico*, Milano, Mursia, 1972, 79-84); D. FERRARI-BRAVO, *Sistemi seconda-*

- ri di modellizzazione, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Semiotica e cultura*, cit., XXXIX-XL.
35. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 27-28.
  36. Cfr. D. FERRARI-BRAVO, *Sistemi secondari di modellizzazione*, cit.; Ju. M. LOTMAN e B. A. USPENSKIJ, «O semiotičeskom mehanizme kul'tury», in *Trudy po znakovym sistemam*, V, Tartu, 1971 (tr. it. *Sul meccanismo semiotico della cultura*, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani, 1975); Ju. M. LOTMAN, «K probleme tipologii kul'tury», in *Trudy po znakovym sistemam*, III, Tartu, 1967 (tr. it. *Il problema di una tipologia della cultura*, in R. FACCANI e U. ECO - a cura di - *I sistemi di segni e lo strutturalismo sovietico*, Milano, Bompiani, 1969); Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Introduzione*, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ - a cura di - *Ricerche semiotiche*, Torino, Einaudi, 1973.
  37. Cfr. Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Introduzione*, cit., XIX-XX; Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, «O semiotičeskom mehanizme kul'tury», cit. (tr. it. cit., 41-42).
  38. Cfr. Ju. M. LOTMAN, *Problema znaka i znakovoj sistemy v tipologij russkoj kul'tury do XX veka* (tr. it. *Il problema del segno e del sistema segnico nella tipologia della cultura russa prima del XX secolo*, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ - a cura di - *Ricerche semiotiche*, cit., 61 nota 2).
  39. Cfr. G. FRANCESCATO, *Il linguaggio infantile*, Torino, Einaudi, 1970, 38-57.
  40. Cfr. J. PIAGET, *Genetic Epistemology*, New York-London, Columbia University Press, 1970 (tr. it. *Conferenze sulla epistemologia genetica*, Roma, Armando, 1972, 55-59).
  41. Cfr. Ju. M. LOTMAN, «Tezisy k probleme 'Iskusstvo v rjadu modelirujuščich sistem'», cit. (tr. it. cit.); Ju. M. LOTMAN, *Struktura chudožestvennogo teksta*, cit. (tr. it. cit. 77-90).
  42. Cfr. «La Repubblica», VIII, 115, 18/5/1983, 9.
  43. Cfr. *The Encantadas*, in H. MELVILLE, *Billy Budd, Sailor and Other Stories*, Harmondsworth, Penguin, 1977, 131.
  44. Cfr. H. BALL, *Katzen und Pfauen*, in F. FORTE, *La poesia dadaista tedesca*, Torino, Einaudi, 1976, 148.
  45. J. JOYCE, *Finnegan's Wake*, London, Faber & Faber, 1960, 40.
  46. Cfr. F. de SAUSSURE, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1916 (tr. it. *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1976, 17-20).
  47. Cfr. S. FREUD, *Der Witz und Seine Beziehung zum Unbewussten*, cit. (tr. it. cit., 115-116).
  48. Cfr. E. DI NALLO - a cura di - *Indiani in città*, Bologna, Cappelli, 1977, 86.
  49. Cfr. GROUPE  $\mu$ , *Rhétorique générale*, Paris, Larousse, 1970

- (tr. it. *Retorica generale*, Milano, Bompiani, 1976).
50. Cfr. T. TODOROV - a cura di - *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil, 1965 (tr. it. *I formalisti russi*, Torino, Einaudi, 1968, 74-94).
  51. J. LYONS, *Introduction to Theoretical Linguistics*, London, Cambridge University Press, 1968 (tr. it. *Introduzione alla linguistica teorica*, Bari, Laterza, 1971, 538).
  52. Cfr. GROUPE  $\mu$ , *Rhétorique générale*, cit. (tr. it. cit. 71-97).
  53. Cfr. W. EMPSON, *Seven Types of Ambiguity*, London, Chatto & Windus, 1930; W. Empson, *The Structure of Complex Words*, London, 1951; T. TODOROV - a cura di - *Théorie de la littérature*, cit.; C. BROOKS, *The Well Wrought Urn*, New York, Harcourt, Brace & World, 1947.
  54. In E. DI NALLO - a cura di - *Indiani in città*, cit., 101.
  55. Id., 49.
  56. Cfr. F. ORLANDO, *Per una teoria freudiana della letteratura*, Torino, Einaudi, 1973, 56-73.
  57. Cfr. S. FREUD, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, cit. (tr. it. cit., 115).
  58. F. FORTE, *La poesia dadaista tedesca*, cit., 39.
  59. N. BURLJUK, *Lettera aperta ai sig.ri Lunačarskij, Filosofov, Nevedomskij*, in S. VITALE - a cura di - *Per conoscere l'avanguardia russa*, Milano, Mondadori, 1978, 156-157 (ed. or. 1914).
  60. W. HERZFELDE, *L'etica dei malati di mente*, in G. HUGNET - a cura di - *Per conoscere l'avventura dada*, Milano, Mondadori, 1972, 241-243 (ed. or. 1914).
  61. Cfr. L. HJELMSLEV, *Omkring Sprogtheoriens Grundlaeggelse*, Festskrift udg. af Kobenhavns Universitet, Kobenhavn, 1943 (tr. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1968, 52-65).
  62. Cfr. P. FRESNAULT-DERUELLE, *La bande dessinée*, Paris, Hachette, 1972 (tr. it. *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1977, 48-59); M. DELLA CASA, *La ricerca in semiologia*, Brescia, La Scuola, 1980, vol. II, 84-86.
  63. Cfr. M. DELLA CASA, *La ricerca in semiologia*, cit., 78-83.
  64. Cfr. C. SEGRE, *Le strutture e il tempo*, Torino, Einaudi, 1974, 2-15.
  65. Cfr. Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, «Mif-imja-kul'tura», in *Trudy po znakovym sistemam*, VI, Tartu, 1973 (tr. it. *Mito-nome-cultura*, in Ju. M. LOTMAN e B.A. USPENSKIJ, *Tipologia della cultura*, cit., 105); Ju. M. LOTMAN, «Mesto kinoiskusstva v mehanizme kul'tury», in *Trudy po znakovym sistemam*, VII, Tartu, 1977 (tr. it. *Il posto del cinema nel meccanismo della cultura*, in Ju. M. LOTMAN, *Introduzione alla semiotica del cinema*, Roma, Officina, 1979, 12).