

Che cos'è la fantasia? di Massimo Gerardo Carrese

(articolo pubblicato sulla rivista nazionale "Soci@lmente", n.5, marzo 2012, pag. 7-8)

La fantasia è una facoltà della mente che tutti possediamo. In passato, specie nel Medioevo e fine Ottocento inizio Novecento, era ritenuta una capacità di pochi, esclusiva di chi si credeva dotato di uno speciale genio o talento, come artisti, poeti, musicisti, scrittori, e che fosse abilità di individui perlopiù maschili. Oggi si pensa che la fantasia sia certamente una capacità presente in tutte le persone, seppure in misura diversa e con stimoli diversi. Una diversità non discriminante ma che rende unico ogni essere umano.

La fantasia è anche patrimonio di conoscenze che rivela diverse espressioni di un popolo e di culture messe a confronto. In Occidente, intesa come creatività, la fantasia è legata al nuovo e distaccata dalla tradizione; in Oriente, movimento circolare che ri-coinvolge la tradizione.

A seconda dei contesti cui si riferisce, si carica ora di un senso ora di un altro. Nell'ambito della moda, "fantasia" si riferisce a un capo d'abbigliamento con colori sgargianti o disegni sartoriali stravaganti; nell'arte è un capriccio; nella musica è un brano con particolari caratteristiche ritmiche; nel ballo è una danza di certe popolazioni africane; nel settore tipografico è la forma peculiare di un carattere; "fantasie" sono le immagini dell'inconscio per la psicanalisi; nel linguaggio erotico-gergale, perlopiù in testi cinquecenteschi, è parola che sostituisce il nome di organi genitali maschili e femminili; nel calcio è qualità eccellente del giocatore "fantasista"; nel parlare comune si riferisce a chi "sogna a occhi aperti (egli fantastica)".

Che cos'è dunque la fantasia? È una capacità che permette di fare relazioni fra le immagini della mente e fra le immagini della mente e il circostante. La fantasia non è solo astratta come spesso crediamo, ma la possiamo anche toccare, sentire, annusare, vedere, gustare. La sua è anche una presenza concreta, che si trova in tutte le cose ideate dall'uomo. Basterebbe osservare gli oggetti e le forme di comunicazione che l'essere umano ha creato per intendere che derivano dalla sua fantasia: le invenzioni scientifiche, l'architettura, il design, le lingue e i linguaggi, gli strumenti musicali, gli indumenti, i giocattoli...

Sarebbe complicato riportare qui, nella brevità dell'articolo, le molte considerazioni su dove e come nasce un'immagine e qual è il rapporto tra fantasia e logica, creazione e pensiero, cultura e luogo. Soffermiamoci invece sull'osservazione di un oggetto comune. Una sedia, per esempio. La sedia su cui sediamo è innegabilmente un oggetto che esiste e che percepiamo attraverso i sensi. È un oggetto reale ma non si compone di sola realtà. È anche fantasia, perché la sedia è proprio l'insieme concreto di quelle relazioni che prima erano solo nella mente di chi l'ha creata. Immagini della mente che invece ora si possono vedere e far vedere (anche attraverso un disegno) nella realtà circostante, toccare e far toccare. Se tocchiamo ciò che prima era solo immagine mentale, allora tocchiamo l'immaginazione di chi ha creato quella sedia. La fantasia dunque può anche esistere e manifestarsi, concretamente, negli oggetti pensati e poi creati dall'uomo. Dunque, una sedia non è solo un oggetto reale ma al tempo fantasia e realtà perché è l'insieme, indivisibile, di quanto prima immaginato e poi realizzato. La sedia, così come per tutte le cose create dall'uomo, è come un figlio che è il risultato dell'unione della madre e del padre ed è insieme quanto madre e padre gli hanno trasmesso geneticamente. La sedia è l'insieme della realtà e della fantasia, e non è solo realtà o fantasia. Affermare che un figlio sia solo della madre o del padre è incompleto. Stessa cosa per una sedia.

Credere possibile di realizzare, sempre, tutte le immagini della nostra mente è falso: il più delle volte esse vagano come fantasmi nei nostri pensieri senza trovare alcuna realizzazione. I motivi

possono essere vari: perché non abbiamo competenze, abilità o mezzi necessari per realizzare quello che immaginiamo; perché siamo troppo sognatori o addirittura anticipatori dell'epoca in cui viviamo. Siamo circondati dalla fantasia, nostra e di quella d'altri, e ci viviamo dentro. Da qui la mia opinione: la fantasia è un importante momento ludico e di evasione dal circostante, ma anche parte di quella realtà che l'uomo crea e in cui vive e si definisce.

In generale, la fantasia può essere gioco e patologia. È gioco quando immaginiamo cose che sappiamo non esistere nella realtà ma solo nella nostra mente: se immaginiamo una sedia con le ali, che vola, siamo consapevoli di non trovarne riscontro nella dimensione quotidiana in cui viviamo ma solo nella nostra immaginazione, distesa e divertita. In questo caso, c'è un'alterazione ludica del reale, del nostro percepire il circostante in forma giocosa. È patologia quando siamo convinti di vedere, per davvero, una sedia con le ali volare per casa. Qui, alterare il reale non è ricreazione ma malattia.

Anche per questa sua duplice caratteristica, ludica e patologica verso la realtà, la fantasia in passato è stata spesso ritenuta pericolosa, da non stimolare, perché a un passo dal condurre all'irrazionale, alla pazzia. L'intera storia della fantasia è multiforme, contorta e contraddittoria. Dall'etimologia alla filosofia, dalla letteratura al gioco, essa coinvolge studiosi di ogni epoca e tempo: Platone, Aristotele, Petronio, Quintiliano, Bacone, Hobbes, Vico, Jean Paul Richter, Coleridge, Freud, Vigotski, Zolla, per ricordarne alcuni.

Ognuno ha della fantasia una propria opinione. C'è chi la separa dall'immaginazione (Hegel); chi ne descrive regole e suggerimenti, didattici e ludici (Rodari); chi la teorizza come distinta dall'immaginazione produttiva e riproduttiva (Kant); chi definisce l'immaginario come luogo psicologico delle false immagini (Lacan); chi ne descrive le caratteristiche principali come designer (Munari), chi ne traccia forme narrative e peculiarità (Calvino) e chi suggerisce di unirla alla ragione affinché non si creino mostri ma meraviglie (Goya).

Articolata è anche la traduzione della parola "fantasia" nelle diverse lingue: "fantasia" e "immaginazione", per esempio, non sono dappertutto sinonimi come in italiano (e non è stato sempre così!), ma conservano valori diversi secondo la storia e cultura di un popolo. Da dove proviene e dove si colloca la fantasia? Nel Medioevo si credeva che la fantasia, come visione, fosse espressione divina. Dante parla delle sue visioni come ispirazione divina: "Poi piove dentro a l'alta fantasia" (Purg. XVII v.25) dove il verbo "piovere" indica la direzione di provenienza delle sue immagini. È con il Rinascimento che la fantasia viene riconosciuta come appartenente all'individuo e non più associata a un'origine divina e poi, nel Novecento, sarà ricondotta all'inconscio e alla complessità della mente. Avicenna nel De Anima individuava l'immaginazione nel ventricolo anteriore del cervello; per Platone, l'immaginazione aveva invece sede nel fegato, organo lucido dove i pensieri si riflettono. Oggi si crede che la fantasia, in quanto ritenzione sensibile, sia situata nella parte anteriore del cervello ma tra medici e filosofi non c'è un comune accordo.

La fantasia è anche gioco: di parole; di evasione spensierata; didattico. La fantasia sregolata è eccitante ma più avvincente credo sia quella basata sulle regole, che non limitano l'inventiva come si potrebbe credere in un primo momento ma la spronano, la stimolano e la pungolano a cercare altre e nuove soluzioni. Un esempio di fantasia associata a regole circoscritte è quello dell'Oplepo, Opificio di Letteratura Potenziale nato a Capri nel 1990 sull'omologo Oulipo francese istituito nel 1960. Le produzioni degli oplepiani sono pensate su delle contraintes, cioè limitazioni che creano particolari strutture letterarie, matematiche, musicali. Un mio tentativo oplepiano, di natura linguistica, è un racconto alfabetico circolare in cui le iniziali e, a ritroso, le finali di parole seguono l'ordine alfabetico dalla A alla Z. Un breve testo di senso compiuto, creato entro la successione delle lettere, che narra la storia di un detective, di

origini campane, che da anni è sulle tracce di un pericolosissimo criminale, latitante, noto con il nome di Leviathan Monstrum. In un ristorante, grazie a tre fondamentali indizi (un vino sardo, un opuscolo erotico, un finto lavoro per una nota rivista) il detective lo riconosce e, dopo le sue riflessioni, a gran voce chiede aiuto ai presenti per fermarlo:

«Azz, bev' Cannonau. Dépliant Eros. Fotoreporter GQ...».

“HELP, IMMOBILIZZATELO: LEVIATHAN MONSTRUM!”

Non credo sia possibile una definizione universale di fantasia. Possiamo intenderne o percepirne i tratti solo in rapporto al suo essere in congiunzione con altro. La domanda “cos'è la fantasia?” presuppone molte risposte, non una. Alle volte addirittura nessuna, perché la fantasia è anche espressione di un'intensità ed esperienza individuale incomunicabile agli altri e a se stessi. È insieme abituale e insolita, familiare e sconosciuta; attrae e spaventa, affascina e intimorisce e coinvolge anima e corpo, verità e finzione, genio e pazzia, conoscenza e illusione, senso e nonsenso.

Le riflessioni sulla fantasia credo siano molto vicine a quelle che Sant'Agostino fa nelle Confessioni dove a proposito del tempo scrive: “Cos'è il tempo? Chi saprebbe spiegarlo in forma piena e breve? Chi saprebbe formarsene anche solo un concetto nella mente, per poi esprimerlo a parole? Eppure, quale parola più familiare e nota del tempo ritorna nelle nostre conversazioni? Quando siamo noi a parlarne, certo intendiamo, e intendiamo anche quando ne udiamo parlare. Cos'è dunque il tempo? Se nessuno m'interroga, lo so; se volessi spiegarlo a chi m'interroga, non lo so.” (Libro XI, cap. 14)

Sbrigliarsi con sensatezza

per un percorso fantasiologico nelle scuole primarie

di Massimo Gerardo Carrese

in a cura di M. G. Carrese, *Amica lingua – corso di fantasia*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2012 (ipertesto didattico digitale)

“Tutto quello che ci circonda, realizzato dall'uomo, è il prodotto della sua immaginazione, a ogni livello e in qualsiasi campo: nell'arte, nelle scienze, nella tecnica [...] La creatività è una condizione indispensabile dell'esistenza ed è una dote che tutti gli individui possiedono sin dall'infanzia, una immensa riserva di energie che la scuola e la società dovrebbero indirizzare nel senso dello sviluppo complessivo del fanciullo.”

(Mario Lodi, *Cominciare dal bambino*, Einaudi, Torino 1977 cit. pagg. 81-82)

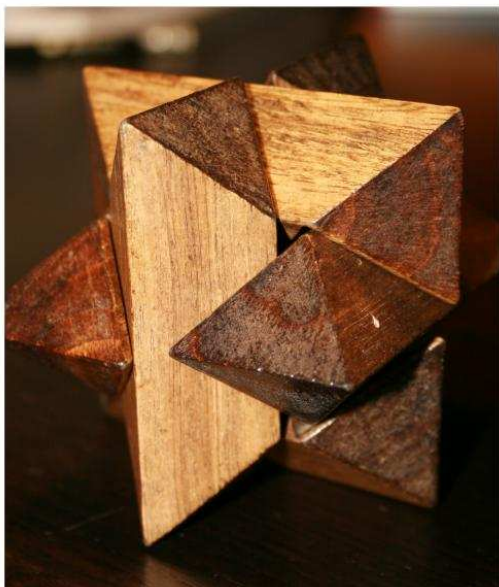
San Gregorio Matese è un piccolo paese di montagna, in provincia di Caserta, a circa 800 metri sul livello del mare con quasi 1000 abitanti. Lo conosco da tempo perché non è molto distante dal luogo dove vivo, tuttavia è sempre stato per me un punto di passaggio, da attraversare in auto o in bici, per andare sugli alti Monti del Matese a godere di quell'affascinante e tranquilla natura fatta di laghi e di torrenti, di alberi e di pietre, di fischi di pastori e di suoni di lontani campanacci. Questo era per me San Gregorio Matese, almeno fino allo scorso 17 gennaio quando, invece di attraversare la sua piazza come ogni volta, ho fermato l'auto davanti alla scuola per il mio primo giorno di lezione. L'edificio scolastico è la sezione distaccata dell'Istituto centrale “G. Cittadino” che si trova a Castello Matese, un paese poco più grande di

San Gregorio Matese, distante qualche chilometro e posizionato verso valle. Entro in un edificio abbastanza grande, affacciato sulla stretta strada principale. Incontro il collaboratore scolastico Alessandro, persona gentile e discreta, e rivedo il mio tutor, la sorridente e attiva maestra Wanda, conosciuta in presidenza qualche giorno prima. Entriamo in un'aula accogliente e un po' alla volta accompagnati dai genitori arrivano i bambini di classe prima, già molto vivaci, e di seconda, che prendono posto incuriositi dal loro nuovo corso pomeridiano intitolato "Amica Lingua". Qualcuno mi guarda intimorito, colpa della lunga barba, ma basta un sorriso e le cose vanno già meglio. Qualcun altro parla con l'amico di banco o resta in silenzio. C'è chi chiede informazioni pratiche alla maestra e chi mi domanda come mi chiamo, quanto anni ho e di dove sono.

Iniziano così le presentazioni tra i vari mormorii organizzativi e una delle prime cose che dico è che preferisco essere chiamato Massimo e non maestro o professore; che mi piace passeggiare per l'aula mentre parlo e, infine, che sono un "fantasiologo", cioè uno che per passione e per lavoro studia e gioca con la fantasia. A questo punto cominciano i primi accesi commenti dei bambini che identificano il mio lavoro come "strano". Una bambina pronuncia lentamente, lettera dopo lettera, la parola "f-a-n-t-a-s-i-o-l-o-g-o", che scrivo alla lavagna, mentre qualcuno si lamenta di

non aver mai sentito prima questo tipo di "mestiere". Alcuni bambini parlottano a gran voce e mi comunicano che secondo loro il fantasiologo è "quello che cerca di capire com'è la nostra fantasia e poi ci giochiamo insieme". "E che cos'è la fantasia?" – domando alla classe, che si ammutolisce di colpo. C'è chi con gli occhi cerca suggerimenti dalla maestra, seduta tra i bambini, chi bisbiglia una cosa all'orecchio dell'amico, chi guarda fuori dalla finestra per cercare ispirazione. Dopo un po' un bambino dice: "per me la mia fantasia è volare, sognare". Sebbene la classe sia in accordo con la sua risposta anche altri vogliono esprimere la loro opinione in proposito. Un po' tutti iniziano a parlare di fantasia, ora con maggiore scioltezza anche grazie alla partecipazione della maestra Wanda che invita se stessa e i bambini a esprimere liberamente il proprio pensiero. "Per me vuol dire giocare", interviene un bambino; "per me è quando uno inventa una storia", dice un altro; "secondo me è quando uno pensa a delle cose che non sono vere ma che stanno solo nella tua mente", risponde un altro ad alta voce. Ed ecco la nostra prima grande lezione: insieme capiamo che non c'è *una* sola fantasia, vale a dire quella che si può definire una volta per tutte, ma che ci sono *più* fantasie: è una facoltà della mente che abbiamo tutti, che si lega *anche* al parlare e allo scrivere; è quella che ci permette di giocare, di sognare, di suonare, di inventare storie, di fare illustrazioni; di creare oggetti che compongono il nostro mondo reale, di pensare a cose inesistenti, di fare invenzioni utili e inutili...

I bambini sono elettrizzati dai molteplici aspetti della fantasia e mi indicano altri esempi ancora. Così, in bella mostra, appoggio sulla cattedra alcuni oggetti che ho portato con me per introdurre proprio le differenti forme della fantasia unita alle parole e al gioco.



Il poliedro stellato

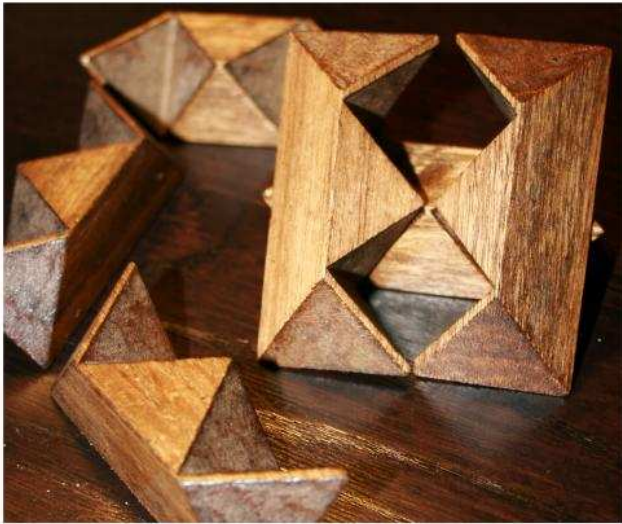
"Di cosa sono fatte le parole?", chiedo alla classe. "Sono fatte di lettere", mi dice prontamente una bambina, anticipando tutti. Alla lavagna scrivo una parola suggerita: 'fiore'. "Guardiamo la parola 'fiore'. Si compone di tante piccole lettere 'f' 'i' 'o' 'r' 'e' che, messe insieme in questo preciso ordine, formano la parola 'fiore' e solo quella". Prendo il poliedro stellato, un divertente rompicapo di legno. I bambini lo guardano con interesse. "Questo è un oggetto formato da tanti piccoli pezzi proprio come se fosse una parola, che è formata da tante piccole lettere. Per ottenere la forma a stella del mio oggetto

devo incastrare bene i singoli pezzi di legno altrimenti il mio gioco non può funzionare. Stessa cosa per una parola: devo incastrare bene le singole lettere altrimenti la parola non nasce, non funziona.” Subito, facciamo un esempio pratico. Cancello la parola “fiore” e la riscrivo iniziando dalla lettera ‘f’ poi scrivo ‘r’ e... “Massimo, hai sbagliato, così non funziona, quella non è la parola ‘fiore’...”. I bambini sorridono e commentano a gran voce il mio errore, che capiscono essere volontario. Allora facciamo altri tentativi di scrittura, più o meno errati, e iniziamo a capire che l’atto dello scrivere, in modo corretto, equivale a *costruire* una parola: come dai nostri piccoli pezzi di legno, se incastrati nel modo giusto, si ottiene la forma di un poliedro stellato, così dalle singole lettere scritte senza imprecisioni si ottengono parole con significati specifici. L’esempio del poliedro stellato sembra interessare molto i bambini. Osserviamo dunque le lettere di parole che scriviamo alla lavagna e le compariamo ai singoli pezzi del poliedro. Impariamo un’altra cosa fondamentale: le lettere dell’alfabeto possono creare infinite parole, mentre i singoli pezzi del poliedro creano solo un poliedro stellato. Montiamo e rimontiamo i pezzi del nostro poliedro e notiamo che quello che ne nasce, una volta uniti tutti gli incastri, è sempre e solo un poliedro e mai un quadrato, un triangolo o un cerchio. Le lettere dell’alfabeto, invece, montate e rimontate possono creare potenzialmente infinite parole, dotate di significato. È il gioco dell’anagramma. Chiedo ai bambini di dirmi delle parole a caso per capire insieme se, combinandone le lettere, otteniamo altre parole di senso compiuto. Ne nasce una sfida linguistica. Loro mi suggeriscono parole e io le anagrammo, e poi al contrario, seppur con qualche difficoltà perché i bambini sono piccoli ma attratti da questa ludica possibilità delle parole. Così da “naso” otteniamo “sano”; da “ramo” diverse soluzioni “mora, amor, orma, Roma...”, da “calcio” “laccio”, da “porta” “parto”; da “Silvia” “salivi”; da “Simone” “semino”...

Il nostro piccolo poliedro stellato ci introduce alla scoperta sia delle possibilità combinatorie delle singole lettere sia della possibilità di vedere, costruire e trasformare parole ‘scritte’ solo nella nostra mente.

Iniziamo così un gioco che stimola le nostre abilità immaginative e creative, oltre ad arricchire le competenze ludiche e didattiche. “Guardiamo per un po’ di secondi il nostro poliedro appoggiato sulla cattedra. Poi chiudiamo gli occhi. Riusciamo a vederlo nella nostra mente?” La risposta dei bambini è senza dubbio sì. “Proviamo a immaginare il poliedro non più sulla cattedra ma volare in quest’aula o appoggiato sulla nostra mano.” Iniziamo così a trasportare e a trasformare mentalmente il nostro poliedro in quanto oggetto concreto: lo ingrandiamo, lo rimpiccioliamo sino a farlo diventare “piccolissimo che non si vede più”; gli cambiamo colore, forma, materia “il mio poliedro è fatto di pietra”... Ogni bambino compie questi esercizi di fantasia senza grandi difficoltà... E con le parole, è possibile fare la stessa cosa? Proviamoci. Anziché osservare un oggetto concreto, osserviamo una parola scritta alla lavagna, come se fosse un oggetto. Scrivo alla lavagna la parola ‘erba’. “Proviamo a immaginare la parola ‘erba’ nella nostra mente, immaginiamo il suo corpo, cioè com’è scritta, le sue lettere, e non quello che essa significa per noi o quello che ci fa ricordare come esperienza personale.” L’operazione non è così semplice come si pensa perché non siamo abituati a immaginare la forma grafica di una parola. I bambini, infatti, alla parola ‘erba’ immaginano “quella del mio giardino”, “quella volta quando ci ho rotolato sopra”, “quando sono andato a raccogliere i fiori”, “è una pianta”. Si rifanno, dunque, alla loro esperienza personale o al significato della parola. Quello che chiedo è di pensare alla forma fisica della parola e non al significato in generale o stimolato per libera associazione. Osserviamo allora di nuovo la parola ‘erba’ alla lavagna. Chiudiamo gli



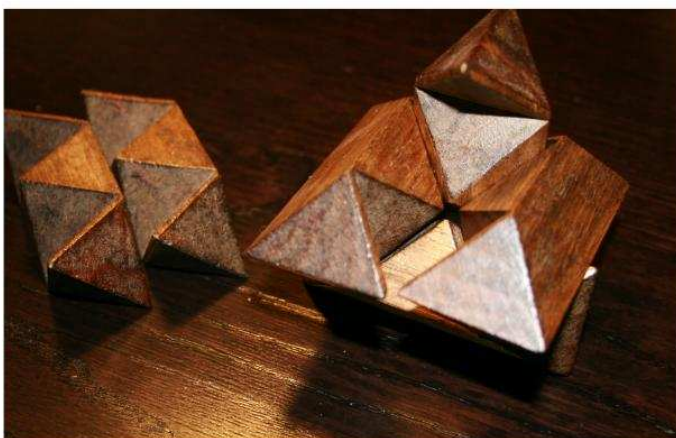


occhi e dopo diversi tentativi ecco che i bambini iniziano a vedere “le lettere più grandi”, “di colore diverso”, “scritta piccolissima”, “disegnata”. “Quali sono le lettere che formano la parola ‘erba?’”, chiedo. “E-R-B-A” rispondono in coro, ancora con gli occhi chiusi e sempre a occhi chiusi, chiedo loro di immaginare questa volta un oggetto, che non c’è in classe. “Televisore”, scelgono. Ed ecco che i bambini trasformano la parola prima in quanto oggetto concreto (“immagino un televisore enorme”, “sott’acqua”, “sulla punta di una montagna”) e poi in quanto oggetto mentale, intesa come parola scritta

nella mente: c’è chi immagina le lettere “di T-E-L-E-V-I-S-O-R-E colorate una sì e una no”. Continuiamo allo stesso modo con altre parole scelte a caso dai bambini e qualcuno coglie nel segno dicendomi che “con questo gioco possiamo imparare a scrivere bene”. Per un po’ costruiamo e trasformiamo mentalmente le nostre parole, giocando con la forma grafica, con il significato e le associazioni. Alle volte ci sono delle piccole incertezze: qualcuno non ricorda com’è scritta una parola, ma subito la solidarietà della classe si fa sentire; qualcun altro non sa proprio come trasformare una parola ma ecco che l’amico di banco gli offre una soluzione originale. Insieme indagiamo con l’immaginazione la natura delle parole, le decontestualizziamo, le richiamiamo alla nostra esperienza, ne immaginiamo la giusta sequenza di lettere, la scomponiamo per formare un’altra parola... Una parola non è mai solo una parola. Così come un poliedro stellato, pur limitato fisicamente dai suoi incastri fissi, non è mai solo un poliedro ma nella fantasia dei bambini diventa una “un pallone appuntito”, “una pietra magica”, “una stella”, “uno scrigno segreto”...

L’uso creativo del mio poliedro stellato non è ancora del tutto esaurito. Lo rimonto lentamente davanti ai bambini che osservano come, tra i tanti pezzi di legno, ce ne sono alcuni che creano degli incastri che si reggono da soli. Lo stesso succede per alcune parole il cui interno è formato da tante altre piccole parole “che si reggono da sole”, ciascuna dotata di un significato ben preciso. Per discuterne praticamente con i bambini, penso a un classico gioco chiamato ‘parole triangolo’, adatto a scoprire proprio quei ‘pezzi’ autonomi dotati di significato che si nascondono in una parola. Le regole del gioco sono semplici. Si scrive una parola base e da questa si toglie una lettera a sinistra in modo da ottenere, di volta in volta, sempre una parola dotata di senso. Si chiamano ‘parole triangolo’ perché ogni parola ottenuta dalla scomposizione è scritta una sotto l’altra in modo da ottenere una forma a punta che nell’insieme rappresenta un triangolo (si possono costruire anche parole trapezio, parole circolari, parole quadrate, ecc.). Scrivo alla lavagna una parola da trasformare in triangolo:

Amore
More
Ore
Re



E

Ecco presentate le ‘parole nella parola’: ‘amore’ si compone di ‘more’, di ‘ore’, di ‘re’, e di ‘e’. Il gioco appassiona immediatamente i bambini. Insieme, per tentativi, cerchiamo altre parole triangolo: “sala”, “bere”,

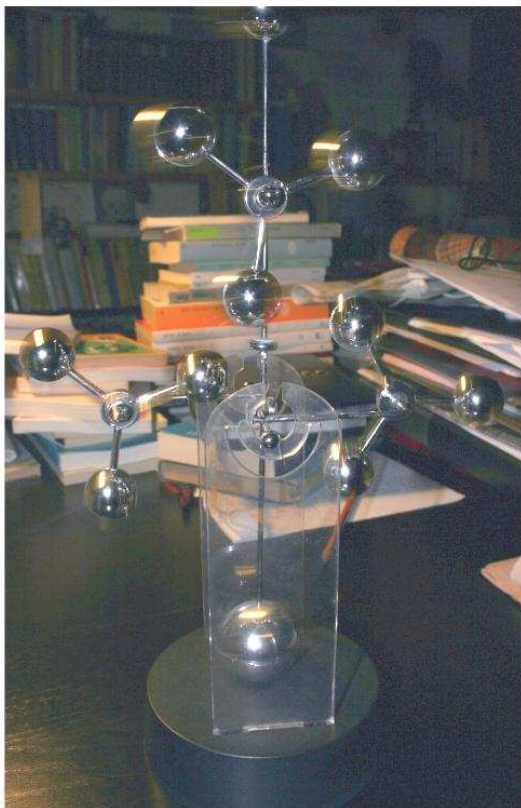
“isole”. Suggestisco una variante narrativa. “Perché non inventiamo una storia con tutte le parole ottenute dalla parola triangolo?” Inizio a inventare io e scelgo la parola ‘amore’: “C’era una volta un *re* che camminava per *ore* e *ore* e andava alla ricerca di *more* per trovare l’*amore*”. I bambini inventano le loro storie, mescolando a piacere le singole parole ottenute dal loro triangolo, scrivendo le proprie combinazioni narrative ma...le ‘parole triangolo’ non sono per niente facili da trovare. I bambini scoprono da subito che non tutte le parole hanno la caratteristica di essere dei triangoli e che la maggior parte funziona solo a metà, quelle dette a trapezio: dalla parola ‘panna’, togliendo la prima lettera di sinistra, si ottiene solo un’altra parola, ‘Anna’. In più, scoprono che tantissime parole non permettono neanche di iniziare una scomposizione, come ‘tenda’ che tola la lettera ‘t’ perde qualunque tipo di significato; stessa cosa per ‘luce’, ‘telefono’, ‘marmellata’...

Suggestisco un’altra possibilità di ricerca per le parole triangolo, che forse rende il gioco più semplice a qualche bambino: quella di costruire le parole triangolo partendo anche dal basso, cioè dalla singola lettera per risalire alla parola base. Anziché togliere una lettera, si aggiunge sino a ottenere un triangolo capovolto:

A
Ma
Ama
Dama

La nostra prima lezione diventa così una vera e propria ricerca linguistica, ludica, narrativa, geometrica, e ci coinvolge tutti. Terminata l’appassionata ricerca di parole triangolo e le composizioni di storie, metto da parte il nostro poliedro stellato, metafora delle potenzialità ludiche e didattiche della fantasia.

Il pendolo perpetuo

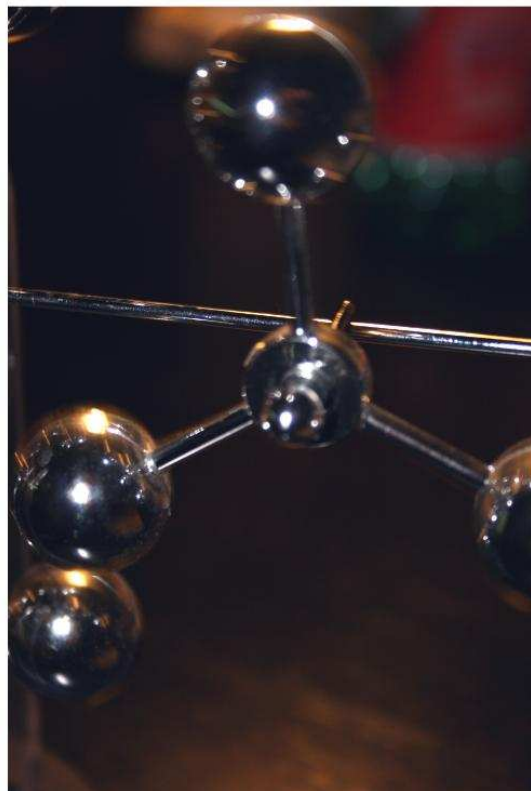


Mostro ai bambini il secondo oggetto: un pendolo perpetuo. Lo chiamo così perché una volta azionato, dei magneti e una batteria sapientemente nascosti, gli permettono un moto continuo nel tempo. “Ma non si ferma più?” chiedono meravigliati i bambini. Qualcuno pensa che da lì a poco possa addirittura decollare perché somiglia a un elicottero. In effetti, alle estremità del pendolo ci sono tre bracci meccanici su cui sono poste delle sezioni ruotanti, con punte a forma di palline, il cui movimento somiglia proprio a delle pale di un elicottero. Ogni braccio, agganciato al pendolo centrale che oscilla a velocità costante, ruota in modo indipendente dall’altro e alla vista si crea un piacevole moto armonico fatto di sezioni autonome tra loro. A cosa ci serve un pendolo perpetuo? A mostrare simbolicamente come funzionano le diverse associazione creative di una parola. Chiedo ai bambini di dirmi una parola: “formaggio”. Osserviamo il nostro pendolo in moto. Immaginiamo che il pendolo centrale sia la parola ‘formaggio’ e che i diversi bracci ruotanti siano le nostre associazioni che nascono da questa parola.

Domando ai bambini a che cosa pensano quando sentono, leggono o scrivono la parola ‘formaggio’. “Io penso al mio papà perché il mio papà fa il formaggio”, “io penso che non mi piace perché puzza”, “io penso a quando torno dalla piscina perché poi mi mangio sempre il

formaggio”. “Immaginate che il pendolo sia la parola ‘formaggio’ e i suoi bracci siano le diverse associazioni che si creano nella nostra mente, proprio quelle che mi avete appena detto, e che possono essere tante altre. Le parole nella nostra mente non stanno mai ferme ma si muovono di continuo, sempre, proprio come si muove il nostro pendolo. E una parola ci fa pensare a significati diversi o a nostri ricordi che a loro volta girano nel nostro cervello, come questi bracci, che ruotano chi più veloce chi più lento a formare altri collegamenti.”

Una persona può creare da una parola più di una associazione e persone diverse possono pensare alla stessa associazione. In più, le associazioni possono stimolare altre associazioni creative. Con i bambini osserviamo il pendolo e insieme giochiamo a fare un gran numero di libere associazioni. Il pendolo perpetuo però riserva un’altra piccola sorpresa, che è quella che ci fa passare agli altri due oggetti che ho portato con me. Chiedo alla classe di fare assoluto silenzio. “Massimo, il pendolo fa *tic tac* come l’orologio!!!” – dice un bambino.



Il bastone della pioggia e il tubo del tuono



Prendo il bastone della pioggia mentre lasciamo il nostro pendolo in moto accanto al poliedro stellato. “Le parole non hanno solo una forma geometrica, come quelle triangolo, o solo la possibilità di essere trasformate e immaginate come piccoli pezzi di un poliedro stellato; con le parole non solo si possono inventare storie ma anche suoni. Ogni parola, e ogni singola lettera, è fatta di suoni. Una parola, dunque, può imitare i suoni della natura o i suoni di oggetti creati dall’uomo. Facciamo degli esempi. Se vi chiedessi qual è il verso di un cane, voi cosa mi rispondete?” “Bau bau...” - rispondono in coro. “E come fa un gatto?”. “Miao miaoooo”. In me che non si dica, si perde il controllo della classe che diventa una piccola fattoria: chi fa la pecora, chi fa la mucca, chi la gallina... “Se vi chiedessi di dirmi qual è la parola che imita il suono di chi bussa alla porta?” “Toc toc”, mi rispondono. “Massimo, il suono del pendolo invece è *tic tac*”. “Sì, anche il pendolo perpetuo infatti ha un suono che noi possiamo scrivere usando le lettere dell’alfabeto. Le parole possono stimolare dei collegamenti nella nostra mente anche dal loro suono. Il suono della pioggia, che cade sui vetri delle finestre, come fa?”, chiedo a un bambino che non deve far altro che ascoltare perché fuori piove a dirotto. “Fa ‘scchhhhhh’” dice con un po’ di indecisione; “a casa mia fa *tic toc tic toc* però

sui tetti”, dice una bambina. È facile capire per i bambini che il bastone che ho in mano imita qualcosa: proprio il suono della pioggia, grazie a dei chicchi di riso che sono al suo interno e che, fatti scivolare lentamente o velocemente, riproducono il suono della pioggia. Lo passo ai bambini che lo ruotano e lo agitano secondo il loro gusto e allora c’è chi sente riprodurre il suono “schhhhhh schhhhhh” ma anche “tlintlntlntlntlin” e “tic tic tic tic tic”. Il bastone della pioggia ispira suoni onomatopeici diversi (e su questo sarebbe interessante fare un intero corso, così come sul fonosimbolismo e sul rapporto tra onomatopee e interiezioni!), ma quella che va per la maggiore è la parola “schhhh”. Allora ascoltiamo in silenzio il rumore della pioggia che batte forte sui vetri delle finestre: sembra proprio fare “scchhhhhh”...



In
tema
al
discor
so,

presen

to l’altro oggetto che chiamo il tubo del tuono, uno strumento musicale come quello della pioggia, ma che imita il suono di un temporale. È un tubo formato a un lato da una membrana, a cui è legato un lungo elastico che permette le vibrazioni, e all’altro un’apertura che fa da cassa di risonanza. È un oggetto incredibile per le sue potenzialità musicali. E fantasiologiche! Lo mostro ai bambini che iniziano a fare le loro supposizioni su cosa possa essere e tra mille mormorii lo metto in azione. Mi basta far vibrare l’elastico e tenere il tubo in sospeso per produrre il suono di un tuono, molto realistico e per di più amplificato dallo spazio dell’aula. L’effetto è dunque garantito. Imitiamo a voce il suono del tuono e poi lo scriviamo alla lavagna:

“ttrroooonn
nnnn”;

“rrrrrrrrrr”. Il tubo del tuono è interessante anche per far vedere ai bambini come funzionano i ‘nostri suoni’: la membrana del tubo indica le nostre corde vocali che producono i suoni (anche se non è sempre necessario farle vibrare per produrre suoni); l’elastico è la vibrazione dell’aria che facciamo passare dai polmoni alla bocca, attraverso le corde vocali; la cassa di risonanza del tubo rappresenta la nostra bocca. A seconda dell’intensità della vibrazione dell’elastico aumenta il volume del suono. Stessa cosa per la nostra voce, che moduliamo a seconda dell’intensità e volume che vogliamo dare a una parola. A seconda di come pronunciamo una parola, trasmettiamo reazioni emotive e il nostro stato d’animo. Con i bambini facciamo degli esperimenti: “Che cosa immaginiamo se pronuncio ‘ah’ a voce bassa?”, chiedo. “Che uno si è fatto male!”, mi risponde una bambina. “E cosa immaginiamo se sentiamo aaaahhhhhhhh?”



“Che uno si è fatto lo stesso male ma più di prima”, rispondono più bambini. “Per indicare queste differenze di pronuncia quando scriviamo, possiamo usare le lettere minuscole quando i suoni sono bassi e le maiuscole quando sono alti”. Insieme scriviamo e moduliamo la voce a seconda dei diversi esempi: “ah”, “AH”; “schhh”, “SCHHH”; “attento”, “ATTENTO”. Aggiungiamo così anche le esclamazioni per indicare particolari enfasi: “fermati”, “FERMATI!!!”; “volume”, “VOLUME!!!”.

Proprio come con il tubo del tuono, il cui elastico che facciamo vibrare con intensità diverse per esprimere volumi diversi e *idee* di tipi di temporali diversi, così possiamo modulare la nostra voce con minore o maggiore intensità per indicare *idee* di stati emotivi diversi che graficamente possono essere rappresentati con lettere maiuscole e minuscole.

Il tubo del tuono affascina molto i bambini sia perché riproduce in modo straordinario i suoni di un temporale sia perché rappresenta l'espressione figurata del funzionamento fisiologico e immaginifico del nostro parlare e scrivere.

Pallina di gomma



Ultimo oggetto della nostra lezione introduttiva ai temi del corso è una pallina di gomma, una di quelle che quando si lasciano cadere rimbalza di qua e di là. Immaginiamo essere la nostra pallina una parola e lo spazio dell'aula il nostro cervello. “Dobbiamo pensare alle parole non solo legate ai loro significati o alle associazioni libere che richiamano in un certo qual modo le nostre esperienze, ma le dobbiamo rendere imprevedibili. Se lancio questa pallina difficilmente riuscirò a dirvi dove andrà e dove si fermerà: dopo aver toccato il muro potrà toccare la sedia e poi

la lavagna e poi di nuovo il muro e poi la porta e fermarsi sotto il tuo banco. Oppure, fare un percorso completamente diverso. Rendere una parola imprevedibile significa non controllarla e lasciare che una volta creata o entrata nel nostro cervello sia libera di andare dove vuole. Significa soprattutto non creare con le parole sempre gli stessi percorsi ma immaginarne di nuovi e sempre più fantasiosi. Dalla lettera “m” non si crea solo la parola “mamma” ma si può creare anche “mirtillo, marciapiede, minestrone”; dalla lettera “r” si crea non solo “rana” ma anche “risata”, “ruspa” e via dicendo. Facciamo così delle prove, anche di lancio. La pallina tocca a ogni lancio delle cose diverse (attenzione a non rompere i vetri o far male qualche bambino). Tutti i bambini cercano di prendere la pallina che rimbalza senza controllo in giro per l'aula. “Ecco, da oggi in poi insieme cercheremo di immaginare percorsi di parole sempre diversi, proprio come se le nostre parole fossero delle palline di gomma”.

Il nostro primo giorno di lezione introduttiva si conclude qui. Credo fondamentale presentare al bambino una prima lezione così ricca di stimoli e di dimostrazioni pratiche, per accendere e scatenare la sua fantasia linguistica e ludica, narrativa e geometrica, tattile e astratta, quotidiana e immaginaria. Molti sono stati i temi affrontati, approfonditi, criticati durante il corso (e il presente lavoro multimediale ne raccoglie solo in parte), chi con più vivacità e coinvolgimento chi con meno trasporto ma non senza attenzione.

Il percorso fantasiologico, durato 50 ore, si è incentrato soprattutto sulla parola in gioco: dai classici giochi di parole a miei giochi fantasiologici (linguistici, alfanumerici, sperimentali) come “il creassurdo”; “storie di un rigo”; “il vocabolario della lingua alata”; gli "orinti segni"; “la ruota del tempo fantastico”; “le parole alfanumeriche”.

A sentirci dai corridoi della scuola, c’era motivo di pensare a una classe di bambini irrequieti alla presenza di docenti inoperosi. Ma il nostro è stato un acceso “mercato creativo”, fatto di suggerimenti e di confronti - spesso ad alta voce per entusiasmo o critica – di soluzioni a problemi e di fallimenti, di studi di caso e di improvvisazioni...

Il nostro è stato un percorso vivace e impegnativo, significativo e stimolante, in cui abbiamo inteso la fantasia soprattutto come:

- importante momento ludico, dove il gioco è sia elemento ricreativo sia fondamentale strumento alla base di qualunque didattica;
- evasione dal circostante, dove la mente spazia liberamente nei luoghi dell’immaginario, dell’assurdo, dell’irreale;
- mondo reale, quello costruito dall’essere umano, in cui in cui vive e si definisce.

Ringrazio tutte le persone dell’Istituto Scolastico “G. Cittadino” di Castello Matese e della sezione distaccata di San Gregorio Matese. In particolar modo, il Dirigente Scolastico Prof. Nicolino Lombardi, l’Ufficio Segreteria e l’intero il G.O.P.I.D.I. (Gruppo Operativo del Piano Intergrato degli Interventi d’Istituto), tutti sempre molto disponibili, attenti e cordiali nei miei confronti. La maestra Wanda De Lellis, eccellente esempio di passione e di ricerca per l’insegnamento con cui ho condiviso armoniosi pomeriggi (anche con le sue buonissime merende che preparava per i bambini!). Il collaboratore scolastico Alessandro, sempre attivo e attento. I genitori degli alunni partecipanti, che hanno creduto nel corso, e in me. Tutti i bambini, che mi hanno emozionato e insegnato cose che non si apprendono dai libri: Del Giudice Luigi, Boiano Claudio Carlo, Rinaldi Giuseppina, Boiano Giulia, Russo Carmen, D’Abbraccio Eva, De Lellis Guido, Granitto Simone, Mallardo Paolo, De Lellis Giovanni, Pacifico Kiara, De Lellis Alessandra, De Lellis Chiara, Ponsillo Silvia, De Lellis Alfonso, Del Prete Maria Pia, Fasulo Miriam, Simoniello Lara, Stocchetti Claudia, Zappulo Cecilia, Stocchetti Annarosa.

“Un bambino creativo è un bambino felice.”

(Bruno Munari, “Educare gli educatori” 1992, foglio dattiloscritto, Collezione Piero Polato, Milano)

Caiazzo, 15 aprile 2012

Il traduttore creativo e il poetico nonsense

di Massimo Gerardo Carrese

in rivista "InArte", 2008

Che cosa accade se a un traduttore meccanico in Internet chiediamo di tradurre non una frase di senso compiuto, ma un insieme di parole (verbi, sostantivi, aggettivi) senza legami di senso? Il più delle volte il risultato sarà una frase spesso nonsensica. Vediamo qualche dimostrazione.

Scegliamo un traduttore, ad esempio **Babel Fish** che come molti altri programmi permette di tradurre da e verso più lingue. Definiamo una nostra sequenza interlinguistica, ad esempio la successione it-ing/ing-ted/ted-fr/fr-sp/sp-ing/ing-it (nelle sequenze più avanti sono sottintesi i doppi passaggi tra le lingue), e scriviamo nel riquadro in bianco le nostre parole decise a caso: *cavallo finestra calcolatrice*.

Quindi traduciamole secondo la nostra sequenza: dall'italiano all'inglese, poi dall'inglese al tedesco, dal tedesco al francese e così via fino all'italiano - quasi tutti i traduttori chiedono di ripassare dall'inglese per riportare la traduzione in italiano. Prestiamo attenzione a non modificare i contenuti delle singole traduzioni perciò usiamo il copia e incolla.

Dalle tre parole otteniamo la frase *calcolatore della finestra del cavallo*; e così da *telefono disegno sigaretta* (it/ingl/it) → *Telefono il disegno della sigaretta*.

Talvolta il traduttore adotta elementi che non figurano nell'originale. Di solito, più parole traduciamo, in più lingue, maggiori sono le inversioni di vocaboli, cambi di tempi verbali, parole non tradotte, aggiunte o perdite di parole e/o di parti grammaticali, nonché comparse di maiuscole, specie dal tedesco, e di segni d'interpunzione. I motivi di tali alterazioni sono vari e perlopiù legati alle 'interpretazioni algebriche' dei programmi, dunque alla traduzione meccanica non umana di parole o frasi. Più saranno i passaggi tra le lingue più bizzarro sarà il risultato finale.

Inoltre, le frasi ottenute non sono le sole possibili perché in generale esse dipendono: a) dal traduttore, che segue un vocabolario – talvolta arricchito dai suggerimenti degli stessi utenti – di solito diverso da quello di altri programmi; b) dalle lingue scelte; c) dal numero di passaggi tra le lingue; d) dai traduttori in uso – possiamo scrivere termini da far passare non solo tra svariate lingue in un traduttore, ma tra diversi programmi e quindi differenti procedimenti algebrici.

Traduciamo le parole *mano cane albero frullatore* nella sequenza it/ing/spa/fr/ted/ing/it. Con **Google Translate** (che sembra essere il miglior traduttore, ma il meno creativo al nostro scopo) abbiamo *Hand Blender albero cane*; mentre con **Worldlingo** *mezclador dell'albero del cane della mano*. Usando più parole, ad esempio con **Babel Fish** e con la sequenza interlinguistica del primo esempio, i vocaboli *zebra energia coperto panno pettine sangue* diventano *la tessitura di coperte zebra pettinati con sangue di energia*. Con il traduttore **Systran**, nella sequenza it/fr/port/ingl/it, le parole *legato corridoio ospiterà seimila vero individualità eroismo indagini originaria lavorare proprietà* diventano *la verità corrente legata riceverà le inchieste originary di eroismo di individualità di seimila per funzionare la proprietà*.

I traduttori possono creare anche poetici nonsensi. Ne vediamo un esempio fatto con **Reverso**: dalle parole *lupo cielo occhiali pupazzo stufa mandarino mano gufo donna universo inedito bemolle specchio*, voltate nella sequenza it/sp/ing/fr/it, si forma la frase che trascriviamo in versi:

Il cielo di lupo

la bambola ai piedi doloranti

scalda il mandarino

io affondo con la donna di gufo

*l'appartamento di universo
non pubblicò
è riflesso.*

Gli esempi descritti sono alcuni dei tanti usi dei traduttori in rete che c'inducono a riflettere ancora di più sull'etimologia del verbo *tradurre*: «portare al di là».

Il gioco dell'ambiguità: *la coccinella sulla foglia che vola*

di Massimo Gerardo Carrese

in rivista nazionale "InArte", 2008

«Ambiguo» è ciò che si presta a molteplici interpretazioni, ciò che lascia la mente in dubbio tra due o più idee. Si usa per riferirsi a persone non sincere o non definibili, a dipinti con caratteristiche enigmatiche o che giocano sugli errori di interpretazione dei sensi - come ad esempio le illusioni ottiche di Escher - e a tutto ciò che in generale è equivoco, dubbioso, incerto. Anche le parole possono essere ambigue. Un caso è l'anfibologia: dal greco *amphíbolos*, derivato di *amphibállein* 'essere incerto', composto di *amphí* 'da una parte e dall'altra' e *bállein* 'gettare'. L'anfibolia si verifica di fronte a un'errata espressione grammaticale, quando un enunciato consente minimo due diverse interpretazioni. Talvolta l'equivoco è voluto dall'autore, altre volte no come nel caso di stravaganti titoli di giornali: *Si è spento l'uomo che si è dato fuoco* (Giornale di Sicilia, 1998), *Falegname impazzito, tira una sega ad un passante* (Corriere della Sera, 1991). A noi lettori quasi sfuggono tali ambiguità sintattiche, specie in frasi come *una vecchia porta la sbarra* oppure *ho visto mangiare un cane*. Sono, invece, curiosamente enigmatiche le insegne di certe attività commerciali: *Si fanno uova su ordinazione con sorpresa del cliente* (Milano); *Si vendono letti a castello per bambini di legno*, *Si vendono uova fresche per bambini da succhiare* (Napoli), *Eliminazione totale bambini a sole L. 29.000* (Trieste).

Altri casi incerti sono quei costrutti che permettono una pluralità di lettura: l'oracolo di Delfi al re Creso ne è un esempio "*Se Creso attraversa il fiume Alis, sarà distrutto un grande impero*", interpretato dal re come sconfitta del regno persiano e, invece, distrusse il suo. Di particolare fascino è la scritta «*aram omentumalis*» trovata su una tomba in Senigallia che può essere interpretata in «*aram omen tum alis*», un segno per gli altri è la tomba, «*ara momentum alis*», la tomba è un memento per gli altri, «*aram omen tu malis*», tu desideri un segno come tomba. Di natura equivoca per i soldati che partivano per il fronte era il responso della Sibilla Cumana «*ibis redibis non morieris in bello*»: andrai tornerai non morirai in guerra o andrai non tornerai morirai in guerra. Allora, per non incappare nell'ambiguità basterebbe spiegare la parola o frase oggetto dell'equivoco, ma non sempre è possibile e il più delle volte il contesto non aiuta.

Malintesi di natura più ludica sono gli *omofoni*, cioè quelle parole che si scrivono e si pronunciano allo stesso modo, ma che hanno significato diverso: sale (composto), sale (verbo); o gli *omofoni non omografi*: stessa pronuncia, ma con grafia diversa: lago e l'ago. I tratti ambigui si manifestano persino in interi romanzi: un caso è *L'amore assoluto* (1899) di Alfred Jarry che può essere letto come la storia di Cristo, come l'attesa di un condannato a morte nella sua cella o come il monologo di un uomo che soffre d'insonnia.

Così le molteplici interpretazioni delle parole, nonché dei silenzi, e di tutto quanto ci circonda, offrono alla nostra fantasia un'infinita varietà di argomenti per conversare con *la coccinella sulla foglia che vola*.

Il dolce far niente

di Massimo Gerardo Carrese

in rivista nazionale "InArte", 2008

Il poeta e favolista francese Jean de La Fontaine aveva così concepito il proprio epitaffio:

«Qui giace Jean, che se ne andò in punta di piedi com'era venuto. Ritenne non necessarie se non inutili le ricchezze, tanto che mangiò tutto, rendite e capitali. Volle fare buon uso del tempo: lo divise in due parti, e passò l'una a dormire e l'altra nel dolce far niente».
(da Pierre Larousse)¹

Il dolce far niente è espressione ambigua per indicare l'inattività di una persona poiché ogni individuo valuta in modo soggettivo lo 'stare in ozio': un impiegato che torna a casa dal lavoro perde il proprio tempo guardando i programmi televisivi, il critico televisivo invece lavora su quei programmi ed elabora riflessioni sistematiche; un pensionato per oziare si dedica a lunghe passeggiate nel bosco, ma il bosco per il botanico rappresenta il luogo di studio e di ricerca; un paziente in una sala d'attesa perde tempo leggendo riviste mediche, ma il ricercatore su quelle riviste pubblica articoli di importanti scoperte scientifiche.

Ogni persona ha proprie idee, opinioni, modi su come svagarsi e adotta a seconda dei contesti o degli ambienti in cui si trova soluzioni variabili per soddisfare al meglio questa sua voglia o necessità.

E' risaputo che, per perdere tempo, bisogna avere del tempo libero a disposizione o almeno essere benestanti quanto basta per non lavorare e godere così di lunghi momenti d'ozio finalizzati al divertimento e al riposo. Molti sono gli esempi della lingua italiana che alimentano con parole, suoni e immagini la nostra fantasia per indicare quel personaggio che, per un dato di fatto o per colpa di un pregiudizio, è chiamato sfaticato o sognatore.

L'italiano offre una nutrita lista di parole create per descrivere la persona che non fa niente, così come dispone di svariati vocaboli per dire chi è attivo, e si sbizzarrisce a comporre termini formati perlopiù da suoni eccentrici, da espressioni e modi di dire originali, e talvolta crea significati nuovi da parole composte già esistenti, ad esempio ispirandosi a vocaboli conati per nominare strumenti di cattura (*acchiappamosche*).

In genere, la persona che spreca il proprio tempo senza concludere niente o che ama starsene in *ozio* è chiamata *perdigionata* o *perdigiorno*, da 'perdere' e 'giorno' (in toscana è consigliato l'uso del termine *svagolato*, da *svagarsi*). Il suono stravagante del termine *aggeggiare* rappresenta chi perde tempo in cose futili, vocabolo che probabilmente ha ispirato la formazione della parola *aggeggio* 'cosa da nulla, gingillo', derivato forse dall'antico francese *agiets* 'ninnoli'. Il *ninnolo* è il giocattolo, il trastullo, e *ninnolare* - intensivo di *ninnare* 'cullare

¹ La citazione è tratta da Michele Francipane, *Dizionario degli Aneddoti*, Bur, Milano 2002.

un bimbo cantando la ninnananna per farlo addormentare' - significa perdere tempo inutilmente o in trastulli da ragazzi.

Il composto *attaccabottoni* indica la persona che fa perdere tempo agli altri con discorsi noiosi, interminabili e spesso fastidiosi.

Il senso figurato della parola *ciondolare* descrive chi ama stare in ozio o gironzolare oziando. Il *ciondolone* è il *fannullone*, la persona che va *bighellonando*. Il composto *maggiociondolo*, oltre ad essere il termine botanico usato per specificare la pianta del genere Laburno, chiarisce il senso figurato del verbo *ciondolare*: maggio è il mese in cui i fiori pendono, ciondolano e dunque dondolano. *Dondolare*, in senso figurato, indica lo stare senza far niente, insomma star bighelloni. E il detto *Aspettar che venga maggio* vuol dire 'non fare quello che si dovrebbe, cioè perdere tempo'.

Il verbo *bighellonare* e il sostantivo *bighellone* - da bigolone 'grosso spaghetti ciondolante' - rimandano all'individuo che *girella* senza scopo, che va a *zonzare* senza concludere nulla, che trova ogni pretesto per fare poco o niente. Le sue varianti sono *badalone*, *battifiacca*, *flâneur* (vocabolo francese entrato nel lessico italiano da *flâner* per *gironzolare*), *gingillone*, *girandolone*, *girellone*, *micelaccio* che familiarmente rappresenta un *vagabondo*, un bighellone per l'appunto, dal nome di persona Michele che si estende nelle locuzioni *Fare il micelaccio*, *vita di Micelaccio* ('vita oziosa e spensierata'); *L'arte, la vita di micelaccio* cioè 'mangiare, bere e andare a spasso'.

Il *fannullone* è la persona *pigra* che non ha voglia di far niente, la cui caratteristica *fannullaggine* o *fannulloneria* s'incontra nelle parole *brindellone* 'chi veste sciattamente più per poltroneria che per miseria', *lavativo* 'persona che non ha voglia di lavorare', *lazzarone* 'scherzosamente nel significato di *poltrone*', *mangiaguadagno* nel significato di 'chi vive alle spalle altrui senza lavorare o lavorando poco e svogliatamente', *nebulone*, *pappaceci*, *pelandrone*, *ribaldo* (accezione arcaica: era detto 'durante il Medioevo del soldato di umile condizioni, dedito alla rapina e al saccheggio o, anche, persona di infima condizione sociale dedita ad attività disoneste, a rubare, a imbrogliare'), *scannaminestre* (obsoleto: nella sfumatura di significato dello spregiativo millantatore, fanfarone), *scioperato*, *perditempo*, *sfaccendato*, *sfaticato*, e raramente *vagabondo* 'chi non ha molta voglia di lavorare e ama bighellonare oziosamente'.

Il senso figurato di *gingillarsi* indica perdere tempo in cose di poco conto, stesso significato che incontriamo nelle parole *baloccare*, *donzellarsi*, *trastullarsi*.

Il dolce far niente prende forma anche nei vocaboli *giostrare* 'andare in giro inutilmente', *gironzare*, *cazzeggiare* 'essere inconcludente, perdere tempo', *cincischiare* o *incischiare* (il *cincischione* è la 'persona fannullona e inconcludente'), *acchiappafarfalla* 'retino per catturare farfalle, ma anche chi perde il proprio tempo senza far niente', *acchiappamosche*, *acchiappanuvoli* o *chiappanuvole* 'persona inconcludente o che si perde in *fantasticherie*'.

Varianti del 'perder tempo' si esprimono anche con i modi di dire, tra i tanti: *metterla in musica*, *portare acqua con la salimbacca*; *fare storiare qualcuno*; *farsi le pippe*; *andare attorno o andare dattorno*.

Il dolce far niente, qui presentato solo in alcune delle tante forme possibili di cui la lingua italiana gode (si pensi alle varianti dialettali del *perdigiorno*, es. in alto casertano *u schiacciavasë*, chi è seduto sulle panchine a oziare, o la locuzione *vuttë e' pret a sciummë*, gettar le pietre in acqua senza produrre alcunché), ci suggerisce una riflessione: anche quando non facciamo niente facciamo qualcosa, cioè pensiamo. In tal senso, la figura del perdigiorno in

assoluto non esiste. E così il dolce far niente sembra essere solo una delle tante illusioni prodotte dalla nostra mente.

Magie gergali

di Massimo Gerardo Carrese

in rivista nazionale "InArte", 2008

La parola *gergo* deriva dall'antico *gergone*, che riproduce il francese antico *jergon* (sec.XII) 'linguaggio degli uccelli'. Il gergo è un linguaggio alternativo e convenzionale, comune a una specifica categoria di persone; è criptico, allusivo e nasce dalla volontà di creare una forma di comunicazione settoriale, familiare, dialettale, scurrile, burlesca, maliziosa, metaforica; è un modo di esprimersi distinto da altri linguaggi e adotta perlopiù parole a doppio senso. E di gerghi ne esistono diversi: militare, aziendale, sportivo, studentesco, cinematografico, malavitoso, giornalistico, automobilistico, teatrale, politico, burocratico, e via dicendo.

Ciò che più incuriosisce è la capacità dell'individuo di adattare parole o frasi di uso comune e renderle in codice quando vuole riferirsi a parti del corpo umano. Il gergo, nel caso specifico, dà origine a linguaggi poetici, triviali, enigmatici i cui significati, abilmente nascosti, rendono difficile, se non impossibile, la comprensione all'ignaro ascoltatore o lettore, ma non certo a chi conosce le 'segrete parole'. Scopriamo così che la *bocca*, ad esempio, è chiamata «via del pane», «bosco», «cloaca», «sala da pranzo» o «scarpa rotta»; che i *denti* sono definiti «perle» ma anche «fagioli», e le *braccia* «barbacani» o «manovelle».

L'immaginazione gergale è talmente stratificata che una parola come «pantofola» non descrive più un tipo di calzatura, ma addirittura la *mano*; i *capelli* diventano l'«abitazione della fanteria»; le *gambe* il numero «undici». La «cavalla rossa» è la *lingua*, le «natiche del naso» sono le *narici*, lo «sparafumo» è il *naso*. Le *orecchie* sono i «forami del cervello»; gli occhi sono «cannucce» o «punteruoli»; il *viso* è una «pipa»; la *gola* un «cannone della stufa»; l'*addome* un «buffet», «gasometro», «strada storta» o «magazzino dei fagioli»; la *testa* un «portacappelli», «cassa delle corna», «forma del cappello», «nomine patris», «triche-tracche» o «piano di sopra».

Nel gergo popolare non manca quel tipo di fantasia linguistica, probabilmente la più ricca e licenziosa, che allude agli organi sessuali. La parola *pene*, ad esempio, si mimetizza in espressioni quali «agente principale dell'umanità», «padre dei santi», «migliore amico»; si cela in nomi di animali: «felino», «agnello»; in nomi di persona e frati: «Bartolomeo», «Pasquale», «fra Martino», «fra Bernardo»; in strumenti musicali e professioni: «flauto», «spazzacamino», «pittore». Stessa sorte per l'organo sessuale femminile chiamato «Antonia», «Simona», «chitarra», «farfalla», «fonte d'ogni delizia», «quel fatto», «giardino», «sacco a pelo», «cammino del paradiso», «geometria», «madre delle sante», «breviario d'amore», «fiore», «conchiglia».

Il linguaggio gergale, che in genere si sviluppa dalla necessità di non farsi capire da chi si vuole tenere a distanza e quindi mira a garantire l'identità di gruppo, con le sue magiche trasformazioni rivela l'articolata realtà delle parole.

Da Caiazzo a “caiazzo” con “fantasia”

di Massimo Gerardo Carrese

in [a cura di] Antonio Sgueglia, *Almanacco*, Boccia, Capua 2012

Il senso o il significato di una parola è chiarito dal contesto. Proprio la necessità di una comunicazione trasparente e perlopiù pratica, ci distrae dalla vivace curiosità e dal piacere ludico a scoprire cosa accade a un termine se messo in altri luoghi comunicativi. Le parole sono come gli elementi della chimica: secondo le sostanze scelte (*i sensi*) si hanno reazioni diverse (*i contesti*).

Non avevo mai pensato al nome della nostra cittadina in un contesto che non fosse quello della toponomastica o della cognonomastica. Così, per caso, tra una ricerca e un'altra che da anni dedico alla *Fantasia*, sono venuto a conoscenza di un senso particolare che la parola “caiazzo”, lettera minuscola, assume nel linguaggio gergale. A condurmi a “caiazzo” è stata proprio la “fantasia”.

Qualche tempo fa, in occasione di alcune conferenze in giro per l'Italia, presentavo i rapporti di una mia ricerca circa i vari significati e sensi che la parola “fantasia” assume nel linguaggio metaforico e gergale. In particolare, mi riferivo a “fantasia” in relazione agli organi sessuali sottolineandone la particolarità linguistica per cui, a seconda dei contesti, si potesse riferire sia al membro maschile sia all'organo femminile. Infatti, la parola “fantasia” fa parte di quei vocaboli che hanno in sé due significati principali di cui l'uno è l'opposto dell'altro. Un esempio è la parola “picco”: in base al momento comunicativo può significare “cima”, “valore massimo”, ma anche “andare a fondo”, “precipitare”. Stessa cosa vale per “fantasia”. A seconda del contesto metaforico o gergale, si attiva il senso desiderato: se la circostanza sessuale è maschile indicherà il “pene”, se femminile la “vagina”.

Durante i miei incontri, ne discutevo le ambigue presenze riscontrate in opere come il *Dizionario Storico del Lessico Erotico Italiano* del XX sec. o in testi letterari del XVI sec. come *Le giornate delle novelle dei novizi* di Pietro Fortini o le *Sei Giornate* di Pietro Aretino.

Questi e altri esempi mi hanno stimolato e incuriosito a ricercare altri significati gergali e metaforici assunti dalla parola “fantasia”. Una ricerca settoriale i cui risultati, non sempre scontati, facevano capo soprattutto alla sfera sessuale perché tema preferito dai parlanti in codice.

Tra i libri consultati uno in particolare mi colpì perché in esso non vi era traccia della voce sessuale “fantasia”: *Le parole della gente. Dizionario dell'italiano gergale*² di Gianfranco Lotti, studioso di linguistica. Fu proprio una tale mancanza a farmi approfondire le varianti gergali poste in ordine alfabetico sotto le voci relative all'apparato sessuale femminile e maschile. È in questo testo, nella sezione intitolata “Lessico alternativo di anatomia umana (normale e patologica)” che ho trovato alla voce “pene” la variante gergale “caiazzo”.

Nel dizionario si legge che “caiazzo” è nome ottenuto per parafronia. La parafronica è una disciplina che studia le intonazioni e inflessioni di voce che possono variare il significato di una parola o di una frase. Lotti scrive che è voce eufemistica, in uso tra i giovani e coniata o particolarmente frequente negli anni 80-90. Come definizione, lapidaria, vi è un'unica parola volgare che con “caiazzo” fa rima (usate l'immaginazione!) cui segue un esempio a rendere comprensibile l'uso contestualizzato - e il tipo di intonazione -: “Col caiazzo che ci vengo a farmi il mazzo!”.

Stando alle mie ricerche, questo sembrerebbe essere l'unico caso nel linguaggio gergale in cui figuri la parola “caiazzo”. Da quanto indicato nel *Dizionario* di Lotti³, il nostro toponimo avrebbe ispirato la voce gergale “caiazzo”.

La storia linguistica delle parole “Caiazzo” e “caiazzo” è ovviamente diversa: la prima ha uno sviluppo etimologico - Kahata, Kaiata, Kaiatia, Caiatia, Caiazzo - per la cui origine si ricorre a un racconto che vede protagonista la ninfa Calata, amata da Volturmo, che per sfuggire all'ira

² Oscar Mondadori, 1992

³ Con l'abbreviazione *n. geogr.* che sta per “nome geografico”

del padre viene nei nostri luoghi e vi fonda una città⁴; la seconda, legata a un linguaggio in codice, a un prestito omolinguistico, ha lo scopo di nascondere un termine volgare adattato su “Caiazzo” per parafonia.

Al primo caso si riconduce il tema dell’amore; al secondo quello triviale.

“Caiazzo” non è solo voce di cognomi⁵ o di luoghi⁶: di essa se ne trovano tracce in moltissimi testi, non solo locali⁷. “caiazzo” è anche voce grottesca la cui presenza in fonti scritte è, presumibilmente, rara: tra i libri consultati ne ho trovata testimonianza solo nel *Dizionario* di Lotti. La caratteristica del linguaggio gergale è l’oralità dove le parole sono mutevoli, dinamiche, temporanee. Se messa nero su bianco, la parola gergale resta svelata per sempre e non è più parte di un linguaggio in codice, segreto, perché potenzialmente decifrabile. Questo, probabilmente, il motivo per cui le fonti scritte per “caiazzo” e altre parole sono così scarse.

Siamo fortunati, noi caiatini, perché a salvare nell’oralità “Caiazzo” da “caiazzo” è proprio quel contesto cui si accennava a inizio articolo, oltre alla differente intonazione legata al senso di una parola. Nella forma scritta, invece, il dubbio è reso nullo dall’uso della lettera maiuscola.

L’ambiguità del contesto, dell’oralità e dell’ortografia possono *alterare* il senso di una parola e l’immaginazione del parlante. Aggiungerei, nel nostro caso, anche l’umore.

⁴ B.U.R.C. 2° supplemento al n.38 del 21 settembre 1992)

⁵ cfr. Michele Francipane, *Dizionario ragionato dei cognomi italiani*, BUR, Milano 2007 5ª ed.. Sul sito www.gens.labo.net se ne calcola la presenza in più di trecento comuni italiani.

⁶ È anche il nome di una stazione metropolitana a Milano. Inoltre, Michele Francipane ha scritto di un gemellaggio odo-toponomastico ideale tra Caiazzo e Milano cfr. *Almanacco di Caiazzo 2010*.

⁷ Cito alla rinfusa: *Opere complete* di Niccolò Machiavelli (ed. 1850); *Il cavalier Giovan Battista Marino* di Angelo Borzelli, Giovanni Tarcagnola, Camillo Pellegrino (ed. 1898); *Pilade Bronzetti: un bersagliere per l’unità d’Italia: da Mantova a Morrone* di Alessandro Marra (1999); *Descrizione dell’ antichissima città di Caiazzo* di Ottaviano Melchiori (1619); *Rosa Ponselle: American diva* di Mary Jane Phillips-Matz (1997); *Storia fiorentina – V.2* di Piero di Marco Parenti (2005); *Zeitschrift für romanische Philologie*, V.14 (1891); *I mille* di Giuseppe Garibaldi (ed. 1933); *Giambattista Basile*, V. 3 curato da Luigi Molinaro del Chiaro (1885); *Opere inedite di Francesco Guicciardini: Ricordi autobiografici e di famiglia e scritti vari* (1867)...