

Alfabeti circolari in lingua italiana; inglese; francese.

Alfabeto Circolare *in lingua italiana (a 21 lettere)*

di Massimo Gerardo Carrese - pubblicato su Rivista "Soci@lmente" - n. 5 marzo 2012

[...] Un mio tentativo opletiano, 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!**”

[...]

Nota: L'alfabeto circolare a 21 lettere è tratto dall'articolo "Cos'è la fantasia?" di M. G. Carrese e pubblicato nella medesima rivista.

Chained alphabet *alfabeto circolare in lingua inglese*

di Massimo Gerardo Carrese

pubblicato in [a cura di] Massimo Gerardo Carrese, *Amica lingua - corso di fantasia*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2012 (ipertesto didattico digitale)

The initial letters of the words follow the alphabet order. At the end of the sentence, the alphabet sequence continues by reading only the final letters.

Fashion

(a note on the boss's desk)

The note informs the boss about a New Clothing Sport Line. It reports the stylist's name (and nickname), the inspirer, the slogan and the logo's new font.

Aziz - blazy chatterbox - drew "EV Fuseau Gymnast". His inspirer? JQ.
"Kick-up" → Logo 'MoolBoran'

Ev = En vogue

JQ = is a USA magazine covering Fashion Business

Moolboran = is a Microsoft Windows font

Alphabet circulaire *alfabeto circolare in lingua francese*

Presentato alla Université de Pau et des Pays de l'Adour
durante la conferenza *Frontières de l'Imagination* di Massimo Gerardo Carrese -
Expopromenade # 4, Pau (Francia), 8 juin 2012 (video)

alphabet circulaire

inventé par Massimo Gerardo Carrese

[...]

J'ai créé une petit histoire en francise ou j'a imaginé des musiciens en tournée que
formant une série des demandes aux organisateurs.

Musiciens en tournée

Demandes / Instrument de musique / Invitation:

Achetez Brandy; cadeaux. /
D.W. ; E.V. ; Flambeau ; Galoupet ; Haut-parleurs.
/ Inviter Jacq Kérop « Lolo », musicien.

Legende:

D.W. = marque de la batterie «Drum Workshop»;

E.V. = « Electric Voice », marque de microphones;

Flambeau : marque de guitare acoustique;

Galoupet : type de flûte;

Haut-parleurs: pour le bus, pour la tournée;

Lolo : est le nom de la rivière du Gabon, en Afrique. Est le nom d'art du musicien (imaginaire) Jacq Kérop, qui est identifié avec le « flux » de la rivière. La musique entendu comme "flux".

Architettura della Parola

di Massimo Gerardo Carrese

in rivista nazionale "InArte", 2008

Il 15 marzo 2008 si è svolto a Caiazzo (Ce) l'incontro dell'Accademia dei Ludogrammatici sul tema del "Gioco". Sono intervenuti Michele Francipane, fondatore dell'Accademia e autore di dizionari tematici, volumi di enigmistica e ideatore del "Giocabolario", e il sottoscritto. Segue un estratto del mio intervento e una tabella, qui parziale, sulla struttura delle parole.

Per lungo tempo mi sono chiesto se fosse possibile dimostrare che le parole sono legate a strutture ricorrenti, che la loro infinita varietà è in qualche modo regolata da un labirintico alfabeto tale da

condurle sempre a un meccanismo vizioso che le veste di ripetizioni fisse e/o circolari. E il più delle volte ho abbandonato l'idea perché mi sembrava più un eccesso di smania che una sana fantasia. Oggi, invece, sono qui a parlarvi di «E-tre», un gioco alfanumerico inventato per "svelare" le parole. Nel mio gioco le parole approdano, sempre, a gradi definiti, cioè a strutture ricorrenti che variano a seconda della combinazione e della lingua. I gradi si dicono *chiusi*, quando la struttura

COMBINAZIONE	ITALIANO	TEDESCO	INGLESE	SPAGNOLO	FRANCESE
	grado chiuso	grado chiuso	grado chiuso	grado misto	grado aperto
Base (una lettera)	e-tre	r-vier	r-four	o-cinco	q- quatre/ e-six/ x-trois/
				o-seis/ s-cuatro	s-cinq
Doppia (due lettere)	re-tre	er-vier	ur-four	co-cinco	nq-quatre/ re-six/ ix-trois/ is-cinq
				ro-seis/ is-cuatro	
Tripla (tre lettere)	tre-tre	ier-vier	our-four	nco-cinco	inq-quatre/ tre-six/ six-trois/ ois-cinq
				tro-seis/ eis-cuatro	
Quadrupla (quattro lettere)	etre-tre	vier-vier	four-four	inco-cinco	cinq-quatre/ atre-six/ esix-trois/ rois-cinq /
				atro-seis/ seis-cuatro	
Quintupla (cinque lettere)	retre-tre	rvier-vier	rfour- four	cinco-cinco	scinq-quatre/ uatre-six/ resix- trois/ trois-cinq/
				uattro-seis/ oseis-cuatro	
Sestupla (sei lettere)	tetre-tre	ervier-vier	urfour-four	ocinco-cinco	iscinq-quatre/ quatre-six/ tresix-trois/ xtrois-cinq/
				cuatro-seis/ roseis-cuatro	

della parola è definita da specifiche forme fisse per ogni combinazione, *aperti* quando la struttura è circolare e si ripete costantemente dopo un certo numero di passaggi, *misti* quando è sia aperta sia chiusa. A definire il grado sono le combinazioni, cioè la scelta delle lettere finali che si vogliono isolare dalla parola in gioco per scoprirne la struttura. Quando a una parola si isola l'ultima lettera si dice

combinazione base, quando se ne isolano le ultime due *combinazione doppia*, le ultime tre *tripla*, e così via. Ecco le regole del gioco: 1) scrivere una parola qualsiasi, anche inventata; 2) isolare un certo numero di lettere finali a seconda della combinazione scelta. La conta delle lettere da isolare si fa da destra verso sinistra; 3) scrivere le lettere isolate sotto la parola seguite da un trattino; 4) contare le lettere della parola precedente, escluse quelle isolate, e scrivere in lettere la cifra dopo il trattino; 5) ottenuta la parola scomposta, applicare le stesse regole come ai punti 2,3,4 senza tener conto del trattino, ricordando di non cambiare durante il gioco la combinazione scelta all'inizio. Arriverete così a definire il grado della parola come mostrato nella tabella. Ecco un esempio di *combinazione base* in lingua italiana: tenda / a-quattro / o-sette / e-cinque / e-sei / i-tre / e-tre. Scegliete sempre un tipo di combinazione inferiore o uguale al numero delle lettere che formano la parola in gioco. E' possibile applicare le combinazioni sia a interi vocaboli sia a singole lettere aggiungendo *zero*, un esempio in italiano: a → a-zero ('zero' perché tale è il numero delle lettere che precedono *a*) → o-quattro → o-sette → e-cinque → e-sei → i-tre → e-tre. Le combinazioni da applicare a *zero* sono regolate dal numero delle lettere della parola scelta (es. mano = *quadrupla*, io = *doppia*). L'italiano, come il tedesco e l'inglese, ha strutture *chiuse*. Sono *aperte* quelle francesi e *miste* quelle spagnole. La struttura *aperta* è data dalla lunghezza della parola in gioco, dalla trascrizione in lettere dei numeri cardinali, dalla combinazione scelta. In alcuni casi, infatti, la struttura della parola dipende dalle combinazioni usate: la parola spagnola "asombroso", ad esempio, che ha nove lettere, nella *combinazione base* è *aperta* mentre in quella *doppia* è *chiusa*. Ancora una volta i «caratteruzzi», così Galileo Galilei nel *Dialogo dei Massimi Sistemi* chiama le lettere dell'alfabeto, ci rivelano i loro infiniti usi.

Parole alfanumeriche *parole che diventano indovinelli* Di Massimo Gerardo Carrese

tratto da M. G. Carrese, *Cervi in Aria - corso di fantasiologia*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2010

e

tratto da M. G. Carrese, *Immaginarsi immaginare - tra le parole in gioco*, I.C. "A. Fusco", Torrecuso 2011

Trasformare una parola al punto da renderla irriconoscibile, richiede all'alunno una grande concentrazione: egli osserva la parola in superficie, poi va in profondità analizzando quante e quali lettere compongono il suo vocabolo, ne riscrive la struttura in un codice alfanumerico (qui abbiamo scelto solo il simbolo matematico dell'addizione) e chiede ai suoi compagni di indovinarne la parola nascosta.

"La parola alfanumerica" è un gioco di scomposizione dove la parola viene rigenerata e le lettere mescolate (a caso, non si rispetta alcun ordine) in una improbabile operazione matematica che mette in mostra tutto il suo carattere enigmatico invitandoci a rivelarne la soluzione. Così facendo, il bambino riflette sulle parole da un'altra prospettiva, azionando anche altri giochi linguistici come il classico anagramma: può capitare che un codice alfanumerico abbia la stessa struttura di un'altra parola come l'esempio di "calcio" che diventa L+A+I+2C+O, struttura che se ricomposta è uguale alla parola "laccio".

È un gioco di scomposizione alfabetica e di ricomposizione alfanumerica di una parola in cui prevale l'aspetto crittografico e anagrammatico. Il bambino che scompone e ricompone una

parola ne interiorizza la forma grafica, migliora la sua abilità linguistica e grammaticale e, ricorrendo all'uso grafico delle quattro operazioni matematiche, rivela in forma di codice una parola da indovinare.

Gli stessi bambini hanno avuto modo di sottolineare l'utilità didattica nonché ludica delle "parole alfanumeriche": esso migliora le competenze ortografiche (e matematiche) in quanto chiede di numerare materialmente le lettere di una parola.

Al termine della trasformazione, ogni bambino presenta alla classe il proprio codice chiedendo di indovinarne non solo la parola nascosta, ma anche il significato e insieme all'insegnante ne discutono le competenze linguistiche e le possibilità ludiche.

--

Le lettere che compongono una parola con un significato specifico seguono un ordine lineare. Così, per scrivere in modo corretto la parola "ombrello", scriviamo prima la lettera "o", poi la "m", poi la "b" ecc. Se scriviamo la "b", poi la "o", poi la "m" commettiamo un errore o, meglio, scriviamo una parola possibile nella lingua italiana ma non corrispondente a quella da noi inizialmente intesa.

Tuttavia è possibile osservare una parola non solo da un punto di vista lineare, ma anche da quello alfanumerico, cioè lettere e numeri insieme, combinati quel tanto che basta a nascondere la nostra parola: e così la parola "ombrello" diventa $2L+M+B+2O+E+R$ (preferisco usare il simbolo + ma sono possibili tutti i segni matematici, anche insieme). Come si gioca: si scrive una parola, possibilmente con le doppie o più lettere ripetute, e si contano le lettere uguali indicando accanto ad esse la cifra corrispondente e poi si mischia tutto. Una parola alfanumerica diviene più complessa quanti più alte sono le lettere che si ripetono. Pensiamo alla parola "ammassare" che contiene 3A 2M 2S R E. Mescoliamo gli alfanumeri per bene e otteniamo la nostra operazione: $2S+R+3A+E+2M$ che possiamo scrivere anche come $3A - 2S + 2M \times R : E$. Il bello delle parole alfanumeriche è che possono nascondere anche più di una soluzione, cioè le lettere possono essere a loro volta anagrammate (cioè tutte combinate) e formare così altre parole. Consideriamo la parola "serpe" che in alfanumeri diventa $P+2E+R+S$. Essa darà come soluzione anche la parola "perse". Entrambe saranno valide.

Le opportunità offerte da questo semplice gioco (che Bruno Munari aveva inteso artisticamente, ma credo che non ci siano esempi di tale gioco sul piano ludico e didattico) sono davvero tante: s'indaga l'aspetto grafico delle parole e si ragiona sulla scrittura, si applica la manipolazione alfabetica, si osservano le possibilità combinatorie delle parole, si propongono sfide alfanumeriche tra compagni. Spesso si riflette meglio un una parola se la si scompone e ricomponi, come nel nostro caso, come se fosse una curiosa operazione matematica.

Parole alfanumeriche

1. $1e+2t+1l+1o$
2. $3s+1a+1o$
3. $1u+1i+2o+1l+3c$
4. $2c+1r+2i+1o$
5. $1i+1a+2t+1o+1p$
6. $3p+2a$
7. $2n+2a+1p$
8. $2c+2a+1m+1h+1i+1n$
9. $2s+1e+1c+1a+2t+1o$
10. $2s+2m+1a+1i+1o$
11. $2f+3a+1r+2l$
12. $2o+1r+1s$
13. $2c+1s+1a+1o$
14. $1p+2a+2l$
15. $3n+1o+1a$
16. $2p+2a$
17. $2c+1e+2i+1l+1a$
18. $3m+1a+2o+1l$
19. $1m+2a+2t+1i$
20. $1r+1s+1e+2o+2l+1o+1b$
21. $1p+2e+2n$
22. $3a+1l+1e+2s+1n+1d+1r$
23. $2n+1a+1i$
24. $3a+2n+1r+1o+1s$
25. $2a+2c$
26. $3n+2o$
27. $2p+2l+1c+1a+1e+1o$
28. $2p+1c+1o+1a$
29. $1m+2b+1a+1i+1n+1o$
- 30.

2t+1g+1a+1° 31. 1l+1u+1g+2i 32. 1l+2a+1n+1i+1m+1e 33. 3m+2a 34.
2a+2n+1t+1o+1e+2l 35. 2c+1m+2a+1h+1i

--

Alcune delle possibili soluzioni

1. Letto 2. Sasso 3. Cucciolo 4. Riccio 5. Piatto 6. Pappa 7. Panna 8. Macchina 9. Cassetto 10. Massimo 11. Farfalla 12. Orso 13. Sacco 14. Palla 15. Nonna 16. Papa - Papà 17. Cecilia 18. Mammolo 19. Matita 20. Borsello 21. Penne 22. Alessandra 23. Anni 24. Annarosa 25. Acca 26. Nonno 27. Cappello 28. Coppa 29. Bambino 30. Gatto 31. Luigi 32. Animale 33. Mamma 34. Antonella 35. Macchia

Le avventure del "che" *ricorsività fantastica* Di Massimo Gerardo Carrese

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

Ricorsività. Proprietà di un codice che possiede regole ricorsive, cioè applicabili un numero di volte teoricamente infinito al loro stesso risultato. [...] Molte regole linguistiche sono ricorsive: ad esempio applicando una prima volta la regola "aggiungi un aggettivo al nome" otteniamo il cane veloce, cui possiamo continuare ad aggiungere aggettivi (*il cane veloce, fedele, coraggioso...*); analogamente sono ricorsive la regola della frase relativa (*Il libro che mi hai regalato, che ho letto ieri, che tengo sul comodino...*) e la coordinazione (*C'erano un cane e un gatto e un topo...*). La ricorsività è uno dei fattori da cui dipende la creatività delle lingue e in particolare la possibilità di creare strutture sintattiche complesse; ma in pratica la ricorsività ha un limite di applicazione, perché i tempi della comunicazione e i limiti fisici dei parlanti non permettono l'uso di sequenze infinite [...] (Federica Casadei, *Breve Dizionario di Linguistica*, Carocci editore, Roma ed.2008)

Quando il bambino racconta un evento (e non solo il bambino), la struttura della sua frase è spesso ricorsiva, cioè presenta un accumulo di elementi grammaticali che si ripetono, in particolar modo il pronome relativo "che" ("Mia madre *che* mi viene a portare a scuola *che* poi va a casa *che* poi mi viene a prendere..."). Marina Nespore, professore ordinario di Linguistica Generale all'Università di Milano-Bicocca, in *Le strutture del linguaggio. Fonologia* (Bologna, Il Mulino, 1993 cit. pag.15), cita la canzone *Alla fiera dell'Est* di Angelo Branduardi come esempio di ricorsività: "...e venne il toro *che* bevve l'acqua *che* spense il fuoco *che* bruciò il bastone *che* picchiò il cane *che* morse il gatto *che* si mangiò il topo *che* al mercato mio padre comprò".

Nella nostra lezione, abbiamo messo in evidenza questa proprietà produttiva della lingua, a cui spesso nel linguaggio parlato non si fa caso, e l'abbiamo volontariamente e ludicamente spinta all'eccesso.

I bambini hanno scelto gli animali come protagonisti della loro ricorsività fantastica. Ecco tre esempi significativi, stimolati dall'osservazione di figure di animali e oggetti vari :

1.

C'era una volta una mucca *che* andava su una cavalla *che* era sorella di un cane *che* guidava una bicicletta del maiale *che* aveva comprato un aeroplano di una capra *che* andava su un quad ed era la mamma di un uccellino *che* volava col razzo *che* era amico di un'anatra *che* guidava un treno e diventarono amici con un gatto *che* lavorava sullo spazzaneve.

2.

C'era una volta una mucca *che* guidava una bicicletta *che* era amica di un cane *che* aveva una macchina *che* era di un maiale *che* stava sul tappeto volante di una capra *che* costruiva una motocicletta a forma di uccellino *che* volava con un aereo di un'anatra *che* scendeva da un camion *che* stava con un gatto *che* sognava di avere un treno.

3.

C'era una volta una mucca *che* guidava una ruspa *che* andava dal suo amico cane *che* arriva un bellissimo aereo *che* prestava spesso le cose al suo cugino maiale *che* aveva un negozio di trattori *che* la capra trasportava con l'elicottero *che* incontrava tanti uccellini *che* sfrecciavano come motocross *che* spaventano le anatre *che* giocavano con i Canadair *che* con i gatti scappavano su grandi camion.

IL CREASSURDO*

di Massimo Gerardo Carrese

tratto da M. G. Carrese, *Fantasia della Parola e dell'Immagine*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2005

[...] L'assurdo è "[...] contrario all'evidenza logica, intrinsecamente contraddittorio, privo di ogni fondamento nella ragione e nel senso comune." (cit. Dizionario De Mauro). L'approccio, individuale e collettivo, al campo dell'assurdo è fondamentale. Il bambino scopre che per garantire un'efficacia illogica ai suoi versi, in questo caso alle sue domande, deve escludere una logica sintattica, ma non un pensiero riflessivo necessario a creare l'effetto irragionevole. Allo stesso modo, per garantire un'efficacia logica deve escludere l'assurdo sintattico. E per escluderlo in modo produttivo lo deve conoscere.

E' difficile che un bambino riesca a formulare d'istinto, senza suggerimenti, un contesto come una domanda assurda. Questo gioco rafforza in lui, oltre alle competenze linguistiche e immaginifiche specifiche dell'assurdo, la consapevolezza che logica e assurdo sono degli opposti che si tengono per mano: l'uno non esiste senza l'altro. [...]

LEGENDA

A = parola; » = verbi (i verbi non devono avere alcuna relazione di senso con le parole di volta in volta indicate); B = parola (diversa per significato da A); C = parola (diversa per significato da A e B); D = parola (diversa per significato da A, B e C). Suggerimento: scrivi prima le parole e poi i verbi

- 1) Domanda: A » B ?
- 2) Domanda: A » B » C ?
- 3) Domanda: A » B » C » D ?

1) A » B ?
Come fa un postino (A)
a trasformarsi (»)
in un balcone (B) ?

2) A » B » C ?
Perché la lavatrice (A)
starnutisce (»)
la stufa (B) che colora (à)
in una candela (C)?

3) A » B » C » D ?

Come mai il lupo (A)

guadagna (») in un bicchiere (B) che volteggia (»)

un' insalata (C) che cuce (») una chiave (D) ?

Esempi realizzati dagli alunni di Avellino

Struttura assurda

casa, giocare, pettine

Come fa una casa a giocare con un pettine?

Struttura assurda

banco, pettinare, naso, mangiare, sedia, giocare, armadio

Perché un bando pettina un naso che mangia una sedia che gioca in un armadio?

Struttura assurda

penna, giocare, astuccio

Come fa una penna a giocare con un astuccio?

Struttura assurda

carta, cucinare, ferro, giocare, macchina, rompere, albero

Perché la carta cucina il ferro mentre gioca con la macchina che rompe un albero?

Struttura assurda

finestra, gioca, banco

Come fa una finestra a giocare con un banco?

Struttura assurda

vocabolario, cucinare, quadro, parlare, montagna, pulire, albero

Perché un vocabolario cucina un quadro mentre parla con una montagna che pulisce un albero?

Struttura assurda

cartellone, truccare, ombrello, baciare, mucca, tagliare, capelli

Perché un cartellone trucca un ombrello che bacia una mucca che taglia i capelli?

Struttura assurda

vocabolario, lanciare, finestra

Come fa un vocabolario a lanciare una finestra?

Haikugramma

di Massimo Gerardo Carrese

Tratto da Massimo Gerardo Carrese, *Un tòfige nell'ortàra*, Ngurzu Edizioni,
Caiazzo 2011 (ipertesto didattico digitale)

Il gioco propone la creazione di una poesia simile all'haiku, ma di esso ne rispetta solo la forma estetica e la sintesi di pensiero, non i motivi e le regole di composizione. Infatti l'haiku, tra le altre particolarità, si compone di 17 sillabe e non ha titolo. L'haikugramma invece ha un titolo,

si compone di tre versi ma il numero di sillabe è variabile così come i temi rappresentati. Ecco le semplici regole per crearne uno:

1. Si scrive una parola qualsiasi;
2. Si cerca la parola nel dizionario (se plurale si cerca la forma singolare) e si scrive la prima parola della definizione (si escludono gli articoli, preposizioni, esempi). Nel caso di più definizioni, se ne sceglie una a piacere;
3. Sulla parola tratta dalla definizione si applica il logogrifo;
4. Si cerca la definizione del logogrifo e si trascrive l'ultima parola (si escludono sempre articoli, preposizioni, esempi). Nel caso di più definizioni, se ne sceglie una a piacere;

Per ottenere l'haikugramma: scrivere come titolo la parola del punto 1, trascrivere la parola del punto 4 e concordarla con quella del punto 3 e 2. Si possono concordare in genere e numero le parole aggiungendo congiunzioni, articoli o preposizioni, ma non altri vocaboli.

L'haikugramma è di tre versi, nasce d'istinto ed è una sorpresa anche per l'autore-lettore, perciò createlo senza troppe riflessioni o forzati adattamenti. Se la soluzione ottenuta non vi piace non cercate di riadattarla o di cercare necessariamente dei nessi logico-sintattici. Semplicemente, ricominciate il gioco d'accapo scegliendo un altro tema.

Alcuni miei esempi:

Piuma

sconosciuta luce
di un uccello

-

Sentiero

celeste astro
di una stradina

-

Gioco

somiglianza del quasi
e del qualsiasi

-

Fantasia

inanellato riccio
di un capriccio

-

Parola

donna nel sesso
dell'espressione

-

Passeggiare

movimento nella marea

del camminare

-

Silenzio

simmetrica asse

nell'assenza

-

Sussurrare

trovarsi

nel raro parlare

-

Occhiata

risonanza sorda

di uno sguardo

I passi dell'orco

di Massimo Gerardo Carrese

Massimo Gerardo Carrese, *Un tòfige nell'ortàra*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2011
(ipertesto didattico digitale) e rivista nazionale "InArte", 2008

Gioco sui meccanismi alfanumerici che si celano nelle parole

L'orco è un mostro descritto nei racconti popolari come un essere invulnerabile, come un mago, un gigante, un assetato di carne umana divoratore di uomini, in particolare di bambini, che spesso rende prigioniera una principessa. Il termine - la cui etimologia è incerta, forse di origine etrusca - indica la 'regione dei morti' [latino *Orcu(m)*], e in seguito 'dio dell'Averno': un laghetto presso Cuma e i Campi Flegrei, le cui fetide esalazioni lasciavano spazio alla fantasia degli antichi che credevano che lì vi fosse una porta dell'inferno. Nella mitologia greco - romana, il sostantivo maschile *Orco* (scritto in maiuscolo) indica proprio l'inferno.

In genere, il suo aspetto fisico è caratterizzato da un ventre prominente, da un volto barbuto, da un corpo muscoloso e peloso, e vive in palazzi o castelli sperduti, grotte o paludi. Una sua caratteristica, da cui l'eroe del racconto trae beneficio per sconfiggerlo, è la stupidità. Numerose sono le sue rappresentazioni e il più delle volte è immortale poiché nasconde la propria anima in un luogo sicuro, difficile da scovare: in un uccellino o in un altro piccolo animale. Presso i popoli primitivi si credeva possibile che l'anima si assentasse dal corpo senza provocarne la morte. Se si uccide l'anima nascosta, dunque, si uccide l'orco.

L'orco che andiamo a descrivere in queste pagine è, invece, di tutt'altro genere: è un giocherellone. Oltre la sua anima, nasconde quei percorsi fantasiologici che incuriosiscono chi si diletta in bizzarre connessioni ludiche. Per scoprirli, poniamoci tre semplici domande:

1. Quali parole nasconde l'«orco»?

Rispondere è cosa semplice in quanto basta anagrammare le sue lettere per scoprire che oltre l'anima nasconde anche le parole “roco” e “coro”.

2. Considerando la parola «orco» da un punto di vista alfanumerico (cioè ogni sua lettera associata al corrispettivo numero alfabetico A=1, B=2, C=3... Z=26), cosa otteniamo dalla sua struttura se facciamo una conta particolare?

La domanda prevede la conta dei passi. Vediamo in pratica come funzionano le regole del gioco. I nostri criteri fantasiologici ci indicano che la struttura alfanumerica della parola “orco” è circolare come poche altre. Ogni lettera corrisponde ad un numero (A=1, B=2, C=3...Z=26) e dunque le lettere “o” “r” “c” “o” corrispondono ai numeri 15 18 3 15. Ora, se dalla lettera “o” iniziale si contano 15 passi (in quanto “o” vale 15), e il primo passo cade sulla lettera “r”, otteniamo che la nostra conta si fermerà sulla “o” finale che corrisponde anch'essa a 15. Contando 15 passi dall'ultima “o” ci si ferma in “c” che corrisponde a 3. Contando tre passi da “c” ci si ferma in “r” che corrisponde a 18 che conteggiato corrisponde nuovamente alla “o”. In definitiva, evidenziamo le lettere O C R, cioè quelle lettere che compongono la parola “orco” (le lettere uguali in una parola possono essere evidenziate almeno una volta: nel caso di “orco” la nostra conta evidenzia “o”, “c”, “r”). Pertanto, i passi si contano all'interno della parola da sinistra verso destra ed iniziano dalla lettera successiva senza salti; ogni passo corrisponde ad una lettera.

Scopo del gioco - che chiamo “i passi dell'orco” o “legge dell'orco” - è cercare quelle parole che hanno una struttura perfetta (quando sono evidenziate tutte le lettere di una parola, come ad esempio in “miei”, “io”) o semiperfetta (quando le lettere che compongono una parola sono evidenziate almeno una volta, ad esempio in “Anna”).

Queste particolarità non accadono con tutte le parole. Infatti, se consideriamo la parola “casa” (che ha due consonanti e due vocali come la parola “orco”) il gioco non funziona perché non tocchiamo mai la lettera “s”, ma solo “a” e “c”. E non funziona neanche con una parola più lunga, come ad esempio “matita” (sono parole scelte a caso e, guarda caso, neanche la parola “caso” funziona); tantomeno con “tenda”, “candela”, “marinaio”... Persino “musica” ‘stona’. Il gioco funziona però con la parola “palla” - da cui otteniamo in sequenza le lettere “a” “l” “a” “p”, cioè quelle lettere che compongono la parola stessa.

Sono perciò “fuori legge” tutte quelle parole i cui passi si bloccano sempre e solo su lettere fisse senza mai riuscire a raggiungere le altre che le

compongono. Neanche se si chiamassero “zorro”: “z” e “r”, con la nostra conta, non sono mai toccate.

La struttura semiperfetta della parola ‘orco’ funziona anche con il suo anagramma. Provate a verificarlo e scoprirete che i passi cadono sulle lettere che formano “roco” e “coro”.

3. In tempi remoti, l’orco era un sovrano?

Per rispondere alla terza domanda, invece, dobbiamo traslitterare nella lettura alfabetica la parola “orco” nel seguente modo: “o erre ci o”. Ricorrendo al gioco dell’anagramma, otteniamo la frase “io c’ero re” oppure “io re c’ero”, “c’ero io re”...dunque, un orco sovrano.

Le parole sono un mistero svelato in parte e le immersioni ludiche ci permettono così di assaporare la loro essenza e la nostra capacità fantastica.

Noi siamo il re. Cerchiamo allora di sconfiggere l’orco trovando quelle parole che abbiano una struttura perfetta e liberare così la nostra principessa (la parola).

Ortinto Segno

Tratto dall’ipertesto didattico digitale M. G. Carrese, *Un tòfige nell’ortàra*, Ngurzu Edizioni, Caiazzo 2011 ma gli “Ortinti Segni” sono del 2006/2008...

È un gioco manipolativo, astratto, figurativo. Ricorre all’uso delle lettere dell’alfabeto che, ricombinate secondo la propria creatività, danno luogo a crittografie visive. Si sceglie una parola o un’intera frase e la si scompone, si ricombina, si manipolano le lettere sino a creare un enigma alfabetico. È un atto che accorda insieme un approccio ludico e didattico.

Lo chiamo "ortinto segno", definizione che è una sorta di parola-valigia dove 'ortinto' nasce dall'unione della iniziale/finale di 'ortografia' e 'dipinto', cioè un “segno della scrittura dipinta”.

Con l'*ortinto* l'alunno esplora la combinazione alfabetica visiva e lo sviluppo enigmatico, astratto o figurativo, di tutte le lettere di una parola o addirittura di un’intera frase.

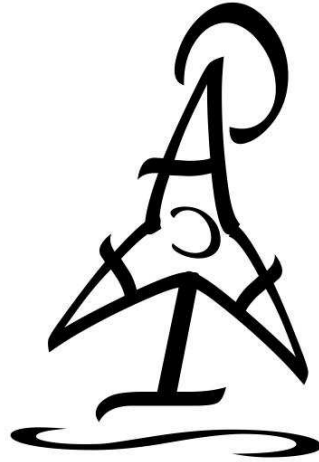
L'esperienza sul campo rivela che il gioco incuriosisce, diverte, specie se proposto sottoforma di quadro ludico da indovinare.

Alcuni miei "Ortinti Segni" (in versione digitale) proposti in classe:

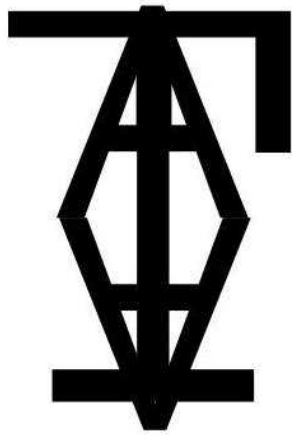
"Casa"



"Cascata"



"Fata"



"Fragile"

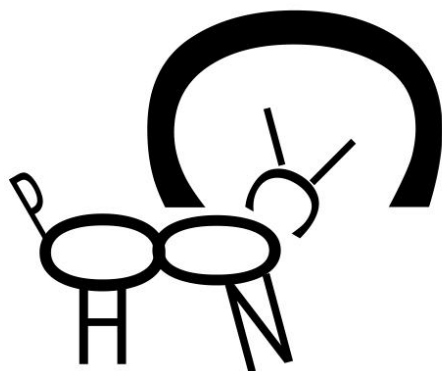


(7)

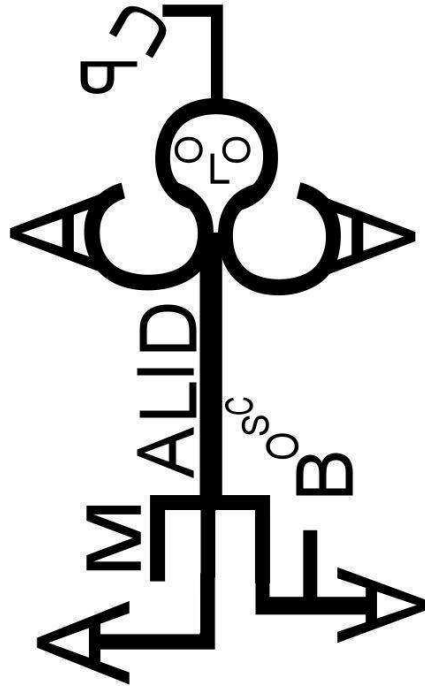
"Libro"



"Pinocchio"



Proverbio: "La fame caccia il lupo dal bosco"



Storie alfabetiche a coppia

di Massimo Gerardo Carrese

Costruisco le storie alfabetiche a coppia unendo la prima e l'ultima lettera dell'alfabeto, la seconda e la penultima, la terza e la terzultima e così via fino ad avere 13 coppie:

A-Z
B-Y
C-X
D-W
E-V
F-U
G-T
H-S
I-R
J-Q
K-P
L-O
M-N

Per ogni coppia alfabetica mi *limito* a creare una storia di **26 parole** perché 26 sono le lettere dell'alfabeto. Ogni racconto è di senso compiuto e si compone di sole iniziali di lettere tratte dalla coppia alfabetica in gioco. Per rendere ancora più interessante la mia "crisi linguistica", mi sono dato una forte *limitazione* di base che riguarda l'uso consecutivo di una stessa lettera. Al fine di bilanciare la frequenza delle lettere nel testo ho deciso, in modo del tutto arbitrario, che la **differenza matematica o scarto** tra il numero di parole con le lettere più in uso da quelle meno frequenti deve essere sempre pari o inferiore a **5**. Ciò vuol dire che si può cambiare la lettera della coppia, come minimo, ogni cinque parole. In questo modo la coppia alfabetica in uso risulta essere piuttosto equilibrata e non si rischia di scrivere un testo con una lettera altamente dominante. Ho indicato lo scarto tra parentesi quadre. Esiste anche il *racconto perfetto*, quello con lo scarto pari a **0**, ma quello lo lascio alla vostra "crisi linguistica".

coppia alfabetica E-V
Definizione di "Erotismo"

Erotismo (egualmente *Eros*, *Erotico*): elettrizzante effusione ed esperienza extrasensoriale; vivace vortice verso variabili vertici. Essenzialmente è esperienza eccitante ed emozionante; voce vibrante; vertiginosa visione; vulnerabile voglia.

[E=15; V=11 --> scarto: 4]

coppia alfabetica G-T
Storia di coraggio

Giorgio, giovane gentiluomo, guerreggiò Gambalesta, temibile tagliaborse truccato. Tremante, trattenne teppista tra tumultuosi testimoni gettando grida; grossolane gomitate. Giacché giunse Giovanni, guardia giurata. Tutto tornò tranquillo!

[G=14; T=12 --> scarto: 2]

coppia alfabetica I-R
Bollettino di guerra. Al fronte

Insidiosa imboscata: incombe imminente invasione. Radarista ricoverato. Reclute rianimate. Retroguardia radunata. Rischio isolamento. Immediata incursione in interforze. Informatore inidoneo. Rapimenti, roghi, rivolte. Rancio ridotto. Riesplosa rivoluzione.

[I=12; R=14 --> scarto: 2]

Fine di un amore

versi ropalici, detti anche "a palla di neve", con involontario lipogramma in "h"
di Massimo Gerardo Carrese

Nel testo ci sono parole disposte in ordine crescente: la prima parola si compone di "una" lettera, la seconda di "due", la terza di "tre", la quarta di "quattro" fino ad arrivare all'ultima di "ventisette".

Nel testo in corsivo, per fortuita coincidenza, non figura mai la lettera "h".

Premessa alla "fine di un amore"

Una donna racconta a un'amica il proprio malessere sentimentale perché ha un compagno divenuto nel tempo troppo sognatore e irresponsabile. Dopo anni di fidanzamento, lei decide di lasciarlo. Lui, ormai impazzito e in preda a "crisi linguistiche", ogni mattina sceglie una parola per autoresponsabilizzarsi e decide quante volte ripeterla nell'arco dell'intera giornata.

Fine di un amore

Lei, all'amica:

A me non dice altro: “Vivere, poetare, sentirsi sollevati, sbrigliati, spensierati, disimpegnati”.

Conversazioni emozionalmente raccapriccianti. Psicoanalizzarlo obbligatoriamente!!! Sprovincializzarlo... Professionalizzarlo spiritualisticamente!!! Corresponsabilizzarlo esistenzialisticamente!!!... intellettualisticamente...

Lei lo lascia.

Lui con le sue "crisi linguistiche":

«Autoresponsabilizzazione. Quattrocentocinquantamila “precipitevolissimevolmente”. Incontrovertibilissimamente!».

—

vista ropalica del gioco:

A
m e
n o n
d i c e
a l t r o
v i v e r e
p o e t a r e
s e n t i r s i
s o l l e v a t i
s b r i g l i a t i
s p e n s i e r a t i
d i s i m p e g n a t i
c o n v e r s a z i o n i
e m o z i o n a l m e n t e
r a c c a p r i c c i a n t i
p s i c o a n a l i z z a r l o
o b b l i g a t o r i a m e n t e
s p r o v i n c i a l i z z a r l o
p r o f e s s i o n a l i z z a r l o
s p i r i t u a l i s t i c a m e n t e
c o r r e s p o n s a b i l i z z a r l o
e s i s t e n z i a l i s t i c a m e n t e
i n t e l l e t t u a l i s t i c a m e n t e
a u t o r e s p o n s a b i l i z z a z i o n e
q u a t t r o c e n t o c i n q u a n t a m i l a
p r e c i p i t e v o l i s s i m e v o l m e n t e
i n c o n t r o v e r t i b i l i s s i m a m e n t e