

DOPPIOZERO

Sul gioco, sul serio

[Nunzio La Fauci](#)

1 Ottobre 2017

Peppino, il braccio, scombiccherà fogli, allo scrittoio; in piedi, Totò, la mente, gli detta il testo di una lettera sconclusionata fin nella punteggiatura: è il gag di *Totò, Peppino e la... malafemmina* (film del 1956, diretto da Camillo Mastrocinque) di cui si conserva la massima memoria. Lo sfondone sintattico, la catastrofica scivolata lessicale, la torta in faccia alla norma grammaticale e ortografica: ingredienti d'una comicità efficace ma molto facile. Nel film c'è altro, quanto alla lingua, che fa ridere ma fa anche pensare ed è dovuto forse all'arte degli sceneggiatori, forse all'estro estemporaneo dei due attori napoletani.

Dalla campagna campana, Antonio e Peppino giungono in una Milano estiva, calda e soleggiata. Prima di mettersi in viaggio, hanno raccolto informazioni sul clima della loro destinazione dal vicino Mezzacapa. Ne hanno ottenuto i consueti luoghi comuni. Scendono così dal treno vestiti come dovessero affrontare l'inverno russo. Peppino si lagna con Totò della calura: "Intanto Mezzacapa disse che a Milano faceva freddo, che c'era la nebbia...". E Totò: "Embè?". Peppino: "E dove sta questa nebbia?" "Ma scusa, come disse Mezzacapa? Quando c'è la nebbia, non si vede. La nebbia c'è e non si vede" è l'ineccepibile conclusione di Totò.

STEFANO BARTEZZAGHI



PAROLE
IN GIOCO

PER UNA SEMIOTICA
DEL GIOCO LINGUISTICO

BOMPIANI
OVERLOOK



La parola è la principale manifestazione della facoltà espressiva degli esseri umani: si parla in proposito di un dono. Ebbene, non si conosce realizzazione di tale dono che non sia pronta e disposta all'ambiguità. Il gag lo illustra col supporto di due costruzioni in cui le grammatiche italiane vedono un *si* impersonale e uno passivante. Non è però qui il caso di entrare nel merito dell'appropriatezza di simili etichette. Del resto, per parafrasi, la scenetta spiega tutto alla perfezione e il Cielo la guardi da chi la renderebbe indigesta (oltre che oscura), glossandone le battute con un pedantesco ed esoterico gergo grammaticale.

Perché il dono della parola sia disposto così, nessuno lo sa. Distrazione divina? Malevolenza diabolica? Domande per teologi e filosofi. La maniera con cui ciò succede è però meno misteriosa.

In superficie, le espressioni linguistiche hanno due facce: significato e significante. Sono ciò a cui di norma si bada. Al primo, peraltro, ancora più che al secondo. Se si è seri, di ciò che si dice e si sente, conta il significato, si pensa. Il significante è faccenda che riguarda, eventualmente, i meno seri (per es., i poeti).

Significati e significanti sono tuttavia fenomeni. Lo sono nello stretto valore etimologico della parola. Sono cioè apparenze. Non sono l'attività espressiva umana nel suo complesso (e, forse, nemmeno il suo specifico). Sono ciò che ne appare. Per se stessi e indipendenti gli uni dagli altri, del resto, significati e significanti non esistono proprio. Linguisticamente, nessuno ha mai visto andare in giro un significato che non fosse correlato con un significante (anche se ci sono fior di pensatori che non se ne accorgono o fanno finta di non accorgersene). E, privo di un significato, resta miseramente un rumore il rumore emesso da qualsiasi orifizio umano.

Significati e significanti li si vede apparire (ed esistono come apparenze) solo nel momento in cui una composizione li fa tali e li mette in rapporto. Come processo, la composizione è latente e non è ipotesi irragionevole che sia sistematica. Lavorando con metodo, si fa del resto presto a capire come la composizione sia mirabilmente articolata e conti una miriade di dipendenze, di opposizioni, di differenze. Tutta roba impalpabile, peraltro, di un insieme che sembra appunto fatto per restare sempre nell'ombra, nella latenza: perfettamente installato nella

mente degli esseri umani ma nascosto con altrettanta perfezione alla loro coscienza (inaccessibile a essa? La linguistica prova da qualche tempo a dimostrare il contrario ma non ha l'aria d'essere sulla buona strada). Un bel paradosso: ciò che assicura agli esseri umani la loro principale espressione non si vede né si sente. Ma anche qualcosa di perfettamente logico: ciò che ne appare, sono appunto apparenze e si sa da sempre che le apparenze ingannano.

Ingannano ancora di più, quando, per capire come si sono prodotte, è indispensabile una concentrazione accanita e si fa in ogni caso una grande fatica. Chi è disposto a tanto? Chi ha tutto questo tempo da perdere? Non c'è dunque un solo essere umano che, esprimendosi, non verifichi la verità di un giudizio tanto celebre quanto forse frainteso (perché ferocemente impietoso): "...non sanno quello che fanno". Più stupidi di così...

TOTO
PEPPINO DE FILIPPO
DORIAN GRAY - TEDDY RENO

VITTORIA CRISPO - MARIO CASTELLANI - NINO MANFREDI
LINDA SINI - SALVO LIBASSI - CORRADO ANNICELLI
GIANNA COBELLI - LAMBERTO ANTINORI - LUISA CIAMPI



REGIA **CAMILLO MASTROCINQUE**

PRODUZIONE **D. D. L.**

DISTRIBUZIONE
CINERIZ

Nel modo altamente articolato con cui l'espressione procede e mette insieme infine significati e significanti, c'è allora un gioco. Lo dice proprio il gag di Totò e Peppino (tra il molto altro che lo dice, naturalmente). Si badi bene: qui s'intende *gioco* col valore che a questa parola dà, per esempio, un meccanico quando dice che nella combinazione degli elementi di un congegno, c'è uno spazio di movimento. I relativi componenti vi entrano in rapporto con una qualche libertà: appunto, vi giocano. Vi fanno gioco. Dispongono di una libertà. Forse, si tratta del nocciolo di ogni altra (per quanto modesta) libertà umana... ma qui non si vuole deviare dal tema, che è appunto il gag di Totò e Peppino.

Mezzacapa proferisce "Quando c'è la nebbia, non si vede": alle sue orecchie (e, ritiene, a quelle di tutti) significato e significante vi intrattengono un rapporto univoco, di specchiata probità. Mai inoperoso, mai integralmente padroneggiato, sotto tali forme, il processo elabora un rapporto diverso. Sollecitato da Peppino, Totò non inventa nulla. Semplicemente, tira fuori tale rapporto dal suo stato di latenza. E (se) lo chiarisce per via di parafrasi: "Quando c'è la nebbia, non si vede" vale "La nebbia c'è e non si vede".

A margine: c'è da sospettare che, nell'universo narrativo della pellicola, il personaggio Mezzacapa non si chiami così a casaccio. Capisce infatti la metà di ciò che dice (apprezzamento ovviamente generoso). L'invenzione drammaturgica ha i suoi vezzi. Quel nome ha tutta l'aria d'essere parlante. Non sarà nemmeno un caso che Totò e Peppino facciano Caponi di cognome, a loro volta. E non si tratterà di un accrescitivo benevolo, accostabile com'è a *testone*. Quando si tratta di lingua, bisogna rassegnarsi: non c'è chi non si comporti da "mezzacapa" o da "capone". E tale destino universale è verificato al massimo grado proprio da chi s'illude di sfuggirgli.

Il gag dice allora una cosa piana e, al tempo stesso, paradossale. Verifica sperimentalmente che, nell'espressione "Quando c'è la nebbia, non si vede", c'è qualcosa che non si vede, come si trovasse nella nebbia, e ne fa svelamento. Ma dice che la nebbia che impedisce di vedere è essa stessa qualcosa che non si vede. La parola agisce e, a spandersi, è una nebbia latente. Da capogiro. Ma anche una buona illustrazione della condizione in cui gli esseri umani si trovano

quando si esprimono. O perlomeno così pare a chi scrive.

Se ne sorride, nel caso specifico. Non lo si dovrebbe fare però con noncurante e sufficiente superficialità. Nei casi diversi e innumerevoli in cui il gioco produce i suoi frutti può succedere si sorrida meno o che proprio non si sorrida. Divino, diabolico: così, nel dubbio, s'è detto il dono della parola. Dietro ogni espressione, relazioni diverse sono lì, pronte a saltare fuori, ad azzannare la banalità, a farsi beffe degli sguardi nutriti di luoghi comuni, ad annichilire le attese, quindi anche a procurare inganni, a farsi tranelli, a generare pianti, dove non procurano sorrisi. O, comica e tragica com'è sempre la faccenda, pianti e sorrisi insieme.

Tale è la condizione umana in faccia all'espressione. È l'esercizio di un dire di cui non si possiede mai il totale controllo. È l'esperienza costante di un'indeterminazione. Sovente neppure manifesta ma latente, così da lasciare credere di non esserci e da fare di ciò che sembra la massima chiarezza l'inganno sopraffino.

Per il governo della parola (cioè della pratica considerata, dagli esseri umani medesimi con spudorata presunzione, come la sede e la massima manifestazione della loro intelligenza), ne consegue la bruciante esigenza di un'incessante applicazione dell'intelligenza (cioè di una risorsa molto limitata, la più limitata di cui l'umanità disponga, ammesso ne disponga). Ne consegue la ferrea disciplina che comporta la ricerca di una sublime accuratezza. Ricerca disperata: chi sa, sa anche di non avere in proposito in nessun caso garanzia di successo. La lingua è più grande di qualsiasi governo che le si voglia imporre, perché, in realtà, è essa che governa il governo. Lo fa per giunta senza darlo a vedere, esponendo quindi al ludibrio i suoi supponenti governatori.

Non solo interpretare (parecchi si sono detti disposti ad ammetterlo, nella storia della civiltà occidentale), ma anche esprimersi è dunque niente più di un'ipotesi. Da una prospettiva teoretica, lo diceva il linguista Riccardo Ambrosini. Si aggiunge qui, da una prospettiva etica, che esprimersi (*a fortiori*, interpretare) è sempre un gioco e comporta un azzardo. Si faccia attenzione: qui, *gioco* non vale ciò che valeva poco sopra. Non c'è del resto una sola parola che abbia un solo valore. E anche ci fosse, l'ironia, eversiva, sarebbe sempre pronta a intervenire. Ma qui non è nemmeno necessaria: stavolta, *gioco* vale per quel gioco che ha una

posta in gioco e nel cui processo sono pertinenti sempre l'azzardo e talvolta l'abilità del giocatore.

Quando ci si esprime (e si interpreta), la posta consiste nello scansare la stupidità. Compiutamente, è impossibile. In quanto umana, la parola è per definizione stupida. Ma è al tempo stesso un obbligo: la via di un silenzio così radicale da essere anche silenzio interiore non è stata data agli esseri umani (ad altre creature più fortunate? Chissà). Resta allora solo la via di mettersi alla prova: esprimersi (e interpretare) tenendo sotto il più stretto controllo la stupidità. Con tale posta in gioco, si tratta appunto del gigantesco gioco sociale del dire e dell'ascoltare, dello scrivere e del leggere: con tutte le conseguenze che esso comporta, ridicole quasi senza eccezioni, spesso violente e sanguinose.

Ecco le condizioni del dono della parola. Comportano perlomeno due valori di *gioco*. Il primo è promessa di modesta libertà, il secondo dubbiosa speranza di farcela. Ci se ne può disperare. Se ne può piangere. Si può imprecare contro un destino così rio, per l'umanità. Insomma, se ne può complessivamente soffrire. Se li si tiene come difetti, si può persino progettare di porvi rimedio. Ma il Cielo guardi gli esseri umani non tanto dalle riuscite nel campo, impossibili, quanto dai tentativi medesimi: andasse bene, sarebbero solo noiosi, ma va sempre male e si risolvono regolarmente in tragedie.

Più saggiamente, si può fare risorsa e tesoro di quelle condizioni. Così, per divertire, fa del resto il gag di cui si è detto. Latente, nel cuore della lingua, c'è un gioco? Esprimersi e interpretare sono giochi con una posta in gioco? Che si giochi, allora. In funzione del discorso sulla lingua, *gioco* compare così con un terzo valore. Con questo terzo valore, è come se *gioco* recuperasse quella sua consistenza etimologica che lo collega, a quanto pare, proprio a un'attività di parola. Un'attività di parola che non ha ragioni fuori di se stessa: esprimersi per esprimersi. L'umanità è capace anche di questo, come si sa. Osservandone i campioni nel loro stato infantile (che è del resto il loro stato migliore, tanto soggettivamente, quanto oggettivamente), si potrebbe persino affermare che il gioco con il valore qui pertinente, il gioco-passatempo, sia il primo, quindi il tipo fondamentale di attività cui l'umanità sembra disposta e che tutte le altre ne siano solo superfetazioni.

Nati non si sa a cosa, gettati in un tempo da fare passare, destinati a esprimersi e a dare prova di modestissima e precaria intelligenza nell'incessante esercizio della propria palese stupidità, gli esseri umani mettono a frutto l'inclemenza di tali circostanze, combinandole. E giocano. Nel gioco, sviluppano eventualmente un'arte. Un'arte per l'arte.

Con *Parole in gioco. Per una semiotica del gioco linguistico* di Stefano Bartezzaghi (Bompiani, 2017, p. 272, € 17) la cultura di espressione italiana dispone oggi di un'opera matura, acuta e ambiziosa sull'insieme della materia che s'è qui delineata di scorcio e come se n'è stati capaci.

Vi si espongono i modi sempre molto divertenti e istruttivi con cui la lingua si intreccia fenomenicamente con il gioco: dalle alte espressioni letterarie, ai "tormentoni", alla barzelletta, agli incidenti comunicativi della vita quotidiana.

Vi si illustrano le ragioni teoretiche e sperimentali che autorizzano a dire che la lingua è immanente al gioco linguistico: affermazione lapalissiana, in apparenza, ma oltremodo impegnativa se si vuole che le maniere di tale immanenza siano precisate, come Bartezzaghi fa con proba puntiglio.

Vi si argomenta anche (e forse soprattutto, dal punto di vista linguistico) che il gioco è immanente alla lingua e alla sua costituzione. Così che, al volgere dell'ultima pagina del libro, ci si dice volentieri d'accordo con una profonda convinzione dell'autore. Non può esserci una soddisfacente considerazione della lingua che sia priva di un chiaro e ben definito concetto operativo di funzione ludica, da combinare sistematicamente con le funzioni referenziale, conativa, emotiva, fàtica, metalinguistica e, soprattutto, poetica. Di quest'ultima, la funzione ludica della lingua, come Stefano Bartezzaghi la prospetta, pare una specializzazione, ma forse c'è ancora da chiedersi e da chiedergli se sul serio lo sia.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

