

# Lingue d'invenzione nella letteratura per l'infanzia: Swift, Carroll, Rodari

Chiara Lepri

## 1. *L'inventività linguistica*

In un'ottica che riconosce la letteratura per l'infanzia come ambito di studio connotato da complessità anche per il suo lambire e penetrare discipline diverse, l'indagine linguistica – in prima istanza legata a riflessioni di tipo artistico-letterario – riveste un aspetto senz'altro affascinante e ricco di molteplici spunti di ricerca. In particolare assume rilevanza il ripresentarsi, nel tempo e in autori diversi, assunti appieno nel *corpus* della narrativa per ragazzi, dell'invenzione e dell'impiego di lingue immaginarie, artificiali, impossibili ed irreali. Il presente lavoro si propone di rivolgere – in via del tutto preliminare – uno sguardo a tali fenomenologie linguistiche individuate prevalentemente all'interno delle opere di tre autori, Swift, Carroll e Rodari, che offrono uno spaccato del problema quanto mai emblematico e suggestivo, pur collocandosi entro contesti storico-culturali completamente differenti l'uno dall'altro e perseguendo intenzionalità difformi.

In primo luogo è opportuno definire cosa si intende per lingue immaginarie. Esiste a tale proposito una critica pertinente ma non vasta, che corre – parallelamente alla linguistica ufficiale – sul piano della cosiddetta «linguistica fantastica» con l'obiettivo di indagare le forme e le modalità entro cui si presentano tutte quelle esperienze linguistiche scaturite dalla creatività letteraria e non solo. Vediamo, in questo senso, le tappe più significative: nel 1846 Bernardino Biondelli pubblica uno studio sulle «lingue furbesche», ossia sulle lingue segrete convenzionali, esclusive non solo «nelle classi malefiche e proscritte, per le quali un segreto è un naturale bisogno», ma anche «nei costumi delle altre classi [...] con meno colpevoli fini, così fra le industriali e benemerite della società, come fra le comunioni scolastiche, e persino fra le tranquille pareti delle società domestiche»<sup>1</sup> allo scopo di camuffare ai più una comunicazione riservata. L'opera è corredata da vari saggi di vocabolario furbesco e persino da poesie furbesche. In epoca assai più recente, l'orientalista Alessandro Bausani compie un tentativo di delineare una «tipologia teoretica» dell'inventività linguistica, partendo dal presupposto che la lingua

<sup>1</sup> B. BIONDELLI, *Studii sulle lingue furbesche* (1846), Bologna, Forni Editore, 1969, pp. 7-8.

è al tempo stesso arte e comunicazione, espressione e relazione, ed evidenziando tipologie varie in relazione ai diversi contesti storici e geografici. È Bausani che individua una prima grande bipartizione all'interno dell'inventività linguistica tra lingue sacre e lingue laiche, per cui le prime sono utili per stabilire un rapporto con il divino o costituiscono il codice di un mondo spirituale non rappresentabile attraverso il linguaggio ordinario, mentre le seconde interessano le sperimentazioni legate al puro gioco espressivo o alle lingue artificiali di comunicazione<sup>2</sup>. Con la pubblicazione in anni recenti del *Dizionario delle lingue immaginarie* per opera di Paolo Albani e Berlinghiero Buonarroti, troviamo una trattazione davvero ampia di linguaggi artificiali, universali, opere letterarie ed autori intorno ai quali si dispiegano le più argute e fantasiose macchinazioni verbali mai concepite. Vediamo allora che nella prefazione al *Dizionario* viene definita lingua immaginaria «semplicemente una 'lingua non naturale', dove l'attributo 'naturale' sta ad indicare una lingua il cui apprendimento avviene per trasmissione orale dai genitori o dall'ambiente circostante», quindi «'immaginaria' è ogni lingua artificiale, frutto dell'elaborazione a tavolino di una o più persone non necessariamente appartenenti alla categoria dei 'linguisti di professione'»<sup>3</sup>. La scelta dell'aggettivo «immaginaria» da parte degli autori non è casuale: essa sta ad evidenziare l'alto grado di elaborazione fantastica sotteso all'ideazione di una nuova lingua. Si tratta, quindi, di una creatività linguistica connessa non tanto all'uso ordinario di un linguaggio come codice condiviso e riconosciuto – che pure è continua e costante combinazione e ridefinizione di sensi e significati – quanto piuttosto alla produzione *ex novo* di originali entità linguistiche. Procedendo secondo lo schema di Albani e Buonarroti, è possibile collocare le lingue d'invenzione presenti nelle opere di Swift, Carroll e Rodari nel vasto alveo delle lingue laiche, ideate a scopo ludico secondo un procedimento cosciente qual è, appunto, quello artistico-letterario e poetico. Nell'ambito di questo macro-settore vi sono da un lato creazioni di neologismi e sostituzioni a priori o mutamenti funzionali di parole all'interno di una lingua che mantiene la propria sintassi e la propria morfologia, dall'altro assistiamo – su un piano di maggiore sofisticazione – alla creazione di un nuovo lessico.

Per completezza e per le considerazioni che possono scaturire dalla lettura dei passi che presenteremo, è utile, infine, mettere a fuoco la distinzione tra lingue d'invenzione e lingue utopiche, giacché non di rado la creazione linguistica rimanda a possibilità altre, che scardinano gli elementi del reale e ampliano il campo dell'esperienza; in altri termini potremmo dire che l'ideazione di nuovi linguaggi facilmente presuppone o determina a sua volta una configurazione di mondi fantastici ideali ancora inesplorati. Marrone sostiene che «l'oggetto

<sup>2</sup> Cfr. A. BAUSANI, *Le lingue inventate. Linguaggi artificiali, linguaggi segreti, linguaggi universali* (1970), Roma, Ubaldini, 1974.

<sup>3</sup> P. ALBANI, B. BUONARROTI, *Aga magéra difúra. Dizionario delle lingue immaginarie*, Bologna, Zanichelli, 1994, p. 8.

cui si riferisce [...] il termine *utopia* possiede margini così incerti e così ampi da suscitare l'idea di poter includere quasi tutto il pensiero creativo sotto il mantello utopico e, nello stesso tempo, per eccesso di rigore, ambiti così ridotti da considerare utopica solo una limitata campionatura di opere e di riflessioni»<sup>4</sup>. Ma all'interno di un materiale tanto vasto quanto disomogeneo – prosegue Marrone – dove risiede la discriminante «che permette di distinguere, di ritagliare l'ambito delle *lingue utopiche* dal complesso sfondo linguistico in cui predominano fantasia, immaginazione e inventività?»<sup>5</sup>. Se una lingua utopica è sempre una lingua immaginaria, non sempre una lingua d'invenzione corrisponde ad una lingua utopica. Si direbbe che una lingua immaginaria è utopica allorché si inserisce in un contesto socio-ambientale inesistente ma ideale. Massimo Baldini, in questo senso, pone la dimensione del meraviglioso e quella politico-ideologica<sup>6</sup> quali aspetti preminenti del linguaggio utopico. Come vedremo, nella nostra prospettiva potremmo considerare utopiche la lingua parlata dagli Houyhnhnm nel quarto viaggio intrapreso da Gulliver<sup>7</sup> e l'idioma fantasioso de *Il pianeta degli alberi di Natale* di Gianni Rodari<sup>8</sup>.

In questo contesto, le opere che tratteremo più di altre nel panorama della letteratura per l'infanzia si prestano ad un'analisi linguistica comparata sia per il potenziale ludico e fantastico che esperiscono, sia per l'uso – appunto – di un linguaggio creativo, stratificato nella pluralità di significati evocati e nella polifonia di voci che si intersecano a formare nuovi codici e nuove visioni del mondo. *I viaggi di Gulliver* esce anonimo (come quasi tutte le opere di Swift) nell'ottobre del 1726<sup>9</sup> e s'impone come una pesante accusa politica e morale diretta alle debolezze della società inglese del tempo; contemporaneamente il libro diviene subito patrimonio dei più piccoli, soprattutto attraverso le numerose riduzioni e ristampe che circolano tra le classi popolari in formato di *chapbooks* e di opuscoli illustrati a basso prezzo: d'altra parte, insieme con le metafore che da sempre nutrono l'immaginario infantile (il viaggio, le trasformazioni corporee in termini di dilatazione e riduzione<sup>10</sup>, etc.), la forte potenzialità comica dei giochi linguistici contribuisce a rendere l'opera fruibile e godibile da un vasto pubblico. Infatti, nota Carlo Pagetti, emerge un fattore rilevante nella presenza, all'interno della narrativa inglese, «d'una vena fantastica, bizzarra, favolosa, comprensibile, sia pure con sfumature e

<sup>4</sup> C. MARRONE, *Le lingue utopiche*, Viterbo, Nuovi Equilibri, 2004, p. 28. Il corsivo è nel testo.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 29. Il corsivo è nel testo.

<sup>6</sup> Cfr. M. BALDINI, *Il linguaggio delle utopie. Utopia e ideologia: una rilettura epistemologica*, Roma, Edizioni Studium, 1974.

<sup>7</sup> Cfr. J. SWIFT, *I viaggi di Gulliver* (1726), trad. it. di A. BRILLI, Milano, Garzanti, 1997.

<sup>8</sup> Cfr. G. RODARI, *Il pianeta degli alberi di Natale* (1962), Trieste, Einaudi Ragazzi, 1995.

<sup>9</sup> L'opera viene pubblicata con il titolo *Travels into Several Remote Nations of the World*, poi più semplicemente *Gulliver's Travels*, e presentata come il diario di viaggio di Mr. Lemuel Gulliver.

<sup>10</sup> Cfr. E. BESEGGI, *Da Basile a Swift: il passaggio della fiaba all'infanzia*, in F. CAMBI (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*, Pisa, ETS, 2001.

percezioni diverse, dalla totalità dei lettori. I *Gulliver's Travels* possono essere parzialmente inseriti in questa tradizione che comprende [...] opere dalla lettura *bivalente*, dai *Water Babies* di Charles Kingsley, ad *Alice in Wonderland* di Lewis Carroll, fino alla saga contemporanea di J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*»<sup>11</sup>. Il passo, dunque, fino ad *Alice* è breve: nonostante la distanza in termini di finalità e di contesto culturale d'origine (pubblicato nel 1865, *Alice* è rivolto esattamente alla decenne Alice Liddell, piccola amica del reverendo e matematico Charles Lutwidge Dodgson), tra *Alice nel Paese delle Meraviglie* (con il suo completamento *Oltre lo specchio*)<sup>12</sup> e *I viaggi di Gulliver* è possibile individuare tratti d'unione e analogie in particolare rispetto al lavoro di capovolgimento linguistico attuato in entrambe le opere: la parola ed il linguaggio – più in generale – sono oggetto precipuo di attenzione, di gioco, persino di riflessione. In entrambe le opere, unitamente ad una dimensione straniante, il linguaggio è sottoposto a torsione, è soggetto ad una revisione, si fa mutevole. In un tale contesto Gianni Rodari si inserisce a pieno titolo, anche in virtù dell'influenza che il *nonsense* leariano e carrolliano – oltre a quella del surrealismo – esercitò sullo scrittore italiano. Come scrittore e poeta, infatti, Rodari non solo imprime una svolta radicale a livello contenutistico e stilistico nell'ambito della produzione per i bambini, ma compie anche una sperimentazione linguistica che non è fine a se stessa, bensì si inserisce in una profonda e raffinata analisi che riconosce nella parola un vero e proprio dispositivo ludico di generazione, teso a scardinare quella grammatica convenzionale e condivisa per fabbricare significati impreveduti e inconsueti. La scelta di *Gelsomino nel paese dei bugiardi* e de *Il pianeta degli alberi di Natale*<sup>13</sup>, sul piano della nutrita – e assai variegata – produzione rodariana, si rende a questo proposito funzionale per recuperare nella narrativa di cui l'infanzia si appropria un *tòpos*, una costante nella decostruzione e nella *ri*-costruzione del linguaggio, che è parte integrante del fantastico e del meraviglioso, ma anche arte ed espressione in forma ludica.

Le fenomenologie linguistiche ricavate dalle opere menzionate saranno di seguito ripartite in neologismi e sostituzioni funzionali, ovvero in invenzioni che

<sup>11</sup> C. PAGETTI, *La fortuna di Swift in Italia*, Bari, Adriatica, 1971, p. 231.

<sup>12</sup> Nato nel 1862 durante una gita in barca, *Alice's Adventures in Wonderland*, viene pubblicato in forma rivista e ampliata nel 1865 per l'editore Macmillan con le illustrazioni di John Tenniel ed ottiene subito un buon successo (la prima stesura di *Alice* porta il titolo di *Alice's Adventures Underground*. È disponibile una traduzione italiana di Adele Cammarata, con il manoscritto illustrato originale di Carroll a fronte, per le edizioni Stampa Alternativa, Viterbo, 2002). Nel 1867 Carroll comincia a scrivere *Through the Looking Glass*, che pubblica nel Natale del 1871 rinnovando il successo del precedente. Per questo lavoro si è scelto di utilizzare l'edizione curata da Milli Graffi. Cfr. L. CARROLL, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, in ID., *Alice nel Paese delle Meraviglie e Attraverso lo specchio*, trad. it. di M. GRAFFI, Milano, Garzanti, 2000.

<sup>13</sup> *Gelsomino nel paese dei bugiardi* viene pubblicato nel 1958 per gli Editori Riuniti con le illustrazioni di Raul Verdini; *Il pianeta degli alberi di Natale* esce per Einaudi nel 1962 ed è illustrato da Bruno Munari. Cfr. G. RODARI, *Gelsomino nel paese dei bugiardi* (1958), Roma, Editori Riuniti, 1987 e ID., *Il pianeta degli alberi di Natale* (1962), Trieste, Einaudi Ragazzi, 1995.

interessano singolarmente un'unica unità semantica, ed in linguaggi d'invenzione più strutturati. Di entrambe le formazioni vedremo brevemente gli effetti.

## 2. *Neologismi, nonsense e sostituzioni funzionali*

Tra le modalità di invenzione di una nuova parola vi è l'ideazione di un *nonsense*, che si configura come un tipico prodotto umoristico anglosassone *in auge* nell'Ottocento vittoriano. Il *nonsense* è una formazione verbale che gioca con i significanti e con i significati provocando un effetto di straniamento, un contrasto, un'incongruenza logica. Se in *Lear* il *nonsense* si presenta come *limerick*, in Carroll assai spesso fa la sua comparsa nella forma più radicale di «*nonsense neologistico*»<sup>14</sup>, ossia attraverso la proposta di significanti apparentemente privi di significato, parole d'invenzione fuggevoli poiché non figurano nel linguaggio comune ma consentono l'affiorare di un senso per i significati remoti cui rimandano e per la loro collocazione in una salda struttura sintattica. Già Freud ci dà un esempio di *nonsense* neologistico ne *Il motto di spirito*<sup>15</sup>, in cui – tra le tecniche di costruzione del motto – ci mostra la nascita di una nuova parola per effetto di unione/condensazione tra due termini già esistenti: così «*familionari*» è un neologismo ottenuto dall'addizione delle parole «*familiari*» e «*milionari*», una parola carica, dunque, sulla quale insistono insieme i significati noti e condivisi di entrambi i termini d'origine. Allo stesso modo, operando per condensazione, l'autore di *Alice* introduce il concetto di «*parola-baule*» (*portmanteau word*) sia nell'episodio di Humpty Dumpty

«*Cerfuoso* significa che sono le quattro del pomeriggio – il momento nel quale si cominciano a *mettere sul fuoco* le cose per la cena.

«Va bene, ho capito» disse Alice. «E *viviscidi*?»

«Be', *viviscidi* significa 'svelti e scivolosi'. 'Svelto' nel senso di 'attivo'. È come un baule, capisci, ci sono due significati imballati dentro una parola»<sup>16</sup>

sia nella prefazione al componimento in versi *La caccia allo Snark*:

Poiché il presente poema è in qualche modo connesso al canto del Jabberwock [che osserveremo in seguito], colgo l'occasione per rispondere a una domanda che mi è stata posta più volte, e cioè come si debba pronunciare 'viscagili tasselli' [...]. Sembrairebbe, questa, l'occasione più adatta per prender nota delle altre parole difficili contenute nel poema. La teoria di Humpty Dumpty, dei due significati ficcati in una sola parola come in un baule per abiti, mi sembra la spiegazione di tutto. Per esempio, prendiamo le parole 'fumante' e 'furioso'. Immaginate di dover dire senz'altro tutte e due le parole, ma lasciate nel vago qual è quella delle due che direte per prima. Ora aprite la bocca e parlate. Se

<sup>14</sup> G. POOLE, *Il «nonsense» di Lewis Carroll*, in «Il Verri», 3, 1976, p. 58.

<sup>15</sup> S. FREUD, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio* (1905), Torino, Boringhieri, 2004, p. 44.

<sup>16</sup> L. CARROLL, *Attraverso lo specchio*, cit., p. 221.

i vostri pensieri inclinano anche minimamente verso ‘fumante’, direte ‘fumante-furioso’; se si volgono anche soltanto per la misura di un capello verso ‘furioso’ direte ‘furioso-fumante’, ma se possedete il più raro dei doni, cioè una mente perfettamente equilibrata, direte ‘frumioso’<sup>17</sup>.

Nell’alternanza di significati che contiene, la parola-baule si presenta come una parola instabile, una parola-cerniera<sup>18</sup>, che si apre sia alla sintesi regressiva, riducendosi ad una unità linguistica compatta, sia alla sintesi disgiuntiva attraverso le molteplici interpretazioni e ramificazioni di senso che genera<sup>19</sup>. Nel viaggio attraverso lo specchio – così come nel Paese delle Meraviglie – Alice sperimenta un pervasivo disorientamento ed un senso di indeterminatezza identitaria anche in relazione al linguaggio in uso nei mondi fantastici visitati, costantemente sottoposto a revisione e ad improvviso mutamento. L’episodio relativo all’incontro con Humpty Dumpty, oltre ad introdurre il concetto di parola-baule, è celebre quanto significativo per le riflessioni cui dà luogo: sospeso precariamente su un muretto, l’uovo, infatti, conduce un presuntuoso attacco alla certezza linguistica diffusa tra i più e si fa padrone assoluto delle parole:

«Quando io uso una parola» disse Humpty Dumpty con un certo sdegno, «quella significa ciò che io voglio che significhi – né più né meno».

«La questione è» disse Alice, «se lei può costringere le parole a significare così tante cose diverse».

«La questione è» replicò Humpty Dumpty, «chi è che comanda – ecco tutto». Alice era troppo perplessa per ribattere qualcosa; perciò dopo un minuto Humpty Dumpty riprese. «Hanno un caratterino, almeno certe – soprattutto i verbi: sono i più orgogliosi – agli aggettivi si può far fare qualsiasi cosa, ma coi verbi è diverso – comunque, io so farle filare, tutte quante! Impenetrabilità! Questo dico io!»

«Mi può spiegare, per favore» chiese Alice, «che cosa significa?»

«Ora sì che parli come una bambina giudiziosa» disse Humpty Dumpty con un’aria molto compiaciuta. «Con ‘impenetrabilità’, intendevo dire che l’argomento è chiuso, e tanto varrebbe che tu mi dicessi cosa vuoi fare adesso, dal momento che, suppongo, non intendi fermarti qui per il resto della tua vita».

«Sono un bel mucchio di cose da far significare a una parola sola» commentò Alice in tono pensieroso.

«Quando costringo una parola a fare tutto quel lavoro» disse Humpty Dumpty, «le pago sempre lo straordinario»<sup>20</sup>.

<sup>17</sup> L. CARROLL, *La caccia allo Snark* (1876), trad. it. di R. SANESI, Milano, SE, 2004, pp. 13-14. «Snark» stesso è una parola-baule formata da «shark» (squalo) e «snake» (serpente). Umberto Eco, guardando all’ultima e incompiuta opera di James Joyce, *Finnegans Wake* (1939), individua nei «finneghismi» uno speciale tipologia di parole composte provenienti da linguaggi artificiali. Cfr. U. ECO, *Le poetiche di Joyce. Dalla «Summa» al «Finnegans Wake»*, Milano, Bompiani, 1966.

<sup>18</sup> Cfr. P.A. ROVATTI, *Nel mondo di Alice*, in «aut aut», 276, 1996, p. 86.

<sup>19</sup> Cfr. G. DELEUZE, *Logica del senso* (1969), Milano, Feltrinelli, 2006, pp. 45-49.

<sup>20</sup> L. CARROLL, *Attraverso lo specchio*, cit., pp. 219-220. Il corsivo è nel testo.

Già la Regina Rossa, alle continue domande di senso di Alice, aveva insinuato un dubbio radicale sulla legittimità del significato di una parola (giardino si può dire deserto, collina è una vallata, il nonsense si può chiamare vocabolario<sup>21</sup>), rifiutandosi di accettare le parole stesse come una spiegazione definitiva dell'esperienza, così complessa e irriducibile ad un segno astratto stabilito una volta per tutte. L'arbitrarietà di significato e di senso è qui portata alle estreme conseguenze, il linguaggio è demistificato nella sua pretesa di delineare la pienezza della realtà con le sue sfumature. Si tratta di un'osservazione – quella dell'uovo in bilico – che utilizza il paradosso per minare il senso comune, in favore di una parola che acquista notevole importanza rispetto al senso che le imprime colui che la pronuncia. Non solo: quando questa è polisemica, cioè capace di contenere più e più significati, ha un valore maggiore («Quando costringo una parola a fare tutto quel lavoro [...] le pago sempre lo straordinario»). L'impenetrabilità, inoltre, cui fa riferimento Humpty Dumpty, mette in evidenza l'esigenza di una *ri*-formulazione incessante del linguaggio per rappresentare un senso che è sempre fluttuante «su una soglia delicatissima, tra il manifesto e l'occulto, tra l'ovvio e il profondo, tra la percezione immediata e la lenta assimilazione»<sup>22</sup>.

Sul piano dei linguaggi d'invenzione, l'episodio di Humpty Dumpty introduce la dimensione del potere, poiché si tratta dell'imposizione di una modalità del tutto autoreferenziale, priva del contributo dialogico magmatico e stratificato che arricchisce un codice condiviso. Tale fenomenologia ricorre ludicamente in letteratura per l'infanzia attraverso rappresentazioni diversificate: nel romanzo di Rodari *Gelsomino nel paese dei bugiardi*, il pirata Giacomo, stanco di solcare i mari, si stabilisce sulla terraferma ed impone un proprio vocabolario caratterizzato da rigidità denotative piuttosto inutili, tuttavia necessarie per penetrare e controllare l'interiorità umana, proprio come accade con la Neolingua di orwelliana memoria<sup>23</sup>. Si vuol così far corrispondere «interno ed esterno, la coscienza umana con azioni a essa conformi, il pensiero e la concezione del mondo con la società e l'ambiente circostante, sradicando ogni tangibile traccia che evochi il passato e annullando, attraverso la lingua, la memoria e la possibilità conoscitiva umana»<sup>24</sup>. Vediamo l'impatto del piccolo Gelsomino con gli abitanti del paese dei bugiardi:

[Gelsomino] si diresse verso un negozio la cui insegna prometteva: 'Generi alimentari e diversi'. Nella vetrina, invece che prosciutti e scatole di marmellata, si ammuchiavano quaderni, scatole di pastelli, bottiglie d'inchiostro. «Saranno i 'generi diversi'» disse Gelsomino fra sé. Ed entrò fiducioso nel negozio.  
– Buonasera, – lo salutò cerimoniosamente il commerciante.

<sup>21</sup> Cfr. *Ibidem*, p. 171.

<sup>22</sup> M. GRAFFI, *Attraverso lo specchio, e quel che Alice vi trovò*, in L. CARROLL, *Alice nel Paese delle Meraviglie e Attraverso lo specchio*, cit., p. XXVI.

<sup>23</sup> Cfr. G. ORWELL, *1984* (1949), Milano, Mondadori, 1973.

<sup>24</sup> C. MARRONE, *Le lingue utopiche*, cit., p. 42.

«A dire la verità – rifletté Gelsomino – non ho ancora sentito suonare mezzo-giorno. Ma non è il caso di fare storie». [...]

– Potrei avere del pane?

– Ma certo, caro signore. Quanto ne desidera? Una bottiglia o due? Rosso o nero?

– Nero no di certo, – rispose Gelsomino – E poi, lo vendete davvero in bottiglie?

Il negoziante scoppiò a ridere:

– E come vuole che lo vendiamo? Al suo paese forse glielo tagliano a fette? Guardi, guardi che bel pane abbiamo.

E così dicendo gli mostrò uno scaffale su cui, allineate meglio d'un battaglione di soldati, stavano centinaia di bottiglie d'inchiostro dei più diversi colori.

[...]

«Ho capito – concluse fra sé Gelsomino – in questo paese bisogna parlare alla rovescia. Se chiami pane il pane non ti capiscono».

– Mi dia mezzo chilo d'inchiostro, – disse al commesso. Questi gli posò mezzo chilo di pane e glielo porse incartato con tutte le regole.

– Vorrei anche un po' di quello, – aggiunse Gelsomino, indicando una forma di cacio parmigiano, senza arrischiarsi a darle un nome.

– Un po' di gomma da cancellare? [...].

Gelsomino tirò un sospiro di sollievo e gettò sul banco la moneta d'argento trovata poco prima.

– Mi dispiace, giovanotto, la sua moneta è buona.

– Meno male, – sorrise Gelsomino fiducioso.

– Meno male un corno. Le sto dicendo che quella moneta è buona, io non la posso accettare. Qua la mia roba e se ne vada per la sua strada. E buon per lei, giovanotto, che non ho voglia di uscire in strada per chiamare una guardia. Lo sa che cosa c'è per gli spacciatori di monete buone? La prigione<sup>25</sup>.

\* \* \*

«Naturalmente Giacomone fece anche una legge che obbligava tutti a chiamarlo Sua Maestà, pena il taglio della lingua. Ma per essere sicuro che a nessuno saltasse mai in testa di dire la verità sul suo conto ordinò ai suoi ministri di riformare il vocabolario.

– Bisogna cambiare tutte le parole, – spiegò. – Per esempio, la parola *pirata* significherà *gentiluomo*. Così quando la gente dirà che io sono un pirata, che cosa dirà nella nuova lingua? Che io sono un gentiluomo»<sup>26</sup>.

La traslazione semantica in chiave obbligata e la logica rovesciata (le monete buone sono bandite, per fare una somma si fa una sottrazione, etc.), però, non corrispondono affatto ad un mondo perfetto. Siamo qui, anzi, nel regno di «anti-utopia», retto da leggi ingiuste, che solo l'innocenza di Gelsomino può sconfiggere attraverso il potere della lealtà e della verità. Certo, si deve pensare che *Gelsomino* si colloca in linea con la produzione di un primo Rodari politicamente e ideologicamente impegnato, che ci mostra l'aridità e l'insensatezza di un sistema di imposizioni semantiche tipico di un regime autoritario.

<sup>25</sup> G. RODARI, *Gelsomino nel paese dei bugiardi*, cit., pp. 17-19.

<sup>26</sup> *Ibidem*, p. 24. I corsivi sono nel testo.



Anche la storia narrata dallo scrittore svizzero Peter Bichsel, *Un tavolo è un tavolo*, ci indica la fallacia di una tale struttura: un vecchio uomo «che non dice più una parola»<sup>27</sup> decide di porre rimedio alla sua noia inventando una lingua che cambia di significato alle parole, tanto che «la mattina il vecchio uomo rimaneva a lungo a quadro, alle nove suonava l'album delle fotografie, l'uomo si alzava e si metteva sull'armadio perché non gli si gelassero i piedi, poi tirava fuori i vestiti dal giornale, si vestiva, guardava la sedia alla parete, si sedeva sulla sveglia al tappeto e sfogliava lo specchio finché non trovava il tavolo della sua mamma»<sup>28</sup>. Inizialmente il gioco si rivela divertente, poi la lingua d'invenzione viene assimilata e fatta propria; ora l'uomo ride quando sente qualcuno parlare, ma la storia non ha un finale allegro: «il vecchio uomo col cappotto grigio non riusciva più a capire la gente, e questo non era tanto un guaio. Molto peggio era che loro non riuscivano più a capire lui. E per questo egli non disse più nulla»<sup>29</sup>. Vediamo, quindi, che l'invenzione di un linguaggio non condiviso genera l'incomunicabilità tra gli individui.

Diverso è l'intento di Swift, laddove la sostituzione funzionale ha carattere satirico e mira a smitizzare una serie di istituzioni. Nel Regno di Tribnia, in cui i ministri organizzano complotti per dimostrare al popolo il loro acume, un manipolo di abilissimi linguisti ha il compito di scoprire gli arcani significati delle parole utilizzate da ipotetici congiurati:

Farò qualche esempio della loro abilità nel decodificare: una latrina vuol dire *consiglio privato*, un branco d'ocche *il senato*, un cane zoppo *un invasore*, la peste *l'esercito stanziato*, uno scarafaggio *un ministro*, la gotta *uno dell'alto clero* [...], una piaga aperta *il governo*<sup>30</sup>.

Anche in questo caso, però, l'espedito della sostituzione non produce effetti positivi: gli accusati di sedizione vengono gettati in prigione, così come coloro che nel paese dei bugiardi tentano di ripristinare l'originario significato delle parole. Si scorge attraverso questi esempi una tensione ideologica che fa luce sulla pericolosa relazione esistente tra linguaggio e potere. Quando un linguaggio è imposto non siamo più nel campo dell'inventività linguistica come esercizio creativo, ma nel regno incolore e monodimensionale in cui è esercitato un controllo sociale, volto ad uniformare l'agire ed il pensare umano.

### 3. Linguaggi d'invenzione

Al di là dei cupi risvolti emersi dalle tendenziose sostituzioni semantiche praticate a Tribnia, nei *Gulliver's Travels* rimane l'impronta fantastica

<sup>27</sup> P. BICHSEL, *Un tavolo è un tavolo*, in ID., *Storie per bambini* (1969), trad. it. di C. ALLEGRA, Milano, Marcos y Marcos, 1986, p. 27.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 33.

<sup>29</sup> *Ibidem*, p. 39.

<sup>30</sup> *Ibidem*, p. 177. Il corsivo è nel testo.

ed eversiva di un'opera inesauribile e plurilivellare per l'uso contiguo di registri alti e bassi, per la dimensione dialogica – in senso bachtiniano –, che riorganizza retoricamente la lingua, e per gli elementi parodici ed umoristici presenti in tutto il romanzo. Come in Carroll, non mancano nel lavoro decostruttivo e ri-costruttivo di Swift le riflessioni sulla lingua e sul senso primo convenzionale delle parole, che entra necessariamente in collisione con altri sensi correnti, in una pluralità di prevaricazioni semantiche che si rivelano sempre fallimentari rispetto al rapporto con le cose<sup>31</sup> e con l'alterità insita nel dialogo. Gulliver viaggia per quattro mondi diversi ed in ciascuno di questi luoghi si impegna di buon grado per apprendere i linguaggi dei popoli con i quali si confronta. Davvero interessanti sono gli esempi della toponomastica e dei termini d'uso comune incontrati, frutto di un'elaborazione sulla cui chiave interpretativa si sono cimentati vari studiosi. Swift stesso non risparmia fantasiose spiegazioni etimologiche di chiaro sapore ironico, come ben precisa Carmine De Luca, il quale ci presenta una carrellata di estrosi meccanismi inventivi: «[...] quali procedimenti creativi mette in atto Swift per inventare nei *Viaggi di Gulliver* parole e nomi nuovi? Quali alchimie linguistiche generano termini come *Balnibarbi*, *Blefescu*, *Climenole*, *Flimnap*, *Glumgluff*, *Lagado*, *Langden*, *Munodi*, *Sprug*, *Tribnias*, *Yahoo*? Cioè: quali i congegni linguistici che consentono di risalire alle etimologie delle parole esaminate? Maurice Pons, certamente tra i più attenti studiosi di Swift, in un breve scritto (*Note sur les procédés swiftiens de création linguistique*) che accompagna l'edizione commentata del *Gulliver* (Gallimard, Parigi, 1976) ne enumera dieci, tra cui l' 'ibridazione' fra porzioni lessicali di lingue diverse; il 'mosaico' tra sillabe ricavate da parole diverse; il 'saber' o montaggio di un testo con parole di lingue differenti; la «disseminazione» ('saupoudrage') di consonanti o di sillabe avventizie fra i diversi elementi di una parola; la 'devocalizzazione' che affida i significati soltanto alle sequenze di consonanti; la 'metatesi'; l' 'anagramma'; il 'pun' basato sulla costruzione di una frase, che abbia un significato in una lingua, con parole di un'altra lingua»<sup>32</sup>.

Se in Carroll il linguaggio d'invenzione produce un'assonanza – seppur lontana – con un senso conosciuto, l'inventività linguistica presente in *Gulliver* dà luogo a forme sonore misteriose, nonché impronunciabili: a Lilliput *glumglum*<sup>33</sup> è un titolo nobile, *Grildrig*<sup>34</sup> è il nome che gli abitanti di Brobdingnag danno a Gulliver, mentre *splacnuck*<sup>35</sup> è un animaletto minuto e lungo un metro e ottanta. Ma più degli stupefacenti significati legati a ciascun vocabolo, vale la pena porre l'attenzione sulle riflessioni filologiche che il medico viaggiatore compie dinnanzi alle modalità di costruzione di ciascuna lingua incontrata,

<sup>31</sup> A. BRILLI, *I viaggi di Gulliver*, in J. SWIFT, *I viaggi di Gulliver*, cit., p. XVII.

<sup>32</sup> C. DE LUCA, *Il Gulliver che inventa nomi*, in «Italiano e oltre», 1, 1994, p. 58. La metatesi è l'inversione di lettere o fonemi all'interno di un vocabolo.

<sup>33</sup> Cfr. J. SWIFT, *I viaggi di Gulliver*, cit., p. 54.

<sup>34</sup> Cfr. *Ibidem*, p. 83.

<sup>35</sup> Cfr. *Ibidem*, p. 84.

che si fa specchio del popolo presso cui si genera. Ancora a Brobdingnag, infatti, gli abitanti del luogo sono descritti come «limitati», pertanto

Le leggi scritte di quel paese non superano mai il numero delle ventidue lettere dell'alfabeto e sono pochissime quelle che raggiungono una tale lunghezza. Inoltre sono espresse in parole semplici e piane, perché queste persone non sono abbastanza acute da scoprire più di un senso in una parola, tanto è vero che commentare una legge è un delitto capitale<sup>36</sup>.

Contro la vitalità intrinseca di una *portmanteau word* carrolliana, coabitata da più significati e per la quale Humpty Dumpty è persino disposto a «pagare» il doppio, una parola il cui senso si manifesta univoco e statico perde d'importanza e di utilità, come tra le sostituzioni funzionali imposte che abbiamo visto in precedenza. Anche nell'isola volante di Laputa la formazione del linguaggio riflette le caratteristiche degli abitanti:

Le mie conoscenze di matematica mi furono utilissime per appropriarmi della fraseologia che si basava appunto sulla scienza e sulla musica, tanto più che anche di quest'ultima avevo una certa infarinatura. Le loro idee prendono corpo attraverso figure geometriche e, se vogliono, per esempio, elogiare la bellezza d'una donna, ricorrono per descriverla a rombi, cerchi, parallelogrammi, ellissi ed altra terminologia geometrica, oppure al lessico dell'arte musicale, che non starò qui a esemplificare. [...]

Sono pessimi ragionatori ed hanno un senso spiccato della contraddizione, salvo quando sono nel giusto, il che accade di rado. Non sanno nemmeno cosa siano immaginazione, fantasia, invenzione; parole queste che non esistono nella loro lingua, essendo i loro pensieri attratti unicamente dalle scienze sopra menzionate<sup>37</sup>.

La genialità degli abitanti di Lagado nelle scienze e nella tecnica fa sì che gli studiosi, presso l'Accademia, abbiano inventato un telaio per la fabbricazione delle frasi. Gulliver ci fornisce una meticolosa ed esilarante descrizione del macchinario:

Era un quadrato di sei metri, collocato nel mezzo della stanza, dalla superficie composta di molti pezzi di legno, simili a dadi comuni di diverse dimensioni, e tenuti insieme da fili sottili. Sopra ogni faccia dei dadi era stato incollato un pezzo di carta e tutti insieme comprendevano le parole della loro lingua in tutte le forme, declinazioni e coniugazioni, sebbene senza una distribuzione sistematica. Il docente richiamò la mia attenzione perché stava per azionare la macchina. Al suo comando ogni allievo impugnò la rispettiva manovella di ferro che sporgeva dal telaio (erano in tutto quaranta), poi dette un giro improvviso cambiando completamente la disposizione delle parole. Allora fece leggere pian piano a trentasei ragazzi le diverse righe come apparivano sulla

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 124.

<sup>37</sup> *Ibidem*, p. 150.

superficie del telaio, e quando pescava tre o quattro parole che si potevano unire per formare una frase, la dettava agli altri quattro, che fungevano da scrivani. L'operazione venne ripetuta tre o quattro volte e ad ogni tiro di manovella le parole sbalzavano di seggio con il rovesciarsi dei dadi.

Gli studenti lavoravano al telaio per sei ore al giorno e il docente volle mostrarmi parecchi volumi in folio nei quali aveva raccolto frasi sconnesse che intendeva ricucire, per fornire al mondo la summa completa di tutte le arti e le scienze<sup>38</sup>.

Nella scuola di lingue, invece, tre dotti sono riuniti in consulto per migliorare la lingua del proprio paese: le parole provocano danni alla salute e si propone di sostituirle con i referenti stessi, pertanto chi vuol conversare deve portare con sé fagotti carichi di oggetti di ogni sorta:

Il primo progetto consisteva nel ridurre tutte le parole polisillabiche a monosillabi, espungendo verbi e participi dal lessico, visto che tutte le cose immaginabili non sono che nomi.

L'altro era un progetto schematico per abolire completamente le parole. Esso veniva caldamente proposto per i vantaggi che procurava alla salute e alla celerità della comunicazione. Infatti ogni parola che pronunciamo provoca in certo grado un'azione corrosiva nei polmoni, contribuendo ad abbreviarci la vita. Si proponeva dunque questo espediente per cui, se le parole altro non sono che nomi per le cose, sarebbe stato molto più conveniente che gli uomini si fossero portati appresso quelle cose di cui intendevano parlare per qualsiasi faccenda. [...] alcuni saggi si mantengono fedeli a questo progetto di parlare con le cose, il quale presenta solo questo inconveniente per cui, se un uomo ha da discorrere di varie e complesse faccende, è costretto a portarsi sulle spalle un sacco di cose, a meno che possa permettersi il lusso di farsi aiutare da servitori stracarichi. Mi è capitato spesso di vedere un paio di questi sapienti sopraffatti da enormi fagotti, simili in tutto ai nostri venditori ambulanti, i quali incontrandosi depongono il loro fardello, aprono i sacchi e intrattengono conversazioni di un'ora; poi rinfilano dentro i loro strumenti, si aiutano a vicenda a ricaricarsi sulle spalle i fardelli e si salutano.

Per conversazioni brevi, ognuno può portarsi in tasca o sottobraccio gli oggetti necessari e, a casa, nessuno si sentirà certamente a corto di munizioni; per questo l'aula dove si incontrano i seguaci di questa invenzione è stracolma di cose pronte per fornire materia a questo genere di conversazioni artificiali<sup>39</sup>.

L'errore dei sapienti di Lagado consiste nel presupporre una perfetta corrispondenza tra parole e cose, tra significanti e referenti, secondo un atteggiamento riduzionista che ottusamente disconosce la pluralità semantica propria di ciascun termine e s'illude di ideare meccanicamente una lingua. Evidentemente ogni lingua incontrata da Gulliver presenta connotati deficitari per un motivo o per un altro, finché – nel quarto ed ultimo viaggio – vi è l'approdo alla lingua

<sup>38</sup> *Ibidem*, p. 170.

<sup>39</sup> *Ibidem*, pp. 171-172.

perfetta e utopica del paese degli Houyhnhnm<sup>40</sup>. Qui una razza di cavalli razziocinanti si oppone ad una spregevole ed aberrante specie dai tratti vagamente umani, gli Yahoo, e conduce un'esistenza virtuosa ed esemplare. A questo proposito le osservazioni sulla lingua sono interessanti: ciò che è male, come la falsità e la menzogna, è «cosa che non è», ossia l'indicibile perché non esiste:

[...] il fine del linguaggio è renderci comprensibili a vicenda e ricevere informazione dei fatti, ma se ognuno dice *una cosa che non è* viene a mancare lo scopo della comunicazione [...]<sup>41</sup>.

Con *Il pianeta degli alberi di Natale* di Gianni Rodari la trattazione dei linguaggi utopici d'invenzione nella letteratura per l'infanzia prosegue in termini di costruzioni fantastiche dalle caratteristiche ricorrenti. Si pensi alla minuziosa descrizione del pianeta (un vero e proprio paese di cuccagna) in cui il piccolo Marco viene proiettato attraverso un cavallo a dondolo e all'attenzione – anche stavolta – nei confronti di un paesaggio peculiare, che rendono la favola quasi una trattazione politica e ideologica al pari dei *Gulliver's Travels*. Numerose sono, a questo proposito, le analogie tra il pacifico «non-luogo» rodariano ed il mondo ideale dei cavalli saggi, visitato da Lemuel Gulliver: ad esempio, gli «Arcicani», unica minaccia alla tranquillità del pianeta, ricordano i ripugnanti Yahoo nella loro stupida aggressività, mentre gli abitanti del pianeta degli alberi di Natale, come gli Houyhnhnm, non conoscono il significato dei termini che si usano per esprimere ciò che è «male»:

– Ammazzarli? Non capisco.  
 – Ucciderli, distruggerli, sterminarli, annientarli. Non ce l'avete il raggio mortale? E le pistole disintegratrici? Non avete proprio imparato niente dai fumetti? Il capitano ex Paulus si grattò la barba con molto vigore.  
 – Senti, – disse poi, ti sarai accorto che noi comprendiamo la tua lingua, grazie a questo interprete elettronico, – e gli mostrò una specie di bottone nascosto sotto il bavero del pigiama. – Ma si vede che l'apparecchio non funziona bene, o forse tu adoperi parole nuove, che non sono ancora state registrate. Fatto sta che non ti capisco proprio. 'Ammazzare'. Che significa?<sup>42</sup>

\* \* \*

Uccidere è una di quelle vecchie parole che conserviamo nel palazzo della Cancelleria, dopo che le cancelliamo dai vocabolari. 'Uccidere', 'odiare', 'guerra', e simili che io non ricordo<sup>43</sup>.

Ma insieme con la prospettiva di un mondo rovesciato connotato da un prodigioso equilibrio tra gli abitanti, nonché da pace ed abbondanza, in que-

<sup>40</sup> «*Houyhnhnm* significa *cavallo* e, secondo l'etimologia, *perfezione della natura*». Cfr. J. SWIFT, *I viaggi di Gulliver*, cit., p. 221.

<sup>41</sup> J. SWIFT, *I viaggi di Gulliver*, cit., p. 226.

<sup>42</sup> G. RODARI, *Il pianeta degli alberi di Natale*, cit., p. 25.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 102.

sta opera fa la sua comparsa un artificio linguistico giocoso per mezzo del quale sono descritti oggetti fantastici e avveniristici:

E veniamo al 'trinocolo'. Vuol sapere cos'è? È un binocolo perfezionato, con una terza canna che girando sopra la testa punta la sua lente in direzione posteriore e permette di vedere dietro la schiena, diciamo pure dalla parte della coda, senza fare la fatica di voltarsi<sup>44</sup>.

Rodari utilizza la tecnica del prefisso arbitrario, assai chiaramente esplicitata nella *Grammatica della fantasia*: «basta una *s* a trasformare un 'temperino' – oggetto quotidiano e trascurabile, per di più pericoloso e offensivo – in uno 'stemperino', oggetto fantastico e pacifista, che non serve a far la punta delle matite, ma a fargliela ricrescere quand'è consunta»<sup>45</sup>. La capacità semantica di una parola è esplorata attraverso una declinazione inedita, che unisce alla dimensione ludica una tensionalità utopica e educativa: «dal prefisso all'utopia. Ma non è certo vietato immaginare una città futura in cui i cappotti siano gratuiti come l'acqua e l'aria. E l'utopia non è meno educativa dello spirito critico. Basta trasferirla dal mondo dell'intelligenza [...] a quello della volontà»<sup>46</sup>. Indagare in Rodari l'uso di un linguaggio d'invenzione – come dicevamo – significa confrontarsi con il valore formativo dell'attività creativa che si configura come un primissimo passo per giungere alla revisione in chiave critica del reale. Su un piano meramente ludico, ancora ne *Il pianeta degli alberi di Natale* incontriamo un linguaggio d'invenzione godibile come esperienza puramente fonatoria:

Prendete due colli di bottiglia, – aveva scritto un tale che si firmava Pippus, – uno buttatelo via subito; il secondo mettetelo a bagno penale e lasciatecelo tre giorni, aggiungendo ogni tre ore mezzetto di segatura ben rosolata, corna di lumache, forchette lessate, un biscotto, un triscotto, un cruscotto. Secondo i gusti, potete cosparger il tutto di polvere di gesso, di ghiaietto di montagna o di chiodi a tre punte. Servite con contorno di gomme di triciclo tritate in minutissimi pezzettini. Il piatto è ottimo se convenientemente innaffiato d'inchiostro verde stilografico<sup>47</sup>.

Nella ricetta sopra riportata, oltre ai prefissi arbitrari, si susseguono allitterazioni, associazioni verbali e sonore, effetti di straniamento che ricordano le parole-baule carrolliane.

Nell'ambito dell'inventività linguistica poetica, invece, è necessario menzionare il *Jabberwocky*, componimento dotato di una struttura sintattica e grammaticale semplice e chiara interamente costituito da neologismi onomatopeici che rimandano a parole conosciute. Alice incontra questa formazione

<sup>44</sup> *Ibidem*, p. 13.

<sup>45</sup> G. RODARI, *Grammatica della fantasia* (1973), Trieste, Einaudi Ragazzi, 1997, p. 39.

<sup>46</sup> *Ibidem*, p. 39.

<sup>47</sup> G. RODARI, *Il pianeta degli alberi di Natale*, cit., p. 47. Il corsivo è nel testo.

linguistica non appena varca la soglia dello specchio. Vediamone le prime due strofe in lingua originale, poi nella traduzione di Milli Graffi:

'Twas brillig, and the slithy toves  
Did gyre and gimble in the wabe:  
All mimsy were the borogoves,  
And the mome raths outgrabe.

'Beware the Jabberwock, my son!  
The jaws that bite, the claws that catch!  
Beware the Jubjub bird, and shun  
The frumious Bandersnatch!<sup>48</sup>  
\* \* \*

Era cerfuoso e i viviscidi tuoppi  
Ghiarivan foracchiando nel pedano:  
Stavano tutti mifri i vilusnuoppi,  
Mentre squoltian i momi radi invano.

Rifuggi il Ciciarampa, figliuol mio!  
Ganascia sgramia e artiglio scorticante!  
Sfuggi all'uccello Ciciacia, perdio.  
Guardati dal Grafobrancio ch'è friumante!<sup>49</sup>

L'operazione compiuta da Carroll con il *Jabberwocky* non sarà più ripresa in letteratura se non in epoca recente, da Joyce e dalle avanguardie europee. Scrive Graffi che «la prima strofa è una composizione giovanile (1855 – Carroll aveva 23 anni) scritta per divertire i fratelli e le sorelle. Si trova su 'Misch Masch', uno degli ultimi giornalini periodici che Carroll componeva in famiglia per uso esclusivamente domestico, e in quella sede porta il titolo *Stanza of Anglo-Saxon Poetry* (Stanza di poesia anglosassone). Era scritta in pseudo caratteri runici [...]»<sup>50</sup>. La poesia è composta da alcune parole-baule di cui darà poi spiegazione Humpty Dumpty ed introduce un linguaggio d'invenzione assai apprezzato dai bambini, per quel potere di scatenare immagini mentali del tutto inafferrabili sul piano concettuale. «Non so come, ma mi fa venire in mente un sacco di idee – solo che non saprei dire esattamente quali!», dirà Alice dopo aver ascoltato il *Jabberwocky*<sup>51</sup>. Se escludiamo le atmosfere oniriche e perturbanti di cui i due libri di Alice sono pervasi, ricaviamo dalle opere del reverendo Dodgson un'eccezionale rappresentazione ed enunciazione dei più acuti ed enigmatici

<sup>48</sup> L. CARROLL, *Alice's Advetures in Wonderland and Through the Looking Glass*, Stilwell, Digireads, 2005, p. 55.

<sup>49</sup> L. CARROLL, *Attraverso lo specchio*, cit., p. 162. La traduzione del *Jabberwocky* ha rappresentato una sfida per molti studiosi. Si ricordano qui *Il Cianciaroccio* di Tommaso Giglio (1954), *Il Tartaglione* di A. Valori Piperno (1962), *Il lanciacicchio* di G. Almansi (1978) ed il *Ciarlestroniana* di M. D'Amico.

<sup>50</sup> M. GRAFFI, *Note*, in L. CARROLL, *Attraverso lo specchio*, cit., p. 290.

<sup>51</sup> L. CARROLL, *Attraverso lo specchio*, cit., p. 164.

giochi linguistici, talvolta accompagnati da personali considerazioni inerenti la formazione di vocaboli d'invenzione: l'autore stesso fa riferimento alle proprie suggestioni oniriche, ai frammenti provvisori di un dialogo interiore come tasselli di un *puzzle* che improvvisamente convergono a costruire il *nonsense* e le conseguenti narrazioni fantastiche: «col passare degli anni, di tanto in tanto, venivo annotando una congerie di idee e spezzoni di dialoghi che – chissà come – mi affioravano nella testa così fugaci e provvisori da non lasciarmi altra scelta che appuntarli subito e relegarli nel dimenticatoio»<sup>52</sup>. Il lavoro inconscio del narratore dà voce anche alla bambina Alice, suggerisce «brandelli di pensieri»<sup>53</sup> che sono poi parole che si scontrano e generano un senso fuggevole, fluttuante, destinato però a innescare un meccanismo conoscitivo che ha inizio dalla provocazione della parola. Un processo simile si innesca attraverso la lettura, per esempio, delle poesie in «metasemantica» di Fosco Maraini, in cui si propongono unità linguistiche dal vago sentore familiare, eppure mai udite in precedenza, che sommuovono e stimolano il patrimonio di esperienze interiori dando vita a nuovi significati, profondità e valori emotivi<sup>54</sup>; questo accade anche nella lettura di un'altra celebre opera per l'infanzia, il *GGG* di Roald Dahl, in cui l'inventività linguistica dell'autore dà vita e vigore ad un idioma sgrammaticato e infarcito di parole bizzarre e divertenti come «popolli», «smaccheramelloso», «miravibondo»<sup>55</sup>. Tali neologismi, tali linguaggi immaginari recano con sé una considerevole energia e potenzialità creativa, tutta da godere, tutta da declinare in senso ludico, per cui la ricerca di un etimo o di una traduzione, così come di un senso universale ha davvero poca importanza, come sostiene Celati: «[...] la traduzione di un linguaggio inventato è, per definizione, impossibile: rimane solo la possibilità d'un gesto dimostrativo, d'una istanza a riprendere il discorso e far eco al silenzio delle parole: che è un doppio non senso, perché il silenzio non ha nessuna eco. Quello che conta è che le traduzioni non 'spieghino', ossia non razionalizzino i propri testi, ma riformulino la vicenda delle parole-passione che fanno esplodere la successione fonetica inferendo alla lingua-corpo ferite che il senso non può curare, e delle parole-azione che formando blocchi compatti e inscindibili deviano la linearità verso le imprecise plaghe della profondità del corpo. Il che significa: imboccando decisamente la pericolosa strada della pura sonorità, del suono contro il senso»<sup>56</sup>.

<sup>52</sup> L. CARROLL, *Sylvie e Bruno* (1889, prima parte; 1893, seconda parte), trad. it. di F. CARDELLI, Milano, Garzanti, 1996, p. 9.

<sup>53</sup> Cfr. *Ibidem*.

<sup>54</sup> F. MARAINI, *Gnòsi delle fanfole*, Milano, Baldini & Castoldi, 1994, pp. 15-16. A titolo esemplificativo, si riportano di seguito i primi versi della poesia *Il lonfo*:

«<sup>1</sup>lonfo non vaterca né gluisce

E molto raramente barigatta,

ma quando soffia il bego a bisce a bisce

sdilencia un poco, e gnanio s'archipatta.» (p. 23)

<sup>55</sup> Cfr. R. DAHL, *Il GGG* (1982), trad. it. di D. ZILLOTTO, Milano, Salani, 1987.

<sup>56</sup> G. CELATI, *Traduzioni di linguaggi inventati*, in «Il Caffè», 3-4, 1972, p. 30.



#### 4. *Brevi riflessioni conclusive*

Se in prima istanza – come si è detto – un'indagine sul plurilinguismo dà avvio a considerazioni di carattere artistico-letterario, è pur vero che trattando di letteratura per l'infanzia e, dunque, di un destinatario/lettore bambino, non è possibile ignorare tutti quegli aspetti legati alla ricezione di un testo, lungo i quali sono convogliate istanze operanti sul piano formativo. Sul terreno della mera rappresentazione, intanto, l'uso di un linguaggio immaginario, così come di un linguaggio storico-naturale decostruito e ricostruito nuovamente e creativamente, consente di mettere in luce almeno due aspetti meritevoli di un approfondimento: il primo riguarda la costruzione di mondi d'invenzione strettamente connessa alla re-invenzione linguistica; il secondo consiste nel prospettare – insieme alla re-invenzione linguistica, appunto – un modello di formazione identitaria *in progress* esplicitato attraverso l'agire dei personaggi.

Rispetto al primo punto, si è visto che la riforma di un linguaggio coinvolge inevitabilmente l'assetto spaziale, specialmente nella prospettiva utopica, in cui troviamo un isomorfismo tra lingua parlata e componenti socioambientali<sup>57</sup> propri del mondo d'invenzione. Ne *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, per esempio, si prospetta un mondo collocato sotto terra (*underground*), in profondità, che sfugge ad ogni regola e ad ogni previsione: qui la dimensione onirica è preponderante nella flessione continua del corpo, dello spazio/tempo e della parola, che non risponde più ad un'intenzionalità comunicativa cosciente, ma si appropria di una grammatica propria della vita immaginativa che si configura come un sistema indipendente, autonomo e del tutto imprevedibile. Nel mondo dello specchio c'è, invece, una conquista delle superfici per cui il terreno di gioco si presenta esattamente speculare a quello reale. I dialoghi qui rimandano ad una logica bidirezionale, solcata sul piano temporale, spaziale e del senso. Nel pianeta degli alberi di Natale, con Rodari, ci troviamo gettati in un luogo dove tutti i giorni è Natale, non esiste il verbo pagare, né la proprietà privata, tutto è commestibile, il lavoro è libero come il riposo (tanto lavorano le macchine) e i titoli nobiliari si vendono in negozio, ma non interessano a nessuno: siamo all'interno di un mondo ideale utopico, in cui convergono democrazia, pace, uguaglianza.

Sul piano della ricerca identitaria, al termine di ciascun viaggio è possibile individuare in ogni personaggio un consistente mutamento interiore: i dialoghi stranianti con gli abitanti del Paese delle Meraviglie e oltre lo specchio vanno a minare il *common sense* della piccola Alice e ne dilatano i confini esperienziali; al termine della visita presso i cavalli saggi, Lemuel Gulliver è costretto a rivedere criticamente le proprie convinzioni; il piccolo Marco, infine, lascia il pianeta degli alberi di Natale per tornare sulla terra arricchito di nuovi amici, ma soprattutto di una nuova volontà trasformatrice in direzione di un mondo più giusto.

<sup>57</sup> Cfr. G. MARRONE, *Le lingue utopiche*, cit., p. 31.

Tali riflessioni necessitano certamente di un maggior approfondimento; in questa sede interessa, per il momento, porre l'attenzione sulla dimensione poetica insita nell'inventività linguistica letteraria e poetica, che è strumento ludico e rimanda a possibilità misconosciute, proiettando nel mondo del fantastico. In questo senso, la lezione di Humpty Dumpty non deve essere recuperata in relazione alla logica di un potere prevaricatore del linguaggio o ad una preoccupante arbitrarietà semantica, bensì – nell'ottica del meraviglioso – come una affascinante metafora di possibilità pressoché illimitate di giocare il linguaggio. Gli autori trattati, quindi, ci consentono proprio di guardare al plurilinguismo come dispositivo ludico e di creazione che rompe gli schemi rigidi di un linguaggio narrativo e poetico statico, uniforme, monocorde, aprendo quindi al nuovo, all'inatteso e al diverso.