



Publicato su *ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE MAGRINI MARCHETTI* (<http://www.isismagrinimarchetti.it>)







L'enigmatica lezione di Sandra Muzzolini e Angelo Floramo è finalmente andata in scena e così abbiamo scoperto «cosa succede se andiam a zozzo lungo rimar folle»... è inevitabile: ci si perde piacevolmente in un labirinto di giochi linguistici.

L'eleganza innata di un'aliena come Sandra Muzzolini ha così duettato con la voce profonda di un drago ironico come Angelo Floramo. Il loro dialogo ci ha guidati alla scoperta dell'enigmistica, arte che ha radici lontane: "nomen omen" - nome-presagio - amavano dire gli antichi, attribuendo all'anagramma un carattere divinatorio, uno dei tanti tentativi che mettevano in atto per provare a interpretare e manipolare la realtà.

Il mistero viene dunque svelato: "draghi et alieni" è un suggestivo anagramma di Dante Alighieri, un autore che senz'altro se ne intendeva di giochi di parole, ma che è anche stato in grado di stimolare scrittori successivi a raccogliere le sue sfide e a giocare con lui.

La lezione si è dunque configurata come un divertente viaggio "sotto il velame de li versi strani": da un lato i messaggi cifrati di Dante, che nell'ultimo canto del Paradiso, nel bel mezzo di una ineguagliabile preghiera a Maria, si ricorda del più bistrattato membro della sacra famiglia, Giuseppe, costruendo in una successione di terzine l'acrostico del suo nome (losep). Dall'altro innumerevoli letterati che, a partire da Umberto Eco, si sono divertiti a gareggiare con Dante. Tra i tanti, ricordiamo Beppe Varaldo che ha composto un sonetto monovocalico sul tragitto oltremondano di Dante; egli infatti ci ricorda che "Nel mentre ch'è trentenne, l'Eccellente / (nelle Lettere regge, è legge, splende) / ben nel ventre terrestre se ne scende: / ente perenne, sede del Fetente."

Se il nostro addentrarci nel labirinto della lezione è stato stimolante, non meno divertente si è rivelata l'uscita "a riveder le stelle": i relatori hanno infatti coinvolto il pubblico in una serie di indovinelli al contrario (crittografie mnemoniche, per gli esperti del settore), mettendo così alla prova i ricordi che ciascuno di noi ha della Divina Commedia.

Il pubblico è dunque uscito con la consapevolezza che giocare con le parole non è un esercizio futile e banale ma piuttosto creazione di nuovi mondi: uno strumento che, attraverso la meraviglia, ci permette di conoscere più a fondo la nostra lingua. L'enigmista è colui che legge l'ambiguità delle parole e ci gioca, e questi "irresponsabili divertimenti" ci permettono di tenere in esercizio la lingua, un patrimonio che tocca a noi tutti tutelare quotidianamente.

Inviato da webmaster il Gio, 04/04/2019 - 07:47

(18/07/2019 - 22:23): <http://www.isismagrinimarchetti.it/draghi-et-alieni>