

L'intervento

di **Alberto Nocentini***

«Rebus e anagrammi, il potere delle parole»

La linguistica, molto prima di affermarsi come scienza storica e speculativa, esordisce con due attività di carattere pratico: l'invenzione della scrittura e la ricerca etimologica.

La scrittura si è evoluta lentamente a partire dal suo stadio iniziale, che è la pittografia, fino alla creazione dell'alfabeto con un percorso che è durato circa 2250 anni. Strumenti essenziali di questo percorso evolutivo sono stati il rebus e l'acronimia, due procedimenti ludici usati con intenti seri. In particolare il rebus ha permesso di passare dallo stadio pittografico, in cui si rappresentano gli oggetti mediante la loro immagine alla rappresentazione fonetica della parola astratta sfruttando i casi di omonimia, che sono frequenti in ogni lingua. Così, per esempio, in italiano è possibile rappresentare graficamente le forme verbali sale e porta, ricorrendo alle immagini dei sostantivi omonimi sale e porta, che in questo caso sono usate per il loro valore fo-

netico e non per indicare gli oggetti raffigurati. Attraverso un'analisi sempre più raffinata, avvenuta prima in ambiente mesopotamico, poi semitico occidentale e infine greco, la scrittura è giunta ad elaborare gli elementi ultimi, cioè le lettere dell'alfabeto, che della loro natura pittografica conservano solo l'iniziale (acronimo), come alfa e beta, che rappresentavano in principio la testa di un toro e la pianta di una casa, corrispondenti rispettivamente ad alef 'toro' e beth 'casa' in una lingua semitica come l'ebraico.

L'etimologia si è invece sviluppata come ricerca della motivazione del significato delle parole, sfruttando anch'essa le omonimie. In mancanza di un metodo e vista la casualità delle omonimie, i risultati iniziali hanno un valore puramente ludico. Così, l'interpretazione che Platone dà del termine anthropos 'uomo', che resta una parola-chiave anche nella nostra cultura attuale, è ho anathrei ha opope 'che riflette sulle cose che ha visto'; un'interpretazio-

ne perfettamente coerente con la sua teoria della conoscenza basata sul ricordo (anamnesi), ma da considerare né più né meno che un gioco di parole.

L'omonimia ci offre un'altra possibilità sul piano del gioco in quanto, usando una parola che possiede più significati, permette di evocare due realtà diverse, una evidente e immediata e l'altra più recondita, che è poi quella "vera", come avviene di solito negli indovinelli. L'invenzione della scrittura ha inoltre permesso di elaborare ulterio-

ri giochi di parole, come l'anagramma e la palindromia, a cominciare dalla coppia Roma/amor, che è al tempo stesso un anagramma e un palindromo. In questi procedimenti si è visto una sorta di potere generativo delle lettere dell'alfabeto in grado di cogliere legami insospettabili fra parole diverse e di arricchire il significato. Il livello più complesso dei giochi linguistici è la crittografia, che si avvale di tutti i procedimenti che abbiamo visto finora per creare un messaggio dotato di un significato superficiale apparente, che serve a nascondere un messaggio del tutto diverso, dotato di un significato profondo e "segreto".

*docente di Glottologia e Linguistica Generale nell'Ateneo fiorentino per oltre quarantacinque anni e già direttore del Centro di Eccellenza in Linguistica, è membro dell'Accademia della Crusca e condirettore dell'Archivio Glottologico Italiano.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

In pillole

● La conferenza del linguista Alberto Nocentini è in programma domani (ore 12, piazza dello Spirito Santo) e si intitola «Fra etimologia ed enigmistica: alla ricerca delle basi ludiche della linguistica»



Il logo del festival e accanto «Toscana, 2004» © Ferdinando Scianna /Magnum Photos/Contrasto

