



Enthymema XXIII 2019

Una breve riflessione preliminare

Maria Patrizia Bologna

Università degli Studi di Milano

Abstract – Parole di apertura dei lavori delle Giornate di Studio su “Giochi e giocattoli: parole, oggetti e immaginario”.

Parole chiave – Gioco; Parole; Oggetti; Immagini.

Abstract – Opening words of the Study Days on “Games and toys: words, things, and imagery.”

Keywords – Game; Words; Objects; Imagery.

Bologna, Patrizia. “Una breve riflessione preliminare”. *Enthymema*, n. XXIII, 2019, pp. 289-91.

<http://dx.doi.org/10.13130/2037-2426/11930>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License
ISSN 2037-2426

Una breve riflessione preliminare

Maria Patrizia Bologna
Università degli Studi di Milano

1. Il luogo

Sono lieta e onorata di aprire queste Giornate su “Giochi e giocattoli: parole, oggetti e immaginario” e rivolgo un caloroso saluto e un sentito ringraziamento al Direttore del Museo che ci ospita, ai relatori e a tutti coloro che sono convenuti per pronunciare e ascoltare parole sul ‘gioco’ in questo luogo suggestivo e bellissimo – così mi piace definirlo, con l’aggettivo che ha l’efficacia comunicativa delle espressioni semplici e ampiamente condivise ed è certamente di alta frequenza nel linguaggio dei visitatori del Museo, soprattutto dei visitatori più giovani, dei bambini, invitati a non correre e a imparare a riflettere sul senso di ciò che scoprono osservando oggetti e immagini, a fermarsi assaporando le proprie emozioni. Anche per me essere qui oggi è motivo di una certa emozione e desidero rivolgere un grazie particolare a Chiara, Claudia, Laura e Lucia, organizzatrici delle due giornate, e a tutto il gruppo di ricerca su “Giochi e giocattoli fra letteratura antica e letteratura italiana” per avermi invitata ad aprire i lavori.

I temi che saranno affrontati durante l’incontro odierno e quello di domani confermano i risultati del percorso fatto dal gruppo di ricerca e ne raccontano implicitamente la storia. Queste giornate testimoniano l’evoluzione che, a partire dal primo nucleo del vecchio progetto interdisciplinare pensato da alcuni giovani antichisti, attraverso l’importante momento costituito dalla Giornata di Studio del 22 febbraio 2011 e dal volume del 2013 su “Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale”, a cura di Claudia Lambrugo e Chiara Torre, e grazie a una progressiva inclusione di ambiti disciplinari caratterizzati dall’attenzione alla modernità, giunge alla configurazione attuale del gruppo di ricerca, non più dedito soltanto a indagini su mondi antichi. L’impegno di oggi raccoglie una ricchezza di prospettive cercata nel tempo, offre l’entusiasmo e la proiezione multidisciplinare e internazionale odierni agli itinerari futuri e insieme diviene ricordo, ricordo del punto di partenza che ci vide uniti nell’entusiasmo dell’inizio.

Del resto, è ciò che avviene per chi entra in questo luogo, nel quale le immagini e gli oggetti dell’attività ludica testimoniano lo scorrere del tempo inserendo il gioco in una dimensione diacronica e multiculturale e contemporaneamente rinviano a una dimensione acronica, da sempre e naturalmente presente nella vita umana, presente in sincronia nel momento della visita al Museo, durante la quale la visione stessa delle immagini offerte può divenire ‘gioco’, realizzando, direi, una performatività che qui è dell’immagine e non della parola.

2. Parole, oggetti e immagini

Parole, oggetti e immagini: è la felice triade che i temi trattati sembrano proporre come chiave di lettura per queste giornate di studio. Chi vi parla è una linguista e inevitabilmente scivola in una riflessione da linguista. Il linguista, si sa, cedendo quasi a una sorta di egocentrismo, ama disquisire sulle combinazioni tra gli elementi evocati nella citata triade, soprattutto sulle combinazioni che vedono sempre come protagoniste le ‘parole’: parole e oggetti, parole e immagini, e, spingendo al massimo il proprio egocentrismo, il linguista inserisce le parole in una diade

Una breve riflessione preliminare

Maria Patrizia Bologna

contenente addirittura l'elemento che qui appare come una sorta di iperonimo, il 'gioco': parole e gioco.

Le parole e gli oggetti: il binomio ricorda il motto 'Parole e cose' (*Wörter und Sachen*) che segnò una fase degli studi linguistici e, in particolare, dialettologici; nel nostro caso il binomio rinvia al campo semantico della ludonimia, delle espressioni lessicali che hanno come referenti l'attività ludica e le sue manifestazioni. Le indagini etimologiche spesso rivelano originari valori descrittivi che si riconducono a diverse matrici semantiche, tra le quali, non uniche, il movimento e la mimesi.

Le parole e le immagini: il binomio è variamente illustrato nelle riflessioni di chi s'interroga sul rapporto fra testi verbali e testi visivi, questi ultimi non di rado coinvolti nell'attività ludica.

Le parole e il gioco: è ben noto come si possa giocare parlando, come il linguaggio verbale divenga gioco attraverso la varietà dei mezzi dell'espressività linguistica (dalla metafora e dall'enigma all'iconismo fonologico e ai processi paretimologici, per citarne soltanto alcuni). Non soltanto possiamo giocare parlando, ma anche parliamo giocando, e la lingua del gioco ha una sua grammatica (in italiano il cosiddetto imperfetto ludico ne è prova).

Ma il linguista deve ricordare che il gioco è, come ho detto, un iperonimo rispetto agli altri due elementi qui evocati e che il gioco, così come il linguaggio verbale, ha una più ampia dimensione semiotica, è esso pure un linguaggio che nell'espressione segnica ingloba le parole, gli oggetti, le immagini (anche nella loro simbologia cromatica: i colori del gioco) e, come ci rivelerà una relazione odierna, il suono e la musica; è un linguaggio che può ignorare l'espressione verbale e affidarsi all'espressione mimica e gestuale. Il gioco è anche il linguaggio con il quale si costruiscono narrazioni di mondi fantastici nell'immaginario del passato e del presente e il linguaggio attraverso il quale scopriamo mondi culturali antichi e moderni. Lo testimoniano il luogo in cui ci troviamo e il programma del nostro incontro.