

# LEZIONI APERTE A.A. 2015/2016

## PAROLE IN GIOCO. PER UNA TEORIA DEI GIOCHI LINGUISTICI

Professor Stefano BARTEZZAGHI

(La frequenza alle lezioni è del tutto facoltativa, non dà diritto a crediti formativi né ad attestati)

### **Calendario:**

Martedì 9 febbraio 2016	ore 10.30/12.30	Aula 152
Martedì 16 febbraio 2016	ore 10.30/12.30	Aula 152
Martedì 23 febbraio 2016	ore 10.30/12.30	Aula 152
Martedì 1° marzo 2016	ore 10.30/12.30	Aula 152
Martedì 8 marzo 2016	ore 10.30/12.30	Aula 152

### **Programma:**

#### **1. Le parole che giocano (witz, calembour, bisticci)**

Non usiamo il linguaggio solo per riferirci al mondo: tra i diversi modi che abbiamo per comunicare c'è anche il gioco, di cui raramente la linguistica si è interessata e che però ha preso una rilevanza crescente nel discorso sociale: non solo negli ambiti più tradizionali dell'umorismo o dell'enigmistica, ma anche nel giornalismo, nella politica, nella pubblicità. Ma cosa intendiamo per «gioco di parole» ?

#### **2. Giochi da indovinare (enigmistica)**

Tramite il linguaggio l'uomo ha da sempre giocato con la propria propensione a chiedersi «perché?». Dalla Bibbia alla mitologia, dai racconti di folklore (come le fiabe) fino alla detective story, ritroviamo costantemente le forme dell'enigma e dell'indovinello. Oggi per noi sono giochi, ma nell'antichità avevano significati filosofici, sapienziali, religiosi.

#### **3. Combinare e rovesciare (anagramma e palindromo)**

Spostare le lettere o leggerle in direzione contraria sono le due modalità di gioco principali, fin dall'antichità, come antichissimi sono i loro nomi rispettivi di anagramma e palindromo. Ci divertono attraverso i due principi fondamentali del pensiero umano: la nuova combinazione di elementi dati e il cambiamento di punto di vista.

#### **4. Parole e immagini (rebus e altri giochi figurati)**

Nella nostra società il rapporto fra parola e figura ha preso una rilevanza senza precedenti. Nella comunicazione audiovisiva, sui social network, nelle tendenze della grafica si rinnovano procedimenti che hanno sempre affascinato l'uomo, dalle pittografie agli emblemi rinascimentali e barocchi, e che Sigmund Freud e Jacques Lacan hanno messo in relazione con il sogno.

#### **5. Le parole che si incrociano (dal Quadrato Magico al cruciverba)**

Il gioco linguistico del Novecento è stato il cruciverba, la cui invenzione e la cui storia hanno accompagnato lo sviluppo delle comunicazioni di massa e la diffusione dell'alfabetismo negli Stati Uniti e in Europa.