

Che il destino di Marco Polo fosse quello di seguire la *via della seta* (絲綢之路) era già scritto a chiare lettere nel suo cognome, come dimostra il seguente metagramma, inclusivo di una «legenda»:

POLO

[*LEGENDA*]

MOLO

[Marco Polo salpa dal **MOLO** di Venezia,]

MOLA

[macina – **MOLA** – tantissimi chilometri,]

MOTA

[percorre strade infide, piene di **MOTA**]

META

[per raggiungere la **META**, cioè la Cina,]

SETA

[attraverso la via della **SETA**.]

Il gioco del metagramma – dal prefisso greco *meta-* che indica «mutamento, trasformazione» più la parola greca *gramma*, cioè «lettera» – è stato inventato da Lewis Carroll (1832-1898), pseudonimo di Charles Lutwidge Dodgson, l'autore di *Alice nel paese delle meraviglie*, che pubblica l'idea del gioco, da lui chiamato *doublets* perché si mette in gioco una «coppia» di parole, sulla rivista «Vanity Fair» il 29 marzo 1879. Il gioco consiste nel passare da una parola a un'altra, entrambe con lo stesso numero di lettere e preferibilmente con significati che abbiano qualche rapporto di opposizione o antitesi (rosso/verde; acqua/fuoco), o anche una qualche affinità, storica come nel caso del legame che unisce Marco Polo alla «via della seta», attraverso il cambiamento di una sola lettera o sillaba per volta, come ad esempio nel passaggio da GATTO a PESCE: GATTO – PATTO – PETTO – PESTO – PESCO – PESCE.