

Paolo Albani
SCRITTURA E GIOCHI SURREALISTI:
UN ESERCIZIO



portale del pop-publishing del Gruppo Mondadori
dedicato alla scrittura e alla pubblicazione digitale
10 giugno 2014

I surrealisti sono stati formidabili manipolatori del linguaggio e appassionati cultori dei giochi di parole, sperimentati con grande assiduità e serietà. Il gioco, in particolare quello con le parole, è per i surrealisti il veicolo elettivo di una *rivelazione* intesa come punto supremo dello spirito in cui il comunicabile e l'incomunicabile, il reale e l'immaginario cessano di opporsi, strumento della volontà di decifrare il mondo. André Breton non ama la parola «invenzione», preferisce parlare invece di «rivelazione»: il gioco di parole rivela significati nascosti, nel senso che risveglia, suscita, rianima significati che abbiamo represso, taciuto. Solo considerando la parola in sé e studiando molto da vicino le reazioni delle parole le une sulle altre, afferma ancora Breton, si può sperare di ridare al linguaggio la sua piena destinazione e con ciò far compiere un passo in avanti alla conoscenza e esaltare in pari misura la vita.

I surrealisti hanno inventato numerosi giochi (si veda la voce «Surrealisti, giochi» nell'*Enciclopedia dei giochi* di Giampaolo Dossena, Utet, 1999). Uno dei più noti è il cosiddetto *cadavere squisito*: si tratta di comporre una frase senza che nessuno dei giocatori tenga conto delle collaborazioni precedenti. Il primo giocatore scrive un nome, il secondo un aggettivo, il terzo un verbo, ecc.; poiché il foglio è opportunamente piegato, nessuno vede che cosa ha scritto il precedente. Uno dei primi risultati di questo gioco fu: «Il cadavere / squisito / berrà / il vino / nuovo». Un altro gioco inventato dai surrealisti si chiama *arricchite il vostro vocabolario*: si prende una parola inventata e la si definisce. Éliisa Breton propose la parola «mamou», così definita: «Forma oscura dell'impronta di una lupa sulla palma della mano. Il "mamou" resta visibile attraverso il guanto». C'è poi il *gioco del sillogismo*: il primo giocatore scrive: «Tutti... (e una frase)», poi piega il foglio nascondendo la scritta; il secondo scrive «Ora... (e una frase)» e il terzo «Dunque... (e una frase)». Ne viene fuori uno strano sillogismo, ad esempio: «*Tutti* i gamberi sono imprudenti. *Ora* una notte può essere luminosa. *Dunque* la vita è corta». Altro gioco dei surrealisti è *uno dentro l'altro*, raccomandato per sviluppare le capacità metaforiche latenti. Si descrive un oggetto X (bignè) come se fosse un altro oggetto Y (una lacrima) che descrive se stesso. Esempio: «sono un piccolissimo bignè, di sapore lievemente salato, né croccante, né ripieno; posso comparire a un pranzo d'esequie ma anche su una tavola circondata d'allegri commensali».

Fatte queste premesse, vi propongo un esercizio di chiara derivazione surrealista. Scrivete una poesia sulla falsariga di quella riportata nell'esempio sottostante, poesia che André Breton dedicò alla sua donna (vedi *L'union libre*, 1931).

La mia donna dai capelli di fuoco di paglia
Dai pensieri a lampi di colore
Dalla vita di clessidra
La mia donna dalla vita di lontra tra i denti della tigre
La mia donna dalla bocca a coccarda e a mazzolino di stelle d'ultima grandezza

Dai denti a impronta di topo bianco sulla terra bianca
[...]
La mia donna dalle spalle di champagne
E a fontana con teste di delfini sotto il ghiaccio
La mia donna dai polsi di fiammiferi
La mia donna dalle dita d'azzardo e d'asso di cuori
Dalle dita di fieno tagliate
La mia donna dalle ascelle di martora e di faggiuola
[...]
La mia donna dalle gambe a razzo

Al posto della «mia donna» scrivete il «mio cane», la «mia auto», la/il «mia/o suocera/o», ecc., e sbizzarritevi con le relative descrizioni metaforiche del soggetto prescelto.