

## Il Mattino, 12,12,92, *La realtà è un palindromo*

Accavalcione, accavallamento, accavallare, accavallato, accavallatura,... accavezzare, accavigliare,... E "accavallavacca"? Sui dizionari non c'è; sarà certamente un neologismo, ma neppure! Esiste invece nell'inventario di Bartezzaghi, un inventario (ma in che senso?) di parole da gioco: "accavallavacca" è una parola importante, è una lunghissima "monovocalica", è un "palindromo" di 14 lettere (un record). E' vero, "accavallavacca" è una parola inventata, ma è tanto bella che non è neppure difficile formularne un possibile significato: <<arnese impiegato per caricare mucche su cavalli oppure una mucca sull'altra allo scopo di risparmiare spazio nel trasporto>>. L'invenzione è di Marco Morello, uno dei più fedeli ed accaniti lettori/corispondenti della rubrica che Bartezzaghi cura su *Tuttolibri* ormai da cinque anni. Ed è proprio da questa rubrica che è nata gran parte del materiale di questo "inventario" non sempre frutto d'inventiva; in esso si scava e si esplora per lo più all'interno di vocaboli "veri", scoprendone arcani risvolti, traendone risultati sorprendenti. Ogni volta che Bartezzaghi inventa o scopre una possibile maniera di giocare con le parole (non con i significati, bensì con i significanti), si scatena una valanga di corrispondenza che invade la sua scrivania. Accadde così quando si incominciò a parlare di "palindromi" (*ala, osso, ossesso*) allargando il campo di azione ai plurali (*ingegni*), alle forme verbali (*avallava, onorarono, immolommi*) e poi, per il gusto di fare di più, alle parole inventate, ma ancora possibili (*otturatutto*) e così via fino al record assoluto di *accavallavacca*.

Bartezzaghi, da quello che è un semplice artificio linguistico costruito sulla struttura letterale delle parole, riesce a trarre una vera e propria teorizzazione, una vera e propria storia ragionata che appassiona i suoi lettori.

Anch'egli, come fece Dossena con *La zia era assatanata* (Theoria, 1988), ha scelto una via di mezzo tra lo sforbiciare i propri articoli ed il costruire un trattato organico di ludo-linguistica filtrando il materiale a sua disposizione: è riuscito ad allestire un "racconto" in vari capitoli che, pur senza avere un esplicito filo conduttore ed una trama avvincente, non risente affatto delle sue dichiarate origini sparse. Protagonista è sempre la parola, la parola come sequenza di lettere, di vocali e di consonanti, la parola anagrammata, palindromica, bifronte, monovocalica, monoconsonantica, incatenata, a cambio, parole magiche, che a volte danno quasi l'effetto di un gioco di prestigio.

I capitoli di *Accavallavacca* ruotano per lo più nell'ambito della struttura formale del vocabolo. Qualche volta l'interesse di Bartezzaghi va oltre e tocca pure la sfera del significato; accade, ad esempio, quando va più vicino alle cose enigmistiche, quando fa cadere il discorso su quelle che, anche se con una denominazione arcigna, rappresentano forse il più accattivante dei giochi enigmistici: la "crittografia mnemonica". In essa quel che conta è il particolare percorso

logico che permette di collegare le due parti del gioco, quella che si propone al lettore e quella che costituisce la sua soluzione; e Bartezzaghi (laureato al "Dams" di Bologna proprio con una tesi sulle strutture semiotiche dell'enigmistica) dedica a questo gioco un intero capitolo con una serie di esempi, molti dei quali firmati dai suoi corrispondenti abituali. Esempi certo non tutti adatti ad un pubblico di esperti enigmisti, ma certamente di ottima fattura per un pubblico di appassionati giocatori di parole.

Stefano Bartezzaghi

**Accavallavacca**

(inventario di parole da gioco)

Bompiani, pagg. 240, lire 26mila