

In memoria di Pietro Bellasi

*Per Pietro Bellasi, studioso di estetica e critico d'arte, la Patafisica era "la strategia per un ultimo pensiero disponibile". Un pensiero con cui questo amico di Enrico Baj e di Jean Baudrillard ha animato la sua vita all'Ateneo di Bologna, dove ha insegnato Sociologia e Sociologia dell'Arte e dove ha ottenuto il Sigillum accademico e un nutrito seguito di studenti. Dal libro Il paesaggio mancante (1987) alla conclusione della carriera universitaria, Bellasi ha frequentato e pubblicato autori come Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes, René Girard e Walter Benjamin, Edgar Morin e Michel Maffesoli, e soprattutto Gaston Bachelard. Conoscitore dei dadaisti, di Marcel Duchamp e delle forme estetiche degli anni trenta, Bellasi è stato amico di Harald Szeemann e Olivier Revault d'Allonnes; ha curato presso la Fondazione Mazzotta mostre sul Surrealismo e in particolare sulla figura di Alberto Giacometti, a cui lo legava la comune cultura italo-svizzera. Negli ultimi anni ha molto riflettuto sul rapporto fra naturale e artificiale, con mostre dedicate agli automi e robot. Nella memoria breve della sua recente scomparsa, mi resta il sapere e il sapore del suo divertito interesse, antropologico formale, per i problemi di scala e la miniaturizzazione. Patafisico e accademico, appunto.*

Paolo Fabbri

# DADA E SURREALISMO

dalla Collezione del Museo Boijmans Van Beuningen

*Dal Nulla al Sogno*



# Sommario

- 14 Il Museo Boijmans Van Beuningen:  
un'introduzione  
HANNEKE DE MAN
- 18 Da acquisto accidentale a collezione principale.  
La formazione di una collezione di arte surrealista  
SASKIA VAN KAMPEN-PREIN
- 30 "Dada non vuole dire nulla"
- 68 E dalla costola di Dada,  
il Surrealismo
- 106 Il Sogno e il Doppio.  
A lezione da Freud
- 124 I padri nobili e segreti  
del Surrealismo
- 146 Eros surrealista, corpo offeso  
e *Amour Fou*
- 188 La rivolta del Moderno  
ha un cuore antico
- 210 Einstein, l'atomo  
e il corpo artificiale
- 244 Come nasce il rapporto  
tra arte e cultura di massa
- 276 Verso la libertà?
- 288 Pensare il Nulla  
SERGIO GIVONE in dialogo con MARCO VALLORA
- 298 Alla ricerca di una vita invivibile.  
Storia e quotidianità, spettacolo e metamorfosi  
tra Dada e Surrealismo  
PIETRO BELLASI
- 310 Dal Nulla al Sogno  
VALERIO MAGRELLI
- 318 Surrealisti in gioco:  
i segni e le regole  
PAOLO FABBRI
- 326 Nelle tasche del quotidiano.  
Giocatori di prestigio: alle prese con oggetti,  
immagini, parole  
ANTONELLA SBRILLI
- 334 *Bruges-la-Morte, Nadja, Vertigo.*  
Psicologia di tre città  
ANDREA CORTELLESSA
- 344 In assenza di significato.  
Surrealismo, etnografia e filosofia  
MARCELLO BARISON
- 358 Per una lettura politica del Surrealismo  
GIORGIO AGAMBEN
- 362 La rivoluzione relativistico-quantistica  
e la nostra nuova visione dell'Universo  
GIOVANNI AMELINO-CAMELIA
- 372 Sogni ai sali d'argento: Surrealismo e fotografia  
ANDREA ZUCCHINALI
- 385 **Marginalia**
- 412 Notizie sugli autori
- 414 Elenco delle opere in mostra
- 421 Riferimenti bibliografici  
delle schede delle opere in catalogo

# Surrealisti in gioco: i segni e le regole

## Linguaggi surreali del gioco

*L'arte prende sempre più la forma di un segno [...];  
è questo sentimento che mi ha diretto nella vita.*

Marcel Duchamp

Nella loro lunga, turbolenta stagione, i dadaisti e i surrealisti hanno lungamente, seriamente, collettivamente giocato con ogni tipo di segno: il linguaggio e le immagini – scritti, pittogrammi, figure e oggetti. Ritenevano con Freud e Huizinga, che l'attività ludica avesse una serietà sacrale e permettesse l'emergenza di un inconscio condiviso, capace di rinnovare la banalità del vivere quotidiano e decrittare i segni d'un nuovo stile dell'immaginazione poetica. L'artista surrealista è un medium e ogni cosa un segno in potenza. Un percorso che non va dai segni alle cose, ma dalla realtà alle espressioni originali che ne scoprono ed esemplificano la recondita ricchezza di senso.

Per il Surrealismo il gioco è forma e la forma è un gioco che trascende i giocatori attraverso i quali si realizza (Gadamer). Giocare insieme, condividendone liberamente segni e vincoli, crea con curiosità e cura, uno spazio-temporale autonomo per gli enigmatici andirivieni dell'esistenza e dell'esperienza.

Il gioco è stato, nell'epistemologia del secolo scorso, la metafora privilegiata per parlare del linguaggio con il linguaggio. Saussure, Wittgenstein, Roussel e Duchamp si sono serviti degli scacchi per dirci come abitiamo con la parola e la scrittura un mondo dotato di significato e valore. Uno spazio comunicativo reversibile e regolato dove ciascun termine ha una posizione definita, una morfologia e una sintassi di mosse possibili, cioè di azioni discorsive

programmate. Per Breton (1954) solo l'arte magica dei giochi poteva far germinare il senso dalla materia alchemica prima, il linguaggio.

Anche per Tzara "la pensée se fait dans la bouche". I giochi possono operare sui piani discorsivi della lingua – fonetici, lessicali, grammaticali, retorici, narrativi – attraverso figure di Sostituzione come le omonimie e le sinonimie, i *calembours*, le sciarade, i rebus o figure di Inclusione come gli anagrammi, i palindromi, le metabole.

Come le lingue, i cui tratti essenziali sono la polisemia e la assenza di parallelismo tra significante e significato, i giochi non si limitano a seguire le regole, generando trasformazioni foniche e traslazioni lessicali. Giocare presuppone un funzionamento simbolico che permette raffronti e confronti interdipendenti tra locutori e scrittori i quali elaborano le tattiche necessarie a un esercizio autonomo della libertà di parola. Un'intelligenza sintagmatica, una creatività secondo le regole della retorica e del discorso, ma che può "fare il suo gioco" per andare poeticamente contro le regole ed elaborare nuovi giochi di linguaggio. Un saluto irriverente anche alla storia dell'arte (Tzara), tirando fuori la lingua, per far affiorare le parole e le immagini quotidiane – relitti d'un mare morto – e pervenire alle segnature delle cose, alla surrealtà di "mondi rovesciati (che si) sono creati un posto nel linguaggio che il realismo primario non potrà riprendersi" (Breton).

È il progetto soggiacente agli atti della scrittura automatica surrealista, una semiotica ludica che porta sulla forma espressiva dei significanti linguistici e sui motti di spirito, che sono i loro significati, ma che non si limita alla manifestazione verbale<sup>1</sup>. Quindi, seppure "Il linguaggio è stato dato all'uomo perché ne faccia un uso surrealista" (Bre-

ton), la letteratura non è solo discorsiva: il calligramma si serve dell'iconismo del linguaggio scritto e degli elementi diagrammatici e mimetici nella pittura. "Tra le scuole letterarie" il Surrealismo (ha) una connivenza privilegiata, quasi esclusiva, con la pittura" (Caillois). L'attività surrealista infatti ha fatto ampio uso della scrittura, cioè dell'immagine adoperata come lingua, accanto e soprattutto su testi iconici, quadri, fotografie, libri illustrati e libri d'artista. Secondo la tipologia promossa da Michel Butor che, ne *Le parole nella pittura*, ha realizzato sia un museo di parole che una galleria di pitture su cui sono tracciate parole 'ecfrastiche'. A partire dalla firma fino a scritture leggibili o soltanto imitate, l'interazione tra l'immagine e le proprietà plastiche e visive dello scritto genera un'esperienza 'divertita', cioè ludicamente seria, come testimonia un memorabile testo dipinto di Juan Gris. Una rinnovata *ut pictura poesis* che, secondo Butor, riprende vigore e attualità per le possibilità digitali di tracciare e sostituire lo scritto sulle superfici iconiche. *L'homo ludens* surrealista insomma ha esplorato e sperimentato le scritture che focalizzano spazi e orientano con il loro *ductus* la lettura dei quadri; che entrano in una relazione di ridondanza o di opposizione grafica e cromatica ma anche semantica e retorica. E che possono essere lette dall'esterno o dall'interno del quadro, cioè rovesciate rispetto all'osservatore (Shapiro).

Per giungere fino alla loro cancellazione.

## Giocare insieme

Per tutta la sua durata, la stagione surrealista e dadaista si è prestata a Giochi molteplici.

Nel repertorio n. 5, *Archives du surréalisme*, sono diciannove i giochi presentati come forme di vita collettiva, oggettivata e valorizzata. Dispositivi macchinici, congegnati per ottenere un esito fortuito (su veda la conoscenza irrazionale degli oggetti o di un quadro di De Chirico) e salvaguardare la libertà personale del giocatore nell'entrata nel gioco e la lealtà collettiva di proseguirlo. Com'era il caso della distribuzione di ruoli 'miopi' (per esempio nell'enunciazione tripartita dei sillogismi, le due premesse e la conclusione erano affidate a partecipanti all'oscuro l'uno dell'altro) o nella scissione delle paia adiacenti che il dialogo esige talvolta come una rima (per esempio rispondere a domande che non si conoscono).

I surrealisti si opponevano a ogni tipologia generale di gioco, anche elaborata da personaggi molti vicini alla loro pratica e sensibilità, come Roger Caillois ("non ho mai smesso di essere surrealista, e lo sono stato prima di diventarlo")<sup>2</sup>. Nella lista aperta dei molti giochi inventati o rielaborati dai surrealisti (*L'un dans l'autre*, *Les animaux surréalistes*, *Jeu des syllogismes*, *Les cartes d'analogie ec-cetera*)<sup>3</sup> il più inventivo e produttivo è quello de *Cadavres exquis* che il *Dictionnaire abrégé du surréalisme* definisce "gioco con carta piegata che consiste a far comporre una frase o un disegno da parte di parecchie persone senza che nessuna possa tener conto della collaborazione o delle collaborazioni delle precedenti". Un dispositivo espresso dapprima con materiali linguistici, che produce enunciati collettivi fortuiti e apparentemente incongrui, ma interpretabili. La lettura della prima esperienza di 18 testi causali rivela infatti insospettabili regolarità grammaticali: ogni enunciato frastico completo è provvisto di un verbo – 15 al presente e 3 al futuro, con un solo imper-

fetto nella relativa; gli articoli sono tutti determinativi (15) con l'eccezione di un solo indeterminativo; i sostantivi (un solo nome proprio, Lautréamont e un impersonale) sono sempre accompagnati da un aggettivo o da un complemento di specificazione. Dietro la trasgressione<sup>4</sup> si manifesta una produttività semantica e poetica in cui Gérard Genette ha riconosciuto al Surrealismo "il grande merito [...] d'averla rivelata, in quanto sperimentata: un colpo di dadi non abolirà mai il senso".

Lo stesso accade quando il procedimento viene successivamente esteso all'immagine – con il montaggio di disegni, fotografie, collage, scritte: alla prima regola proposta da Breton, generare figure antropomorfe verticali, si è rapidamente sovrapposta, a partire da Yves Tanguy (1925) l'accettazione ultra-dimensionale di grafismi diversi e pittografie astratte quanto enigmatiche, non lontane dagli esiti dell'*art brut* (Jean-Jacques Lebel)<sup>5</sup>.

La singolarità del gioco surrealista è generare dialogicamente l'equivalente d'una libera associazione collettiva, differente dalla società segreta degli apprendisti stregoni nel Collège de Sociologie, ma non diversa dai pranzi simultanei dei futuristi. Un composto (*agencement*) collettivo d'enunciazione che aveva un modello nell'improvvisazione del free jazz e troverà il suo esito pragmatico negli happening di Allan Kaprow e Jean-Jacques Lebel e nella riflessione filosofica e politica di Gilles Deleuze e Félix Guattari. Breton, in un'ampia nota al *Secondo Manifesto*, ribadiva il suo disinteresse per giochi d'esoterismo o di prestigio come quello di indovinare il testo contenuto in un busta chiusa. Contro le opposizioni canoniche del serio e del ludico, attraverso i giochi medianici e ricreativi di società "pensiamo di aver fatto sorgere una curiosa possibilità del pensiero, quella della messa in comune. Succede infatti che vengano a stabilirsi rapporti sorprendenti, che emergano notevoli analogie e spesso un fattore inspiegabile di irrefutabilità e che si trovi infine un luogo d'incontri tra i più straordinari". Uno spazio interattivo e tensivo dove i testi verbovisivi non sono carte prescritte d'identità ma dialoghi appassionati e contagiosi ("le parole fanno l'amore"), produttivi d'una lingua agglutinante che manifesta significazioni imprevedute. Come i dialoghi parapsichici tra Duchamp a New York e Desnos a Parigi nella serie aforistica – scambi enigmistici e *contrepèteries* – di Rose Sélavy. Un ordine accentratore e non gerarchico che emerge dalle operazioni individuali di attori miopi. I quali, per Breton, erano *egregores*: termine derivato da una forma occultista di pensiero, *Egregora*, entità incorporea emanata da un collettivo che ne influenza le manifestazioni di senso attraverso proce-

dure di meditazione condivisa. L'etimologia di "mutuo" è /mutare/.

L'effetto di un *cadavres exquis* collettivo è l'equivalente contagioso di un *fou rire* ma anche la realizzazione ludica di un "sistema semiotico globale" (Jean-Jacques Lebel,) utilizzato da autori non surrealisti come Otto Dix, ma caratteristico della forma di vita dadaista: simultaneismo, spontaneismo, polisemia, multivocità, discontinuità stilistica e continuità telepatica e rizomatica. Una "caoscosmosi" (Guattari). D'altronde, l'abbandono del progetto surrealista, per ragioni politiche, estetiche o personali ha spesso adottato la formula: non stare più al gioco.

Con questi presupposti ricreativi e in questo senso "comunincantatorio" va intesa la trasformazione esoterica e narrativa dei semi e delle figure dei Tarocchi di Marsiglia, da parte di Breton, André Masson, Max Ernst, e altri, pubblicati a New York nel 1943. In riferimento a Raymond Roussel, il gruppo surrealista perseguitato da Vichy aveva detronizzato Re, Regina e Fante, sostituiti rispettivamente con Genio, Sirena, Mago; le Spade con la Fiamma, i Denari con la Stella, le Coppe con la Ruota insanguinata e i Bastoni con la Serratura. Quanto ai colori, l'Amore era in Rosso come la Rivoluzione e il Sogno in Nero come la Conoscenza. Ogni carta inoltre era intitolata a un personaggio reale o immaginato: Breton aveva scelto Paracelso, André Masson Novalis e Max Ernst Pancho Villa... Il Jolly era Ubu roi, su disegno di Alfred Jarry.

### Giocarsi tutte le carte

*C'è come un'esplosione nel senso di certe parole* (Duchamp)

Surrealisti come Michel Leiris, René Magritte, Jean Miró hanno inventato e praticato giochi singolari col linguaggio, le immagini e gli oggetti.

Non tutti i surrealisti hanno accettato la disciplina ludica di squadra; hanno preferito cimentarsi con destrezza, abilità o fortuna nello spessore del linguaggio. Il modello esplicito sono stati i "metagrammi" artistici di Raymond Roussel, profondamente indagati da Michel Foucault, dove la lingua è variata metodicamente attraverso prove di commutazione, come nel noto esempio delle *Impressions d'Afrique*: "les lettres du blanc sur les bandes du vieux Billard" traslato in "les lettres de blanc sur les bandes de vieux Pillard". Il procedimento, condotto con tenace austerità, consiste nel percorrere narrativamente la distanza semantica prodotta dalla dispersione della frase ridotta ai suoi sinonimi, fuori da ogni significazione coerente. Nel testo teorico del 1935, *Come ho scritto alcuni miei libri* Roussel spiegava "fui condotto a prendere

una frase qualunque da cui traevo delle immagini dislocandola, come per estrarne dei disegni da rebus". Breton e poi Salvador Dalí (si veda *Impressions d'Afrique*) hanno ripreso il principio che il linguaggio è di per sé rebus e *calembours* e che il caso 'oggettivo' "[...] fa sprigionare per metamorfosi tutto un tesoro di differenze di cui ritrova l'identità congiungendole attraverso il labirinto della parole e delle immagini". Una trama verbale, prossima alla rima, intrecciata a quella ottica – "double caché du visible, double visible du caché" – che permette a Roussel di suscitare oggetti inimmaginati come Tarocchi musicali, statue informi, perfidi specchi esiti d'un gioco di scrittura che non ricorre ad alcun esoterismo<sup>6</sup>. Per Duchamp, che costruiva i suoi titoli sui giochi di parole – ad esempio *Le jeune homme TRiste dans un TRain* – questi testi 'trouvés' avevano la dimensione rivoluzionaria di una poesia di Rimbaud. "Parole poetiche se deformate nel loro senso dal gioco" (Duchamp). Come il celebre bisticcio nella serie dei suoi *Rose Sélavy*, tra *insecte* e *inceste*, che ha generato "incesticide", campione surrealista d'humour nero: "Rose Sélavy trouve qu'un incesticide doit coucher avec sa mère avant de la tuer" (Rose Sélavy trova che un incesticida deve giacere con sua madre, prima di ucciderla).

### Glosse, Specchi, Ideogrammi.

*"Un Sesamo per il cercatore di poesia"* (Michel Leiris)

Anche Michel Leiris, che vedeva nella sua *La règle du jeu* (2003) una prosecuzione dei procedimenti di Roussel, ha giocato soprattutto nel corpo e nel significato – *soma* e *sema* – della lingua. La sua opera, è una ricerca che non ha nelle parole un mezzo ma un fine e il suo *Glossaire, j'y serre mes gloses* (2014) è dedicato a Robert Desnos, in esplicito riferimento alle contrepèterie poetiche di Rose Sélavy. Quanto al gioco, all'inizio del quarto capitolo di *Bifures* (1948) intitolato *Alfabeto*, Leiris propone un raffronto mallarmeano tra giochi di linguaggio e di dadi: "l'alfabeto prende il volo [...]; un insieme di figure che si dispongono come i partner di un gioco in cui si scontrano e si scambiano come fossero gettate sul tavolo con le loro pluralità di facce versatili dalla geometria nera e bianca – i dadi". Per lui termini di gioco e divertimento – *Jeu: le feu de joie, la joie de feu* – scandiscono una ricerca sui significanti che si svolge e si spiega in una dimensione magica e poetica "Speravo che un certo modo di triturare le parole mi permettesse di cogliere l'ultima parola di tutte le cose". Attraverso l'ostinata ripresa del materiale fonico o grafico delle parole – tra anagrammi, descrizioni grafiche, compitazioni, gerghi, false etimologie,

parafrasi foniche, paranomasi, *calembours* – dalla faccia oscura del linguaggio può uscire una formula oracolare e iniziatica. Un'illuminazione sollecitata dal caso, ma a differenza dell'esito incidentale e insolito dei surrealisti, d'una ricercata bellezza formale<sup>8</sup>. Attraverso l'alchimia verbale, il lessico convenzionale, socialmente condiviso, è ricusato a nome d'una motivazione profonda e segreta: "Ludica nel senso più aggressivo di capriccio e rivolta" (Genette). Un gioco terribilmente serio – la serietà è uno modo della rappresentazione – fatto di rime e di 'piccole equazioni' che possono condurre alla catarsi delle contraddizioni più intime.

### "La poesia è una pipa" (René Magritte)

La traduzione poetica tra linguaggio e immagine ha trovato nel Surrealismo di Magritte il suo zelatore, se non il suo antesignano.

"Il Surrealismo rivendica per la vita della veglia una libertà simile a quella del sogno" (Scritti).

I suoi quadri erano "segni materiali" della libertà del pensiero necessaria per conoscere il mondo come linguaggio del mistero inteso a illuminare la conoscenza. Per spingere lo sguardo "sempre più lontano, per vedere infine l'oggetto, la ragione della nostra esistenza", Magritte proponeva di sopperire all'arbitrario della lingua istituendo e raffigurando una tipologia di relazioni, tra parole, nomi, oggetti, forme e immagini. Rapporti motivati o arbitrari d'incontro, di sostituzione, di separazione, di unione e di allusione. Prevedeva che, oltre ai titoli, "in un quadro le parole potevano avere la stessa sostanza delle immagini", e designare cose precise, insieme a immagini vaghe. ("La Révolution Surréaliste", n. 12, 1929). Accostando oggetti, immagini e parole come avrebbe fatto molto tempo dopo Joseph Kosuth nei suoi *Trittici* ispirati a Ludwig Wittgenstein.

In un saggio memorabile, Michel Foucault ne ha esplicitato l'inquietante "calligramma disfatto", che separa i due ordini del disegnare e del designare, riunendo provocatoriamente la raffigurazione naturalista di una pipa alla sua denegazione scritta: "Ceci n'est pas une pipe". Un paradosso per il filosofo che pensa parola e immagine come un "aperti sesamo" nel gioco linguistico della verità, ma non per il pittore, come provano le curiose incomprensioni della corrispondenza tra Magritte e Foucault a proposito de *Le parole e le cose*. I quadri di Magritte, come la celebre *Riproduzione vietata* fanno ben altro che non enunciare la proposizione: "questo non è uno specchio!". In primo luogo perché non rispettano l'unità cronotopica: nello stesso spazio abitano oggetti di

tempi diversi, nello stesso tempo sono compresenti spazi differenti. La figura di spalle non è compresente alla figura, dipinta come la prima, che dovrebbe trovarsi riflessa nello specchio e che si ripete invece, raddoppiandosi, nella stessa postura. Qui il paradosso non risiede nella parola, ma nel gioco dei pronomi, Io e Tu. Sappiamo infatti che nel dispositivo speculare l'Io si trova rovesciato da sinistra a destra, ma non dall'alto al basso, perché chi si guarda è visto – cioè si vede – a partire dallo specchio. È il Tu che osserva l'Io – il Me – a partire dal luogo simultaneo della riflessione. Ma il soggetto che si 'specchia' nel quadro surrealista non abita lo stesso tempo; tergiversa, continua mostraci le terga perché non obbedisce alla contemporaneità speculare, non va 'al di là dello specchio'. La superficie dipinta da Magritte infatti non è un riflesso, ma una replica in terza persona, l'Egli impersonale d'una figura la quale non è affacciata in uno specchio, ma su di un fondo vuoto!<sup>9</sup>

D'altronde anche l'osservatore collocato alle spalle dell'uomo davanti allo 'specchio' avrebbe potuto vedere il proprio riflesso, com'è frequente nella storia della pittura. La presenza di un oggetto riprodotto nel 'falso' specchio, il libro di Edgar Allan Poe, *Gordon Pym*, (che spiaceva a Breton!) dovrebbe mettere sull'avviso chi è al corrente della passione di Magritte – scrittore dilettante di romanzi gialli – per il mistero e l'indagine poliziesca. La pittura 'naturalista' non riproduce pipe o specchi 'reali', costruisce opere dove l'effetto e la causa sono reversibili (Poe) e "mirano, nell'intera misura del possibile, a non demeritare nei confronti del Senso, ossia dell'Impossibile" (si veda *Scritti*, "Il senso del mondo").

La presenza raffigurata invita all'ermeneutica, non rinvia al reale o alla sua traccia. Un principio che si estende a un medium come la fotografia surrealista, che per Rosalind Krauss sarebbe in grado di mediare tra immagine referenziale e semantica verbale. Invece per Brassai, uomo di lettere che scriveva con le immagini: "La banale restituzione è una mistificazione che va rigorosamente denunciata. Di fatto la realtà prende senso soltanto quando si trova un linguaggio per esprimerlo". E ancora. "Come l'esattezza d'una traduzione non è mai parola per parola, ma il riscontro di equivalenze, così la ri-creazione esige un dono di scrittore o di poeta" (Baetens).

*"Si potrebbe redigere un dizionario miroglifico"*  
(Raymond Queneau)

Di Jean Miró surrealista, nel senso e nei metodi, si è molto discusso.

Breton gli riconosceva di esserlo più di ogni altro, ma nel

senso più ovvio del termine, mentre Leiris o Francis Ponge ne apprezzavano l'attenzione persistente ai sogni e il segno dei testi sincretici di pittura-poesia progettati con André Masson del 1924-1927 e ripresi come i proverbi-haiku in collaborazione con il giapponese Shūzō Takiguchi. "Non faccio alcuna differenza tra pittura e poesia [...]: Mi succede d'illustrare le mie tele con frasi poetiche e viceversa". L'opera di Miró è semioticamente bilingue: intreccia la scrittura e il disegno in sorprendenti pittogrammi i quali pongono, al di là dell'apparente "infantile o primitiva" evidenza, un problema di lettura e di intelligibilità diverso da quello di un Magritte o di un Picabia.

È stato Raymond Queneau, pittore dilettante e grande letterato, a indicare la via: redigere un dizionario delle figure invarianti nell'idioma figurativo di Miró, un lessico di motivi che proponeva di chiamare miroglifici o mi(ge)roglifici. Nella composizione di un'opera del 24 agosto 1939, *Donna con capelli sciolti che saluta la luna crescente*, il primo degli oulipisti riconosceva l'omologia tra la figura femminile e l'ideogramma cinese corrispondente. Lo schema grafico e la costruzione plastica costruiscono allora un logogramma o meglio un logogrifo, un "segno miresco" da decodificare come un enigma. Nella decisiva ricerca sull'archivio dei progetti di Miró, Tiziana Migliore ha tracciato una lista di miroglifici che permette di apprendere l'idioma Miró e approssimare la lettura "in lingua originale" dei suoi componimenti mitopoetici. Una piccola agorà di miroglifici: Cuore, Genitali (maschili e femminili), Mano, Occhio, Piede, Seno, Luna, Sole, Stella, Uccello, Scala, Spirale eccetera, che si identificano per tratti formali, i quali però possono essere distaccati e prendere valori puramente musicali o di ritmo autonomo. I segni mireschi operano quindi per variazioni, attraverso metafore plastiche, cromatiche e mutazioni di significato. La compresenza testuale dei pittogrammi con le scritture non è tautologica e non opera per opposizioni e contrasti, ma per concatenazioni, raccordi, salti anaforici. La loro combinatoria regolata è così stringente che è possibile oggi organizzare giochi alla Miró, generando stringhe di enunciati 'mirescamente' corretti a partire dallo spartito di questi motivi, Spiegare per meglio comprendere. Nell'*Interno olandese* (1928), Miró ha parodiato un topos fortunato dell'arte fiamminga, sottraendolo al suo contesto d'appartenenza – un quadro di Hendrik Martenszoon Sorgh - e interrogandolo a partire da un nuovo concetto del raffigurare. Nella serie di trasformazioni dei bozzetti e collage, Tiziana Migliore ha esemplarmente mostrato come la permanenza dell'intelaiatura geometrica e la iniziale ri-semantizzazione del suonatore di liuto rappresentato pervengano, per via di un beffardo salto dadaista, a una decostruzione plastica e figurativa che

fa emergere nuovi miroglifici. I quali sono all'opera in installazioni come *Monsieur Madame* e ne orientano la lettura: la coppia rossonera degli sgabelli accostati stabilisce una relazione non contraddittoria tra i suoi tratti morfologici e cromatici. Il primo seggio realizza il miroglifico della Scala, che ha il significato ricorrente di un moto di /evasione/, l'altro quello della Spirale che connota stabilmente uno /svolgimento surplace/. L'oggetto colorato di giallo e collocato sul seggio nero realizza il Seno erettile – tra i miroglifici genitali dell'intimità - e suggerisce all'osservatore il possibile senso di /Madame/. Il diagramma, linea e cerchio, sovrapposto alla Scala realizza il significato ricorrente della sessualità maschile. /Monsieur/? Senza dimenticare che i titoli di Miró, scritti sovente dopo la realizzazione del composto pittografico, sono oltre che metaforici o metonimici, latori di allusioni e humor. *Musique, Seine, Michel, Bataille et moi* (1927) è un'opera esemplare dove l'intermittenza delle scritture, iconica e grafica, schiude linee di fuga o di flusso. Il pronome scritto "moi" ricorda che per Miró l'autoritratto può realizzarsi come paesaggio – vene-fiumi, barba-prato, volumi del viso-rilievi del terreno. Il soggetto dell'enunciazione è installato infatti nell'assoluta terra catalana di Mont-roig, dove il miroglifico del Sole rosso è figura cosmologica che congiunge cielo e terra e ingloba la pupilla dell'artista, instaurando il segno mitico d'una simbiosi tra uomo e cosmo. Da questo luogo privilegiato muove il percorso punteggiato delle quattro Spirali che si svolgono ciascuna col proprio cromatismo, collegate da una linea ai quattro ricordi parigini scritti nel testo pittorico: *Michel, Bataille, moi, seine*. Lo scritto *Musique* occupa uno spazio metapittorico, che nella raffigurazione classica era quello di provenienza della luce, con il quale Miró indica spesso un motivo conduttore: in questo caso il *pathosformel* della nostalgia.

### Anagrammi, Anamorfosi

L'OULIPO – *ouvroir de littérature potentielle* – è la corrente artistica internazionale che continua oggi a cimentarsi con i giochi semiotici del linguaggio e dell'immagine. Tradotto in italiano con OPLEPO (*Opificio di letteratura potenziale*), è la fusione e il ripensamento della forma di vita surrealista con la mentalità del gruppo di matematici intitolato Bourbaki. Con il Surrealismo, uno degli oulipisti di maggior spicco, il poeta Jacques Roubaud ha additato analogie e differenze. Accusa di vandalismo linguistico l'accezione usuale del termine "surrealista" come "assurdo, strano, ridicolo" e invita chi riduce così un "momento luminoso della poesia francese" a curare la propria ignoranza. Il sodale di Raymond

Queneau ammette che il linguaggio dell'avanguardia è arduo per chi chiede comprensioni immediate, in quanto carico di un passato dimenticato e di anticipazioni future. Anche se dissente dalla compulsione avanguardista della distruzione della tradizione – il postmoderno per lui è un'avanguardia distruttiva dell'avanguardia storica – riconosce nella scrittura automatica dei giochi surrealisti un decisivo slancio, liberatorio non dalla ragione ma dagli automatismi della sintassi e della retorica letteraria (si veda *La Première aventure céleste de Mr. Antipyrine* di Tristan Tzara, 1916, o *Persécuté persécuteur* di Louis Aragon, 1931). Il carattere macchinale e l'esito fortuito dei *cadavre exquis*, la loro generatività poetica sono da ascrivere quindi all'eredità surrealista e dadaista che l'ha rivelata e sperimentata. Per l'Ulipiano burbakista però i surrealisti finiscono per somigliarsi, nonostante i movimenti ereticali e i deviazionisti politici, e questo accade non per un'aria di famiglia o per l'inconscio collettivo manifestatosi nei giochi, ma per lo scarso rigore, per la malleabilità delle loro regole. Povertà della fabula (verbale) e della tabula (visuale) troppo rasa. Un colpo di dadi non abolisce la pressione – in senso quasi atmosferico – della sintassi e del senso, e la composizione collettiva non produce versi liberi o testi liberi se non si pone formalmente il problema delle regole. Roubaud (2000) ha buon gioco nel mostrare, come il verso libero francese standard dei surrealisti, tenacemente non contato e non rimato, resti ancorato alla norma prosodica all'alessandrino rimato e contato. L'estro matematico corre allora al soccorso delle norme – che non sono sopravvissute alla crisi dei valori – trasformando le regole in *contraintes*, cioè in vincoli. Gli "ulipemi", pur nel frame della trasformazione ludica, sono più rigorosi e ripetibili nelle diverse partite di contaminazioni additive e sottrattive delle parole nel volume del linguaggio (Perec); nell'invenzione di vincoli e nella pianificazione di raggiri; nelle procedure di scoperta attraverso protocolli e algoritmi. Potremmo classificarle sommariamente in 1. Fattoriali permutazioni di elementi primi, come lettere o suoni; 2. Esponenziali, che agiscono su sequenze di parole o frasi fatte o pronunciate; 3. Detrattive che sottraggono lettere o parole. Lipogrammi, mutazioni omofoniche, – anagrammi, palindromi – traslazioni lessicali eccetera, destinati a estrarre ricreativamente altri testi da un ipotesto dato. Il calcolo, attraverso le strutture e le strettoie d'una sperimentazione minuziosa, disimplica dalla lingua i costrutti di una significazione potenziale e permette improvvisazioni inattese, come nel free jazz o nella musica contemporanea<sup>10</sup>. Anche se l'uso d'una certa formula aritmetica può contrassegnare un testo come una firma, l'esito poetico non è l'effusione d'una intimità lirica, ma della riflessività della lingua, del

suo autotelismo (Jakobson), cioè il modo con cui si riflette ed esprime le sue complesse proprietà.

Anche in questo caso, com'è accaduto ai futuristi e ai surrealisti, il gioco dei segni si è espresso non solo per scritto ma attraverso sostanze iconiche e oggettuali: un OPINPO, (*Opificio di pittura potenziale*). Per Queneau infatti "la vera significazione della pittura è mettere in libertà un mondo soggettivo comunicabile attraverso una 'sorta' di scrittura colorata disposta su una superficie piana, generalmente rettangolare". Inoltre gli elementi plastici sono più favorevoli dei tratti linguistici agli azzardi del gioco, com'era già accaduto nei *cadavres exquis* visivi dei surrealisti.

Ripresi dai disegni anagrammatici di Desnos, – *calem-bours* verbo-visivi, disegni medianici e automatici, immagini, indovinelli o premonitrici – molti sono gli esperimenti ed esperienze oulipiane di permutazioni e ricombinazioni ottiche. Le fotografie di Perec; gli esperimenti su come trasformare una scena animata in natura morta; gli alfabeti aritmeticamente figurati di Isabelle Dubosc; l'attenzione alla poesia visiva: si veda in particolare Fabrizio Clerici, i cui disegni (1996, *Un petit peu plus que 1000 dessins fantastiques*) sono condotti secondo lo stesso principio delle sue poesie *Un petit peu plus de 4000 poèmes en prose* (4 elementi e 8 scelte per ogni elemento) senza che il testo descriva l'immagine o che l'immagine lo illustri.

A principi come questi è ascrivibile tutto un visibilio d'esperienze non strettamente oulipiane: come la scatola di

sigarilli che il poeta surrealista Gherasim Luca ha riempito di lunghi bastoncini a sezione quadrata, su cui sono iscritte frasi da estrarre e comporre secondo le istruzioni dello Shangai o Mikado, un *jeu de hasard* noto a Rabelais e Montaigne con il nome di *jonchées*. Come il Gioco dell'Oca che percorre il romanzo di Edoardo Sanguineti. Come le scritte policrome al neon – "pans of word and objects, jokes and pictorial paraphrases" – con cui Bruce Nauman, di formazione matematica e musicale, "speaks in tongues" attraverso le trappole luminose di anagrammi e palindromi visuali. *None sing* diventa appunto, *neon sign*<sup>11</sup>.

E soprattutto le partite narrative di Italo Calvino, attualmente membro dell'Oulipo – che ammette le dimissioni soltanto con un suicidio davanti a notaio – e autore di calcolate poesie dedicate a Queneau e Georges Perec. Oltre agli episodi narrati attraverso il gioco di prestigio di mettere i tarocchi in fila e farne uscire delle storie, Calvino ha realizzato un abbozzo d'autobiografia attraverso la combinatoria di quadri dei musei: San Gerolamo lo scrittore e San Giorgio, il cavaliere.

Una produttività semantica e 'poetica' che non è post-moderna, e parodica – gioco rizomatico di abilità culturale – ma un gioco numerato di fortuna – come una roulette (Genette). Più patafisico che metafisico, meno mistico e più enigmistico. Un retaggio artistico surrealista, indelebile come un tatuaggio nella nostra cultura linguistica, letteraria, artistica.

in questa maniera all'esistenza apparente delle cose?, A. Breton, *Introduction au discours sur le peu de réalité*, Gallimard, Paris 1927.

<sup>1</sup> Nel Catalogo di Jean-Jacques Lebel, 1997, si trovano raccolti insieme per la prima volta cento giochi grafici surrealisti che vanno da Breton e Yves Tanguy a Victor Brauner, passando per André Masson, Max Ernst, Benjamin Péret, Jacques Prévert, Jean Miró, Robert Desnos, Tristan Tzara, Louis Aragon, René Magritte, Valentine Hugo, Pablo Picasso, Dora Marr, Salvador Dalí, Gala, Paul Eluard, Man Ray, Wilfredo Lam, Hans Bellmer eccetera.

<sup>2</sup> È il caso ben noto della frase che il linguista cartesiano Noam Chomsky riteneva grammaticamente corretta quanto sprovvista di senso: "Colorless green ideas sleep furiously (idee verdi senza colore dormono furiosamente)" e di cui Roman Jakobson dimostrò la qualità poetica. Così come l'esempio surrealista del grammatico Lucien Tesnière: *Le silence vertebral indispose la voile licite*.

<sup>3</sup> Come le tavole dei disegni che accompagnavano le *Nouvelles impressions d'Afrique*, inseriti secondo un codice complesso in punti tanto significanti quanto cifrati.

<sup>4</sup> Sarebbe piaciuta a Benjamin così preoccupato per la perdita dell'aura da ritenere le poesie dadaiste "insalate di parole [...] cascami del linguaggio".

<sup>5</sup> A differenza dell'immagine speculare che è un prodotto, quella dipinta da Magritte è destinata a mettere in causa la sua produzione.

<sup>6</sup> P. Fabbri, *I Monumenti sono ritornelli*, in "Aut, Aut", n. 378, 2018.

<sup>7</sup> P. Fabbri, *Elusive signs, l'enigmistica di Bruce Nauman*, in *Quaderni sull'opera d'arte contemporanea*, vol. 2., et alii, Milano 2011.

<sup>1</sup> È noto che davanti all'enigma della non figurazione anche i pittori e gli scultori dell'astrattismo novecentesco hanno scritto moltissimo.

<sup>2</sup> Com'è noto Caillois aveva classificato l'intricata congerie dei giochi con quattro categorie basilari: *Agon*, la competizione; *Alea*, l'azzardo; *Mimicry*, la maschera; *Illinx*, la vertigine.

<sup>3</sup> La lista dei giochi comprende:

1. Liquidation, 1921
2. Quelques préférences..., 1922
3. Le dialogue en 1928
4. Le dialogue en 1929
5. Le cadavre exquis, 1931
6. Recherches expérimentales, 1933
7. Le dialogue en 1934
8. Jeu des analogies: si c'était un animal, 1952
9. Le dialogue en 1952-54
10. Jeu des syllogismes, 1953
11. Ouvrez-vous?, 1953
12. Qui est médium, 1954
13. Les animaux surréalistes, 1954
14. Enquête sur la connaissance irrationnelle du métro (non pubblicato)
15. Quelles sont les trois? (non pubblicato)
16. L'un dans l'autre, 1954
17. Les cartes d'analogie, 1959
18. Enrichissez votre vocabulaire, 1962.

\* "Cosa mi trattiene dal confondere l'ordine delle parole, ed attentare

#### Bibliografia di riferimento

- Oplepiana*, dizionario di letteratura potenziale, a cura di R. Aragona, Zanichelli, Bologna 2002.
- R. Alleau, *Jeux surréalistes*, in *Dictionnaire des jeux*, Tchou, Paris 1964.
- R. Alleau, *Le surréalisme et le jeu*, in *Le surréalisme, entretiens dirigés par F. Alquié*, Mouton, La Haye 1968.
- J. Baetens, *Brassai, photographe-écrivain*, in *Dossier Textes, images*, a cura di M. Bénabou, J. Jouet, J. Peignot, Formules, Noesis, Paris 2003.
- M. Bénabou, J. Jouet, H. Mathews, J. Roubaud, *Un art simple et tout d'exécution*, Circé, Paris 2001.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Donzelli, Roma 2012 (1936), paragrafo XVII.
- A. Breton, *Le cadavre exquis, son exaltation*, La dragonne, Galerie N. Dausset, Paris 1948.
- A. Breton, *L'un dans l'autre*, in "Médium", n. 2, febbraio, 1954.
- A. Breton, *Manifesti del Surrealismo*, Einaudi, Torino 2003 (1966).
- M. Butor, *Le parole nella pittura*, Arsenale, Venezia 1987 (1980).
- M. Butor, P. Fabbri, *Mots en mouvement*, Michel Butor, *L'univers géopoptique*, Viaindustriale, Milano 2017.
- R. Caillois, *Obliques*, Stock, Paris 1975, *Le surréalisme comme univers de signes*.
- R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000 (1958/1967).
- I. Calvino, *Il Castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino 1973, *Anch'io cerco di dire la mia*.
- P. Décina Lombardi, *L'oro del tempo contro la moneta dei tempi. A. Breton, piuttosto la vita*, Castelvecchi, Roma 2016.
- Dossier Textes, images*, a cura di M. Bénabou, J. Jouet, J. Peignot, Formules, Noesis, Paris 2003.
- M. Duchamp, *Ingegnere del tempo perduto*, Abscondita, Milano 2009 (1967).
- P. Fabbri, *Elusive signs, l'enigmistica di Bruce Nauman*, in *Quaderni sull'opera d'arte contemporanea*, vol. 2., et alii, Milano 2011.
- P. Fabbri, *I Monumenti sono ritornelli*, in "Aut, Aut", n. 378, 2018.
- M. Foucault, *Raymond Roussel*, Cappelli, Bologna 1978 (1963).
- M. Foucault, *Questo non è una pipa*, Serra e Riva, Milano 1980 (1973).

H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983 (1960-1972), parte I, cap. II, 1, *Il gioco come filo conduttore...*

G. Genette, *Mimologiques, voyage en Cratylie*, Seuil, Paris 1976, capitolo Signe-singe.

G. Genette, *Palinsesti, la letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997 (1982).

P. Guiraud, *Les jeux de mots*, Que sais-je, Paris 1976.

*Juegos surrealistas: 100 cadáveres Exquisitos*, a cura di J.J. Lebel, catalogo della mostra (Madrid, Fundación Thissen-Bornemisza, novembre-febbraio), Fundación Thissen-Bornemisza, Madrid 1997.

I. Huizinga, *Homo ludens*, CDE, Milano 1985 (1938), introduzione di U. Eco.

R. Krauss, *Passaggi*, Bruno Mondadori, Milano 1998 (1981).

*Les jeux surréalistes, mars 1921 - septembre 1962*, Présentés et annotés par E. Garigues, Gallimard, Paris 1995.

M. Leiris, *Langage Tangage ou ce que le mots me disent*, Gallimard, Paris 1985.

R. Magritte, *Scritti*, vol. 1, a cura di A. Blavier, Abscondita, Milano 2005, (2001). "La linea della vita".

V. Magrelli, *Profili del Dada*, Laterza, Roma 2006.

T. Migliore, *Miroglifici, Figura e scrittura in Jean Miró*, Et al. ed., Milano 2011. Prefazione P. Fabbri.

G. Perec, *Ulcerations*, Bibliothèque oulipienne, Paris 1974.

G. Perec, *La cosa*, Nota di lettura di P. Fabbri, EDB, Bologna 2018.

G. Poitry, *Le Glossaire de M. Leiris, ou "la poésie joue son jeu"*, in *Désordres du jeu. Poétiques ludiques*, a cura di J. Berchtold et alii, Droz, Genève 1994.

R. Queneau, *Segni, cifre, e lettere*, Einaudi, Torino 1981 (1950, 1965).

J. Roubaud, *Poésie etc., ménage*, Stock, Paris 1995.

J. Roubaud, *Vielliesse d'Alexandre*, Ivrea, Paris 2000.

R. Roussel, *Impressioni d'Africa*, Rizzoli, Milano 1964 (1910).

E. Sanguineti, *Il giuoco dell'Oca*, Feltrinelli, Milano 1967.

M. Shapiro, *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Meltemi, Roma 2002 (1996).

T. Todorov, *I Generi del discorso*, la Nuova Italia, Firenze 1993 (1978), cap. I giochi di parole.