

Romanzo. Andrea Moro parte alla scoperta della lingua perduta

ALESSANDRO ZACCURI

Ricordate la frase che nel 1980 accompagnava *Il nome della rosa* di Umberto Eco? «Di ciò di cui non si può teorizzare, si deve narrare», giusto. Quasi trent'anni più tardi, un altro accademico passato alla narrativa suggerisce – implicitamente, ma fermamente – di correggere e integrare l'aforisma: dopo aver sperimentato, sembra dirci Andrea Moro con questo *Il segreto di Pietramala* (La Nave di Teseo, pagine 384, euro 18,00), si può cominciare a narrare. Senza rinunciare al rigore, ma rendendo ancora più immediata attraverso il racconto la comprensione di una materia che altrimenti resterebbe appannaggio degli specialisti e che al contrario si intreccia in modo prepotente con il destino di tutti.

Ordinario di Linguistica generale allo Iuss di Pavia, Moro è autore di studi innovativi e fondamentali (esemplare, tra gli altri, *Breve storia del verbo es-*

sere, in catalogo da Adelphi), incentrati sulla dimensione fisiologica del linguaggio umano. Le forme sintattiche di cui ci serviamo, in particolare, sono in relazione strettissima con la struttura del nostro cervello. Appartengono a un patrimonio naturale prima ancora che culturale, in una rete di relazioni per cui non soltanto nulla nel linguaggio può essere considerato arbitrario o indifferente, ma una lingua interamente costruita in laboratorio, benché perfetta all'apparenza, non avrebbe possibilità di successo se non si conformasse, appunto, alla fisiologia del cervello umano.

È il paradosso che Moro ha esplorato e documentato in una serie di saggi culminati di recente in *Le lingue impossibili* (Cortina). Ed è anche, non a caso, il problema attorno al quale si arrovella il protagonista di *Il segreto di Pietramala*, il giovane e brillante linguista Elia Rameau, incaricato di raggiungere uno sperduto villaggio della Corsica per completare una serie di rilevamenti

scientifici. Che Pietramala – questo il nome del borgo – sia disabitato è prevedibile, che nelle case abbandonate non si trovi traccia di scrittura è abbastanza inquietante, ma che nel cimitero non ci siano tombe di bambini è un fatto davvero misterioso. Se non si innamorasse della bella Clara Maria, forse, il giovanotto lascerebbe perdere. Proprio la ragazza, invece, gli rivela l'esistenza di un canto che obbedisce alle regole di una grammatica sconosciuta. Anzi, di quella nenia c'è addirittura una trascrizione eseguita da un linguista di fama, Ismael Shannon, che Elia non esita a scegliersi come maestro.

Insieme, i due dovrebbero finalmente decifrare la lingua perduta di Pietramala, esito di un visionario esperimento settecentesco nel quale il razionalista Shannon è convinto di trovare la conferma delle proprie teorie. La partita, in definitiva, è quella che si gioca fin dall'antichità ellenistica, con la contrapposizione fra i sostenitori dell'analogia e i pala-

dini dell'anomalia. Regola contro uso, insomma. Shannon è un analogista irriducibile, Elia nutre una certa propensione verso l'anomalia, specie quando questa viene incontro alla fisiologia cerebrale. Ma un maestro è un maestro, no? Sì, esattamente come un complotto è un complotto.

Ricco di ammiccamenti fin dalle generalità dei personaggi (il cognome di Elia, Rameau, rimanda all'enciclopedista Diderot, chi conosce bene Shannon si raccomanda di non chiamarlo Ismael, e via di questo passo), *Il segreto di Pietramala* è, per ammissione dell'autore, un «ragionamento» sotto forma di «favola», da intendersi però come «una storia vera». La storia d'amore tra il cervello e la lingua, potremmo dire. Non sarà che Elia e Clara Maria sono anche figure allegoriche, quasi una versione contemporanea del Mercurio e della Filologia le cui nozze furono celebrate tra IV e V secolo dall'erudito Marziano Capella?

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Nel "Segreto di Pietramala" lo studioso riveste di forma narrativa gli esiti della sue ricerche sulle origini fisiologiche del linguaggio umano. Tra riferimenti eruditi e colpi di scena, un gioco raffinatissimo che riesce ad appassionare e convincere il lettore.

