

IN VIAGGIO PER TEBE

Nel linguaggio comune viene di solito indicato con **ENIGMISTICA** quella branca della linguistica che si occupa della costruzione e della risoluzione di giochi con le parole, di qualunque forma essi siano.

Ciò non è propriamente vero: la nomenclatura accettata ultimamente prevede che vengano raggruppati sotto il nome di Enigmistica Classica soltanto quattro tipi di giochi enigmistici, e cioè giochi in versi "brevi", giochi in versi "poetici", "crittografie" e "rebus"; tutti gli altri giochi (ad esempio i cruciverba in tutte le sue varianti) vengono invece indicati più precisamente come "Ludolinguistica".

Noi ci occuperemo proprio di **Enigmistica Classica**, che è sicuramente per molti la meno familiare ed è però, storicamente parlando, la più ricca di tradizione.

Ed ecco come è nata.

Qualche migliaio di anni fa, in cui la storia si confonde con il mito, viveva a Tebe (quella greca) una inquietante figura, corpo di leone alato e volto di donna, che bivaccava appollaiata sopra una colonna nella via più importante della città: il suo nome era SFINGE!

Essa aveva il vizio di proporre agli sventurati che gli passavano davanti un indovinello difficilissimo da risolvere, uccidendo sistematicamente il malcapitato che puntualmente non era in grado di trovarne la soluzione.

Finché, un bel giorno, un uomo, di nome EDIPO, passando di lì per caso, si vide proporre dalla Sfinge questo indovinello: "*Qual'è quell'animale che al mattino cammina con quattro zampe, al pomeriggio cammina con due e la sera con tre?*" Edipo intuì la soluzione e si salvò la vita, provocando per contro il suicidio della tanto perfida quanto poco sportiva Sfinge!

Si ebbe così, in quel preciso istante, la nascita di un' "arte", quella dell' **Enigmistica Classica**, che è quindi antica almeno quanto le sue più nobili sorelle ma che è ancora, per i più, ancora tutta da scoprire.

Queste pagine vogliono essere un invito ad entrare in questo affascinante mondo, a carpirne gli innumerevoli segreti e le tante sfaccettature ma soprattutto a godere della passione per una disciplina che è ben più di un semplice "divertissement", ma può diventare per TUTTI, ed è ciò che queste pagine si propongono, un vero e proprio stile di vita!

E allora... buon viaggio!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

P.S. A proposito, per chi non lo avesse capito, la soluzione dell'indovinello della Sfinge era "*l'uomo*": al mattino, cioè da piccolo, esso si trascina carponi, al pomeriggio, ossia in età adulta, cammina ritto sulle gambe, mentre la sera, cioè in età avanzata, ha bisogno del bastone che funge da ... terza gamba!

Luca Montini (Azimut)