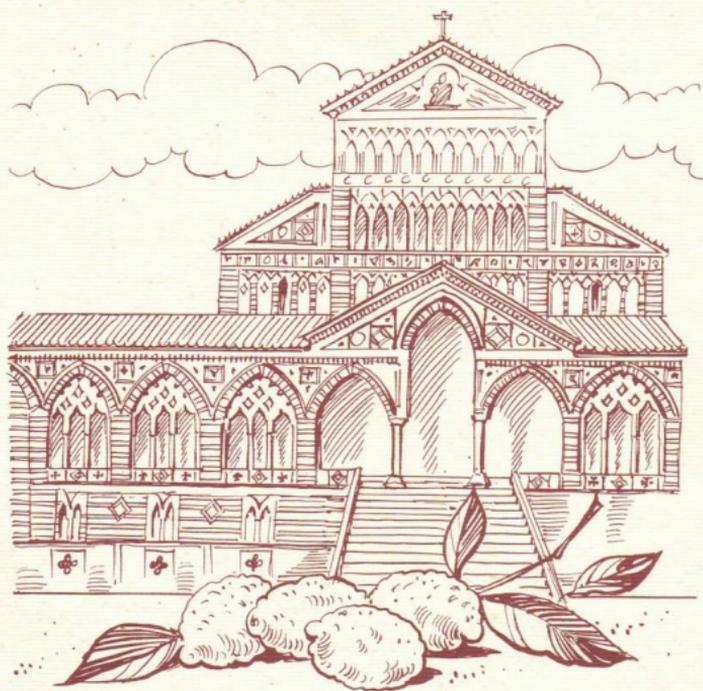


57° CONGRESSO NAZIONALE ENIGMISTICA CLASSICA

19° CONVEGNO A.R.I.



Amalfi, 16 - 19 aprile 1998

**57° CONGRESSO NAZIONALE
ENIGMISTICA CLASSICA**

19° CONVEGNO A.R.I.

Amalfi, 16 - 19 aprile 1998

Patrocinio:

- Regione Campania
- Provincia di Salerno
- Comune di Amalfi
- Ente Provinciale del Turismo di Salerno

In copertina:

Maria Ghezzi Brighenti: *Il Duomo di Amalfi*

RACCOLTA
DI
ATTI E RISULTATI
CONGRESSUALI



Giunta Regionale della Campania - Via S. Lucia, 81 - Napoli

Concessione Patrocini

Comunico concessione Patrocinio Regione Campania at 57° Congresso Nazionale Enigmistica et 19° Convegno Rebusisti Italiani. S.V. est invitata prendere contatto con scrivente settore per opportuni adempimenti...

01/10/97

Dott. Luigi Colantuoni
Dirigente Settore Cerimoniale
Presidente Regione Campania

Prot. nr 689/97 Gab. Pres.

Salerno, 11/11/97

In riferimento alla richiesta di codesta Associazione, mi prego comunicare l'adesione della Provincia di Salerno e la concessione del patrocinio alle iniziative in oggetto specificate.

...

Nell'esprimere il più vivo apprezzamento per la importante manifestazione, si auspica il suo pieno successo e si porgono cordiali saluti.

Alfonso Andria
Presidente Provincia Salerno

Amalfi, 20/03/38

Prot. nr 2408

Per opportuna conoscenza si rimette in allegato copia dell'atto deliberativo n. 47 del 26/2/98 con cui la Giunta Comunale di Amalfi concede il proprio patrocinio alle iniziative di cui all'oggetto.

Il Sindaco
Dott. Luigi Torre

Salerno, 11/11/97

Prot. nr 173056

In risposta alla nota del 24 ottobre scorso si esprime l'apprezzamento di questo E.P.T. per le iniziative congressuali di cui all'oggetto.

Nell'assicurare il patrocinio di questo Ente alla manifestazione, ci si riserva di esaminare la possibilità...

Con i più distinti saluti

Il Commissario
Antonio Pagano

Ringraziamenti

Non sappiamo se questo nostro Congresso, pensato da tempo e allevato con affetto, lascerà alle sue spalle dei ricordi, che possano accompagnarci ancora per molti anni e farci sorridere dentro, anche a distanza di tempo, per un incontro inatteso, una situazione simpatica, una conversazione piacevole. Il successo di una manifestazione è legato a molti fattori per lo più incontrollabili: è simile ad un cavallo bizzarro che sfugge alle redini del cavaliere. Si può programmare tutto fin nei minimi dettagli, calcolare tempi e verificare modalità, prevedere anche l'imprevedibile; ma che tutti gli sforzi compiuti siano sicura garanzia di successo o di piena riuscita, questo è vano sperarlo. Solo il tempo dirà, e il suo giudizio sarà inappellabile.

Se nel cuore dei tanti Enigmisti intervenuti resterà anche solo un piccolo ricordo dei "tre giorni" amalfitani, ciò deve attribuirsi soltanto in minima parte alle capacità e al desiderio di ben riuscire degli organizzatori. In gran parte il merito è dovuto a quanti - Enti, Ditte e persone - hanno contribuito all'iniziativa con il loro apporto di idee e di risorse.

Ringraziamo:

- il Presidente della Regione Campania, on.le avv. Antonio Rastrelli;
- il Vice Presidente, Assessore al Demanio, Patrimonio, Bilancio, Ragioneria e Tributi della Regione Campania, dott.ssa Paola Ambrosio;
- il Presidente dell'Amministrazione Provinciale di Salerno, dott. Alfonso Andria;
- il Sindaco di Amalfi, dott. Luigi Torre;
- il Sindaco di Roccapiemonte, dott. Mario Galotto;
- il Commissario Regionale E.P.T. di Salerno, dott. Antonio Pagano;
- il Commissario dell'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Amalfi, dott. Pasquale Acocella;
- il Direttore dell'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Ravello, dott. Emilio Lucibello;
- il Direttore dell'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Pompei, dott. Luigi Garzillo;
- il Comandante dell'Istituto Geografico Militare di Firenze, Gen. D. Giancarlo Fabbri;
- l'Amministratore dei Servizi Sanitari Residenziali "Villa Caruso" in S.Potito di Roccapiemonte (SA), rag. Antonio Giaccoli;
- l'Amministratore del Centro Medico di Riabilitazione "Villa Alba" di Cava de' Tirreni (SA), rag. Antonio Giaccoli;
- la Biblioteca Enigmistica Italiana, fondata da Giuseppe Panini, con sede in Modena;
- la Ditta Regalsport di Peppino Forte di Napoli;
- la Ditta Lucio Monti "Ori e Gioie" s.r.l. di Napoli;
- la Ditta Antonio Palumbo "Materiali da costruzione" di Roccapiemonte (SA);
- la Ditta Ceramica Artistica Solimene di Vietri sul Mare (SA);
- gli Artisti Maria Ghezzi Brighenti di Milano e Franco Vitale di Lipari.

Ringraziamo, inoltre, le seguenti Riviste di Enigmistica, moderna e classica, operanti in Italia:

- ENIGMISTICA IN e le altre testate della Foto Edizioni s.r.l.;
- LA SETTIMANA ENIGMISTICA;
- NUOVA ENIGMISTICA TASCABILE;
- PENOMBRA, IL LABIRINTO, LE STAGIONI, LA SIBILLA, MORGANA e IL LEONARDO.

* * *

Un grazie particolare esprimiamo nei riguardi del Dott. Vincenzo Viviano, funzionario della Regione Campania, che ci è stato vicino molto fattivamente e pazientemente, e del Direttore del Grand Hotel Excelsior di Amalfi, Sig. Franco Cuomo, sempre disponibile ad accontentare ogni nostra richiesta.

Un grazie ai tanti amici Enigmisti, giunti da ogni parte d'Italia, sottoponendosi alle fatiche d'un viaggio non certamente facile. Un grazie, infine, e un affettuoso saluto a coloro che, sicuramente per importanti motivi, non sono potuti intervenire al nostro Raduno. Ci si incontrerà altrove.

IL COMITATO
Cleos Il Gagliardo
Sonia Stefania Ulpiano

Congressi Nazionali

ALBO D'ORO

1. Firenze 1897
2. Bologna 1902
3. Ferrara 1904
4. Trieste 1909
5. Venezia 1910
6. Bologna 1911
7. Firenze 1912
8. Bologna 1913
9. Livorno 1923
10. Pisa 1924
11. Bologna 1925
12. Roma 1926
13. Genova 1927
14. Viareggio 1928
15. Viareggio 1930
16. Forlì 1932
17. Livorno 1933
18. Modena 1934
19. Parma 1935
20. Senigallia 1938
21. Roma 1948
22. Milano 1949
23. Torino 1950
24. Forlì 1951
25. Firenze 1952
26. L'Aquila 1953
27. Ancona 1954
28. Trieste 1955
29. Cagliari 1956
30. Levanto 1957
31. Forte dei Marmi 1958
32. Porretta Terme 1959
33. Imperia 1960
34. Napoli 1961
35. Cesenatico 1962
36. Montecatini 1963
37. San Pellegrino Terme 1964
38. Tirrenia 1965
39. Saint Vincent 1966
40. Cattolica 1967
41. Orvieto 1968
42. Mantova 1969
43. Mestre 1970
44. Roma 1971
45. Bisceglie 1972
46. Locri 1973
47. Modena 1977
48. Orvieto 1978
49. Il Ciocco 1980
50. Cattolica 1983
51. Capri 1984
52. Punta Ala 1985
53. Volterra 1987
54. Campitello Matese 1995
55. Chianciano Terme 1996
56. Sanremo 1997



57. Congresso Nazionale Amalfi 1998
Grand Hotel Excelsior

Cornice d'argento

Doveva essere uno dei nostri, Leandro De Curtis, uno degli animatori di questo Congresso che voleva quanto noi, forse più di noi. Quando ne parlammo a Chianciano Terme, seduti in cerchio come ai tempi dei racconti fiabeschi, gli occhi gli brillavano: il suo "sì" fu senza riserve, pieno e sonante. Avrebbe potuto donarci l'allegrezza del suo spirito, l'abbondanza delle sue idee, l'esplosione del suo entusiasmo.

Ma Leandro, oggi, non è con noi. Un aspro vento lo ha strappato al nostro affetto, privandoci della sua amicizia e della sua Arte che, specialmente negli ultimi anni, aveva raggiunto un'eccezionale capacità di sintesi. La bellezza dei suoi lavori non è fredda armonia di astratte forme canoniche, ma è vibrante partecipazione, forte tensione per penetrare i segreti delle cose. Non più schiavo della tecnica, da tempo pienamente acquisita, maturo per l'invenzione del "suo" stile, era giunto a scoprire da solo le regole fondamentali dell'espressione contemporanea. E la specialissima partecipazione alle vicende dell'Arte nostra ne è piena testimonianza.

Nonostante il suo entusiasmo e la sua allegria, nonostante il suo grande amore per la vita, Leandro è stato vinto. Ciò che scopriva o tentava di capire resta però vivo e immutabile in tanti suoi toccanti lavori. Partendo, ci ha lasciato per sempre il mondo della sua fantasia e della sua poesia.

Nella pagina che segue riportiamo due lavori di Leandro, il nostro Ladrone, entrambi vincitori di Concorsi, consapevoli che la lettura dei suoi versi delicati sappia mantenere accesa in noi la fiaccola del ricordo.

Il Ladrone

Anagramma: 8/7 = 5 10

L'abbaglio dei soli innocenti

*Quando un canto serrato si libera
e ad un pianto si accompagna,
quando si abbattono i brividi sulle disfatte
che accarezzano l'erba,
quando il soffio dei riccioli sparsi
cadenti sul capo si rinnova,
quando si osservano le coperte sui prati
in un destino di futuri tremori,
allora bisogna pure che l'Uomo assista
allo spuntare di albe che si schiudono.*

*E noi che guardiamo
la costellazione dell'Ariete
assieme a questi occhi lucidi, fedeli
brancoliamo alla ricerca di una meta,
alla ricerca del verde della speranza.
Come soli attenti ripassiamo
tanti piccoli mondi
che vanno alla deriva nello spazio,
mentre abbiamo paura
di un aquilone che vagola nel cielo.*

*Quando il canto serrato poi si chiude
su una nota stonata del piano,
allora si va via errando
e si chiede uno sconto non dovuto
per il capo di pelle da indossare,
e si devia attraverso il deserto
dove misera incombe la caricatura
del becco di un avvoltoio in abbandono,
e dove ancora ferisce
l'abbaglio violento dei soli innocenti...*

(sol. pecoraio/pastore = capro espiatorio)

Incastro (5/4 = 9)

L'ultimo canto di Saffo

*Ho riempito me stessa
di stelle galleggianti nella notte,
di nere eccitazioni
e turbamenti dorati,
con la testa cerchiata e le curve
traboccanti di dolcezza.
Ma ora son rimasta svuotata senza te,
poggiata su un presente piatto
ed una mezza luna aspra
morente sullo sfondo.*

*Con una voglia strana di trafiggere l'aria
e nuotare nel nulla,
dove continui brividi di spazi infiniti
urlano il desiderio
del mio distacco dalla terra.
Per ritrovare le mille spiegazioni
e prendere e colpire come un cieco
col fremito della mia penna
inseguendo il palpito della fortuna.
Per vivere tutto in una volta*

*su questa terra che si scioglie piano
per gli ispidi capelli su di me
che accarezzano gli occhi in dissolvenza.
E il rosso della bocca
nell'ovale truccato in controluce.
E le voglie d'ambra all'apice dei seni
in una miscela violenta d'emozioni
mentre mi sento reggere per mano
oppressa da questo arcobaleno
che sfumerà gradatamente...*

(sol. tazza/volo = tavolozza)

La pagina della memoria

Enigma (*la lettera*)

IL MIO SEGRETO

Mi sento leggera, leggera
e cammino tra le nuvole
e scivolo sul mare
percorro mille strade
col mio segreto.
Vorrei andare spedita
anche se ciò che non ho espresso
raffrena il mio passo.
Vorrei essere semplice
aprire a tutti il mio intimo
candidamente.
Vado chiusa, raccolta in me stessa
celando gioie e dolori
finché il segreto
- il mio segreto -
finalmente espresso
ti bacerà gli occhi.

Elena

Crittografia mnemonica

DECATLETA

sol. *Un completo sportivo*

Paride

Crittografia mnemonica

LA GELOSIA PER MARYLYN

sol. *Rose di maggio*

Marius

Crittografia

MIME

Lo Schizofrenico

sol. *Cari, chi dirotta MI dirà ME =
Carichi di rottami di rame*

Crittografia

CO.

Il Conte Piero

sol. *COR, sapendo la R è =
Corsa pendolare*

Lucchetto

CESSIONE DI FIUME

Namio

sol. *Perdita d'itala perla*

Incastro (*pia / oggi = pioggia*)

MEZZODI'

Ora di colazione.

Dàmeta

Lucchetto (*Candela / delatore = cantore*)

UNA VECCHIA

SUORA MISSIONARIA

Candida appari e, come ai vecchi tempi,
rigida e di purezza verginale,
lucente e viva in mistica dolcezza;
arde sempre il tuo cuore della fiamma
sacra, e votata a Dio sopra un Altare
tu ti vai consumando piano piano,
illuminando nella retta via
pur chi altro non sa che la bugia.

Hai riportato, pure se non giovane,
spesso l'incerto in Casa del Signore
e se non vada a genio ad altri o spiaccia,
tu non lasci giammai la buona traccia.
Ori e tante indulgenze hai guadagnato
nell'Alte Sfere per la tua Missione.
Nel Sommo Ben confidi, ch'è la vita
d'altrui passion ferita e riferita.

All'opera ti vedo e so che basso
un tenore di vita ti conferma
la regola. Oh! quanto pur vorrei
recitar come te l'«Ave Maria».
Nell'antica Cappella il tuo rispetto
alla Madonna piace ed al Signore
e, ciò che dici nel più religioso
raccoglimento ascolto: e fremito il petto.

Juve

I Luoghi del Congresso

Amalfi, la perla del Tirreno, è situata al centro dell'omonima Costiera, molto frastagliata ed impervia, formata dall'affacciarsi sul mare dei monti Lattari e caratterizzata da profonde vallate solcate da torrenti; un ambiente non facile da abitare, ma assai privilegiato dal clima e dalle bellezze naturali che gli fanno da cornice.

I primi insediamenti costieri risalgono al Paleolitico superiore; testimonianze sono riscontrabili nelle grotte di Positano e si riferiscono all'industria litica per la caccia allo stambecco, al cervo e al cinghiale. In Età classica sulla costiera non esistevano centri abitati, ma ville raggiungibili solo via mare, appartenenti ai membri della corte imperiale augustea e tiberina. I primi agglomerati urbani risalgono all'alto Medioevo, quando alcune popolazioni lasciarono le zone interne per sfuggire alle invasioni dei Visigoti, dei Vandali e soprattutto ai saccheggi e alla peste dei Goti.

La prima citazione di Amalfi si ha verso la fine del VI secolo in una lettera di Papa Gregorio Magno che la definisce *castrum*. Sul finire del primo Millennio, il viaggiatore arabo Ibn Hawqal la definisce: *"la più prospera città della Longobardia, la più nobile, la più illustre per le sue condizioni, la più ricca e opulenta"*.

L'espansione commerciale di Amalfi trova ampia testimonianza a partire dal secolo X: in numerose città costiere dei bacini mediani del Mediterraneo si costituiscono numerose sue colonie. La prosperità derivante dai fitti commerci si traduce ben presto in fatti istituzionali e culturali di grande importanza: Amalfi si dà una delle più antiche codificazioni marittime (*Tabula Amalphitana*) e i suoi navigatori divulgano l'uso della bussola nautica, mutuata dagli Arabi.

Nonostante le numerose fortificazioni costruite su tutto il territorio, la città viene conquistata prima dai Longobardi, poi dai Normanni e, infine, saccheggiata dai Pisani nel 1135. Ricostruita successivamente dai Normanni, non riesce però ad eguagliare le glorie del passato.

Dell'antica città oggi restano pochi edifici monumentali costruiti sulla Costiera nel periodo Normanno e Svevo e durante la prima età angioina, mentre il bellissimo paesaggio agrario (a orti terrazzati con agrumeti, vigneti e uliveti) sta perdendo inesorabilmente la sua fisionomia. D'altra parte la moltitudine di turisti, provenienti da tutto il mondo, può visitare il cuore della città, con le sue viuzze che si snodano soleggiate, quasi dialogando tra di loro, i numerosi negozi che si affacciano alla curiosità dei passanti, la maestosità del suo Duomo, l'incanto impareggiabile della sua Costa.

Programma

GIOVEDÌ 16 APRILE

pomeriggio: arrivo e sistemazione in albergo

18.00 cocktail di benvenuto - apertura del Congresso - bando gara estemporanea

20.00 cena

21.30 caccia al tesoro "Donna" - a seguire: premi "Caccia" e "Frammenti di stelle"

VENERDÌ 17 APRILE

08.00 prima colazione

09.00 escursione a Ravello (bus) - visita alle ville Rufolo e Cimbrone

13.00 rientro e pranzo

15.30 seduta tecnica: "Ci sarà enigmistica oltre il 2000?"

17.30 gelato ambivalente

18.00 gara solutori "poker"

20.00 cenarebus

21.30 premiazioni varie (*Premio Stelio, Gare ARI, Concorsi Briga e Brighella, Campionati riviste classiche: Penombra, Il Labirinto, La Sibilla, Morgana e Concorso Apuleio*)

a seguire: piano-bar; torneo-lampo di tressette per nottambuli e affini

SABATO 18 APRILE

08.00 prima colazione

09.00 seduta tecnica dell'A.R.I. : 1) *linea di confine tra rebus e crittografia*; 2) *supervisione ARI sui rebus pubblicabili*; 3) *notizie dell'attività associativa su settimanali enigmistici*

11.30 modulo solutori rebus ARI (per coppie)

(dalle 08.30 alle 13.00: in alternativa, per i congressisti che non partecipano ai lavori del Convegno ARI, si può organizzare una visita guidata agli scavi di Pompei)

13.15 termine consegna elaborati gara estemporanea

13.30 pranzo

15.45 gara di composizione "rebus più breve"

17.30 gelato dilogico

18.00 gara solutori isolati

20.00 cena di gala

22.15 premiazione gare congressuali con lettura dei lavori vincenti

DOMENICA 19 APRILE

08.00 prima colazione

09.00 modulo solutori rebus "La Settimana Enigmistica"

10.30 modulo solutori crittografie a cura di *Musclitone* (per chi solutore non è: visita alla città, shopping, Messa)

12.00 premiazioni gare solutori, estemporanea, composizione

- consegna opuscolo con atti e risultati congressuali

- chiusura del congresso con proclamazione del Campione

13.00 pranzo - abbracci, arrivederci a...

Saluto ai Congressisti

Cari Amici Enigmisti,

benvenuti ad Amalfi e allo splendore della sua Costiera, patrimonio del mondo. Dopo i recenti Congressi di Campitello Matese, Chianciano Terme e Sanremo, tutti interessanti e condotti con stile, questa fulgida perla del Tirreno ci è sembrata la cornice ideale per lo svolgimento del nostro Raduno.

Siamo lusingati per la vostra piena adesione: duecento partecipanti sono davvero tanti e vi ringraziamo di cuore, con la più viva speranza che queste giornate - di incontri, di conversazioni, di nuove conoscenze, di confronti e scontri edipici, sempre nel reciproco rispetto e all'insegna dell'amicizia - possano essere di vostro gradimento.

Abbiamo voluto un programma con qualche novità rispetto alla tradizione, sperando di non deludervi. Abbiamo coinvolto anche le riviste di enigmistica di grande diffusione nazionale, perché riteniamo che la nobile Arte degli Enigmi non debba arroccarsi in una torre inespugnabile in attesa di un improbabile futuro, ma uscire fuori allo scoperto per catturare simpatie ed interessi o, quanto meno, per incuriosire. Riteniamo che il proselitismo vada ricercato ovunque, con ogni mezzo, con ogni sforzo possibile: le vocazioni latitano e la passione va accesa, prima che alimentata.

Vorremmo associare questo nostro Congresso al nome di un enigmista, il più completo se ci è consentito dirlo, il Campione, a cui attribuire un trofeo speciale come avveniva nelle Olimpiadi dell'Antica Ellade: i giuochi si chiudevano col trionfo dei vincitori e sul loro capo si poneva una corona d'olivo i cui ramoscelli, al primo farsi dell'alba, venivano recisi da un nobile fanciullo con un falchetto d'oro.

Durante la fase di gestazione del Congresso, presentandoci come enigmisti ed accennando alla nostra passione, abbiamo letto, negli occhi dei nostri interlocutori, ora stupore, ora curiosità, ora interesse, mai indifferenza o impazienza. Nessuno ha pensato che fossimo dei perditempo cervellotici, piuttosto dei bizzarri artefici di ingegnose elaborazioni linguistiche. Questo ci deve inorgogliare. Come ci deve riempire d'orgoglio constatare che tanti nuovi Amici si sono affacciati sulla nostra ribalta con un grande desiderio di fare e di fare bene.

Ora vogliamo ricordare, con un commosso pensiero, tutti gli Enigmisti scomparsi, i nostri Padri che hanno tracciato il solco su cui ci è stato agevole proseguire il cammino. In particolare, il nostro tenero e affettuoso ricordo va alla memoria degli enigmisti Campani, che abbiamo voluto ricordare in una pagina dedicata alla memoria.

Com'è stato annunciato, il Congresso è aperto. E allora:

"Vinca il migliore!"

Le vie dell'A.R.I.

Per uno come me, che riesce appena a governare se stesso, risulta difficile sentirsi presidente - anche se solo di una associazione ristretta - e meno ancora capace a esercitare quella carica. Un presidente, scrivevo altrove, mandato a quel posto per acclamazione avrebbe dovuto fare, sulla botta, un proclama: dicevo pure che quella elezione "*a furor di popolo*" mi era sembrata piuttosto un linciaggio. Ripetevo anche che da parte mia non so dire se la carica mi è toccata in mancanza di migliore o peggiore elemento: debbo optare, mio malgrado, per la prima ipotesi per non offendere l'intelligenza e la buona intenzione degli elettori.

Se qualche merito mi si vuol attribuire, ricorderò solo che fui il più lontano degli undici partecipanti al Primo Convegno Rebus di Alessandria nei giorni 22 e 23 marzo del 1980, Presidente *Il Monferrino* ed organizzatore *Franger*.

Da allora son passati un bel numero di anni ed i Convegni si son succeduti ininterrottamente e con sempre crescente presenza di adepti, fino a questo XIX di Amalfi che conferma la continuità dell'iniziativa. Questo sta a dimostrare una validità d'impegno costante ed una attenzione specifica agli sviluppi del Rebus.

Data la mia inerzia e la imminente scadenza del mio mandato, dovrei avere il pudore di tacere e rientrare senza lode, ma forse con infamia, nei ranghi di un attento associato. Ad ogni modo, presidente o no, mi preme dire qualcosa sulla "dignità" di un gioco che, banale o geniale lo si voglia credere, si vede minacciato da una possibile legge anagrafica che gli cambierebbe nome e fisionomia, quasi a volergli dare, insomma, una diversa identità con passaporto falso.

"*Est anima in rebus*" dicevano i latini e, lasciando le cose come stanno, ci si potrebbe permettere di tradurre liberamente che c'è un'anima nel rebus che la crittografia porterebbe a perdizione: quell'anima o quello spirito che vivifica la materia figurativa dell'immagine e fa del rebus una sequenza di interrelazione dove le "cose" diventano emblemi. Non negherò che, storicamente, il rebus sia nato - secondo le più accreditate origini - come dualità tra "*image et mot*" (tra immagine e parola, come dicono i francesi) o che in un certo periodo transitorio ci fosse comunanza nomenclaturale tra rebus e crittografia; ma da quando il rebus ha acquisito dignità di "*rappresentazione*", credo che gli si debba riconoscere una propria autonoma individualità. Neppure invocherò l'autorità di Umberto Eco che nel suo "*Kant e l'ortorinco*" analizza, in base alle sue teorie semantiche, il dato iconico e il risultato concettuale del rebus come oggi s'intende. È per altro curioso che lo stesso Eco chiami rebus quel gioco di confine che, sfruttando la parità grafica tra le lettere "C" e tre mezze circonferenze, porta alla risaputa frase: "*Se mi cerchi non ci sono*" (cfr. pag. 346 e prima pag. 337 del vol. cit.).

Tutto questo potrebbe, o forse anche non dovrebbe, influire sulla questione dibattuta, al nostro interno, circa la collocazione sistematica del rebus: mi auguro solo che, al di fuori di ogni veduta personale, si decida in merito su fondamenti di ragione e non per motivi sentimentali.

Presumo che potrebbe bastare questo unico risultato come programma che avrei dovuto prefiggere all'Associazione fin dallo scorso Convegno a S. Remo e sarebbe un merito per tutti e per me un premio.



Amalfi - Italy

Premio d'onore del Capo dello Stato

Quando questo volumetto, contenente gli atti e i risultati del 57° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e del 19° Convegno dell'Associazione Rebusisti Italiani, era già stato licenziato dalla stampa, ci è giunta graditissima la medaglia d'argento del Signor Presidente della Repubblica, **On. Oscar Luigi Scalfaro**, quale suo premio ad un vincitore dei Concorsi amalfitani.

Il Comitato Organizzatore esprime il suo più vivo ringraziamento al Signor Presidente e decide di assegnare questo prestigioso premio all'Autore del più bel lavoro pervenuto nelle varie gare a concorso.

All'unanimità, la scelta ricade su:

ATLANTE

Massimo MALAGUTI di Bologna

per la sua splendida frase anagrammata:

**IL CELEBERRIMO CHIOSTRO DEL PARADISO
BRILLA D'OPERE DI CHIARO STILE MORESCO**

Amalfi 8 aprile 1998

I Concorsi Autori

Relazione Tecnica

La partecipazione, rilevante dal punto di vista quantitativo, non ha dato i risultati auspicati sul piano della qualità. Si ha l'impressione che l'eccessivo numero di *concorsi*, costante alla quale nessun banditore riesce più a sottrarsi, nell'ottica che i diversi temi attirino solamente i singoli specialisti, agisca invece da diluente dei valori, perché da una parte la peculiarità delle attitudini enigmografiche è andata sempre più scolorendo, dall'altra perché i concorrenti, che sono quasi sempre gli stessi, si cimentano anche in quei settori che sono a loro meno congeniali. Tutto questo è gratificante e lodevole per gli Autori partecipanti, ma si risolve in una resa di minore livello qualitativo perché l'impegno degli Enigmografi, spalmandosi su una maggiore superficie di applicazione, raramente coglie quei risultati connessi ad una più appropriata e meditata ricerca.

Paradossalmente, e il commento continua a percorrere le vie generali, i risultati più lusinghieri sono quelli conseguiti nei "*Concorsi a tema obbligato*", un settore dove la minore libertà creativa frena anche il livello delle aspettative.

Prima di esprimere una sintetica valutazione sui singoli concorsi, la Giuria intende porgere il suo più sincero ringraziamento a tutti gli Autori, presenti o assenti, che hanno voluto onorare con i loro lavori l'agone amalfitano.

Concorsi liberi

Sezione 1: ENIGMA

per un enigma a tema libero, minimo 18 versi.

Hanno partecipato a questa Sezione 17 lavori. Nello stilare la classifica, i Giudici hanno privilegiato gli Autori che si sono attenuti ai criteri di essenzialità e di completezza che fanno considerare l'Enigma il più classico dei giochi enigmistici.

Sezione 2: POETICO

per un poetico su combinazione a tre parti, schema e tema liberi, minimo 8 versi per ciascuna parte.

Ricco di 16 esemplari, il comparto ha destato molte perplessità nella selezione dei giochi premiati. Si sono lasciati preferire quelli caratterizzati da un maggior tono lirico e da una più densa sostanza tecnica, mentre a qualche altro ha nociuto la debolezza o la mediocrità della combinazione.

Sezione 3: BREVI EPIGRAMMATICI

per una coppia di brevi a tema libero, di 4 o 6 versi, di cui un indovinello ed uno su schema a combinazione.

Sono state presentate 25 coppie di giochi. L'articolazione del bando che prevedeva l'indovinello e un gioco su combinazione ha provocato imbarazzo ai Giudici perché spesso hanno constatato che alla pregevolezza di uno dei due lavori faceva riscontro la mediocrità dell'altro. Alla fine, sono state classificate le coppie che presentavano minor disuguaglianza di valori tra i due esempi e, quindi, una maggior resa complessiva.

Sezione 4: CRITTOGRAFIE

per una coppia di crittografie, una di tipo mnemonico o a frase, l'altra di tipo semplice, sinonimica o perifrastica.

38 coppie di crittografie hanno provocato nei Giudici le stesse difficoltà che ha riservato la sezione brevi epigrammatici. Così hanno finito per prevalere gli esempi che sono piaciuti alla Giuria soprattutto sul piano dell'originalità (anche relativa).

Sezione 5: REBUS

per un rebus su disegno, opera d'arte, fotografia, cartolina, vignetta, ecc.

30 rebus rappresentano un buon risultato quantitativo. Le preferenze della Giuria sono andate agli esempi che, oltre ad impernarsi sull'originalità (o quasi) della chiave, presentavano un'accettabile frase risolutiva e si avvalevano di un supporto figurativo classico o privo di pecche.

Sezione 6: FRASE ANAGRAMMATA

per una frase anagrammata a tema libero (numero di lettere compreso tra 30 e 40).

Sono pervenute 23 frasi anagrammate, tutte di buon livello. La scelta perciò è stata alquanto difficile tranne che per le prime due classificate che, secondo la Giuria, emergono sulle altre.

Sezione I: Enigma

1° Classificato: MARINA

Marina Pia Felicia SIRIANNI di Caserta

Enigma che, pur nella semplicità dei contenuti tecnici proposti, ripresi altre volte in passato, si caratterizza per la precisione, il garbo stilistico e l'aggraziato taglio strofico, elementi questi che conferiscono al lavoro eleganza, ritmo e sobrietà. Una perfetta e intensa apertura si riflette sulla chiusa che risuona familiare, ma non per questo meno efficace.

Enigma

CALABRIA, TERRA DI LUCE E DI EMIGRANTI

Sole

nelle piccole

piazze.

Neanche un cane agli incroci.

Per le corti deserte

il richiamo del gallo

è un ricordo lontano,

mentre inutile l'edera

si allunga sui muri

ed invano fiorisce

l'arancio odoroso.

Prive della carezza di una mano

tra le spine appassiscono rose.

Nell'antica Matrice

la Vergine non accoglie

i suoi figli all'aurora.

Al tramonto

un sospiro di luna,

un sospiro per quanti partiti

non sono tornati,

le occasioni perdute,

le promesse mancate.

Un sospiro di luna,

e domani?

Sole ancora domani

nelle piccole

piazze deserte.

(sol. le zitelle)

Medaglia d'oro della Regione Campania

Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dall'Istituto Geografico Militare di Firenze

2° Classificato: TRISTANO
Leo NANNIPIERI di Pisa

Enigma dall'impianto classico e dal taglio moderno, costruito su un notevole sostrato tecnico a tratti di difficile lettura, in cui le parole si rincorrono pensose e forti dilogie si ramificano per tutta l'ampiezza del testo, lucido e di cocente attualità.

Enigma

SADDAMEIDE

Fame di vite dunque
e sete puranco di Inferno
contro gli intralci della Specie Bianca
e la cosiddetta espansione all'Americana
strage
nel nome di un Dio
libero di essere imposto nei ritagli di tempo
per gemiti e lacrime di sacrifici:
bastò poi premere un bottone
per scatenare una sorta di bagno di sangue
gabellato come spirituale
con dolcezze bandite come bolle d'aria.

Vene tagliate in braccia da resicare
e pagine di propaganda a termine
avversa
a "sfruttamento di colonizzatori"
e monconi sbattuti in prima fila
per premere sui consumismi di gruppo
occhi piangenti su una divisa lacera
nella campagna perseguita
per gola di tenore invasato
e bronchi prosciugati nel deserto
per la disfatta finale
tutta a canto di appoggi pretesi di vecchi
immobili estranei popoli incolti.

(sol. la vendemmia).

3° Classificato: IL PRIORE

Giuliano RAVENNI di Pisa

Enigma che si snoda in modo lento e pacato, com'è nello stile di quest'Autore, ma non per questo privo di mordente, a tratti con sintesi efficace e passaggi rapidi e incisivi. Ne sortisce un dilogismo piacevole, sorretto da spunti collocati in modo appropriato.

Enigma

MALASANITA', O NO?

Umori, quasi sempre instabili.
 Odori, i soliti, di disinfettante.
 Rumori, tanti, con il più noto
 in prima fila: quel tu-tu, tu-tu,
 che c'è dentro e scandisce
 il ritmo di una circolazione più
 o meno buona, con tanto di sbalzi
 di pressione (e allora fischiano
 le orecchie). Gente: sempre tanta,
 paziente/impaziente, la maggior
 parte in attesa, in piedi/seduta,
 ma tutti con un evidente peso
 da sopportare.

Carrellata sull'ambiente:

da una parte la fila per i tickets.
 Intanto questi non sono uguali
 per tutti: prima fascia, seconda
 fascia. è quasi una lotta di classe
 e di geografia: se vai fuori del comune
 se stai dentro la regione...

Da un'altra parte la fila
 per le prenotazioni. Sei quasi
 arrivato, ma prima c'è da fare
 anche "il gruppo", così si prolunga
 l'attesa. Poi quando alla fine arrivi
 all'ingresso, la solita luce rossa
 ti dice: "attendere prego".
 Intanto si sa di pazienti parcheggiati
 nei corridoi, magari in attesa
 di un trasferimento. Ogni tanto
 qualcuno alza la voce per dire:
 "qui si deve cambiare!"

Ma cosa si cambia se quello
 con il gran nome, quello di fama
 internazionale, quello, per intendersi,
 con il codazzo dietro che non finisce
 mai, qui nemmeno si ferma!
 Poi quando verrà veramente
 "il momento che tutto si ferma",
 ci sarà forse un singhiozzo,
 magari di qualcuno, pagato per farlo.

(sol. la stazione).

4° Classificato: SER BRU
Sergio BRUZZONE di Genova

Una buona sintesi di immagini caratterizza quest'enigma sull'abusatissimo tema delle scarpe. molti spunti sono stati ripresi e riproposti in modo essenziale, assai musicale.

Enigma

NAPOLI, DOPOGUERRA

Sole
e un rapido passaggio di sciuscià.
Nel quartiere dei "bassi"
"quelle"
un po' scollate
ed occhieggianti
- a volte ballerine di mestiere -
passano una vita da marciapiede
perché s'apparecchi
un piccolo desco.
Risuona nell'aria
il classico repertorio
scalcagnato
della "piccola luna"
o di "'na 'iurnata e sole..."
delle classiche mascherine,
visi incerati,
che allargano un sorriso
triste di fame...

(sol. le scarpe)

Sezione 2: Poetici

1° Classificato: MEGARIDE
Carmela ARRUFFO di Napoli

Vigoroso lavoro che si avvale di un linguaggio ricco di molteplici sfumature e di una tecnica attenta e scrupolosa, che si ingemma di belle e nuove immagini e di copiosi spunti dilogici assai efficaci.

Anagramma (4/2 6 = 6 1' 5)

SUL FILO DI UNA PARABOLA

*Nella sintesi dei giorni
ogni fibra tende verso slanci
di libertà. Per me che cado...*

Un bottone sfiorato,
lo scatto di un braccio
e l'attacco d'una sinfonia di Verdi
s'innalza maestro.
Nella penombra che avanza
il desiderio di sole ferisce gli occhi
e nel cerchio del tempo
sfoglio il libro dei ricordi.

Passano le stagioni
che vestono di barbe grigie
la nostra immagine
mentre ai margini della notte,
svelte,
riaffiorano le sconfitte mai piante
di trascorse esistenze.
Lacrime bevute nel silenzio
e lungo i sentieri che portano al cuore
collari di polvere.
Per noi sale

il trasporto verso angoli di memoria
quando prendono volo carezze e baci
nel rimando della fantasia.
La mia storia finisce qui
nei metri quadrati di una stanza
tra corte lingue di fiamma.
Nel cantuccio che ritrovo compagno
penso ai sogni da tenere, al tempo passato.
Penso all'incedere piano della vita
come un piede che ritma
il suono di un'armonica a bocca.

(sol. ramo/le radici = lirica d'amore).

*Medagli d'oro della Regione Campania.
Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dall'I.G.M. di Firenze.*

2° Classificato: ILION

Nicola AURILIO di Casale di Carinola (CE)

Una combinazione assai ardita fa da supporto ad un lavoro di grande enigmistica (soprattutto nelle prime due parti), in cui gli spunti si rincorrono veloci e precisi, copiosi ed intriganti, ed il linguaggio non indugia mai ad ammiccamenti volgari.

Anagramma (1 5 4/"5 5" = 8 2 10)

FORMICHE NELL'IMMENSITA'

*Al di là dei confini del mondo
si perdono stelle cadenti
in lingue di fuoco erranti oltre i continenti.*

In basso si sfibra la tristezza degli uomini
ansanti sulle porche
e quella dei soldati in licenza
che girano spinti
dall'ansia di una scoperta. Una qualsiasi.
Ammucchiate
sotto coperta non dormono le vedette
che consumano la calda notte
pervasa da gemiti di bonaccia.

*Al di là dei confini del mondo
a occhio nudo si disvela
l'incanto della Via Lattea.*

Scivolano in fondo all'anima gli effetti decadenti
di una violata intimità
per la mamma che esce con il capo abbassato
e tenta la scoperta di un avvenire
che si è già appannato per i suoi discendenti.
Turba la grazia della rosa
chi sogna la bellezza di una vita da trascorrere
in un luogo dove non esistono caste
e ci sono scorte per tutti. Senza riserve.

*Al di là dei confini del mondo
il Cane Maggiore pulsa in abissi di tenebra
distante anni-luce dai parchi della Terra.*

Chi torna nella miseria della sua casa chiusa,
varcando il limite della soglia
ritrova ombre di perdute Pasque.
Tra macchie di rose selvatiche
dove s'annida la serpe velenosa
il rio si contorce nel fondo del suo letto inaridito.
Intanto la vita consuma folle in tumulto
come una specie di vizio assurdo
trascinando destini fatti di troppi sensi vietati.

(sol. i porno divi/striptease = passioni di pervertito).

3° Classificato: GUIDO-EDGAR

Guido IAZZETTA di Milano ed Edgardo BELLINI di Napoli

Lavoro di stretta attualità svolto con piglio deciso e rapidi movimenti. Vi è, in esso, un condensato di sprazzi dilogici davvero efficaci, pur se l'uso di nomi propri - campioni oggi ancora ricordati - possono limitare la comprensione del testo a distanza di tempo.

Anagramma (4/4 = 8)

SHORSHE KORAM

(profugo di Sarajevo)

Telai .

Ore, giorni, telai che filano.

Il ritmo incessante della catena.

(Per strada un uomo affatica

un organo a pedale). Cosa cerchi?

Una terra qualunque,

correre e non essere più inseguito,

libero contro il vento.

Corse.

Dure prove, respiro corto,

l'odore dell'agonia

quando l'uomo combatte

contro l'uomo. Ricordi lontani di guerra.

Guerra, gli arresti, le fughe:

l'uomo che ha smarrito l'uomo.

Sono volate le speranze

e il tuo tempo

ormai non è più il tempo

dell'emergenza. Qui nella Bassa

sei un uomo in carriera.

Ma il tuo nome è difficile da ricordare.

La rosa che hai sognato si è dissolta

dietro la luce dell'orizzonte.

Poco lontano altri uomini

rincorrono una rosa irraggiungibile

agitandosi come ballerini.

(sol. giro/gare = gregario).

4° Classificato: ZOROASTRO
Giuseppe Aldo ROSSI di Roma

Lodevole lavoro che utilizza qualche spunto vecchio unito a delle belle intuizioni poetiche, soprattutto nella seconda parte, arricchita anche di fresche immagini.

Incastro (xx00000xxx)

D'IMPROVISO, UN CAPELLO BIANCO

A certe ore del giorno in me riaffiora
il sapore di consumate esperienze:
il profumo della prima cotta,
l'offerta piccante di una donna,
qualche fiammata
che può gasare l'esistenza...

...ma anche la sazietà
di un piatto vivere quotidiano
e soprattutto il bruciore
di uno di quei cocenti errori
che fanno rimettere le penne...
Quanti i rimorsi alla mia portata!

In sostanza, avverto una sbavatura
nel segreto del mio essere,
mi riconosco artefice volontario
di una tragica sfida a moscacieca.
Probabilmente sarò anch'io vittima
dell'inquietudine
che prende chi all'improvviso
scopre sul capo qualche filo d'argento,
e per liberarsi
delle tracce d'un minaccioso passato
fa calare la tela
sugli angoli bui d'una volta.

Ma nel flusso di certe lontane immagini
o nello sgomento
d'una inattesa rivelazione
vengono a battermi alla mente
nuovi interrogativi
che trascendono il senso della vita.
Mi sento chiamato a rispondere.
A rispondere con la mia sensibilità,
spesso in lotta con uno spirito irrequieto.
Ma è il mio infrangibile destino di uomo
affacciarmi
e fermarmi sulla soglia del mistero.

(sol. pasta/ragno = paragnosta).

Medaglia d'argento.

Sezione 3: Brevi Epigrammatici

1° Classificato: IL NANO LIGURE

Gianni RUELLO di Genova

Due lavori di grande verve: l'indovinello si basa su poche ma brillanti intuizioni inventive, l'anagramma, sebbene fragile nello schema, ha una chiusa esemplare tutta da godere.

Indovinello

IL NOBEL A DARIO FO

Bel colpo, grazie al quale
qualcuno sentenziò piuttosto offeso
che a darglielo hanno fatto proprio male:
in verità ci vuol la faccia tosta
di quello che l'ha preso.

(sol. il ceffone)

Anagramma (4)

RAGAZZA INCONTENTABILE

Flora l'ha fatta bella: ha più d'un fusto
fra cui c'è pure chi la impalmerà,
ci vuol però pazienza se oltre a quello
adesso è pure cotta del fratello.

(sol. oasi/saio).

Medaglia d'oro della Regione Campania.

Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dall'I.G.M. di Firenze

2° Classificato: PIEGA

Piero GAMBEDOTTI di Favaro Veneto (VE)

Due 'brevi' semplici ma assai precisi e scorrevoli: l'indovinello si avvale di pochi spunti bisensistici tutti collocati al posto giusto, l'anagramma - dalla bella combinazione - è piacevole nel suo insieme lineare.

Indovinello

IL DENARO

Molte volte, di quello che si presta
mai non ne avviene la restituzione.
Pertanto - e ciò non serve dirlo a Sordi -
prestiamolo facendo un po' attenzione.

(sol. l'orecchio)

Anagramma (7/2 4 = 4 9)

AL FESTIVAL DI SANREMO 97

Con la partecipazione di Bongiorno,
per cui scemando van certi bagliori,
qui le donne hanno avuto un bel successo
e accolti ben son stati gli urlatori.

(sol. mattina/la sera = sala maternità).

3° Classificato: MAGOPIDE
Salvatore CHIERCHIA di Campobasso

Coppia di brevi piacevole e dignitosa: l'indovinello, che si snoda in modo piuttosto lineare, ha una chiusa davvero esilarante, l'anagramma è assai preciso, con trovate ben dissimulate.

Indovinello

NUOVO GOVERNO E ALTRE TASSE

A tutta prima parve che ci fosse
un buon avvio per future mosse;
in cambio adesso andiamo, in mezzo a tanti,
con una mano indietro e l'altra avanti.

(sol. le marce dell'auto)

Anagramma (1 '5 9 = 2 6 7)

UNO SCIATTO CONFERENZIERE

Ci vuol ben altro per un buon rapporto
e questa relazione non ha senso:
per cui, stando alle regole, io penso,
che gli occorreva almen più dignità.

(sol. l'amore platonico = il monaco prelatò).

4° Classificato: MARIENRICO
Enrico DABBENE di Novara

Un ottimo indovinello, preciso e calibrato in ogni verso, si accompagna ad un anagramma che, sebbene abbia una prima parte ben sviluppata, appare debole nel finale.

Indovinello

UN POLITICO IN CAMPAGNA ELETTORALE

La sua candidatura mentre avanza
fa nutrire una tiepida speranza;
soltanto un incosciente, sì, l'ammetto,
può cercare di prenderlo di petto.

(sol. il latte)

Anagramma (7 5 = 4 8)

ANTOLOGIA DI SCRITTORI ITALIANI

Il volume è minuto ma rivelo
che l'hanno proprio fatta col cervello.
Il contenuto è di sicuro pregio,
e che figure pone in gran rilievo!

(sol. piccola testa = teca scolpita).

Sezione 4: Crittografie

Triton presenta due buone crittografie, scatenandosi soprattutto nell'invenzione del c.d.Rom; buona anche la "doppietta" di Guido, anch'egli esplosivo nella frizzante mnemonica; quindi si piazza Ilion, efficace soprattutto nella crittografia a frase, purtroppo "datata", a causa della citazione di marche automobilistiche che durano "lo spazio di un mattino"; al quarto posto si classifica Tullia con due graziose crittografie che si caratterizzano per il gradito riferimento alla Campania.

1° Classificato: TRITON
Marco GIULIANI di Milano

Mnemonica

ZINGARO CHE SI TATUA

sol. L'incisione di un c. d. Rom

Semplice

R. ARSO

sol. v'à RIARSO, l'I déttagli
= Variar sol i dettagli

*Medaglia d'oro della Regione Campania.
Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dall'I.G.M. di Firenze*

2° Classificato: GUIDO
Guido IAZZETTA di Milano

Mnemonica

SCHERZI DA PRETE

sol. Frizzi-Dalla Chiesa

Semplice

.ONARCH.

sol. se MI va, ridice REALI =
Semi vari di cereali

Medaglia d'oro offerta da "Club Enigmistico".

3° Classificato: ILION
Nicola AURILIO di Casale di Carinola (CE)

A frase

PICCHIO

sol. è scortese atto: ledo
= Escort e Seat Toledo

Perifrastica

LUMI INTEGRI

sol. sia N (è L) a DIVI VERECONDI
letto = Si anela di vivere con diletto

Medaglia d'argento offerta da "Club Enigmistico".

4° Classificato: TULLIA
Tullia SALVATERRA di Reggio Calabria

Mnemonica

CIMA

sol. Veduta di Capodimonte

Semplice

LE

sol. costi E radiam, alfine L sol è
= Costiera di Amalfi nel sole

Medaglia d'argento

Sezione 5: Rebus

1° Classificato: OROFILO

Franco BOSIO di Pont Canavese (TO)

Rebus che si avvale di un ragionamento esemplare pur nella sua estrema semplicità, basato su un aspetto dogmatico e, quindi, cardine della fede cristiana; la frase risolutiva, pur senza essere entusiasmante, appare dignitosa e precisa.

Rebus (2 2 1 3, 3 2 8 = 5 2 6 8)

disegno di Paola Gallo Balma

UN UOMO CHIAMATO IL SALVATORE



sol. se RI è Dio, Dio SE vendette
SERIE DI ODIOSE VENDETTE

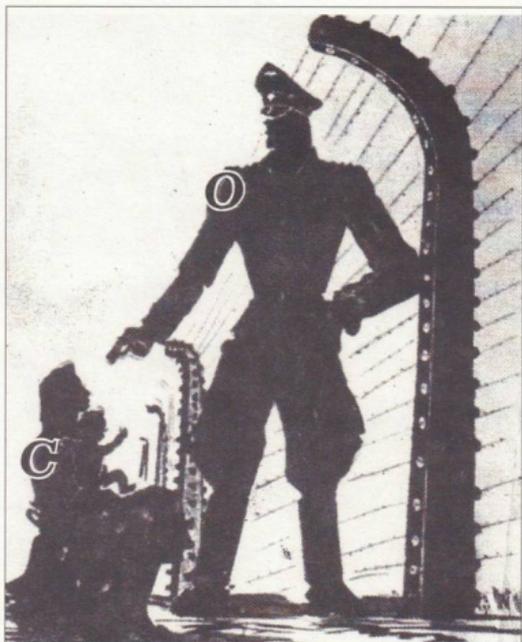
Medaglia d'oro della Regione Campania.

Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dall'I.G.M. di Firenze

2° Classificato: GIACO
Gianni CORVI di Milano

Un'immagine inquietante fa da supporto ad un rebus assai piacevole nel ragionamento, lineare eppure strutturalmente efficace, basato su una semplice constatazione di fatto.

Rebus (1 1 1 ' 5, "2" 1 1 ' 6 = 7 4 7)



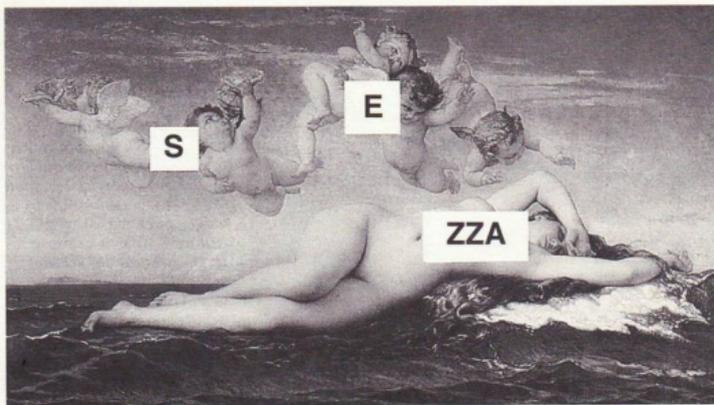
sol. C è l'ebrea, "SS" O l'ariano
CELEBRE ASSO LARIANO

Medaglia d'oro offerta da "Enigmistica Moderna"

3° Classificato: Mc ABEL
Massimo CABELASSI di Roma

Il capolavoro di Canabel, "La nascita di Venere", ha consentito l'ideazione di un rebus snello e piacevole, basato su un ragionamento assai preciso e consequenziale, classico eppure moderno nell'impostazione.

Rebus (3 1 1 1 ' 1, 4 2 4, 3 = 5 6 1 ' 8)

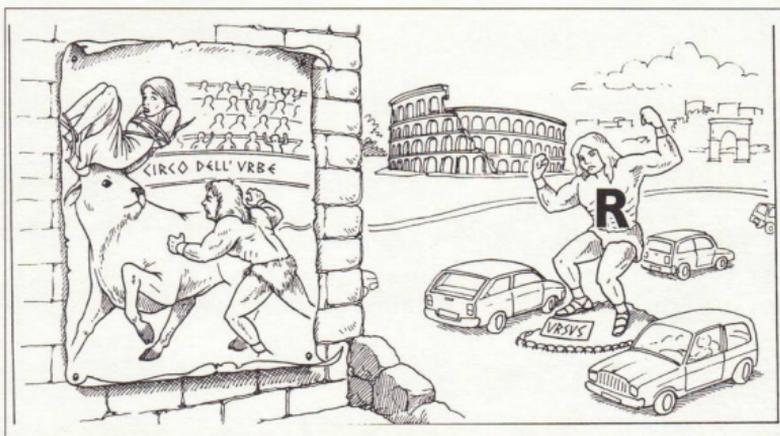


sol. fra S E v'è, nata da mare, ZZA
FRASE VENATA D'AMAREZZA

4° Classificato: GUIDO
 Guido IAZZETTA di Milano

Rebus dall'apertura geniale ma di difficile interpretazione; la frase risolutiva, sebbene precisa, non è entusiasmante.

Rebus (4 1 4, 4 1 ' = "2" 5 2 8)



sol. siam a Roma, dove R osò
 "SI" AMARO MA DOVEROSO.

Medaglia d'argento

Sezione 6: Frase Anagrammata

L'anagramma di Atlante, che assume a soggetto il Chiostro del Paradiso di Amalfi, è stupefacente per la precisione con cui richiama lo stile moresco di cui esso si impreciosisce; Fra Diavolo anagramma due settenari tratti dall'Aminta del Tasso, proponendo altrettanti settenari sonanti quanto i primi e ad essi legati con un filo di preziosa continuità; Anna Maria ed Isabella Cestaro, nomi nuovi del panorama edipico, hanno elaborato un anagramma d'impianto classico e di grande suggestione lirica; Ilion propone un anagramma solido e preciso, benché una qualche scintilla in più avrebbe giovato al lavoro.

1° Classificato: ATLANTE

Massimo MALAGUTI di Bologna

IL CELEBERRIMO CHIOSTRO DEL PARADISO
BRILLA D'OPERE DI CHIARO STILE MORESCO

Targa d'argento della Regione Campania

Riproduzione a stampa di antica cartografia offerta dell'I.G.M. di Firenze

2° Classificato: FRA DIAVOLO

Carmelo FILOCAMO di Locri (RC)

PERDUTO E' TUTTO IL TEMPO
CHE IN AMAR NON SI SPENDE
MENTRE CHI PUNTO' SEMPRE
SU L'ODIO, PIANTO ATTENDE

Targa d'argento della Regione Campania

3° Classificato: Anna Maria e Isabella CESTARO di Napoli

ORA CANTERO' DI TE LE MERAVIGLIE CON PAROLE NUOVE
O VENERE, MATERNA GIUDICE: VINCERO' POETA L'ALLORO?

Coppa della Provincia di Salerno

4° Classificato: ILION

Nicola AURILIO di Casale di Carinola (CE)

L'ARDENTE SENTIMENTO DI GIULIETTA E ROMEO
LEGO' NEL TRISTE ED ETERNO MITO I DUE AMANTI

Medaglia d'argento

Concorsi a tema obbligato

PREMIO "CAMPANIA FELIX"

per un poetico, anche enigma, sulla storia, l'arte, la cultura, le tradizioni, il folclore, le bellezze paesaggistiche della Campania.

Questa sezione ha registrato la partecipazione di 9 lavori. Il compito della Giuria è risultato più agevole perché il gioco classificato al 1° posto si stacca nettamente dagli altri che si son fatti preferire oltre che per un miglior sostrato tecnico, anche per una maggiore aderenza al tema obbligato. Un lavoro non ha raggiunto un piazzamento più adeguato per la frase risultante poco plausibile.

PREMIO "APUDMONTEM"

per un rebus su uno degli argomenti previsti per il premio "Campania Felix".

23 rebus sono stati presentati in questo comparto: in complesso, il livello è buono anche se sono stati inviati rebus ibridi o già fatti. Alcune frasi risolutive si sono rivelate insostenibili. Il lavoro premiato emerge sugli altri due classificati che si rifanno ad una stessa chiave geografica.

PREMIO "GRAND HOTEL EXCELSIOR"

per un indovinello, di 4 o 6 versi, sul tema: "Un piatto tipico della cucina mediterranea"

20 lavori di livello medio, tra i quali sono emersi, a giudizio della Giuria, quelli apparsi più briosi e con qualche originalità.

PREMIO "IL LADRONE"

per una crittografia di qualsiasi tipo sull'esposto: LEANDRO.

I lavori partecipanti hanno raggiunto quota 34. I giochi premiati appartengono alla categoria dei cosiddetti "giochi poetici esposti in forma crittografica", perché fra di essi si sono registrati gli esempi migliori, particolarmente l'anagramma vincitore, molto bello per semplicità e linearità.

PREMIO "AMALFI"

per una frase anagrammata sul seguente enunciato: LA GLORIOSA REPUBBLICA MARINARA DI AMALFI.

34 frasi anagrammate hanno testimoniato l'impegno degli Autori. Buon livello anche se inevitabili coincidenze di termini hanno lasciato perplessi i giudici. I giochi premiati sono stati ritenuti più conseguenziali alla frase-madre e maggiormente scorrevoli.

PREMIO SPECIALE "ENIGMISTICA IN"

per un cruciverba (13 X 8, massimo 15 caselle annerite, dalle definizioni enigmisticamente interessanti).

Partecipanti 18. La giuria ha privilegiato i cruciverba in cui le definizioni sono apparse più aderenti alle condizioni fissate.

PREMIO SPECIALE "NET"

per l'ideazione di un gioco di enigmistica, destinato ai ragazzi.

A parere della Giuria, è stato il concorso meno riuscito perché ci si aspettava, se non un lampo di genio, almeno un guizzo di originalità nelle 10 proposte.

Premio "Campania Felix"

1° Classificato: ILION

Nicola AURILIO di Casale di Carinola (CE)

Lavoro assai importante e di grande vigore che utilizza al meglio tutti gli strumenti tecnici del comporre enigmistico: oculata scelta di bisensi, immagini appropriate, buona sintesi espositiva, zampillanti dilogie puntualmente rifinite.

Sciarada alterna (5/4 = 9)

NAPOLI

La linea del suo arco protesa nell'azzurro
dona sollievo ai pesi della vita
là dove il Levante si alza improvviso
e poi cade.

Terra abbandonata
dove il fuorilegge si rivolge al Cielo
e chi ritorna nel *basso* giù per la discesa
dopo una sconfitta
ancora vive per un sogno campato in aria.
Spicca nell'energia di un *guaglione*
la gioia di levarsi da un'infima condizione
mentre vola in moto

in questo luogo di amari versi e di resa.
Qui dove il Levante spazza le carte
anche la voce segnata del perdente
ha un fremito di riscossa,
e una mora sull'uscio di casa aspetta,
come per dovere, un avanzo della società.

Il traffico in colonna
procede sul fondo scassato,
qualcuno passa col rosso
per giungere in tempo a registrare la partita.

Un vecchio mastro contempla passivo
chi transita senza entrare più in bottega
eppure resta dietro le lastre
fino alla serrata dei battenti.
Fuochi d'artificio
saettano mentre qualche goccia

giunge sulle brocche dischiuse
 e sui rami riarsi di una rosa.
 Tra fumi di bucati sospesi nell'afa stagnante
 si consuma una colazione a base di latte
 con il certosino che insiste a far fusa.
 Dopo aver chiuso l'ultima rima
 l'attore getta la maschera di Pulcinella
 e asciuga una lacrima.

(sol. salto/dare = saldatore).

Trofeo della Regione Campania - Assessorato Demanio e Patrimonio.

2° Classificato: IL PRIORE
 Giuliano RAVENNI DI Pisa

Un flusso ininterrotto di analogie, a volte appena velate, e un verseggiare sciolto e disteso rendono assai gradevole quest'enigma, il cui incipit è di straordinaria bellezza inventiva.

Enigma

DIMENTICARE AMALFI

Un'alba chiara accompagna
 l'uscita del sole, che sfiora
 l'erba bagnata e la confonde
 in un mare di marmo.
 I colli contornati di verde
 spiccano chiari in un fondo
 di fumo che nasce da un piccolo
 fuoco sull'erba appassita.
 Io sento il richiamo
 dell'ora, che scandisce
 voli ritmati di uccelli,
 che girano al fischio
 lacerante di un vapore.
 Fra i rami intravedo
 la costa, laggiù dove l'acqua
 ribolle agitata, in attesa
 di muscoli forti. Riflessi
 argentati scaturiscono
 dal fondo e ogni occhiata
 conserva il sentore del mare.
 Un canto struggente
 di grilli accompagna il lento
 fermarsi delle ultime ali.

Poi quando aumenta il calore
 del mezzo del giorno,
 bianche farfalle accarezzano
 il piano che si riempie
 di margherite
 e ogni odore è un ricordo.
 Poi quando la vampa
 si abbassa e l'umido sale,
 ho paura che tutto scurisca
 in un attimo, ma è solo
 il giorno che muore. Allora
 subentra una calma stupita,
 e mentre l'acqua si stende
 slavata e il fondo rimanda
 il tremore di mille minuscole
 stelle, non ho rimpianti
 se tutto è finito: domani
 ci saranno di nuovo albe chiare.

(sol. il cuoco).

Trofeo della Regione Campania - Assessorato Demanio e Patrimonio.

3° Classificato: MAGOPIDE

Salvatore CHIERCHIA di Campobasso

Bozzetto molto suggestivo creato su una combinazione alquanto ardua; il gusto del "gioco per il gioco" ed alcune invenzioni dilette rendono l'insieme godibile a tutto campo.

Incastro (9/7 = 6 3 7)

POSTEGGIATORI "Jamm'sunann'
 ma facimm'a famm".
 (Anonimo napoletano)

Torcendosi alla fame ed ai rifiuti
 tornano al chiuso d'un "basso"
 con l'acre memoria a tenui motivi
 da storie d'appendice,
 retti dal borbottio
 degli strumenti a fiato e dal grattare
 di corde miagolanti sui violini.
 - Anche un cieco è con loro
 venuto dalla provincia
 do'era stato primo, a tempo perso,
 titolare di primo corno
 nella banda d'un vecchio reggimento,
 indi passò nel capoluogo
 e così adesso, a comando,

accompagna tante arie
con la nota dominante. -

Per loro basta un "sisco", come dire
che si danno la voce con un cenno
ed escono ogni giorno
(o almeno quasi tutti)
per le nove, a suonare
anche due volte, come si conviene,
la partitura di motivi scritti
su un accordo minore.

(sol. intestini/Satrapo = intesa tra postini).

Trofeo della Regione Campania - Assessorato Demanio e Patrimonio

4° Classificato: TRISTANO
Leo NANNIPIERI di Pisa

*Lavoro dal tono poetico piuttosto elevato e denso di significazioni anfibologiche
non tutte facilmente comprensibili.*

Bisensi (4/6 = 4 6)

INVITO A CAPRI

Se cerchi chiarezza di olimpici voli
sopra scogli vinti nella durezza
da iridescenze memori
di odissee correnti in risonanza
o carezze di miti maestri
che sfiorano mirti ed allori
e poi stelle più stelle di magiche notti
dai bagliori dorati
e tra i fusti perenni compagni sveltanti
di Punta Cannone

e ancora all'albore novello
il carnoso candore di Capri
dai fiori assimilabili a baci
insieme lo troverai con i ricci ondanti
di questo mare-compagnia per i sogni
e i desideri di quelli che contano.
Se cerchi la sosta ovattata
la troverai nella Piazzetta-Alcova
tra voci intavolate di velluto
e non mai certo un coro di rimorsi
porterà a riaffiorare il passato.

Se cerchi degli anni memorandi
ritaglia allora
nello strazio e nel tempo
per un domani dall'equilibrio migliore.
Ci saranno comunque quelle carezze
modulate da strumenti accordati
ad appianare rughe e nodi importuni
e ad esternazioni ricambiate ci saranno
balsami vaganti sulle coste giù per le Marine.
Vedrai: spariranno le angustie del Continente
nei tramonti che mirerai con gli occhi di Malaparte.

(sol.: assi/gregge = assi gregge)

Medaglia d'Argento della Regione Campania - Assessorato Demanio e Patrimonio.

Premio "Apudmontem"

1° Classificato: GIACO
Gianni Corvi di Milano

Rebus di ambientazione "locale" (piazza di Amalfi), retto, nella prima parte, da un buon ragionamento crittografico e impreziosito da una soluzione, basata su frase gnomica, di tutto rispetto.

Rebus (7 2 1 1 7, 2 6, 1 1 1 4 2 1 = 2 5 3 8 4 6 8)



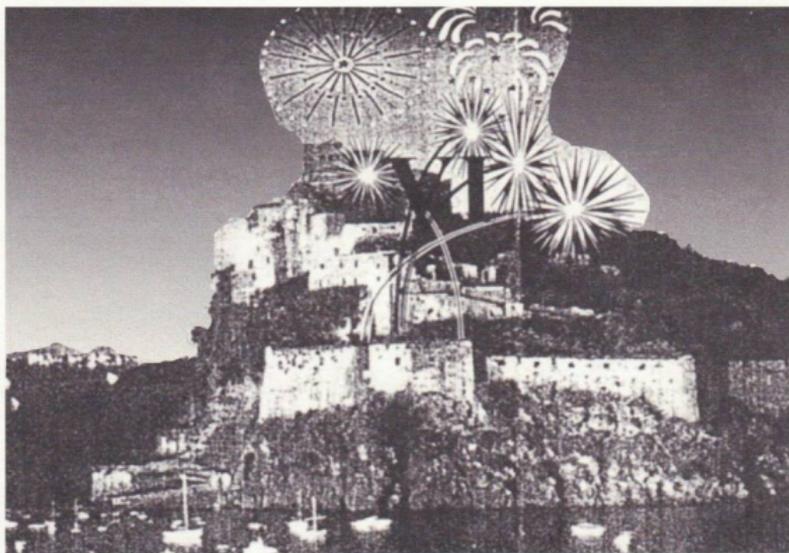
Sol. aitanti CH e S offrono, di Amalfi, N e S pera NZ à
AI TANTI CHE SOFFRONO DIAM ALFINE SPERANZA

Trofeo del Comune di Roccapimonte.

2° Classificato: IL FARO
Fabio Rovella di Genova

*Rebus assai semplice, ma preciso e grazioso, su suggestiva immagine d'Ischia
coperta di fuochi d'artificio.*

Rebus (5 2 6 2 = 6 2 7)



Sol. razzi ad Ischia VI
RAZZIA DI SCHIAVI

*Anfora linea Athenea - Ceramica Artistica di Bassano,
offerta dalla Ditta Antonio Palumbo di Roccapiemonte.*

3° Classificato: SNOOPY
 Enrico Parodi di Genova

Il presepe del santuario di Santa Restituta in Ischia ha consentito l'elaborazione di un piacevole rebus, basato su ragionamento di natura crittografica.

Rebus (2 7 2 6 5 = 4 6 2 10)



Lacco Ameno - Il presepe del santuario di Santa Restituta

Sol. CU pastori ad Ischia visti
 CUPA STORIA DI SCHIAVISTI

*Anfora linea Liberty - Ceramica Artistica di Bassano,
 offerta dalla Ditta Antonio Palumbo di Roccapiemonte.*

Premio "Grand Hotel Excelsior"

1° Classificato: MAGOPIDE

Salvatore Chierchia di Campobasso

Delizioso indovinello che, nello spazio di quattro versi, coglie sei situazioni di aggraziate ambivalenze.

Indovinello

IL TIMBALLO DI MACCHERONI

Ci vuol fortuna a farlo grosso: certo
più a fondo e meglio gustasi all'aperto;
ma se trovare a tavola mi riesce
questo buon piatto, mi ci butto a pesce.

(Sol. il mare)

Week-end per 2 persone per 2 giorni, dal venerdì pomeriggio alla domenica pomeriggio, offerto dal Gran Hotel Excelsior e servito in "coppino".

2° Classificato: ILION

Nicola Aurilio di Casale di Carinola (CE)

Sebbene costruito su un soggetto reale assai abusato, quest'indovinello si caratterizza per la sua chiusa esilarante e cronologicamente coerente.

Indovinello

IL RAGÙ

Talora è questo tipico piatto,
dulcis in fundo, con cipolle fatto,
ma è cosa sconveniente, con la fetta,
il volersi poi fare la "scarpetta"!

(Sol. il piede)

Week-end per 2 persone per 1 giorno, dal sabato pomeriggio alla domenica pomeriggio, offerto dal Gran Hotel Excelsior e servito in "coppino".

3° Classificato: SER BRU
Sergio Bruzzone di Genova

Indovinello che presenta un'apertura folgorante, al limite dell'osé, ma che scema d'intensità nella parte finale.

Indovinello

**NATALE A GENOVA:
D'OBBLIGO LA "CIMA ALLA GENOVESE"**

Nell'involucro di carne, per ripieno
ci vuole l'uovo e non manchi il pisello;
dopo s'empie la sacca di vitello
che cresce nel suo brodo in un baleno.
Non s'apra pria del tempo, quindi attento:
sarà pronta così pel lieto Evento.

(Sol. la gravitanza)

Artistico piatto del Gran Hotel Excelsior.

4° Classificato: MARIELLA
Mariella Cambi di Firenze

Grazioso indovinello, sicuramente condotto con brio, che avrebbe meritato un finale più scoppiettante.

Indovinello

LA PASTA AL POMODORO

Se c'è abbondanza di pelati, è certo
che i capellini, preparati bene
ed offerti anche in piccole porzioni
faranno fronte a ben più d'un coperto.

(Sol. i parrucchini)

Brocca in ceramica del Gran Hotel Excelsior.

Premio "Il Ladrone"

Esposto crittografico: **LEANDRO**

Al primo posto si piazza l'anagramma-lampo del Centauro, rapido e incisivo; i lavori di Snoopy (secondo) e di Mavì (terzo) richiamano il mitico amore di Leandro per Ero; il chilometrico anagramma di Atlante ricorda ancora il nostro Leandro, "scoppiettante" e "coerentemente poeta" edipico.

1° Classificato: **IL CENTAURO**

Alberto Forni di Napoli

Anagramma: UN AMICO PER NOI, ORMAI NON C'È PIÙ

Medaglia d'oro offerta da "Famiglia Enigmistica".

2° Classificato: **SNOOPY**

Enrico Parodi di Genova

Zeppa: PER AMARE PERÌ A MARE

Targa d'argento offerta dalla Ditta Monti "Ori e Gioie" di Napoli.

3° Classificato: **MAVÌ**

Marina Vittone di Genova

Cambio d'iniziale: D'ERO È L'EROE

Medaglia d'argento.

4° Classificato: **ATLANTE**

Massimo Malaguti di Bologna

Anagramma:

TALE ERA IL NOME DEL CARO DE CURTIS,
SCOPPIETTANTE EDIPO E NOSTRO
PILASTRO, COSÌ COERENTEMENTE POETA,
RAPITO DAL DESTINO CRUDELE.

Medaglia d'argento.

Premio "Amalfi"

Frase matrice: **La gloriosa Repubblica Marinara di Amalfi**

Le quattro frasi scelte dal Comitato giudicante rappresentano, nel loro ordine, la storia di Amalfi nel suo più autentico verificarsi: lo splendore della sua antica magnificenza (Fra Diavolo), la dolorosa caduta ad opera di Pisa (Il Priore), il magico incanto della sua costiera (Myriam Bein), l'augurio di sempre più splendide fortune (Arcanu).

1° Classificato: FRA DIAVOLO
Carmelo Filocamo di Locri (RC)

FRAGILE, ALMA, PIA, DOMINÒ SULL'IRA BARBARICA

Trofeo offerto dai Servizi Sanitari Residenziali "Villa Caruso" di S. Potito in Roccamonte (Sa).

2° Classificato: IL PRIORE
Giuliano Ravenni di Pisa

GRAN RABBIA, MILLE DOLORI: LÀ CI FU AMARA PISA

Targa d'argento della Regione Campania.

3° Classificato: MYRIAM BEIN
di Torre Pelice (TO)

LÀ FRA LA CALMA, MARE, RIPOSO... URLI DI GABBIANI

Coppa della Provincia di Salerno.

4° Classificato: ARCANU
Domenico Nucara di Reggio Calabria

BRILLI MAGNIFICA, SUPERBA. ALLORA, AD MAIORA!

Medaglia d'argento.

Premio Speciale "Enigmistica In"

1° Classificato: PINDARO

Pietro Pardini di Alessandria

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|---|----|----|---|----|----|---|----|----|----|---|---|----|---|
| 1 | S | T | R | A | R | I | P | A | M | E | N | T | O | | | | |
| 13 | C | R | E | D | I | B | I | L | I | T | À | ■ | D | | | | |
| 14 | R | E | V | ■ | 15 | G | I | R | I | N | I | ■ | 16 | S | I | | |
| 17 | O | M | I | N | O | ■ | O | ■ | 18 | A | M | 19 | I | C | O | | |
| 20 | S | O | S | ■ | 21 | R | E | M | A | T | O | R | E | ■ | | | |
| 23 | C | R | O | C | 24 | E | ■ | 25 | A | R | O | ■ | 26 | A | L | 27 | T |
| 28 | I | E | R | I | ■ | 29 | O | N | E | R | E | ■ | 30 | T | E | | |
| O | ■ | 31 | I | P | O | T | E | S | I | ■ | 32 | D | E | A | | | |

ORIZZONTALI

1. Il colmo per un fuori corso - 13. La migliore esternazione che ci fa di solito Fede - 14. Un titolo a breve che va seguito con cura - 15. Ancorchè piccoli, già se ne danno di botte - 16. A sentir lui, ora è sempre Lega! - 17. L'interprete di un cortometraggio animato - 18. Quello che non si gradisce della moglie, pur trovando sia un tesoro - 20. Chiede aiuto anche se ciò fa schifo! - 21. Uomo d'armi che sa barcamenarsi - 23. Fu benedetto... per un voto a messa - 25. Pianta lo fu, però - va detto pure - con misura - 26. Quando s'impose, anche a Fermi fu dato - 28. Si può ottenere con un discorso diviso in due parti - 29. Roba da fischi, tanto è pesante - 30. Se non mangiate la foglia, qualcosa certo vi si dà a bere - 31. A pensarci bene, in certi casi qualcuno ce l'ha fatta! - 32. Lei di miti pretese? Perdiana, questa è bella!

VERTICALI

1. Lo fa una cascata con la pioggia impetuosa - 2. Chi l'ha per tema e chi quando prende il gelato - 3. Sono sempre molto riguardosi verso i Conti - 4. Fa da pre-padre quando inizia l'adolescenza - 5. Tanto tirato e poi si è fatto mettere nel sacco! - 6. E' sacrosanto dirlo: il becco ce l'ha! - 7. Tra i parchi lui, che se la spassa con più fiamme? - 8. Per batterle ci vuole chi... picchi - 9. Nel loro lavoro, in fondo, trovano che son filoni - 10. Per nascita è uno che mantiene la sua parola - 11. Perché non sia del tutto sana non sa dire - 12. Non porta bene per chi è nato in Asti - 16. Si sono fatte a "Varietà" imperante, secondo i gusti - 19. Pur venendo da Nervi è un po' montata - 22. Dei tanti, è quello che ai suoi tempi più sostenne guerra - 24. Se si punta, minimizza sempre con le Poste - 27. Lo fu "Fiorello" a imporsi nel Mondo Giallo - 29. A farle entrare vi fanno venire voti.

Medaglia d'oro offerta da "Enigmistica In".

2° Classificato: PIEGA

Piero Gambedotti di Favaro Veneto (VE)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|----|----|----|----|---|---|---|---|
| 1 | A | R | 2 | A | 3 | T | 4 | A | 5 | T | E | 6 | S | 7 | T | 8 | G | 9 | A |
| N | 10 | F | O | G | N | E | 11 | N | A | D | I | R | | | | | | | |
| 14 | N | 15 | 16 | P | I | A | N | 17 | A | 18 | C | I | A | C | | | | | |
| 19 | E | R | 20 | A | 21 | P | I | N | N | 22 | A | 23 | O | R | O | | | | |
| 24 | G | O | L | A | 25 | 26 | F | I | A | T | O | 27 | 28 | A | L | | | | |
| 29 | A | F | O | N | 30 | O | 31 | S | T | E | S | 32 | I | 33 | A | | | | |
| 33 | T | E | N | A | C | E | 34 | 35 | R | O | S | T | R | I | 36 | | | | |
| 37 | A | I | E | 38 | A | R | E | A | 39 | A | E | D | O | | | | | | |

ORIZZONTALI

1. Dopo la rivolta... è terra terra - 5. Tipo saggio - 8. Prima frazione di gara - 10. Trasferiscono liquido sporco - 12. Punto sotto i piedi... ma non ci sono segni di punture - 14. Il centro di Nantes - 16. Così distesa, sembra tutt'altro che un'altolocata - 18. Senza questo cartello non si gira - 19. Quella attuale è moderna e... poca! 21. Fa ben notare - 23. Un certo nobile biondo - 24. Con le sue canne non si pesca. Peccato! - 26. Si tira riposando - 28. Prima del famoso Capone - 29. Anche se non sta male, non si sente bene - 31. Così finiscono i contratti - 33. Validi come quelli della Resistenza - 35. Sono dei becchi che... non sono stati traditi - 37. Donne al Governo - 38. C'è anche quella di rigore - 39. Risponde bene per le rime.

VERTICALI

1. Venuta a galla troppo tardi - 2. Tanto per cominciare, un po' di affettato - 3. Giungere a questo sarebbe il massimo - 4. L'Azienda per quelli come Greggio (sigla) - 5. Chi lo pratica dev'essere avvezza alle battute - 6. Significa uno stagno... senz'acqua - 7. Mezzo secondo... per una diagnosi - 8. Grande e panciuta, accoglie gli invasati - 9. Va in giro spesso con delle "buone lane" - 11. Ritratta spontaneamente in modo ingenuo - 13. Il Signore con la esse maiuscola - 15. Premi ottenuti con le lettere di un ferito - 17. Una germana ottima in cucina - 20. Traccia lasciata da quello che si è dato alla macchia - 22. Anche se ha la vera, non ha la fede - 25. Un Pari in farmacia - 27. Temporal... senza tuoni e fulmini - 30. Può fare delle papere - 32. Se ne sono andate anche... mezze bibite - 34. Articolo di Funari - 36. La radio senza un aio

3° Classificato: FRAC ROSSO
 Francesco Grasso di Catania

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|---|---|----|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|----|---|----|---|
| 1 | R | ■ | 2 | A | 3 | V | 4 | ■ | 5 | O | 6 | L | 7 | E | 8 | A | 9 | S | 10 | T | 11 | R | 12 | O |
| 11 | O | 12 | R | G | I | 13 | A | ■ | 14 | I | S | S | A | R | E | ■ | | | | | | | | |
| 15 | S | E | I | C | E | N | T | O | T | R | E | ■ | | | | | | | | | | | 16 | L |
| 17 | I | N | T | E | R | ■ | | | 18 | O | T | R | A | N | T | O | | | | | | | | |
| 19 | C | A | P | R | E | ■ | | | 20 | R | I | A | C | E | ■ | | | | | | | | | B |
| 21 | A | T | R | E | ■ | | | | 22 | B | A | S | K | E | T | ■ | | | | | | | | O |
| 23 | T | A | O | ■ | | | | | 24 | C | A | L | M | A | N | T | E | ■ | | | | | 25 | ■ |
| | O | ■ | | | | | | | 26 | P | R | I | G | I | O | N | I | E | R | O | | | | |

ORIZZONTALI

2. Nel lavoro stan fra di loro - 4. Imposta selvaggia dell'Ulivo - 11. Una "Fiesta" senza freni - 14. Sursum... corda - 15. Sei nei secoli con la Trinità - 17. Una milanese da battere - 18. Tornato sconvolto... è incanalato - 19. Hanno il marito becco - 20. Luogo di nudi e abbronzati - 21. Negre oscurantiste - 22. Palle da cestinare - 23. Principio di vita cinese - 24. Per mal che vada prendo questo - 26. E' tenuto chiuso nel bagno.

VERTICALI

1. Rimorso di uno come Erode - 2. Anela a un buon partito - 3. In realtà è più basso - 5. Rivali nell'arena - 6. Un successo straniero - 7. In Persia è la pelle che conta - 8. In Sicilia risolsero il problema dell'occupazione - 9. Cotte per uno ch'era tutto pesto - 10. E' nota la finale del "Barbiere" - 12. Pratica insabbiata - 13. Fa la ventosa e sbuffa - 16. La sua parte la fa a orecchio - 22. Un sacco di roba da rimanere stupefatti - 24. Tra fascisti: "A noi" - 25. Monarca rovesciato.

Premio Speciale "NET"

1° Classificato: MARIELLA
Mariella Cambi di Firenze

Indovinare la frase

Il lettore deve risolvere i seguenti indovinelli, riportando le soluzioni nel sottostante casellario (senza trascrivere l'articolo). A soluzione ultimata, si leggerà una frase proverbiale.

| | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|
| | | 1 | | | | |
| A | V | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|--|
| 2 | | | | | | |
| | | | R | E | | |

| | |
|---|--|
| 3 | |
| | |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | | | | | |
| | | M | O | | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| | 4 | | | | |
| A | | | | | |

1. Un oberoato padre di famiglia

Si vede ch'è un po' rigido all'aspetto
ma, obbligato a continui spostamenti,
manda avanti la barca, poveretto.

(IL REMO)

2. Un tipo poco socievole

Puntiglioso per natura
(stava sempre a collo torto)
non sapendo cosa fare,
lo mandarono a pescare.

(L'AMO)

3. Un'amica bonacciona

Con tutti accomodante,
non se ne dà a vedere
quando, sempre, qualcuno
la prende pel sedere.

(LA SEDIA)

4. L'acne giovanile

Quei grossi punti neri
son "frutti di stagione"

(LE MORE)

Sol. Avremo amore se diamo amore

*Targa, portachiavi d'argento e abbonamento annuo alla NET,
offerti dalla "Nuova Enigmistica Tascabile".*

2° Classificato: PIEGA
Piero Gambedotti di Favaro Veneto (VE)

Casellario a indovinelli

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

Risolvere i 5 indovinelli sottostanti e inserire le parole trovate nelle righe corrispondenti del casellario. Nella colonna centrale a bordi ingrossati dovrà leggersi, dall'alto al basso, il nome di un fedele amico di Topolino.

1. Una pentita graziosa

La bella par sia uscita dalla "mala".

2. L'esame di matematica

Questo più di qualcun farà sudare.

3. L'inezia

Cosa che certamente ha poco peso.

4. Il fanfarone e le frottole

Ne spara molte pure in poco tempo.

5. Un amico intelligente

Si tratta di Giacinto ch'è anche colto.

Sol. Copia - caldo - piuma - mitra - fiore

Il nome risultante: Pluto

3° Classificato: ILION

Nicola Aurilio di Casale di Carinola (CE)

Il nome rivelato

Inserendo la prima sillaba della soluzione dei cinque giochi di enigmistica classica nei relativi spazi del sottostante casellario si leggerà nome e cognome di un compianto politico.

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|--|--|
| 1 | | | | 2 | | | |
|---|--|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|---|--|
| 3 | | | | 4 | | 5 | |
|---|--|--|--|---|--|---|--|

1. Indovinello
L'OSPITE

Dato che l'han pregato
e pure festeggiato
certo è più che beato!

3. Crittografia

RLENTI

4. Rebus:

1 4; 4 1; 1 4 = 4 11



5. Rebus:

2 5; 3 1; 1 4 = 9 7



Sol. 1. santo (SAN); 2. Droga (DRO); 3. per D è RIDENTI = perder i denti (PER); 4. T iris; tram P; A lati = tiri strampalati (TI); 5. NI chela; reo G; G etti = nichelare oggetti (NI).
Risulta Sandro Pertini.

*Targa, portachiavi d'argento ed abbonamento annuo alla NET,
offerti dalla "Nuova Enigmistica Tascabile".*

La seduta tecnica

Ci sarà enigmistica oltre il Duemila?

Dopo il Duemila ci sarà ancora
la nostra Enigmistica? Chi sa!
Questa domanda che ci arrovella ora
ce la siam posti qualche tempo fa.

Qualcuno allor, non ricordiamo chi,
propose di parlar delle questioni
di stretto tecnicismo, ma finì
col convertirsi alle altrui opinioni.

Ed era proprio giusto! Perchè, infatti,
chiedersi ancora se il rebus, ahimé!,
debba chiamarsi - dopo tanti patti -
solo "crittografia", o chi sa che?

Oppure se l'amato indovinello
debba avere il diagramma? O anche se
tra i numeri si debba, sul più bello,
metter virgola, anche se non c'è?

Chi sa cosa diranno i nostri figli
leggendo i troppi attuali articololetti
vergati con la punta degli artigli:
ma Edipo è proprio il padre dei diletti?

Perciò, torniamo al tema del futuro,
interveniama con serenità:
in questo mondo che si fa più duro
la nostra Enigmistica vivrà?

Intervento di Ulpiano

Se ci sarà enigmistica oltre il 2000? Non ritengo possano sussistere dubbi, in quanto certamente saremo ancora una volta tutti insieme a comunicarci, come ogni anno, confidenze e novità: ed è questo l'augurio che faccio a me ed a tutti voi.

Se mai ci si potrebbe chiedere che tipo di enigmistica ci sarà fra qualche anno, a fronte delle mutazioni soprattutto tecniche che il progresso ci sta portando. Ma anche a questa domanda mi sento di poter tranquillamente rispondere che, nella sostanza, la nostra arte cambierà ben poco. Difatti se l'enigmistica è una creazione della mente, partorita dall'intelligenza e dalla cultura, non vedo come possa la semplice tecnica cambiarla; se mai potrà essere diverso il modo di comunicare, ma il pensiero è e rimarrà sempre lo stesso.

Sarebbe, a voler ragionare in contrario, come dubitare della continuità dell'opera creativa dell'uomo in quelle sezioni del pensiero che sono fini a se stesse e prescindono (o quanto meno possono anche prescindere) dal bagaglio tecnologico che cambia. Così il pittore, il poeta, il filosofo è sempre lo stesso oggi come duemila anni fa, e sarà sempre lo stesso fino a quando esisterà l'uomo.

Anche l'enigmistica, in fondo, è rimasta la stessa: riconosco che i giochi di un secolo fa ci fanno forse sorridere, ma a ben pensare, lo sforzo creativo dell'autore e quello speculativo del solutore non sono affatto mutati nella loro sostanza.

E' certamente cambiata la forma di porgere l'enigma (conforme peraltro agli stili dell'epoca) ma il nucleo dell'enigma stesso è sempre uguale: lo sforzo di trascinare l'amico in un labirinto misterioso ed ingannevole e, contrapposto, quello di annullare gli sforzi dell'amico e rintracciare al più presto la strada che porta alla verità! E in questa meravigliosa gara di emulazione, basata però sempre sulla reciproca stima e nel rispetto delle rispettive facoltà creativa e solutoria, consiste l'origine ed il principio basilare della moderna enigmistica. Se a questo si aggiunge la mancanza assoluta di un interesse venale e l'intento precipuo (sempre presente in tutti gli enigmisti) di divertirsi senza riserve mentali, si comprenderà subito che l'enigmistica sarà sempre viva ed entusiasmerà gli appassionati sino alla fine dei tempi.

Ricordo che al mio primo Congresso (Volterra 1987), mentre timidamente mi aggiravo tra i "grandi" ed iniziavo ad appassionarmi alle meraviglie nascoste dell'enigmistica, sentii parlare di "crisi" ed assistetti, stupito, a considerazioni pessimistiche sul futuro dell'arte, che quasi mi spaventarono e mi fecero temere che, nel giro di poco tempo, le riviste sarebbero scomparse e non si sarebbe più parlato di enigmi e, soprattutto, di congressi. A parte l'unica considerazione negativa sul fatto che per qualche anno non si parlò più di "congressi" ma di "convegni" (in sostanza, però, era la stessa cosa), devo confessare che mai previsione fu inesatta, per fortuna. Da oltre dieci anni partecipo sempre con entusiasmo e passione agli incontri

con amici, continuo a creare ed a risolvere giochi, conosco nuovi adepti nei quali subito mi riconosco e, per la verità, non posso certo dire di notare nell'enigmistica segni di disfacimento o di crisi.

Certamente la vita esterna rimane la stessa per tutti, e le delusioni, i tradimenti e le perdite che purtroppo ci riserva si ripercuotono negativamente anche sul mio spirito di enigmista: molto spesso i problemi del vivere quotidiano mi distolgono dal "divertimento" dell'enigmistica e, devo purtroppo confessarlo, qualche volta vengo addirittura trascinato da un pessimistico desiderio di abbandonare tutto. Sono brutti momenti nei quali il mondo esterno vacilla e, logicamente, travolge anche quelle oasi di salvezza che intanto esistono in quanto la mente è "serena" e lo spirito avverte la voglia di "giocare". Per fortuna, però, basta la telefonata di un amico che accenna ad un "pettegolezzo", la lettura di una nostra rivista o l'attesa di un imminente congresso a farmi tornare il sorriso ed a convincermi che l'enigmistica è qualcosa di bello e di eterno.

E così l'affetto dei colleghi e la passione prorompente che mi anima riescono a compensare quei vuoti ed a spingermi a continuare su questa strada affascinante.

Oggi invio i giochi per fax, e colloquio con gli amici su internet; probabilmente tra qualche tempo le riviste ci giungeranno via computer; ma continueremo ad incontrarci ogni anno come sempre per "giocare" insieme e distrarci dalle miserie che ci circondano. E questo perché l'enigmistica è sempre la stessa, immutabile nel tempo così come è immutabile il nostro pensiero e la parte più nobile del nostro spirito.

LUIGI NOTO

Intervento di Cleos

I filosofi della tradizione classica si ponevano tutti gli stessi inquietanti interrogativi: chi siamo? dove andiamo? cosa facciamo? A questi interrogativi di sempre, l'odierno cultore di enigmi ne aggiunge qualche altro, inquietante quanto i primi, e cioè: sopravviverà l'enigmistica classica? ci saranno eredi capaci di testimoniare la nostra arte nei giorni futuri?

Un tempo tali domande non ci si ponevano: da genitori enigmisti nascevano figli d'arte che, nel rispetto della tradizione, mantenevano ben alto il vessillo del proprio casato. Un tempo, infatti, non vi erano gli invadenti interessi che lusingano la vita moderna, in primo luogo televisione e computer, la prima sempre più stucchevole, il secondo sempre più coinvolgente. La vita si svolgeva sostanzialmente tra le mura domestiche, sicché gli interessi dell'uno contagiavano irrimediabilmente anche l'altro. Il salotto, insomma, era luogo di incontri e di crescita insieme.

Trovare eredi, oggi, è compito arduo, perché le distrazioni sono davvero tante (per dirla con Montale, *"nel mondo c'è un largo spazio per l'inutile e anzi uno dei pericoli del nostro tempo è quella mercificazione dell'inutile alla quale sono sensibili specialmente i giovanissimi"*). Noi non sappiamo quale sarà l'avvenire del mondo. Si salverà l'enigmistica, quella che affonda le sue radici nel mito di Edipo? Domani, tra la smisurata schiera dei navigatori di Internet, ci sarà posto per un manipolo di nostri valorosi? Certo, i giovani devono essere educati alla nostra Arte, e questo non è compito facile. Sappiamo bene che non in un solo giorno avviene la maturazione del grano, ma il seme deve essere di quello buono. Poi ci sarà tempo per la crescita e la fruttificazione.

Quando deve parlare di enigmistica ad un amico o conoscente, l'enigmista avverte un forte disagio, un disagio non legato alla difficoltà di far comprendere le varie tecniche compositive, ma scaturito dalla natura stessa del problema. L'enigmistica è, nello stesso tempo, qualcosa di troppo elementare e di troppo complicato; inoltre, tolto l'aspetto ludico da cui si trae sicuro godimento intellettuale, arte o non arte che sia, appare anche attività infruttuosa. In un mondo che fa commercio d'ogni cosa e che mercifica passioni e sentimenti, l'approccio col neofita si fa davvero difficile: è facile che sorrida se gli si spiega che un "tocco di campana" non è solo il suono emesso dalla campana ma anche una bella ragazza partenopea, però già prova qualche difficoltà ad interpretare il linguaggio ambiguo di un indovinello. Se, poi, mostra un certo interesse per la dinamica del rebus, in cui l'immagine grafica esercita ancora un vivace fascino, resta esterrefatto di fronte al meccanismo di una crittografia. Se capisce (o finge di capire) la funzione del *doppio soggetto*, si stupisce se poi gli spieghiamo che *doppio soggetto* e *descrittivismo* sono acerrimi nemici. Se, infine, lo invitiamo a riflettere sulla differenza fondamentale, soprattutto in enig-

mistica poetica, tra "abilità tecnica" e "forza espressiva" (come predicava Van Gogh a proposito degli esiti del primo impressionismo), il suo cervello si chiude a riccio e non ci sarà possibilità di interessarlo ulteriormente alle nostre cose.

Mi rifiuto di credere che il nuovo Millennio conduca alla massificazione dei cervelli, ma non sarà facile trovare nuovi adepti che siano in grado di mantenere viva, nell'animo umano, la fiamma per l'enigma classico, quello che poggia sulla dilogia e sulla forza espressiva le sue fondamenta. A mio avviso, lo sforzo da compiere non è solo quello di strapparli alla miriade di giochini propinati da una memoria virtuale, facili da seguire e niente affatto malvagi, ma soprattutto quello di far loro comprendere che la gioia di creare col proprio cervello e la propria fantasia (meglio si direbbe con la propria genialità) è assai più grande e piena e coinvolgente del semplice cimentarsi contro un meccanismo elettronico, ripetitivo ed estenuante.

La salvezza della nostra Arte sta proprio in noi, nella nostra capacità di interessare gli altri, specialmente i giovani, al piacere dell'enigma puro, all'eterna sfida tra l'ardimentoso Edipo e l'inquietante Sfinge. La sopravvivenza sembra certa per il rebus, ormai attecchito nella cultura popolare, meno certa per le altre forme enigmistiche, quasi nulla per l'enigmistica cosiddetta "poetica" che, invece, rappresenta proprio il nostro ceppo primordiale. Noi sinceramente non vorremmo che l'"animale edipico" finisse con l'estinguersi. Sperare, però, nell'immutabilità dell'enigmistica è mera utopia: essa è ciò che l'enigmista ne fa, così come la storia non è che il prodotto dell'uomo. Vorremmo, però, che l'inevitabile evoluzione recasse meno danni possibile. Non perché oggi siamo perfetti, ci mancherebbe: ma una modificazione troppo radicale finirebbe per sconvolgere questo nostro mondo, così come i nostri padri l'hanno creato e noi stiamo sforzandoci di mantenere in vita.

La sopravvivenza dell'enigmistica, a mio avviso, è sopravvivenza di un sentimento, il quale è legato al senso del mistero. Là dove resta il mistero, là sopravvive l'amore per la nostra Arte. Il mistero è destinato a rimanere perché la nostra conoscenza, per quanto si espanda, non sarà mai in grado di risolvere l'enigma dell'universo. Fin quando l'enigmistica sarà una sfida infinita che affrontiamo con noi stessi, continuerà a farci compagnia. Per questo io penso che sopravviverà. E, allora, lunga vita all'enigmistica!

GIOVANNI CASO

Intervento de Il Gagliardo

L'interrogativo io l'ho inteso alla lettera: non si vuole sapere il come, ma se la nostra attività avrà un futuro, non importa quale.

E' evidente che, interessandosi l'umanità, sin dai suoi albori, di misteri, enigmi ed affini, questa propensione può ritenersi connaturata e perenne; è altrettanto chiaro che l'enigmistica popolare, fenomeno di puro intrattenimento e comodo rifugio del tempo libero, potrà risentire di curve sinusoidali in quanto a diffusione ma non scomparire del tutto; l'oggetto della domanda sul suo futuribile, resta perciò il nostro orticello che, come tutti i piccoli appezzamenti di terreno, offre il destro a vicende di ogni genere.

Se datiamo alla fine del secolo scorso il fiorire del nostro giardinetto, in coincidenza con la nascita e l'abbastanza regolare presenza delle nostre Riviste specializzate (importa fino ad un certo punto quali), dobbiamo concludere che, fino a quando una striminzita pianticella vegeterà sul campo, l'enigmistica tra virgolette, quella in nome della quale ci siamo riuniti ad Amalfi, resterà in vita, non sappiamo in quali forme, ma ci sarà.

E' tutto e solo un fatto di editoria, allora? Non soltanto: perché, a monte delle iniziative pubblicistiche deve necessariamente sprigionarsi quella forma creativa che la passione alimenta insieme all'interesse alla realizzazione: in altre parole, l'enigmistica, nel prossimo secolo o in un altro domani, potrebbe non esserci più allorché il fervore dei suoi appassionati non sia in grado di manifestarsi all'esterno, di diffondersi seppure in un circuito di ridottissime dimensioni.

Un pericolo, benché remoto, esiste: rimango dell'idea che l'enigmistica, malgrado la fundamentalità del binomio: autore-solutore, nonostante la cordialità dei rapporti che intercorrono tra i suoi cultori, rimane un fenomeno essenzialmente individuale.

Prima di ogni cosa, perché si può narcisisticamente trovare godimento nel creare un enigma e rimirarselo da solo; e poi, se si pensa alle diversissime sfaccettature con le quali ognuno di noi si pone dinanzi o riceve dal prodotto enigmistico, ai momenti che può o vuole dedicare all'impegno ludico, all'importanza che il culto della Sfinge occupa nella vita di ogni appassionato, si deve convenire che esistono pochissimi denominatori comuni nel variegato mondo degli enigmisti.

L'individualismo del fenomeno costituisce, secondo me, l'unico pericolo che possa minacciare la sopravvivenza della "nostra" attività; perché il mondo va sempre più collettivizzandosi, si frantuma in schieramenti omogenei, mira alla globalizzazione, fa intendere che presto non ci sarà più tempo o spazio per esercitazioni solitarie o quasi, da considerarsi di una inutilità assoluta.

Se i nostri successori riusciranno a non farsi stritolare dai giganteschi ingranaggi che la tecnologia sta allestendo con rapidità impressionante, se i futuri appassionati

di Edipo sapranno prima riconoscersi e poi ritrovarsi senza farsi sommergere dalle più sofisticate forme di comunicazione, se si aboliranno i limiti di sbarramento per dare spazio anche alle più minuscole minoranze, allora non ci saranno né problemi, né pericoli per la sopravvivenza dell'enigmistica.

Purtroppo, penso che conteranno poco gli altri aspetti del problema; l'intelligenza dell'attività che ci è cara, se gli enigmi si scrivono con la mente o con il cuore, se l'enigmistica sia o no appetibile dai programmi televisivi o commercialmente ospitabile dai maggiori mezzi di informazione (il che, poi, sicuramente non è).

La mia risposta ha affrontato l'interrogativo nei suoi aspetti più generali: ma non era generale la domanda del Colonnello?

CARLO GAGLIARDI

Intervista ideale al Presidente dell'A.R.I., Magopide

- Parlando della sopravvivenza dell'enigmistica, è bene, secondo te, fare un "distinguo", cioè articolare un discorso diverso secondo le varie specie in cui essa si manifesta? -

Ritengo proprio di sì. Già prima del Duemila l'enigmistica ha due aspetti: a) quello accademico, per così dire, o tradizionale che caratterizza l'enigmistica che vuol dirsi "classica"; e b) quello popolare e più diffuso delle riviste commerciali. Tra i due si potrebbe cogliere un passaggio intermedio con i giochi, subito manifesti e già denunciati, con le parole e sulle parole con effetti collaterali di spiritosa comicità. Sfugge così, in queste condizioni, una definizione univoca dell'enigmistica e si potrebbe perciò distinguere, come tu prospetti, tra una a "senso stretto" ed un'altra in "senso lato" o più ampio.

- In questo modo, diversificando cioè il discorso, non credi che si possa rischiare una frammentazione eccessiva? -

Si tratterà piuttosto di una certa specializzazione, come del resto è già in atto nella stessa enigmistica propriamente detta, per i settori del rebus e nelle crittografie, per non dire dei componimenti in versi, poetici o no che siano. Ad ogni modo, lasciando alle proprie sicure sorti l'enigmistica-pasatempo a larga diffusione, noi dovremmo preoccuparci di quella "letteraria" e del suo destino nel prossimo millennio, se tanto ancora durerà l'Universo o se almeno qualcosa possiamo presumere per il 21° secolo. D'altra parte credo che finanche le "oziose" Accademie del Cinque-Seicento e le "leziose" Arcadie del Settecento abbiano tramandato quanto meno il gusto della parola e i supersensi della retorica.

- Riferendoci all'enigmistica che tu ami definire "letteraria", esiste, a tuo parere, un rapporto tra essa e il mondo della poesia? -

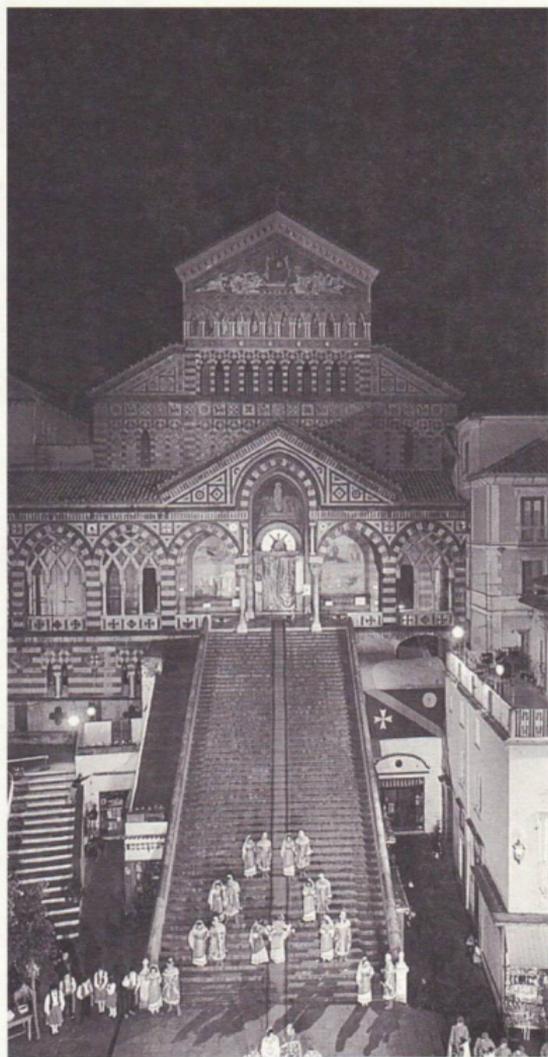
Curiosamente - anche trascurando la questione di una enigmistica veramente poetica - dovrà prendersi in considerazione un cammino comune nel futuro dell'Enigmistica propriamente detta e della Poesia globalmente intesa: hanno insieme l'inutilità mercantile e la scarsa accettazione da parte di un pubblico con altri interessi e sempre più disattento.

- Un pubblico indifferente di certo non giova né alla Poesia né all'Enigmistica. Allora non vi è via di salvezza? -

Sono abbastanza fiducioso in proposito. Converrà però sperare in una ricostruzione generale di valori culturali per riconoscere le capacità umane in quelle occupazioni dilette, ma pregevoli, dirette alla libertà dello spirito e non soggette alle leggi dell'economia. E questo potrebbe richiedere un nostro disponibile contributo.

- Potresti essere più preciso su questo punto? Che cosa si può pretendere da noi enigmisti? -

Ti son grato per lo stuzzico della domanda e ti rispondo anche a rischio di suscitare un vespaio: ho l'impressione che per il momento noi enigmisti siamo fuori tempo, non perché scriviamo disattendendo l'attualità, ma nel senso che certa nostra terminologia e le convenzioni che l'hanno determinata risentono ancora di preconcetti del primo Novecento. Prendi ad es. il canone del "doppio soggetto": chi vuoi che ci capisca prima di un lungo corso propedeutico? E poi mi sai dire in quale teoria ermeneutica inquadralo? Quindi da noi si aspetta di uniformare il nostro linguaggio agli studi, man mano sviluppati, sull'interpretazione dei testi e sulle illimitate significanze della scrittura. Senza questa necessaria fuoriuscita, non potremo lamentarci se non si accorgono di noi quelli che pure non dovrebbero ignorare la nostra esistenza.



Amalfi - il Duomo

I Moduli Solutori

1. MODULO SOLUTORI REBUS DELL'A.R.I. (a coppie)

con 12 rebus particolarmente complessi. I premi sono offerti dall'Associazione Rebusistica Italiana.

1° classificati: *medaglie d'oro (n. 2)*

2° classificati: *targhe (n. 2)*

3° classificati: *targhe (n. 2)*

2. MODULO SOLUTORI ISOLATI

con 20 giochi di cui 16 brevi, 2 poetici e 2 crittografie.

1° classificato: *medaglia d'oro della Regione Campania.*

2° classificato: *medaglia d'oro di "Tutto Enigmistica".*

3° classificato: *medaglia d'argento di "Tutto Enigmistica".*

3. MODULO SOLUTORI REBUS "LA SETTIMANA ENIGMISTICA"

con 20 rebus facilmente accessibili.

I premi sono offerti dalla Settimana Enigmistica.

1° classificato: *coppa*

2° classificato: *coppa*

3° classificato: *coppa*

4° classificato: *medaglia d'argento*

5° classificato: *medaglia di bronzo*

6° classificato: *penna*

4. MODULO SOLUTORI CRITTOGRAFIE

con 16 crittografie di Muscletone, alcune semplici altre di media difficoltà.

1° classificato: *medaglia d'oro della Regione Campania.*

2° classificato: *medaglia d'oro di "Enigmistica Oggi".*

3° classificato: *artistico medaglione*

5. MODULO SOLUTORI "POKER" (a gruppi di quattro)

con 25 lavori, di cui 23 brevi e 2 crittografie, facilmente abordabili tranne qualcuno.

1° classificati: *medaglie d'oro (n. 4) della Regione Campania.*

2° classificati: *medaglie d'oro (n. 4) di "Enigmistica per esperti".*

3° classificati: *medaglie d'argento (n. 4) di "Enigmistica per esperti".*

19° Convegno Rebus ARI

Gara solutori a coppie

1 - Rebus 4 2 7 di Quizzetto



2 - Rebus 6 4 9 di Mc Abel



3 - Stereorebus 4 1 - 2 5 - 3 1 = 7 5 - 4 di Giaco



4 - Stereo 4 1 5 7, 1 1 5 = 10 3 4 7 di Lionello



5 - Rebus 10 6 di Triton



6 - Rebus 9 10 di Tiberino



7 - Stereorebus 1' 153 5 12 = 108 di Giaco



8 - Rebus 2 - 3! - 2 2 3! = 48 di Lionello



9 - Stereorebus 57 = 525 di Tiberino



10 - Stereorebus 9 1 1 1 2 2 3 = 38-8 di Triton



11 - Rebus 2 1, 4 15, 5, 12 = 5, 88 di Mc Abel



12 - Rebus 36, 28 = 5284 di Quizzetto



Modulo solutori isolati

1. Anagramma (5 8 = 5 8)

DIVERSO

Per difendere il mio onore di maschio
mi ergo contro gli strali dell'ingiustizia
e le braccia si alzano verso il cielo
legate ad antiche catene di soggezione.
Su di me corre il rombo del tuono,
sotto di me s'adunano ombre limacciose.

Ho raccolto in un canto la mia rabbia
ma nelle stanze chiuse artigli crudeli
graffiano le illusioni della vita.
I miei piedi lasciano orme di fuoco
mentre i versi brutali della ferocia
travolgono gli ultimi sogni d'amore.

Ulpiano

sol. _____

2. Sciarada incatenata (6/11 = 15)

DOPO UNO SCONTRO AL SEMAFORO

Un cieco, certo, ci sarà il dentro
che confusione fa tra rosso e verde;
l'altro andava alla Fiera per cercare
la "familiare" sua di controllare.

Il Gagliardo

sol. _____

3. Cambio d'iniziale (5)

QUESTO NOSTRO TEMPO

Che batticuore dà, ma che progresso!
In giro c'è a chi manca pure il fiato,
le restrizioni al banco sono tante,
di stringer solo i denti ci è restato.

Cleos

sol. _____

4. Metatesi (1 6 = 7)

I MIEI AMICI

Francamente son certo spiritosi
e di umore cordiale e raffinato;
basta un gran volo della fantasia
ed ecco un bel successo in allegria!

Ulpiano

sol. _____

5. Crittografia a frase (8: 1 2 6 2 6 = 6 5 8, 4 2)

PRODI FRA SUONATORI DI CETRA

Cleos

sol. _____

6. Biscarto (7/5 = 10)

SEDUTTORE IRRESISTIBILE

E' al verde? Con un poco d'artificio
di liquido dispone eternamente
e tra questi pasticci, dolcemente,
son Margherita e l'altre cotte già.
Ma se costui dei rischi non può correre,
deve avere per forza un pied-a-terre!

Il Gagliardo

sol. _____

7. Sciarada alterna (xxooxxo)

MIA MOGLIE E' UN CICLONE

Mi porge i pedalini e va decisa,
ai ferri mi prepara un buon filetto,
con l'ago soprattutto è assai precisa
e bene i piatti netta.

Cleos

sol. _____

8. Lucchetto (4/4 = 4)

TRADIMENTO!

E' inaudito e senza senso alcuno
tormentare quel povero cornuto;
cieco ed ottuso per sua inclinazione
ora è seccato: vuol la divisione!

Ulpiano

sol. _____

9. Anagrammi abbinati (3/6 = 3 6)

PARLA DONNA FIFI'

Mi stendo su cuscini ed imbottite
tenendomi le scarpe ed alzo il gomito,
ma i maschi me li faccio con piacere
sui pavimenti lucidati a cera!

Cleos

sol. _____

10. Lucchetto (5/6 = 5)

RISTORANTE DI LUSSO

Di gran promiscuità ha tante stelle,
ma mi serve uno schifo di portata;
anche il capo palesa confusione
eppur ci trovi folle a profusione!

Ulpiano

sol. _____

11. Sciarada alterna (xxyxyyyyy)**LA QUESTIONE DELLE QUOTE LATTE**

Questo cartello induce a soffermarsi e a portare rispetto alla corrente; ma a chiudersi così, passa l'inverno in modo assai spinoso ed indolente; se tutti se ne fregano, che vale pestare i piedi? E' chiasso solamente!

Il Gagliardo

sol. _____

12. Anagramma (7/4 = 11)**ENTRAINEUSE DISORDINATA**

Tra i tipi navigati (ma che arie!) s'agita tanto e mette in mostra il seno; portata è a soddisfare ogni capriccio ma, alla fine, rimedia un bel pasticcio!

Ulpiano

sol. _____

13. Cambio di vocale (12)**CONTRABBANDO DI VALUTA**

Da un contingente all'altro per passare l'esigenza di liquido è pressante; ma c'è un'alterazione nel contante. Non finisce così codesta storia!

Il Gagliardo

sol. _____

14. Lucchetto (8/ 1 9 = 4)**DON GIOVANNI NON DEMORDE**

Strano davvero: mi dicono farfallone perché passo la notte con le star. Sono maturo, io? Che posso far se faccio la figura del melone!

Cleos

sol. _____

15. Sciarada incatenata (5/4 = 7)**BREVISTA VALENTE**

Trascorso è il tempo dei suoi versi brevi quando per "La Sibilla" era di casa; in passato ha espresso un gran calore, a tutti trasmettendo il buon umore!

Ulpiano

sol. _____

16. Incastro (5/4 = 4 5)**DESIDERIO DI PACE**

Questo tumulto nel seno mi cresce tra tremori di stelle. Aspetterò la corsa dei cavalli prima di ritirarmi.

Una piccola casa tra i libri ho chiuso ad un calare di picchi. Tra gli spacchi dell'anima mia s'acquetano i rimorsi.

Fuori, sulla distesa di neve, dove le rose stentano a fiorire, s'allunga la linea dei monti in una conchiglia d'aurora.

Cleos

sol. _____

17. Sciarada alterna (4 5 = 9)**NEOELETTE DELUSE**

Pur se, galvanizzate per la carica, ormai scintille non ne fanno più, nel vorticoso gioco della vita finiran col cadere a testa in giù!

Ulpiano

sol. _____

18. Cambio di consonante (5)**SILVIA, LA STRIPTEASER**

Si, chi le fa la guardia è il numero uno, gli altri fanno a pedate dirimpetto; pur questa, che si spoglia con lo sguardo, al gioco ci sta sempre, ci scommetto!

Il Gagliardo

sol. _____

19. Scarto (7/6)**UNO STALLONE SUPERBO**

Emerge dalla massa e tra i cavalli impone la sua mole; ha gambe solidissime e su di lui s'è posato il sole.

Cleos

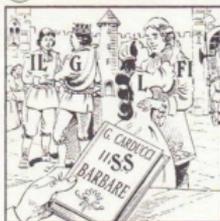
sol. _____

20. Anagramma (6 2 4)**USCI' DAL DISORDINE***Il Gagliardo*

sol. _____

Modulo "La Settimana Enigmistica"

1 Frase: 2, 9, 2, 6 (Till)



Sol:

2 Frase: 4, 7, 6 (Sir Drake)



Sol:

3 Frase: 6, 9 (Bang)



Sol:

7 Frase: 4, 8 (Sirius)



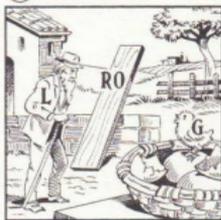
Sol:

8 Frase: 8, 6-6 (Cleos)



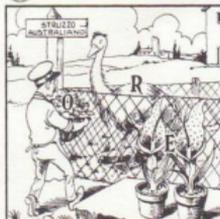
Sol:

9 Frase: 6, 9 (Civot)



Sol:

13 Frase: 5, 7 (Briga)



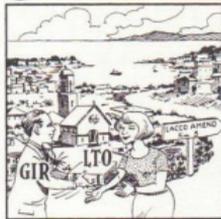
Sol:

14 Frase: 10, 2, 4, 6 (Bang)



Sol:

14 Frase: 10, 2, 4, 6 (Bang)



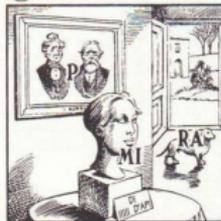
Sol:

17 Frase: «1, 6, 7», 2, 2, 6 (Briga)



Sol:

18 Frase: 9, 2, 8, 4 (Briga)



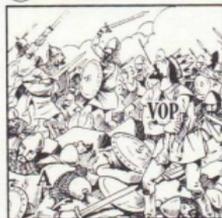
Sol:

4 Fr.: 7, 3, 2, 9, 2, 7 (La B.)



Sol:

10 Frase: 9, 9 (Vaud)



Sol:

15 Frase: 5, 6, 2, 3 (Oliver)



Sol:

19 Frase: 9, 7 (Bang)



Sol:

5 Frase: 7, 2, 5, 9 (Aliada)



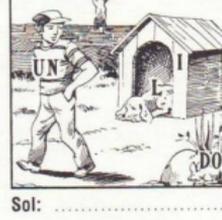
Sol:

11 Frase: 2, 12, 6 (Tenaviv)



Sol:

16 Frase: 9, 11 (Giaco)



Sol:

6 Frase: 7, 2, 7 (Bang)



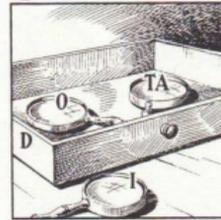
Sol:

12 Frase: 7, 8 (Grafos)



Sol:

16 Frase: 9, 11 (Giaco)



Sol:

20 Frase: 3, 1, 6, 5, 3, 7 (Ilion)



Sol:

Modulo crittografie "Muscletone"

SEMPLICI

1. (1 6 7 = 5 9)
ASSIS.
 sol. _____
2. (2 6 3 1 = 1' 5 6)
AAA...
 sol. _____
3. (1' 1 2 3; 5 1, 2 1, 3 4 1, 1 = 7, 6, 3 9)
RIA
 sol. _____

A FRASE

4. (2 4 3 4 = 6 7)
PER FREGARMI IL PIZZO
 sol. _____
5. (2 7 4 = 1' 6 6)
IL LATTE IN FORMAGGIO...
 sol. _____
6. (7, 4? = 5 6)
PENSI CHE PAGHERA'?
 sol. _____

SINONIMICHE

7. (6 1 2 7 = 9 2 5)
SANSE
 sol. _____
8. (2 4 1 : 7 = 5 9)
.ECONDI
 sol. _____
9. (2, 1 7, 1 4 = 1' 9 5)
LEZZU.E
 sol. _____

PERIFRATICHE

10. (3 "1"? 1 8: 1'1 = 9 6)
.ENITO IL DUCE
 sol. _____
11. (1 6 2 4: 6? 2 = 5 6 2 8)
L'APE IMMOTA
 sol. _____
12. (1 4 1: 3 2 5 2 = 5 6 2 5)
D.M. JUAN CARLOD
 sol. _____

VARIETÀ

13. Monosillabo a rovescio (1 3, 1' 1 4 = "10")
...LLMNNOPP...
 sol. _____
14. Inversione (5 2 7 = 7 2 5)
RUOLO COMICO
 sol. _____
15. Antipodo palindromico (5 1' 3 1 7)
VICINO PAONAZZO
 sol. _____
16. Cernita (5 9)
INIZIA LA FIGLIOLANZA
 sol. _____

Gara Solutori "Poker"

Regolamento

1. Ogni gruppo sarà costituito - a mezzo di estrazione - da quattro solutori, di cui uno con funzioni di CAPOGRUPPO.
Gli ultimi iscritti, che non riescano a formare un gruppo-poker, possono partecipare qualunque sia il numero dei congruppati (anche in coppia o in tris).
2. MODALITA' DI SVOLGIMENTO
Alla partenza, i capigruppi riceveranno la carta n.1 che contiene cinque giochi, risolto i quali si potrà chiedere la seconda carta, restituendo la prima con le soluzioni annotate in stampatello. E così di seguito fino alla quinta.
Se una carta manca anche di una sola soluzione, non si può ottenere quella successiva, a meno che non si impegni una Sfinge. Ciascun gruppo, infatti, dispone di due Sfingi, ognuna delle quali dà la possibilità di affrancare una soluzione. Le Sfingi possono essere impegnate a partire dalla terza carta e non più di una per carta.
3. PENALITA'
Chi utilizza le Sfingi subisce una penalità sul tempo di gara. In particolare:
- per la prima, la penalità è di 5 minuti;
- per la seconda, la penalità è di 10 minuti.
Impegnandole entrambe si otterrebbe, in totale, una penalità di 15 minuti, da assommare al tempo di gara. Naturalmente ogni squadra valuterà bene l'opportunità di utilizzarle.
4. POSTI DISTRIBUZIONE CARTE
Sono indicati da appositi numeri.
Abilitati al ritiro delle carte sono solo i Capigruppi che, nel ritirare una carta, sono tenuti a restituire tutte le copie della precedente.
È vietato correre o causare trambusto.
Se più capigruppi debbano ritirare la medesima carta, sono pregati di mettersi in fila e di attendere il proprio turno. Gli inadempienti possono essere squalificati!
La squadra che termina la gara dovrà abbandonare la sala in silenzio.

IL COMITATO

57° CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI 1998

GARA SOLUTORI "POKER"

PRIMA CARTA CAPOGRUPPO _____

1. Scarto sillabico iniziale (7/4)

AMICI ENIGMISTI, ALL' OPERA!

Gli elementi ci son tutti e occorre
che qui le soluzioni sian cercate:
qui, anche la più piccola trovata
dev'essere beccata!

Cleos

sol. _____

2. Anagramma (9 7 = 9 7)

VECCHIETTA ARZILLA

Fare le scale è cosa che fa male
e nella tromba s'ode un ansimare;
ma lei s'ostina a credere così
sempre più rossa fino a diventare.

Il Gagliardo

sol. _____

3. Cambio d'antipodo (9)

I PIANI DI BERLUSCONI

Con licenza parlando, il Cavaliere
aspira a un posto ben qualificato:
tutela in gran segreto i suoi disegni
ma quando s'accalora lascia il segno.

Ulpiano

sol. _____

4. Anagramma (2 7 1 7 = 5 3 9)

IL FESTIVAL DI SANREMO

E' uno splendore quando s'apre e a volte,
tra i vari artisti in vena, ci presenta
pezzi d'una raccolta assai preziosa.
Ora s'intreccia un canto che trasporta
su in alto, all'esibirsi delle stelle
tra scene eccelse tutte in bianco e rosa.

Cleos

sol. _____

5. Cambio di genere (5)

LA COPPIA SI RITIRA DAL DOPPIO MISTO

Qualche cosa è successo se Mercedes
proprio non ce la fa a proseguire;
con lui, benché pesante e un poco grezzo,
un cappotto poteva anche riuscire!

Il Gagliardo

sol. _____

57° CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI 1998

GARA SOLUTORI "POKER"**SECONDA CARTA**

CAPOGRUPPO _____

6. Scarto iniziale (9/8)**MAFIOSI ALLA SBARRA**

In tal processo occorre stare attenti ai testimoni, e guai a passare il segno ch  una trama cos  sottile e vaga pu  diventar di lutto il contrassegno!

Il Gagliardo

sol. _____

7. Lucchetto (5/7 = 8)**COIFFEUR IROSO MA BRAVO**

Di buon umor ravviva tante chiome ma poi, con tono grave, sbufa e sfiata. D'aspetto   duro ma il suo cuore   d'oro,   sempre in forma e saggio nel lavoro.

Ulpiano

sol. _____

8. Cambio d'iniziale (5)**INSIEME AL MERCATO**

I zoccoli battendo per la strada la domestica va (e con lei va babbo!). Davvero ha delle curve mozzafiato: fa perdere la testa di filato!

Cleos

sol. _____

9. Anagramma (2 4 7 = 4 9)**SERATA DI GALA AL SISTINA**

Non si prest  il motivo, proprio autentico, ad interpretazioni deformanti. "Allegria, allegria!" Forse   il momento previsto per le "Maschere d'argento"?

Il Gagliardo

sol. _____

10. Sciarada (3/8 = 11)**VIVEUR**

Spirito forte eppur pronto alle coccole difende, per natura, ogni rapporto. con gran cura si dedica al bel sesso e, con le donne; o dio se ha successo!

Ulpiano

sol. _____

57° CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI 1998

GARA SOLUTORI "POKER"**TERZA CARTA** CAPOGRUPPO _____**11. Incastro (6/6 = 12)****ATTRICE AL TRAMONTO**

Un di splendida, appare ormai cadente:
ora è nervosa, arida e tremante,
ora è dolce, non è per niente strana
e ci ricorda un tocco di campana!

Ulpiano

sol. _____

12. Raddoppio di consonante (4/5)**NERVOSETTA, LA PUPA!**

Mi fa il "filo" sia pur tra mille attriti
e, nel suo giro, è lei che fa faville,
ma di tensioni e strette è preda, essa:
si prenda una compressa!

Cleos

sol. _____

13. Anagramma (4 6 = 10)**LA MOGLIE PRELEVA IL MARITO DALLE SFILATE**

Biondi riflessi hanno quei frangenti
dove il sole accarezza le emergenti:
ma io sotto il braccio me lo porto senza
che in brutti siti passi l'esistenza.

Il Gagliardo

sol. _____

14. Sciarada (6/5 = 4 7)**SIGNORA MISTERIOSA**

Stupefacente, in fior, che bella donna,
ma, detto in breve, è tipo anche volgare!
Piano piano palesa gran grettezza
e, a volte, assai difetta di chiarezza.

Ulpiano

sol. _____

15. Cambio d'iniziale (5)**SON PROPRIO COTTO DI CLAUDIA**

Ad occhi chiusi a lei mi abbandono,
per quella mi canzonano non poco:
son sempre sullo specchio a rimirarmi,
a flettermi, persino a impennacchiarmi.

Cleos

sol. _____

57° CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI 1998

GARA SOLUTORI "POKER"

QUARTA CARTA CAPOGRUPPO _____

16. Anagramma (1 3 2 4 = 10)**YLENIA MI FA IMPAZZIRE**

Anch'ella viene con le altre - è il colmo!-
quando il Parco ha le stelle e intorno è scuro.
Più di trecento al di me ne farei
pure sapendo di finire al muro.

Cleos

sol. _____

17. Sciarada alterna (4/7 = 2 9)**CASTA, ATTEMPATA DIVA**

Vergine, lei? Ma certo, è naturale,
pur se, girando, infine s'è ingrassata;
non abbandona mai i suoi principi
e vuole, in assoluto, sol regali!

Ulpiano

sol. _____

18. Scarto (6/5)**ARRIVA IL CAMPIONATO DI PALLANUOTO**

Tra l'andata e il ritorno le partite
son tante; e in tali incontri, in conseguenza,
nelle vasche, con tal giro di vite,
i campioni maturino in crescita!

Il Gagliardo

sol. _____

19. Anagramma (7 5 = 5 7)**BUTTAFUORI VIOLENTO**

S'imporpora, diventa insofferente,
si scaglia contro chi alza le mani.
Grandi risorse ha, non lo nascondo:
roba dell'altro mondo!

Ulpiano

sol. _____

20. Crittografia a frase (4 3 5 5 = 10 7)**FRECCE A PERPENDICOLO SULLA TRAVE***Il Gagliardo*

sol. _____

57° CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI 1998

GARA SOLUTORI "POKER"

QUINTA CARTA CAPOGRUPPO _____

21. Scarto (7/6)

UN REGISTA LEZIOSO

Se per questo motivo o per quell'altro
"girare" nelle strade gli è concesso,
è poco più che tozzo e un contenuto
d'affettazione lo distingue spesso.

Il Gagliardo

sol. _____

22. Cambio d'iniziale (5)

VECCHIO GRAMMOFONO

Le punte qui non mancano, ma l'insieme
è stato sezionato dai maschetti.
E poi si sente veramente male:
il disco deve avere dei difetti.

Cleos

sol. _____

23. Sciarada incatenata (6/4 = 8)

IL BOSS SI È RITIRATO

Chi lo cerca sarà in difficoltà
perché trovarlo non è sempre facile:
in pochi l'hanno visto e per raggiungerlo
son dovuti arrivare in capo al mondo.
E poi risulta che da lunga pezza
è mal ridotto e non è più all'altezza.

Il Gagliardo

sol. _____

24. Anagramma (9)

LE GUARDIE REALI

Non fanno piega, sfilano a cavallo,
sgambettano con effetto disinvolto;
ma se nel Corpo serpeggia insofferenza
è pronto il trattamento di quiescenza!

Ulpiano

sol. _____

25. Crittografia a frase (8 7 3 5 = 1 7 6 1 8)

DI GIACOMO RUSSO VIVIANI

Cleos

sol. _____

57° CONGRESSO NAZIONALE
DI ENIGMISTICA CLASSICA

AMALFI
1998

GARA SOLUTORI
“POKER”



La Sfinge con Edipo

si gioca dalla terza carta in poi.
Vi consigliamo di tenerla in stipo:
vedete voi!

CAPOGRUPPO _____

Soluzioni

MODULO REBUS "ARI"

1. CA sedi la rissa! = Case di Larissa - 2. tra C cenere è lì mina TE = Tracce nere eliminate - 3. miss I - lì terrà - ari à = Missili terra-aria - 4. onde G giare colmare, A V versò = Ondeggiare col mare avverso - 5. su P rema Z; I à pale S E = Supremazia palese - 6. R A nocchieri pugnanti = Ranocchie ripugnanti - 7. d'O mestì che facce ND E! = Domestiche faccende - 8. VI - via! - PP la usi! = Vivi applausi - 9. buffo diventò = Buffo di vento - 10. buscàvale S e P re da ZZO = Bus Cavalese-Predazzo - 11. BI è, come S chino, conte, G no = Bieco, meschino contegno - 12. tra madide, lì catalana = trama di delicata lana.

MODULO SOLUTORI ISOLATI

1. ponte levatoio = poeta violento - 2. addome/mesticatore = addomesticatore - 3. corsa/morsa - 4. i cognac = cicogna - 5. citaredi: e ci capita lì Romano = citare dieci capitali, Roma no - 6. marcita/torte = marciatore - 7. bici/lana = bilancia 8. muto/toro = muro - 9. epa/argine = ape regina - 10. pasta/stazza = pazza - 11. stop/riccio = stropiccio - 12. canotti/mare = manicaretto - 13. travasamento/travisamento - 14. plastron/l'astronomo = pomo - 15. cuccù/Cuma = cuccuma - 16. marea/noce = mano cerea - 17. pile rotte = pirolette - 18. porta/posta - 19. scoglio/soglio - 20. lasciò il caos.

MODULO REBUS "LA SETTIMANA ENIGMISTICA"

1. IL con G re; SS odi; ama L FI = Il Congresso di Amalfi - 2. A verme; mori AF; ER rea = Aver memoria ferrea - 3. ACC usa mani F; est A = Accusa manifesta - 4. RI sotto conì L; radi C; chiodi T; RE viso = Risotto con il radicchio di Treviso - 5. colla NA; diversi D, A; N teschi = Collana di versi danteschi - 6. AU mento di re; N dita = Aumento di rendita - 7. M à N otre; M à N tè = Mano tremante - 8. è S presso MI: la notò R in O = Espresso Milano-Torino - 9. L avo; RO asse; G nato = Lavoro assegnato - 10. A periti; VOP re ferito = Aperitivo preferito - 11. UN mandò L in I; stava lì DO = Un mandolinista valido - 12. MA ligneo; pini ONI = Maligne opinioni - 13. O per emù R; ari E = Opere murarie (rebus di Giaco, non di Briga) - 14. GIR ad Ischia dà LTO volume = Giradischi ad alto volume - 15. mercè E sente D, A Iva = Merce esente da IVA - 16. in D O lente, I no, però sì TA = Indolente inoperosità (rebus di Briga, non di Giaco) - 17. Lidi OM; agenti LE; D idea; mici S = "L'idioma gentile" di De Amicis - 18. P avimento di cera MI; cane RA = Pavimento di ceramica nera - 19. In OL tra remi SS, I v'è = Inoltrare missive - 20. chiede CI solo TT a conte N; Aci A = Chi è deciso lotta con tenacia.

MODULO CRITTOGRAFIE

1. T ASSIST abilità = Tassi stabiliti - 2. là sinora gli A = L'asino raglia - 3. s'è là RIA; cassi A, vi è, con sola R, I = Salaria, Cassia, Vie Consolari - 4. fò così tra peli =

Focosi trapeli - 5. la caciara muta = L'acacia ramuta - 6. salderà, dici? = Salde radici - 7. intere, S se diparte = Interesse di parte - 8. ci stia S: portate = Cisti asportate - 9. li, M mediato, è sito = L'immediato esito - 10. sta "M"? B eccovelo: c'è = Stambecco veloce - 11. M alieno ci vedi: sciamo? No = Malie nocive di sciamano - 12. S ogni D; ora ti diamo re = Sogni dorati di amore - 13. M una, l'O idem = "Mediolanum" - 14. parte di spirito = spirito di parte - 15. rosso d'ira a ridosso - 16. mamma primipara.

SCHEDE SOLUTORI "POKER"

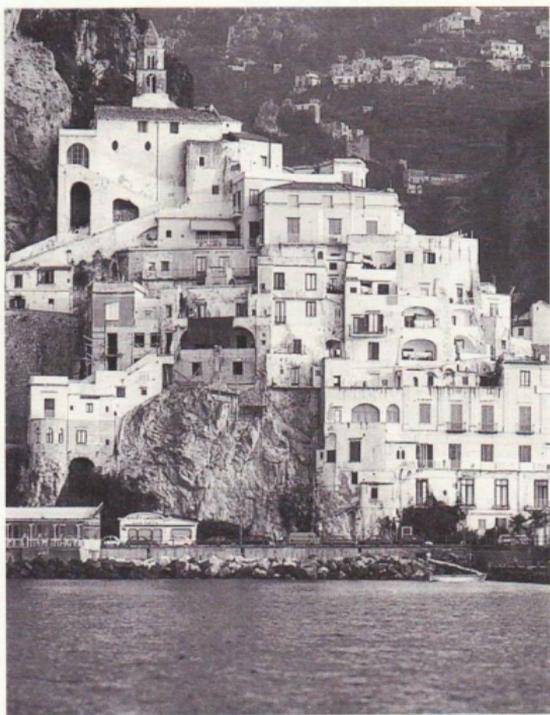
Prima Carta: 1. chimica/mica - 2. musicante stonato = comunista testona - 3. bacalare/ceralacca - 4. la miniera d'argento = gerla dei montanari - 5. panna/panno -

Seconda Carta: 6. staffetta/taffetà - 7. linfa/fagotto = lingotto - 8. renna/benna - 9. la vera cagione = gaio carnevale - 10. gin/ecologia = ginecologia -

Terza Carta: 11. stella/foglia = sfogliatella - 12. mola/molla - 13. onde dorate = deodorante - 14. atropa/lazzo = atro palazzo - 15. nanna/canna -

Quarta Carta: 16. l'ora di cena = calendario - 17. lana/morchia = la monarchia - 18. viavai/vivai - 19. eritema secco = merce esotica - 20. asse con dardi ritti = asse-condar diritti -

Quinta Carta: 21. pianino/panino - 22. arnia/ernia - 23. scampo/polo = scampolo - 24. pantaloni/lantopina - 25. distinti campani per versi = d'istinti campani i per-versi.



Amalfi - scorcio dal mare

Le altre Gare
“In contemporanea”



Gara Estemporanea

Regolamento

Per un gioco di qualsiasi tipo (poetico, breve poetico, breve epigrammatico, crittografia, rebus, frasi anagrammate, ecc.) sul seguente tema:

LE VILLE DI RAVELLO: RUFULO E CIMBRONE

Per quanto riguarda l'esposto crittografico, esso è assolutamente libero, purché abbia un qualche riferimento al tema: può essere RUFULO, CIMBRONE, VILLE DI RAVELLO, ma anche di tipo RU..LO (aggiungendovi FO), CIMBROLONE (eliminandovi LO), ecc.

Per quanto riguarda la frase anagrammata, non vi è alcun vincolo circa l'estensione della frase matrice.

La commissione valuterà i tre migliori lavori appartenenti a qualsiasi categoria di giochi.

Si rammenta che i lavori - manoscritti in modo leggibile e regolarmente firmati - devono essere consegnati al personale dell'organizzazione, di servizio alla ricezione (termine ultimo: ore 13.15 di sabato 18).



Villa Cimbrone: la Terrazza dell'Infinito



Villa Rufolo: i Giardini; sullo sfondo il versante orientale della Costiera Amalfitana

1. classificato: medaglia d'oro della Regione Campania;
2. classificato: medaglia d'oro offerta da "Enigmistica Autodefinita";
3. classificato: medaglia d'argento offerta da "Enigmistica Autodefinita".

Premio speciale "Divina Costiera"

Per un gioco di qualsiasi tipo secondo le modalità e i termini di cui al regolamento previsto per la "Gara Estemporanea".



*Premi (a pari merito):
tre trofei offerti rispettivamente dal Comune di Amalfi,
dall'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Amalfi e
dall' Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Ravello*

Gara di composizione "Rebus più breve"

La gara si svolge per coppie di autori che, entro il tempo prestabilito, devono creare un rebus ed un breve epigrammatico, di 4-6 versi, sul seguente tema:

OMAGGIO A TOTO'

Il principe della risata

(nel centenario della sua nascita)



Totò, Peppino e Titina De Filippo

Nasce a Napoli il 15 febbraio 1898 da Anna Clemente e da N.N. e, fin dall'infanzia, viene chiamato Totò, sebbene nella vita privata abbia voluto che lo chiamassero Antonio.

Comincia a lavorare in teatro sul finire della Grande Guerra, ma senza riscuotere alcuna paga.

Nel 1924 il marchese Giuseppe De Curtis lo legittima come figlio e sposa Anna Clemente.

Interpreta riviste ed operette di grande successo, tra cui "Madama Follia", "Mille e una donna", "Bacco Tabacco e Venere", "Messalina", "I tre moschettieri". Nel 1937 interpreta il suo primo film, "Fermo con le mani!", a cui seguiranno altri 96, tra cui "Fifa e arena", "L'imperatore di Capri", "Totò cerca casa", "Totò a colori", "Misericordia e nobiltà", "L'oro di Napoli".

Con "Guardie e ladri" di Steno e Monicelli e con "Uccellacci e uccellini" di Pasolini vince i "Nastri d'argento" del Sindacato Nazionale Giornalisti. Nel 1961 una giuria di giornalisti gli assegna a Saint Vincent la "Grolla d'oro" con la motivazione: "Al merito del cinema, per avere da lunghi anni onorato l'arte e il genio del Teatro dell'Arte".

Ormai quasi cieco, muore il 14 aprile 1967, durante la lavorazione del film "Capriccio all'italiana".

1^a Class.: medaglie d'oro (n. 2) della Regione Campania.

2^a Class.: medaglie d'oro (n. 2) offerte da "Enigmistica In"

3^a Class.: medaglie d'argento (n. 2)

Trofeo "Super-C"

Il Trofeo "Super-C" è assegnato al campione del Congresso, l'Enigmista che totalizza il maggior punteggio di classifica, stilata sulla base dei risultati dei vari concorsi autori e solutori: ad ogni primo premio sono assegnati 3 punti, 2 al secondo ed 1 al terzo.

Classifica Provvisoria

(a seguito dei risultati delle gare bandite con il comunicato n.1)

1° ILION con punti 9 (2 poetici, 1 crittografie, 3 Campania Felix, 2 G.H. Excelsior, 1 NET).

2° PIEGA con punti 6 (2 brevi, 2 Enigmistica In, 2 NET).

3° FRA DIAVOLO con punti 5 (2 frasi anagrammata, 3 Amalfi);

GIACO con punti 5 (2 rebus, 3 Apudmontem)

IL PRIORE con punti 5 (1 enigma, 2 Campania Felix, 2 Amalfi);

MAGOPIDE con punti 5 (1 brevi, 1 Campania Felix, 3 G.H. Excelsior).

Seguono:

A 3 punti: Atlante, Guido, Il Centauro, Il Nano Ligure, Mariella, Marina, Megaride, Orofilo, Pindaro, Snoopy, Triton.

A 2 punti: Il Faro, Tristano.

Ad 1 punto: Bein, Cestaro, Frac Rosso, Mavi, Mc Abel, Ser Bru.

Al termine di tutte le gare, autori e solutori, qualora vi fosse parità di punteggio, si deciderà mediante la disfida dell'Ordalia Sfingica (!).

Premi:

- al campione: piatto d'argento offerto da "La Settimana Enigmistica".

- al vice campione: dipinto dell'artista Franco Vitale di Lipari.

CACCIA AL TESORO "DONNA"

1. È stata riservata a tutte le partecipanti, a gruppi di tre.
2. Scopo: risolvere una serie di facili quiz, basati essenzialmente sull'intuito. La soluzione di ciascun quiz indica la località in cui bisogna recarsi e la parola d'ordine per ottenere la busta successiva.
3. Vince il gruppo che giunge per primo all'arrivo.

Premi:

Per i primi tre gruppi classificati: ciotoline d'argento

MINI-TORNEO DI TRESSETTE

A ciascun partecipante è stata offerta una pergamena con le regole "moralì" di Chitarrella, il monaco napoletano inventore del gioco, che qui fedelmente trascriviamo:

Se vuoi avere il vanto di giocatore sublime, abbi cura di fare il punto.

Dolersi delle carte è cosa viziosa, mostrarle poi è dannosissimo.

Procura di vedere le carte degli altri e tieni ben chiuse le tue.

Il giocatore astuto è calmo e ilare.

Colui che scarta a caso, merita di essere condannato tutti i giorni e in ogni momento.

Il primo scarto del compagno ti serva di norma e non giocare a quel seme.

Se vuoi vincere, non dimenticare che vince colui che fa più punti.

Premi:

Per le prime tre coppie classificate: "mini-vassoi" d'argento per "mini-tressette" di Chitarrella.

Frammenti di Stelle

1. LA FONTANA ENIGMATICA

La soluzione del cambio di consonante è "ancora/anfora".

Premio:

Artistica anfora di ceramica offerta dalla ditta Solimene di Vietri sul Mare (SA)

2. FRAMMENTI DI STELLE

Si tratta di indovinare i nomi degli autori di alcuni recenti lavori o di "classici" famosi, per combinare altri nomi di enigmisti.

Premi:

Tre abbonamenti annui alla NET e pubblicazioni offerte dalla Biblioteca Enigmistica Italiana, dalla Fondazione "Olga Rogatto" e dal Labirinto.

3. REBUS-INDOVINELLI

Si tratta di indovinare l'oggetto contenuto in un pacco risolvendo delle frasi "rebussate" che danno origine ad indovinelli sulle lettere alfabetiche.

La soluzione è la seguente: 1) Nella pineta vi è chi ostenta un cappellino a puntino (I); 2) Lorella ne possiede tre nessuna Maria (L); 3. Prima di velo estrema di vov (V); 4) Termina la vita ma non il passo (A); 5) Sibila e ha l'aspetto di biscia (S); 6) Sarà a cerchio ma lo rifarebbe Giotto (O).

Soluzione: IL VASO.

Premio:

Vaso di cristallo e argento.

4. REBUSKJ

Si tratta di ideare dei rebus a seguito dell'estrazione di carte riproducenti figure di oggetti o lettere alfabetiche.

Premi:

Tre abbonamenti annui con medaglia d'argento offerti dalla NET, pubblicazioni della B.E.I., della Fondazione Rogatto e de Il Labirinto.

5. INDOVINELLO MISTERIOSO

Si tratta di indovinare l'oggetto contenuto in un pacco risolvendo il seguente indovinello presentato con forma di scrittura enigmatica. Indovinello: Preciso quando viene / mi serve in un piatto / dei primi e dei secondi. Così va proprio bene. (soluzione non "l'oste", soggetto apparente, ma l'orologio, soggetto reale).

Premio:

Orologio Zarvath offerto dalla RegalSport di Napoli.



VILLA CARUSO

SERVIZI SANITARI RESIDENZIALI

Via S. Potito - 84086 Roccapiemonte (SA)

Tel. 081/514.41.79 - Fax 081/514.42.02

*ha offerto ai congressisti la cartella di lavoro
con il logo di Edipo e la Sfinge.*



VILLA ALBA

CENTRO MEDICO DI RIABILITAZIONE

Via Atenolfi, 53 - 84013 Cava de' Tirreni (SA)

Tel. 089/44.47.13 44.16.47 - Fax 089/44.47.13

*ha offerto ai congressisti un artistico piatto
di ceramica, riproducente uno scorcio della Costiera
Amalfitana, proposto come Rebus la cui soluzione è:*

fra GI limoni lido RO = Fragili monili d'oro

Il Comitato Organizzatore

Cleos - Caso Giovanni di Nocera Inferiore (SA)

Il Gagliardo - Gagliardi Carlo di Napoli

Sonia - De Angelis Sonia di Scafati (SA)

Stefania - De Angelis Stefania di Scafati (SA)

Ulpiano - Noto Luigi di Napoli

I Partecipanti

Admiral - Oss Armida di Tione

Aldebaran - Respighi Emilio e Signora Paola Ponzani di Milano

Anemone - Cozzolino Adriana di Milano

Anna - Stefani Anna di Roma

Arcanu - Nucara Domenico di Reggio Calabria

Argon - Aragona Raffaele e Signora Stefania Como di Napoli

Asso - Carbognin Alessia di Ravenna

Atlante - Malaguti Massimo di Bologna

Azzuolo Vittorio e Signora Anna Angarano di Roma

Bang - Balestrieri Angelo di Castellammare di Stabia (NA)

Barak - Baracchi Andrea di Carpi (MO)

Barigazzi Giovanni e Signora Rosa Maria Mussi di Mazzo di Rho (MI)

Beppe - Varaldo Giuseppe di Imperia

Bernardo l'Eremita - Oliviero Fortunato di Milano

Bianco - Maestrini Paolo e Signora Maria Malatesta di Cogozzo (MN)

Bonalumi Giovanni e Signora Gabriella Oldrini di Sesto San Giovanni (MI)

Brac - Carbognin Giovanna di Ravenna

Brambilla Enrica di Vimercate (MI)

Briga - Brighenti Giancarlo di Milano

Brunos - Bruno Sebastiano e Signora Lucia di Torino

Cambi Aldo di Firenze

Caradossi Marcello di Roma

Carbonara Francesco e Signora Marzia di Milano

Caso Lucia di Nocera Inferiore (SA)

Caso Marianna di Nocera Inferiore (SA)

Caso Pasqualina di Nocera Inferiore (SA)

Castaldo Anna di S. Sebastiano al Vesuvio (NA)

Castelli Giuseppe e Signora Ida Angarano di Roma

Cazzuola Umberto e Signora Gina Vecchi di Roma

Cesco Raffaella di Catanzaro

Chat - Chiodo Attilio e Signora Maria Marazzano di Sanremo

Chirco Nicola e Signora Angelina Angarano di Roma

Costa Giuseppe e Signora Luigia Toni di Pisa

I Partecipanti

Daniele Cesare e Signora Vanda Biasini di Roma

Daniele Valerio di Roma

De Filippo Simona di Roma

Dendy - Dendi Giorgio di Trieste

Diotallevi Francesca di Roma

Edgar - Bellini Edgardo di Napoli

Enrico IV - Anzovino Fernando di Campobasso

Fama - Magini Fabio di Firenze

Fava Giovanni di Piosasco (TO)

Favolino - Daniele Mario di Roma

Federico - Mussone Federico e Signora Corinna di Roma

Fenza Caso Rosa di Nocera Inferiore (SA)

Filocamo Maria di Locri (RC)

Frac Rosso - Grasso Francesco di Catania

Fra Diavolo - Filocamo Carmelo di Locri (RC)

Fra Me - Melis Franco e Signora Maria Antonietta Pau di Cagliari

Fraterno - Ferrari Gaetano e Signora Maria Gabriella Centenari di Codogno (LO)

Funaioli Paolo e Signora Rosalba di Pisa

Gabriel - Pizzi Domenico di Brancaleone (RC)

Gagliardi Antonio di Napoli

Gagliardi Fabio di Napoli

Gagliardi Mazzocchi Giselda di Napoli

Galdino da Varese - Portaluri Roberto di Varese

Giacco - Corvi Gianni e Signora Liliana Grande di Milano

Giampion - Viglione Giampietro di Cagliari

Gioia Aldo di Campobasso

Giona - Nati Sergio e Signora Liliana di Roma

Gipo - Pontrelli Giuseppe e Signora Marina di Roma

Gipsy - Tirino Rosaria di Milano

Giuliani Beatrice di Milano

Giuliani Valeria di Milano

Granata Vincenzo e Signora Marilena Ucelli di Roma

Guido - Iazzetta Guido di Milano

Hertog - Gasperoni Lamberto e Signora Teresa Gemma Turchetti di Milano

Hidalgo - Hidalgo de La Torre Rafael di Roma

Iazzetta Claudia di Milano

Iazzetta Luigi e Signora Barbara Sangiovanni di Napoli

Iazzetta Silvia di Milano

Iazzetta Stefano di Milano

Idefix - Gatti Elisabetta di Ravenna

Il Centauro - Forni Alberto e Signora Rosalba Dewerra di Napoli

Il Faro - Rovella Fabio e Signora Anna Maria Pellici - Ampel di Genova

Il Gitano - Togliani Pier Luigi e Signora Elisabetta Schilingi di Mantova

I Partecipanti

Il Guado - Guarnieri Domenico di Locri (RC)
Ilion - Aurilio Nicola di Casale di Carinola (CE)
Il Maranello - Miccoli Michele di Bari
Il Nano Ligure - Ruello Gianni di Genova
Il Normanno - Romano Ermanno di Napoli
Il Priore - Ravenni Giuliano di Pisa
Il Sesto - Giaquinto Salvatore di Roma
Il Sol Felice - Maccario Elio di Soldano (IM)
Il Vate - Vitale Franco di Lipari

L'Amica Rara - Morisi Carla Maria di Codogno (LO)
La Brighella - Ghezzi Brighenti Maria di Milano
La Metina - Sirianni Silvana Aurora di Lamezia Terme
La Paciotta - Garelli Giuliana di Piombino (LI)
L'Esule - Ciasullo Cesare e Signora Chiara Esposito di Napoli
Lionello - Tucciarelli Nello di Roma

Magopide - Chierchia Salvatore e Sig.ra Maria Pia Angarano di Campobasso
Malù - Zanchi Maria Luisa di Firenze
Manna D'Andrea Liliana di Mirano (VE)
Marchal - Marchioni Alfonso e Signora Rossana Bosi di Gavello (FE)
Mariella - Cambi Mariella di Firenze
Marina - Sirianni Felicia Marina Pia di Caserta
Marisa - Solero Marisa di Capranica (VT)
Mastrobuono Enrico e Signora Carla Miranda di Torino
Mavi - Vittone Marina di Genova
Max - Rossi Mario e Signora Gabriella Gualtieri di Mantova
Megaride - Arruffo Carmela di Napoli
Moreno - Gagliardoni Moreno di S. M. degli Angeli (PG)
Musa Ilaria - Lastrico Maria Luisa di Genova
Musclestone - Corradini Marcello di Roma

Nety - Solero Antonietta di Torino
Nicchia - Ognibene Silvana Maria di Grosseto
Noto Mariangela di Napoli
Noto Zaffarano Rosanna di Napoli
Nuvola - Ghisellini Gavi Liliana di Imperia

Oliviero Sara di Milano
 Oliviero Valentina di Milano
Omar - Monti Omar di Monsummano Terme (PT)
Orofilo - Bosio Franco di Pont Canavese (TO)

Paciotto - Pace Antonio di Piombino (LI)
 Pane Daniela di Roma
Pasticca - Benucci Riccardo di Siena
 Pedrazzini Adelio e Signora Renata Comiotto di Milano
 Pedrazzini Ivano di Milano

I Partecipanti

Pelle Filippo e Signora Marina Pandolfi di Roma
 Petri Lamberto e Signora Rosella di Ancona
 Pezzo - Lavecchia Giuseppe di Casale di Carinola (Ce)
 Piccione Mara di Lamezia Terme
 Piega - Gambedotti Piero e Signora Antonia Mutton di Favaro Veneto (VE)
 Pietrarosa - Anfossi Pietrarosa di Piossasco (TO)
 Pindarina - Bernacchi Maria di Alessandria
 Pindaro - Pardini Pietro di Alessandria
 Pipino il Breve - Sangalli Giuseppe di Castelmarte (CO)
 Plumby - Bersani Angelina di Napoli
 Prof - Ferretti Ennio e Signora Anna Nanni di Cesenatico (FO)

Quizzetto - Rosa Francesco e Signora Paola Guglielmi di Roma

Rosati Silvano e Signora Gabriella Cattaneo di Sesto San Giovanni (MI)
 Rossi Simonetta di Roma
 Russo Elena di Caserta
 Russo Remigio di Caserta

Scarponi Francesco di Genova
 Scettico Blu - Gavi Antonio di Imperia
 Secchieri Guido e Signora Maria Giovanna di Padova
 Ser Bru - Bruzzone Sergio e Signora Renata Sabatini di Genova
 Snoopy - Parodi Enrico e Signora Emilia Zito di Genova
 Suor Angelica - Gelsomino Filocamo Maria di Locri (RC)

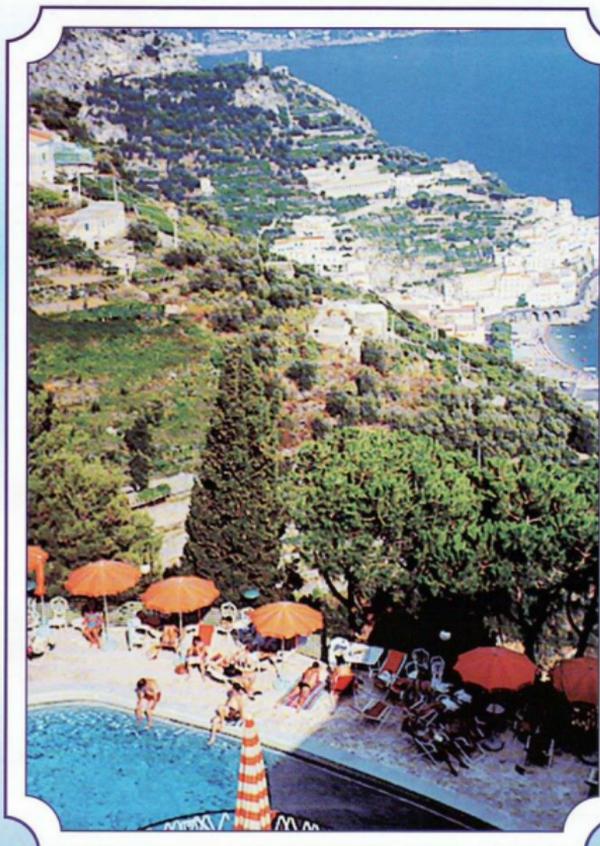
Tello - Greco Fausto di Reggio Calabria
 Tiberino - Diotallevi Franco e Signora Giovanna di Roma
 Till - Ghilardi Attilio di Milano
 Tristano - Nannipieri Leo e Signora Anna di Pisa
 Triton - Giuliani Marco e Signora Alessandra di Milano
 Tullia - Salvaterra Tullia di Reggio Calabria

Varriale Tullio di Napoli
 Vasta Loredana di Lamezia Terme
 Veronesi Ermanno e Signora Luciana di Bologna
 Virgilio - Limonta Ernesto di Vercate (MI)
 Viviano Vincenzo e Signora Rosetta di Roccapiemonte (SA)

Woquini - Bigi Lucio di Correggio (RE)

Zagara - Zagarella Franca di Catania
 Zio Sam - Samaritano Ignazio e Signora Mariannina Cesco di Catanzaro
 Zoroastro - Rossi Giuseppe Aldo di Roma

GRAND HOTEL EXCELSIOR



GRAND HOTEL EXCELSIOR

84011 AMALFI - ITALIA

Tel. (089) 830015 - Fax (089) 830255

Telegr. EXCELSIOR - AMALFI

Telex 770194



L'albergo Excelsior, di prima categoria, è situato in una splendida posizione da cui si domina Amalfi e l'incantevole, magnifico scenario della Costiera: spettacolo ricco di suggestioni, che supera ogni immaginazione, provocando una sensazione gioiosa e un desiderio di vivere.

L'Excelsior con 97 camere dispone di aria condizionata, TV via satellite, telefono con linea diretta, frigobar, asciugacapelli, nonché sala per conferenze per un numero di partecipanti fino a 350.

In 10 minuti si arriva comodamente al centro storico con il servizio navetta dell'albergo, che si protende verso il mare con la sua spiaggia privata, raggiungibile con ascensore, ovvero via mare.





Le giornate trascorrono tra bagni in mare, che qui è ancora limpido e pulito, e ozi deliziosi sul bordo della piscina, guardando il sole nascondersi, nel suo viaggio al tramonto, al di là dei monti.

Per la gradevolezza degli ambienti, nelle sue sale da pranzo ciascun ospite ritrova non solo l'atmosfera che più desidera: da quella conviviale dello star bene a tavola in piacevole compagnia, da quella festosa di importanti eventi, a quella raccolta ed intensa di chi vuol dimenticare il mondo intorno a sé e nello stesso tempo offre anche la possibilità di gustare piatti capaci di suscitare sensazioni insolite e nuove, pur sempre ricche di richiami alla natura ed alla continua riscoperta delle diverse tradizioni regionali tanto da poter tranquillamente parlare di cucina italiana.



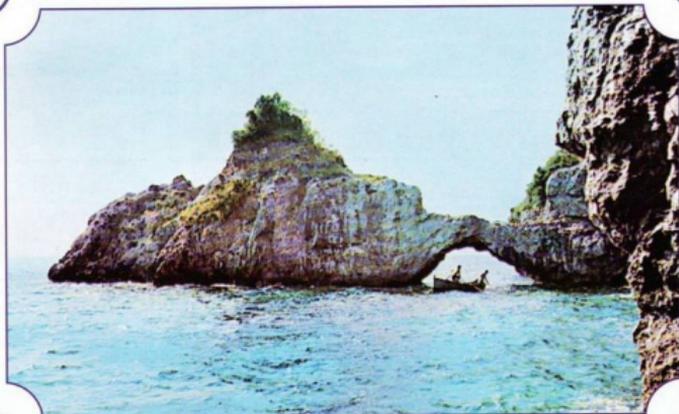
GRAND HOTEL EXCELSIOR

84011 AMALFI - ITALIA

Tel. (089) 830015 - Fax (089) 830255

Telegr. EXCELSIOR - AMALFI

Telex 770194



AMALFI
patrimonio mondiale Unesco

APPENDICE

Qualcosa sull'Enigmistica Classica

di Cleos

A chi, per avventura, dovesse capitare tra le mani questo volumetto, riteniamo doveroso dire qualcosa sull'enigmistica classica, quella che affonda le sue radici nel mito di Edipo.

Ognuno di noi, prima o poi, in vita, si imbatte in qualche *cruciverba* (bel termine latineggiante proposto da due uomini di cultura, Emilio Cecchi e Valerio Bompiani, all'apparire, in Italia, del "cross word puzzle", in sostituzione dell'espressione "parole crociate"), cercando un proprio modo di risolverlo, scoprendo cioè dapprima parole brevi, utili alla formazione di incroci, ma anche parole più lunghe, quando però siano assolutamente certe. Quest'avventura naturalmente può risultare gradita o meno a seconda del proprio modo di sentire il giuoco. Quando però ci si imbatte in composizioni che, all'apparenza, sembrano delle *poesie* o degli *epigrammi*, ma che, in realtà, sono degli *enigmi*, suscettibili cioè di poter essere spiegati, ci si accorge di trovarsi di fronte ad un universo sconosciuto e affascinante, in cui la lingua non dice soltanto, ma "crea", costruisce ambiguità, gioca con la finzione più assurda e più sollazzevole.

Quando si pensa agli enigmisti, presumibilmente si pensa a persone che lavorano tra misteriosi codici e impenetrabili cifrari, persone che, inoltre, utilizzano pseudonimi bizzarri ed estrosi. In realtà gli enigmisti amano "giocare" con le parole e l'enigmistica è certamente un'arte difficile sia da apprendere, sia da praticare; ma quando si riesce ad accedere nella sua cittadella, vi si scopre un'inesauribile ricchezza di genialità, di piacere ludico, di interesse passionale.

Tutti noi sappiamo che Edipo affrontò la Sfinge sulla strada per Tebe. Lo sventurato giovane, che un crudele Fato aveva destinato a uccidere miseramente il padre e a sposare poi inconsapevolmente la madre Giocasta, dovette risolvere l'indovinello propostogli dalla mitica Signora: "*Qual è quell'animale che al mattino cammina su quattro zampe, a mezzodì su due e a sera su tre?*". Edipo capì che quell'enigma celava "l'uomo" (infatti, in tenerissima età - mattino della vita - nel muoversi si aiuta anche con le mani, da adulto - mezzogiorno della vita - utilizza solo le gambe, da vecchio - sera della vita - si appoggia ad un bastone).

Ma forse non tutti sanno che grandi uomini del passato, tra cui Dante, Leonardo da Vinci, Buonarroti il Giovane, ecc., si sono dilettrati di enigmistica.

Questa circostanza ci deve non solo inorgogliare, ma deve darci la forza e la capacità di perpetuare la nostra arte nel tempo, accendendo e alimentando nei giovani questa passione che è nata con l'uomo.

A. L'Enigmistica dalla parola al testo

1. La Parola Enigmistica

Che cos'è l'enigmistica? Alcuni la ritengono un semplice gioco, altri un piacevole passatempo, altri ancora un impegno intellettuale, ma i veri appassionati, quelli che creano i giochi o semplicemente si dedicano alla loro soluzione, quelli insomma che mirano alla perfezione stilistica e tecnica, dicono che l'enigmistica è una vera arte.

Demetrio Tolosani, alcuni decenni addietro, scriveva testualmente: *"L'enigma, il desiderio di nascondere un pensiero, di velare un'idea, come la bramosia d'indagarlo, di scrutarne i misteri, nacquero con l'umanità; e proprio là nel lontano Oriente, ove il genere umano ebbe la culla, si ritrovano le prime forme enigmatiche che, di pari passo con il progresso, traversarono poi signorilmente tutti i secoli per giungere fino a noi, sempre giovani fonti di diletto e di studio, sempre argomenti di considerazione profonda, in molteplici forme, sotto infiniti aspetti, in ogni manifestazione dell'intelligenza"*.

Leggiamo questo breve *enigma*:

MOMENTI

*Forse una sonata a quattro mani,
una toccata e fuga,
gli spartiti che si aprono sul piano,
e stelle negli occhi sognanti
segnati da violini.
Poi le percussioni, improvvisate.
E cade
straziata una piuma
davanti al battente serrato.*

Non sembra una breve *"poesia"* ispirata ad un concerto? Eppure, leggendo più attentamente e riflettendo sulle singole parole, vediamo emergere vari spunti enigmistici, basati sostanzialmente su bisensi (parole dal doppio significato) o frasi ambigue: così la 'sonata a quattro mani' è la scazzottata (perché i pugili se le suonano di santa ragione); una 'toccata e fuga' vale per il pugile che picchia e si allontana; gli 'spartiti' sono i pugili divisi dall'arbitro; le 'stelle' sono quelle viste dal pugile colpito agli occhi, diventati di colore viola (violini); le 'percussioni' si riferiscono al volare dei pugni. Nella parte finale, è descritto il pugile (peso piuma) steso dall'avversario ('battente', in quanto picchia sodo).

Ecco, allora, che la "poesia" si trasforma in "enigma" che si risolve "l'incontro di pugilato". Dunque,

L'ENIGMISTICA può essere definita come l'arte di comporre, mediante l'uso di bisensi, immagini, allegorie, similitudini, ecc., giochi dilettevoli, suscettibili di essere risolti mediante un ragionamento deduttivo.

In altri termini, l'enigmistica è una forma di comunicazione, strutturata secondo regole molto rigide, come lo sono le tante altre che trasmettono un'informazione specifica mediante una certa quantità di segni. Il sistema dei segni, che danno vita alla "lingua enigmistica", è caratterizzato da spiccata specificità, essendo formato da elementi che non hanno significato, se presi singolarmente, ma che fra loro risultano solidali, dipendendo il valore dell'uno dalla presenza simultanea degli altri. Alla sua base c'è naturalmente la "parola enigmistica" (cioè oscura, ambigua, ingannevole), che può essere definita come la combinazione d'un "significante" e di un "significato", ma con la possibilità - e qui sta l'ingegno - che il significante riesca a combinarsi con tutt'altro significato. Di qui la doppiezza, la bivalenza, l'ambiguità.

Nella nostra lingua sono presenti innumerevoli parole dal doppio significato che si prestano ad essere manipolate enigmisticamente; ecco perché in Italia l'enigmistica moderna ha raggiunto un'elevata perfezione di forma e contenuto.

È bene fare un esempio. Se consideriamo la parola "mare", vediamo che ad essa sono collegate numerose altre parole dal doppio significato: stella (marina), luna (pesce luna), martello (idem), seno (marino), nero, rosso, morto, (nomi di mari) braccio ed occhio (di mare), ecc. Queste parole sono tutte diverse l'una dall'altra, per forma e per significato, ma sono collegate l'una all'altra dal significato che globalmente esprimono e che rimanda all'area del "mare".

L'enigmista, in sostanza, non fa altro che selezionare il linguaggio, spaziando liberamente tra :

1. OMONIMI: vocaboli che, sebbene abbiano forma tra loro identica, acquistano un significato diverso in relazione al contesto in cui sono inseriti. Gli omonimi possono essere di due tipi:

Omofoni, cioè che hanno il medesimo suono, in quanto sono pronunciati allo stesso modo, come, ad esempio, "riso" cereale e atto del ridere, "mandarino" frutto e dignitario cinese, "canto" angolo e modulazione della voce, ecc. (così, nella frase "Come va il tasso?", riesce difficile stabilire immediatamente che cosa sia il "tasso" di cui si chiedono notizie: sarà l'interesse fruttato dal capitale o l'albero delle conifere? sarà il mammifero dei Mustelidi o il Torquato nazionale?);

Omografi, cioè che hanno identica scrittura, in quanto presentano la medesima forma grafica, come, ad esempio, accétta e accétta, péscia e pèsca, vénti e vènti, ecc., ma anche téndine e tendine, fòrmica e formica, ecc. (in realtà queste parole, che sono omografe ma non omofone, non sono propriamente degli omonimi, in quanto non danno luogo a fraintendimenti riguardo al significato, perché il contesto, in cui sono inserite, permette di stabilire inequivocabilmente che cosa vogliono dire (esempio: questo tavolo ha un piano di fòrmica; la formica è un animale laborioso).

2. **SINONIMI:** vocaboli che, sebbene in forma diversa, esprimono lo stesso concetto, ma con una diversa produzione di qualità, di estensione, di intensità (in enigmistica si usano con parsimonia).

Oltre agli omonimi e ai sinonimi, è possibile operare alcune forzature linguistiche, come è nel caso dei:

- falsi derivati: vocaboli che si ricavano da altri mediante l'artificio della derivazione (come, ad esempio, mortella da morte, vitella da vita, mattino da matto, focaccia da foca, burrone da burro);

- chiapparelli: brutto termine che vuol dire "prendere per il naso il solutore"; si tratta, in sostanza, di parole che, mediante notevole forzatura, si ricavano da parole di tutt'altro significato (come, ad esempio, "svaporato" per indicare un navigante sbalzato fuori dal vapore, "svignato" nel senso di qualcosa che è stato preso dalla vigna, ecc.).

Falsi derivati e chiapparelli sono strumenti linguistici alquanto bizzarri ed estrosi, proprio perché le parole vengono forzate oltre il loro senso normale; ecco perché i migliori creatori di enigmi guardano ad essi con grande diffidenza, ammettendone l'uso solo in casi eccezionali.

La ricerca lessicale, in campo enigmistico, non può assolutamente prescindere dalla ricerca dell'etimo; in questa nostra arte, infatti, non è possibile utilizzare parole che derivino inequivocabilmente da altre, da cui non dovrebbero, per nostra intenzione, derivare. L'autore di enigmi deve, quindi, individuare il senso di base d'una parola, che rappresenta il suo significato principale (ciò che essa indica, di solito, nella sua accezione più consueta), per forzarla, poi, nel senso contestuale, facendo in modo che assuma, all'interno d'una espressione, un significato del tutto diverso. Sicché quella stessa espressione, che apparentemente assume un certo significato, in realtà significa tutt'altra cosa.

Questa tecnica di dare al linguaggio un doppio significato sembrerebbe quasi un imbroglio, in realtà si tratta d'un artificio linguistico che viene definito del "doppio soggetto": si presenta, in un testo, un soggetto qualsiasi con riferimenti alla sua natura, alle sue caratteristiche, alla sua oggettività, ma il tutto reso in modo ambiguo; perché, rileggendo quello stesso testo in chiave enigmistica (individuando, cioè, le parole a doppio senso, le allusioni ed ogni altro riferimento più o meno velato), lo si osserva assumere di grado in grado una seconda identità. Insomma, quel soggetto diventa doppio, in quanto il contenuto del testo, oltre ad essere pienamente rispondente al titolo, presenta un mistero da svelare. Spezzandosi l'incanto della sua ambiguità, fortemente voluta dall'autore, deve apparire, chiara ed inequivocabile, la sua soluzione.

Leggiamo quest'indovinello:

MIA MOGLIE SA SOPPORTARMI

*Ha la bocca assai grande, i fianchi stretti,
e s'assottiglia al collo delicato.*

*Resta però esemplare
la sua gran capacità di ingoiare.*

Pochi tocchi espressivi sono stati sufficienti per creare un bozzetto, di tipo domestico, abbastanza umoristico. Naturalmente la soluzione dell'indovinello è *l'imbuto*, in quanto: ha una bocca grande e si assottiglia nei fianchi, presentando un passaggio stretto che si infila nel collo della bottiglia; è capace di ingoiare una grande quantità di liquidi.

Gli appassionati di enigmistica parlano di due sensi: *l'apparente*, cioè quello denunciato dal titolo, ed *il reale*, corrispondente alla soluzione.

Naturalmente non è facile comporre un gioco enigmistico: occorre molto studio, applicazione e creatività. Si procede per ordine. Innanzitutto si sceglie un soggetto di cui si vuole parlare in senso reale (poniamo il "vino"), quindi si cercano tutte quelle parole dal doppio significato che si riferiscono al vino, ma anche ad altre cose (esempio: spirito, taglio, nero o bianco, etichetta, ecc., ma anche frasi ambigue, come "fa girare la testa"), quindi si cerca di utilizzare tutte quelle che soddisfano in pieno l'esigenza di descrivere il vino e quella di presentare, nello stesso tempo, un altro soggetto o situazione. Si potrebbe parlare, ad esempio, dell'acquisto di un vestito che sia di ottimo taglio, alquanto spiritoso nella foggia e sappia attrarre l'attenzione dei passanti. Dunque, l'idea di partenza è scoccata, occorre solo procedere alla sua elaborazione, cercando di costruire un quadretto piacevole e garbato. Può venirne fuori un *indovinello* del genere:

COSA CERCO, IN UN VESTITO?

*Prima di tutto il taglio, che sia buono,
e voglio anche che sia spiritoso.*

*Nero o bianco, che importa? Ciò che resta
è il suo poter di far girar la testa.*

Come si può osservare, non tutti gli spunti enigmistici di partenza sono stati utilizzati; un gioco non deve mai sovraccaricarsi di trovate e un buon autore deve saper scartare tutte quelle che non si inseriscono, in modo naturale, nel testo.

2. Il Testo Enigmistico

Abbiamo detto, in precedenza, che la "lingua enigmistica" è sostanzialmente formata da elementi che non hanno significazione, se presi singolarmente, ma che fra loro risultano solidali, dipendendo il valore dell'uno dalla simultanea presenza degli altri, in un intenso impianto di relazioni e correlazioni. In altri termini, le singole parole si uniscono in espressioni e più espressioni compongono un testo. In enigmistica, accanto alle parole ambigue (dal doppio significato), si pongono altre parole che vogliamo definire di "supporto creativo", testimoni - queste ultime - di sentimenti e percezioni, di emozioni e sogni, di spiritualità e realtà interiori.

Un testo enigmistico, però, non risulta tale sulla base della semplice giustapposizione delle parole che lo compongono, ma solo se presenta alcuni requisiti fondamentali (struttura tecnica, coesione, argomento di fondo organicamente svolto, ecc.); insomma, esso appare una realtà a più livelli ed una sua lettura, che voglia scoprire il messaggio trasmesso, deve considerare tutti gli elementi di cui è formato, che coesistono e interagiscono nel tutto.

Un testo enigmistico deve proporsi non solo nel suo aspetto contenutistico, ma anche nella sua particolare strutturazione *dilogica* (da *dilogia*: discorso ambiguo,

duplice); non solo deve bombardarci con stimoli linguistici, ma deve esercitare anche un potere di fascinazione; non solo deve far emergere, in superficie, una sua funzione principale (senso apparente, come si è detto), ma deve saper mascherare, a livello profondo, una seconda funzione, diversa dalla prima ma altrettanto importante (realtà da svelare).

Per sua stessa finalità, un testo enigmistico (come è possibile desumere dagli esempi finora riportati) può essere di tipo "poetico" (come nei giochi definiti "enigmi") o di tipo "epigrammatico" (come negli indovinelli), e ciò in rapporto all'atmosfera in esso creata.

Appare del tutto evidente che quello del primo tipo si baserà essenzialmente sulle immagini e sulla musicalità e il colore dei versi, il gioco epigrammatico punterà tutta la sua credibilità sull'effetto dirompente d'una trovata, sull'imprevedibilità d'una situazione colta in pochi tocchi espressivi, sulla causticità dei suoi sintagmi.

Un testo enigmistico deve essere assai esaltato dalle singole parole, proprio perché esso, per un capriccioso principio di inversione di marcia, di ritorno alle origini, deve poter riportare alle proposizioni che lo hanno generato e, da queste, alla parola "prima", alla fonte dell'invenzione. Il lettore che si accinge alla sua decodificazione (i giochi enigmistici devono essere sempre decodificabili, secondo le possibilità e i limiti della ragione umana) non opera, a stretto rigore logico, una parafrasi del suo contenuto, ma indaga piuttosto tutte quelle espressioni che offrono una maggiore presenza di parole ambigue, che possono illuminarlo nel suo sforzo risolutivo. Da qui la necessità che tali parole, convenzionalmente dette "bisensi", costituiscano solidamente la struttura del testo e siano allocate in tutto il suo sviluppo in modo organico e funzionale. Questo smontaggio della macchina narrativa consente di verificare, dall'interno, come l'autore ha concentrato, suddiviso e ordinato la materia, insomma consente di verificare abbastanza compiutamente la sua tecnica, cioè di considerare la sua particolare opera di creatore d'enigmi.

D'un enigma, in altri termini, solo in apparenza appaga la funzione poetica o epigrammatica; ciò che più conta, in realtà, è la funzione "conativa", in quanto il suo messaggio ordina al destinatario un determinato comportamento, un particolare impegno indirizzato ad un fine preciso, che è lo svelamento del mistero.

L'attività del risolvere non deve essere considerata alla stregua d'una semplice operazione di tipo meccanico, ma deve rivelarsi fortemente coinvolgente, perché, per dirla con Sartre: *"Le parole son là come tranelli per suscitare i nostri sentimenti"*. E, volendo ancora citare l'illustre Autore: *"Il lettore ha coscienza di svelare e, a un tempo, di svelare creando"*.

Insomma, il piacere che prova il lettore nel risolvere deve almeno essere pari a quello dell'autore che produce il testo, quasi sempre con notevole sforzo intellettuale. E qui non si parla tanto di ispirazione, quanto di concreto atteggiamento della mente e dello spirito (ludico), con cui è possibile dare forma e contenuto a questo miracolo di ingegno linguistico.

3. Gli stili

Generalmente un testo enigmistico adotta lo stile paratattico (una cosa messa accanto all'altra); per lo più si utilizzano idee brevi congiunte mediante semplici connettivi. Un tema, un'immagine posta all'inizio, lanciano l'autore nella narrazione che si sviluppa poi organicamente e che si arricchisce via via di nuovi riferimenti.

Più difficilmente potrebbe adottarsi lo stile sintattico, in quanto dà vita, nella sua forma più complessa, alla frase periodica, in cui il significato non è chiaro finché non viene introdotta la parola finale (stile, quest'ultimo, più confacente alle esigenze della logica e dell'astrazione).

Fino a qualche decennio addietro, i testi cosiddetti "poetici" si sviluppavano secondo i metodi classici della prosodia e della metrica, privilegiando, in particolare, endecasillabi e settenari.

Il verso endecasillabo, dato da un armonioso succedersi di innalzamenti e abbassamenti della voce, negli ultimi anni è apparso troppo rigido, sicché gli autori contemporanei, nella quasi totalità, si sono via via orientati in direzione del verso libero, fatto di impasti ritmici più facilmente mutevoli, più leggero e rapido nel suo dispiegarsi.

Anche in presenza del verso libero, l'autore non può sottrarsi all'obbligo di conferire al suo enigma un certo ritmo musicale, altrimenti il suo lavoro "poetico" (in quanto affine alla poesia) non si distinguerebbe affatto dalla prosa, che i latini chiamavano "oratio soluta", cioè discorso non soggetto a leggi determinate. Rifiutando della tradizione non solo il lessico, ma soprattutto la rima, i testi attuali di enigmistica, in nome della parola in libertà ma pur sempre "cantata", sembrano arricchirsi di significati aggiuntivi.

Contrariamente a quanto è avvenuto per il testo poetico, quello epigrammatico, detto anche "sintetico" o "breve", continua a privilegiare la struttura endecasillaba. Infatti, col suo avvicinarsi di sillabe accentate, su cui la voce, per così dire, poggia normalmente, e di sillabe non accentate, su cui la voce sorvola, l'endecasillabo sembra più predisposto a contenere lo scroscio d'una battuta o a dettagliare la comicità d'una situazione. L'intenzione qui è di dire qualcosa di concreto, con disinvoltura ma con grande efficacia narrativa, insomma di essere precisi, consequenziali, immediati, sferzanti quando occorre.

Come è possibile osservare, un qualsiasi testo enigmistico, poetico o epigrammatico, non può fare a meno del titolo, che deve essere considerato elemento essenziale del gioco, in quanto concorre a produrre ambiguità e bivalenza, tali da condurre il lettore nell'inganno più sottile fin dall'inizio, proponendogli una certa situazione, credibile il più possibile, ma nascondendogli, in sostanza, la verità da svelare. Come il fanciullino di Pascoli, egli deve scoprire "le somiglianze e le relazioni più ingegnose", l'enigma lo pone in contatto con l'ignoto in una trasfigurazione che gli consente, infine, di vedere tutto con meraviglia.

B. I Principi dell'Enigmistica Classica

1. L'Enigma

L'enigma è antico quanto il mondo; nell'antichità parlavano per enigmi i grandi re e i sapienti, per enigmi si esprimevano i sacerdoti nelle preghiere agli dei, le sorti di intere città e di interi popoli venivano affidati alla soluzione di un enigma.

Oggi, per enigma, non intendiamo un generico messaggio oscuro, da decifrare, ma un gioco enigmistico composto secondo regole molto rigide, come abbiamo avuto modo di illustrare nella prima parte di questo appassionato viaggio attraverso i regni dell'arcano e della meraviglia.

L'ENIGMA è un componimento poetico - basato su immagini, doppi sensi, allegorie, ecc. - che propone un concetto, un oggetto, un personaggio da indovinare. Se, da una parte, questo componimento si sviluppa secondo i canoni della poesia pura, d'altra parte nasconde un significato da scoprire, che deve discostarsi nettamente dal titolo (tra titolo e soluzione non deve esservi alcuna attinenza o relazione, anzi deve essere sempre riscontrabile una notevole differenza: tanto maggiore è tale differenza tanto più riuscito è il gioco).

Sostanzialmente è possibile affermare che un qualsiasi enigma si avvale di una doppia lettura: la prima, in chiave poetica, che avviene nella rispondenza del titolo, proprio come in una poesia; la seconda, in chiave enigmistica, per scoprire la soluzione muovendo dall'indagine del testo, volto a svelare metafore, allegorie, ambivalenze, ecc. Allora risolvere un enigma significa analizzare ogni espressione del testo per svelarne l'ambiguità e far risalire alla luce la vera sostanza delle cose nascoste.

Non ha rilevanza, in un enigma, la quantità dei versi; vi possono essere degli enigmi di appena qualche verso. Ciò che più conta è che venga creata un'atmosfera, un sentimento, una emozione.

2. L'indovinello

Indovinello, nel suo stesso nome, racchiude qualcosa del "divino", del "divinare", cioè dell'indovinare; quindi risolvere un indovinello significa, in qualche modo, sfidare la potenza divina, se non addirittura vincere la volontà degli dei per carpire la loro verità.

A differenza dell'indovinello popolare (componimento per lo più privo di qualsiasi abbellimento formale, piuttosto grezzo nell'esposizione ma spontaneo, immediato e di sicura presa), quello moderno, coltivato sulle riviste di enigmistica, si presenta come un epigramma che, mediante il doppio significato di alcune parole e certe sottili allusioni, propone qualcosa da risolvere.

Anche l'indovinello, come l'enigma, si basa sul doppio soggetto: c'è sempre un senso apparente, che consente di verificare il testo alla luce del titolo, ed un senso

reale, corrispondente alla soluzione. In genere, è condensato in pochi versi, quasi sempre nel numero di quattro; lo svolgimento, che si avvale di un endecasillabo molto brioso, deve essere particolarmente arguto, capace di creare un bozzetto effervescente.

L'indovinello quasi sempre prende a tema oggetti di uso comune, come il libro, la sedia, l'orologio, il ferro da stiro, la luna, ecc. Se vogliamo, questo tipo di gioco può essere considerato un breve enigma, almeno nella sua concezione più classica, ma mentre quest'ultimo è essenzialmente lirico, l'indovinello deve saper sorprendere il lettore con la sua arguzia, il suo spirito giocoso, la sua verve.

C. Giochi ad enigmi collegati

Il mondo dell'enigmistica classica non è popolato soltanto da enigmi ed indovinelli, a cui abbiamo voluto attribuire il titolo di principi dei giochi; accanto ad essi, infatti, prospera una grande quantità di altri giochi, che si avvalgono di schemi detti "a più parti", nei quali la soluzione non corrisponde più ad una sola parola (o concetto), come il vino, la sedia, il sole, ecc., ma è formata da due o più parole, o brevi frasi, collegate tra di loro da particolari meccanismi strutturali. Riportiamo i più importanti.

1. L'Anagramma

L'anagramma è uno schema che gode di grande favore presso gli autori di enigmistica, ma anche i non cultori subiscono il suo fascino antichissimo (almeno una volta nella vita si è tentati di anagrammare il proprio nome per verificarne il risultato). Secondo Platone, esisterebbe una vera relazione tra il destino d'un uomo e il suo nome: così, procedendo per anagrammi, dovremmo dire che SOFIA LOREN è SOLE FRA NOI, ALBERTO SORDI è ASTRO DEL BUIO, GINA LOLLOBRIGIDA è BRILLIO D'OGNI GALA, BENEDETTO CAIROLI è EROE CINTO DI BELTA', STEFANO PROTOMARTIRE è SANTO MORTO FRA PIETRE.

Il più famoso anagramma di tutti i tempi riguarda la domanda che, come è riportato dall'evangelista Giovanni, Pilato rivolse a Gesù: QUID EST VERITAS? (che cos'è la verità?). Gesù non diede alcuna risposta, ma un monaco del XV secolo (così almeno si dice) trovò questo splendido anagramma: EST VIR QUI ADEST (è l'uomo che ti sta davanti). Non fu Cristo, infatti, a proclamare: Io sono la Via, la Verità, la Vita?

L'anagramma può essere definito come quello schema enigmistico che consente di ricercare uno o più parole (o brevi frasi) mediante la permutazione delle lettere di altre parole o frasi, senza però né aggiungere, né togliere, né sostituire alcuna lettera.

Tale definizione ci dice subito che il requisito fondamentale dell'anagramma è l'integrità, in quanto - e lo si ripete - non è ammesso operare alcuna aggiunta, cambio o scarto di lettere. Inoltre alcuni autori sostengono - forse con eccessiva pignoleria - che un anagramma, per essere davvero perfetto, deve prevedere lo spostamento di tutte le lettere. Se esaminiamo il seguente anagramma:

CALENDARIO
LOCANDIERA

notiamo che le lettere N e D mantengono la stessa posizione in entrambe le parole.

Il numero delle combinazioni anagrammatiche d'una parola equivale al fattoriale del numero delle lettere che la compongono. Ad esempio, dalla parola ROMA, fatto-

riale di 4, si ottengono 24 anagrammi (in quanto $1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$). Naturalmente non tutte le parole trovate hanno significato concreto; infatti, accanto a RAMO, ORMA, AMOR, MORA, ecc., troviamo OARM, MROA, ORAM, ecc.

Esiste una varia tipologia di anagrammi:

1. *ANAGRAMMA SEMPLICE*, che consente di trovare una parola mediante la trasposizione delle lettere d'un'altra parola, come negli esempi di SATIRA = RISATA; POLENTA = PENTOLA; REGALINO = GIORNALE, i cui rispettivi diagrammi numerici sono (6), (7), (8).

2. *ANAGRAMMA A FRASE* che consente di trovare una frase mediante la trasposizione delle lettere d'una parola, come nei seguenti esempi: RAPINATORE = PIANO TERRA (10 = 5,5); CALENDARIO = L'ARCA DI NOE' (10 = 1, 4, 2, 3); DERAGLIAMENTI = GRIDA E LAMENTI (13 = 5, 1, 7);

3. *ANAGRAMMA DIVISO*, che consente di trovare una parola (detta totale) mediante la trasposizione delle lettere di due o più parole, come nei seguenti esempi: CASE / PORTE = PESCATORE (4 / 5 = 9); CIELO / ROTTE = ELICOTTERO (5 / 5 = 10); GLORIA / SANTI = GIORNALISTA (6 / 5 = 11).

L'anagramma diviso è soggetto ad una costruzione essenziale che è la seguente: le due o più parti, che confluiscono nel totale, devono possedere una certa affinità o essere tra di loro in contrapposizione, come nell'esempio ALCI / TIGRI / TARME (tutti nomi di animali) = MITRAGLIATRICE.

4. *FRASE ANAGRAMMATA*, che consente di trovare una frase mediante la trasposizione delle lettere che compongono una seconda frase, come nei seguenti esempi:

LETTERA ANTICA = LA CITTA' ETERNA
LA STAGIONE LIRICA = I SALARI CONGELATI

5. *FRASE ANAGRAMMATA DIVISA*, che consiste nel trovare una frase mediante la trasposizione delle lettere che compongono due o più parole, o frasi, affini o in antitesi, come nei seguenti esempi:

PELLICOLA / ATTORI = LE CALOTTE POLARI
FORTUNA / IELLA = TIRO ALLA FUNE
IL LUPO / CANI DA PASTORE = LA CUPOLA DI SAN PIETRO

Naturalmente gli autori, nel presentare i loro giochi sulle riviste, omettono di precisare se lo schema sia d'un anagramma semplice, a frase, o diviso, in quanto la combinazione è resa nota inequivocabilmente dal diagramma. Per cui, per fare degli esempi:

- Anagramma (7 / 5 = 4, 4, 4) significa che siamo al cospetto d'una frase anagrammata divisa, di tipo FORTUNA / IELLA = TIRO ALLA FUNE;

- Anagramma (10 = 5, 5), significa che si è in presenza d'una anagramma a frase, di tipo RAPINATORE = PIANO TERRA;

- Anagramma (8), significa che si tratta d'un anagramma semplice, di tipo REGALINO = GIORNALE.

2. La Sciarada

La sciarada è uno schema enigmistico che, mediante semplice unione di due o più parole (dette parti), consente di trovare una nuova parola di senso compiuto (detta totale), diversa dalle precedenti sia per significato che per origine.

Lo schema viene presentato con un diagramma numerico, come nei seguenti esempi:

(4 / 5 = 9) PAPA / RAZZO = PAPAZZO

(5 / 5 = 10) TESTA / MENTO = TESTAMENTO

(5 / 5 / 2 = 12) ARCHI / BUGIE RE = ARCHIBUGIERE

Non è, invece, corretta una sciarada di tipo MARE / MOTI = MAREMOTI, data la netta equipollenza tra MARE e MAREMOTI.

L'unica operazione, richiesta da questo tipo di gioco, è quella di un semplice accostamento di parole, senza alcuna alterazione di lettere e senza aggiunte o scarti. Per pura curiosità, riferiamo che la sciarada è l'unico gioco enigmistico capace di autodefinirsi, in quanto il suo nome, composto dall'unione di "scia" e "rada", rappresenta proprio una sciarada.

Quando una o più parti, ovvero il totale, risultano sotto forma di frasi, si ha una "sciarada a frase", ma lo schema viene indicato soltanto con l'apposizione di "sciarada", seguita dal diagramma numerico, come nei seguenti casi:

ALBERI / DENTI = ALBE RIDENTI (6 / 5 = 4, 7)

INCAS / SONETTO = INCASSO NETTO (5 / 7 = 7, 5)

La sciarada ammette due pregevoli varianti:

1. **SCIARADA INCATENATA:** è uno schema di sciarada che consiste nel trovare una parola, o frase, mediante l'unione di due o più parole, o frasi, previa eliminazione dalla prima parola di una o più lettere, avute in comune con la parola successiva.

Riuscirà più facile comprendere la meccanica del gioco con degli esempi concreti:

EvA / angelo = Evangelo (caduta di una A)

marmO / occhio = marmocchio (caduta di una O)

gaLA / l'ateo = galateo (caduta di due lettere, LA)

2. **SCIARADA ALTERNA:** è uno schema di sciarada che consiste nel trovare una parola o breve frase (totale) mediante l'alternanza regolare e completa delle lettere che compongono due parole, o brevi frasi, costituenti le parti.

Per fugare ogni possibile equivoco circa il posizionamento delle lettere nella costruzione della frase risolutiva, questo tipo di sciarada generalmente viene presentata con un diagramma letterale, in cui, al posto dei numeri, figurano dei simboli, come nel seguente esempio:

SPIA / TORTURA = STORPIATURA (x000xxx0000)

dove le lettere x indicano la posizione, nell'ordine, delle quattro lettere che compongono la parola SPIA, e i sette 0 la posizione delle lettere che compongono la parola TORTURA.

Una variante meno svolta dagli autori prende il nome di "sciarada convergente": è uno schema di sciarada in cui avviene l'unione delle parti, ma non rispettando l'ordine delle lettere, in quanto le lettere finali di ciascuna parola vengono anteposte a quelle iniziali, come nei seguenti esempi:

mari / rito = rimatori; api / nastri = piastrina.

3. Il Biscarto, Il Lucchetto, La Cerniera.

Questi tre schemi enigmistici si basano su un procedimento comune di: 1) eliminazione di una o più lettere da ciascuna delle parti; 2) unione delle restanti lettere, secondo il meccanismo della sciarada.

Esaminiamo gli schemi:

- nel BISCARTO, le lettere da scartare devono essere comuni alle due parti, sia pure dislocate in posizione diversa, come nei seguenti esempi:

bUe / faUna = befana (lettere poste all'interno)

Spie / Stanze = pietanze (lettere poste all'inizio)

Cottura / torCe = otturatore (lettere in posizione diversa)

La regola fondamentale del biscarto è la seguente: le lettere da eliminare devono figurare soltanto una volta all'interno di ciascuna parola (è ammessa l'eliminazione d'una lettera che costituisce una doppia, data la contiguità delle stesse). Non va bene uno schema di tipo "monte / tinte = monetine", in quanto se si scarta la prima T di tinte, si ottiene "moneinte", parola senza senso.

Ecco due esempi in cui si scartano più lettere:

poDISmo / DISdoro = pomodoro

mOGANo / dOGANa = moda

e due schemi basati sull'eliminazione della stessa sillaba:

LAmiNa / LAtoRe = minatore

FUmO / FUsto = mosto

- nel LUCCHETTO, le lettere da eliminare, comuni alle due parti, devono essere situate ai lati interni e centrali, come nei seguenti esempi:

fanS / Sale = fanale

pellICANI / CANicola = pellicola

fuSCELLI / SCELLIni = funi

Vi sono schemi basati anche su un doppio lucchetto, come nei seguenti casi:

faCHIRO / CHIROmante / manteLLA = falla

piCA / CAsko / scoPA = pipa

Particolarmente interessanti sono gli schemi basati su frasi, come i seguenti:

coMARE ESILE / MAREE SILEnti = conti

conTE NERO / TENERO verso = converso

- nella CERNIERA, le lettere da eliminare, comuni alle due parti, devono essere situate ai lati esterni opposti, come nei seguenti esempi:

VAsO / leVA = sole

CAimani / comiCA = i manicomi

DISco / gli ereDI = scogliere

4. L'Incastro e l'Intarsio

L'INCASTRO consiste nel trovare una parola, detta totale, mediante l'inserimento di una parola in un'altra, come nei seguenti casi:

INNO / testi = INtestiNO
 AGLIO / grifo = AgrifoGLIO
 OCCHIO / re = OreCCHIO

Poichè l'inserimento della seconda parola nella prima può avvenire in un punto qualsiasi, alcune riviste di enigmistica, anzichè presentare questo schema con un diagramma numerico, ricorrono al diagramma letterale, come abbiamo visto nel caso della sciarada alterna. Così, nel caso dello schema INNO / testi = INtestiNO, non avremo uno schema di tipo (4 / 5 = 9), ma di tipo (xxooooox), dove le x indicano la posizione delle lettere che compongono la parola "inno" e le o quelle della parola "testi".

Le parole, che poi s'incastano l'una nell'altra per formare il totale, possono anche costituire una breve frase, come nei seguenti esempi:

DILETTO avo = DIavoLETTO
 CIMA nera = CIneraMA

Anzichè parole, da incastare l'una nell'altra, vi possono essere piccole frasi:

BEATO RE / stemmi = BEstemmiaTORE

Il totale può presentarsi sotto forma di frase, come nei seguenti casi:

PINGUINI / botti = PINGUI bottiNI

PORCI / tigre = PORTi greCI

Vi sono degli schemi in cui, in una parola, si incastrano due o più parole:

CANE / pista / zio = CAPistazioNE

In altri schemi, avviene addirittura un doppio incastro, come nel seguente caso:

PANE / vizio / menta = PAVimentazioNE

L'INTARSIO consiste nel trovare una parola, detta totale, mediante l'alternanza irregolare delle lettere che compongono due o più parole, tenendo presente, però, che la successione delle lettere non può subire alcun mutamento rispetto all'ordine originario.

Ecco alcuni esempi:

PATRIA / re = PrATeRIA
 PANNA / ladra = PalaNdraNA
 CITTA' / erba = CerbIaTTA

Lo schema dell'intarsio differisce sia dall'anagramma, in cui le lettere delle parole subiscono un totale sconvolgimento (SIGARETTA = STRATEGIA), sia dalla sciarada alterna, a cui somiglia molto, in cui però l'alternanza delle lettere è sempre regolare (SPIA / tortura = StorPIAtura).

L'intarsio è sempre presentato con diagramma letterale, unico in grado di indicare l'esatta costruzione della parola da ricercare (o frase). Così, ad esempio, lo schema PANNA / ladra = PalaNdraNA sarà indicato con (xxooxooox).

Le parole da "intarsiare" possono anche costituire delle brevi frasi, come nel seguente caso: POVERE lire = POIVERiEre.

L'Enimmistica, questa sconosciuta

de Il Gagliardo

Può sembrare strano che, in un'epoca dove i periodici specializzati di enigmistica popolare affollano le edicole, si parli della enigmistica come di un'attività sconosciuta.

Ma quell'enigmistica particolare, coltivata da meno di un migliaio di appassionati che si riuniscono, più sovente che possono, in Convegni e Congressi, è effettivamente poco nota in quanto essa si diffonde attraverso Riviste per soli abbonati e che hanno perciò una circolazione assai limitata. E' doveroso aggiungere che "questa" enigmistica, e le Riviste che ne costituiscono il necessario veicolo, sono anche bistrattate quando capita alla stampa ufficiale di occuparsi di loro perché vengono considerati argomenti che non "tirano"; ne è conferma il fatto che dell'enigmistica, come degli "scacchi", la televisione non si è mai occupata, malgrado che i cultori di questi due intelligenti modi di svagarsi meritino una qualche attenzione.

Si deve dire che di questo stato di cose anche gli enimmisti sono corresponsabili, preferendo coltivare il loro orticello in pensosa solitudine e alimentando così una "accademia", quantunque non ufficiale.

La principale peculiarità di questa "accademia enimmistica" è riconosciuta nella tecnica del "doppio soggetto" alla quale si ispirano i giochi in versi, sia quelli brevi che gli altri di maggior respiro: si tratta di componimenti che sembrano riferirsi ad un argomento adombrato dal titolo ma che, ad una più attenta lettura, si scoprono attagliarsi ad un altro soggetto, definito comunemente "soggetto reale" e che costituisce la soluzione del gioco.

Diversa la tecnica delle crittografie, e dei rebus, che si fondono su meccanismi semplici, logici, combinatori o mnemonici e che, attraverso un esposto rappresentato da lettere, parole di senso compiuto o immagini, danno origine a frasi risolutive che possono essere banali, oppure costituire consigli, massime, proverbi e così via.

E' difficile spiegare il motivo per cui dal numero davvero rilevante degli appassionati assidui dell'enimmistica popolare, abituali fruitori delle Riviste specializzate sempre più in commercio, soltanto alcune centurie finiscono con l'appartenere alla schiera dell'enimmistica, classica o accademica che la si voglia definire. L'unica risposta che si è soliti dare non è certamente esaustiva; la maggiore intensità di applicazione che si richiede ai cultori della cosiddetta "classica", l'esercizio più sbrigliato della loro fantasia non sono elementi sufficienti a spiegare un divario di presenze tanto considerevole.

Allora, è opportuno riflettere per individuare altre cause di questo fenomeno e la misconoscenza può essere una di esse; a volte succede che, allorché la curiosità del candidato neofita e la realtà dell'enimmistica da scoprire vengano a contatto, riesce difficile l'approccio, forse perché l'arruolabile è diffidente, alcune volte perché il presentatore, dall'altra parte, è sbrigativo o svogliato. In altri casi, succede che, finalmente entrati nell'ambiente, si crede che un breve tirocinio sia sufficiente ad impadronirsi della materia; il che, purtroppo, non è vero.

Qualcuno, invece, si spaventa perché ritiene di non aver il tempo che una normale pratica dell'ennimistica richiede; ma anche questa constatazione è quasi sempre frutto di un errore perché non si riflette che il culto dell'ennimistica, consistendo quasi esclusivamente in un'attività pensante, può essere esercitato non solamente nel tempo libero "istituzionalizzato" ma anche in quello "necessitato" cioè nel tempo che bisogna dedicare ai trasferimenti, lunghi o brevi che siano, e che non richiedano particolari attenzioni come, ad esempio, la guida di un'automobile.

Altri dicono che mentre l'esercizio dell'ennimistica popolare è veramente distensivo e rilassante, la pratica di quella cosiddetta "classica" richiede un impegno mentale di non poco spessore, quindi tutt'altro che riposante.

Queste osservazioni suggeriscono una conclusione scontata: la pratica dell'ennimistica ai livelli, non semplici, di quella "accademica" è possibile soltanto se è sorretta da un'autentica passione; e perché ciò avvenga è necessario che scocchi la scintilla, che l'adepto resti ammaliato dal fascino della Sfinge.

Questa esplosione di amorosi sensi non può sempre avvenire, anzi può accadere solo in rari casi; ma perché divampi qualche volta di più, è opportuno che la Sfinge non appaia come un mostro terribile e che il viandante che abbia la ventura di accostarsi a Lei non abbia timori o preconcetti di sorta, ma si disponga, in modo aperto e sereno, ad ascoltarne la voce e ad apprezzarne, se possibile, le proposte.

E poiché, per far scoccare la scintilla, sono necessari tempi, luoghi e modi opportuni, un primo incontro freddo non esclude, in nessun modo, un eventuale futuro innamoramento, se si ripresenterà l'occasione.

Forse, il segreto per chi auspica l'infoltimento delle schiere edipiche sta nel moltiplicare le occasioni d'incontro, nel migliorarne lo stile, nel cogliere il momento della migliore attenzione degli altri.

INDICE

| | |
|---|--------|
| Concessione patrocini | pag. 7 |
| Ringraziamenti | 8 |
| Congressi Nazionali - Albo d'oro | 10 |
| Cornice d'argento | 11 |
| Il Ladrone | 12 |
| La pagina della memoria | 13 |
| I luoghi del Congresso | 14 |
| Programma | 15 |
| Saluto ai congressisti | 16 |
| Le vie dell'A.R.I. | 17 |
| I concorsi autori - relazione tecnica | 19 |
| Concorsi liberi | 20 |
| Sezione 1: enigma | 21 |
| Sezione 2: poetici | 25 |
| Sezione 3: brevi epigrammatici | 29 |
| Sezione 4: crittografie | 33 |
| Sezione 5: rebus | 34 |
| Sezione 6: frasi anagrammate | 38 |
| Concorsi a tema obbligato | 39 |
| Premio "Campania Felix" | 41 |
| Premio "Apudmontem" | 46 |
| Premio "Grand Hotel Excelsior" | 49 |
| Premio "Il Ladrone" | 51 |
| Premio "Amalfi" | 52 |
| Premio speciale "Enigmistica In" | 53 |
| Premio speciale "N.E.T." | 56 |

| | |
|---|---------|
| La seduta tecnica | pag. 59 |
| Intervento di Ulpiano | 60 |
| Intervento di Cleos | 62 |
| Intervento de Il Gagliardo | 64 |
| Intervista ideale al Presidente dell'A.R.I., Magopide | 66 |
| I Moduli solutori | 69 |
| Modulo rebus dell'A.R.I. | 70 |
| Modulo solutori isolati | 72 |
| Modulo rebus "La Settimana Enigmistica" | 74 |
| Modulo crittografie "Muscletone" | 76 |
| Gara solutori "poker" | 77 |
| Soluzioni | 84 |
| Le altre gare "In contemporanea" | 87 |
| Gara estemporanea | 88 |
| Premio speciale "Divina Costiera" | 89 |
| Gara di composizione "Rebus più Breve" | 90 |
| Trofeo "Super-C" | 91 |
| Caccia al tesoro "Donna" | 92 |
| Mini-torneo di tressette | 92 |
| Frammenti di stelle | 93 |
| Sponsors | 94 |
| Il comitato organizzatore | 95 |
| I partecipanti | 95 |
| Appendice | 99 |
| Qualcosa sull'enigmistica classica, di Cleos | 101 |
| L'enimmistica, questa sconosciuta, de Il Gagliardo | 115 |
| Indice | 117 |

Finito di stampare
nell'aprile 1998
presso le

ARTI GRAFICHE LICENZIATO
80134 Napoli - Via Pasquale Scura, 11
Tel. 551.26.56