

"GUIDA RAPIDA ALL'ENIGMISTICA CLASSICA"

per chi vuole dilettarsi nel risolvere e/o comporre giochi enigmistici

a cura di *Pippo* (Giuseppe Riva)

luglio 2002

SOMMARIO

	pag.
BISENSI E RAGIONAMENTO	2
ENIGMISTICA "POPOLARE" ED ENIGMISTICA "CLASSICA"	3
UN PO' DI STORIA	3
CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI ENIGMISTICI	4
I GIOCHI IN VERSI	5
INDOVINELLO ED ENIGMA	5
SCIARADA, SCIARADA INCATENATA, SCIARADA ALTERNA	6
ANAGRAMMA	7
INCASTRO E INTARSIO	8
SCARTO E ZEPPA	9
CAMBIO, SCAMBIO E METATESI	10
LUCCHETTO E CERNIERA	10
PALINDROMO, BIFRONTE E ANTIPODO	11
I GIOCHI ILLUSTRATI	12
REBUS	12
LE CRITTOGRAFIE	14
GENERALITA'	14
CRITTOGRAFIA SEMPLICE (anche CRITTOGRAFIA o CRIT. PURA)	15
CRITTOGRAFIA MNEMONICA	15
CRITTOGRAFIA A FRASE	16
CRITTOGRAFIA SINONIMICA e PERIFRASTICA	16
CRITTOGRAFIA SILLOGISTICA	17
GIOCHI CRITTOGRAFICI	17
LE FRASI ANAGRAMMATE	18
PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'	19
BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE	19
INDIRIZZI UTILI	19
RIVISTE DI ENIGMISTICA CLASSICA	19
CONGRESSI E CONVEGNI	20
SOLUZIONI DEI GIOCHI PRESENTATI	20

PREMESSA

Lo scopo di questa "Guida", rivolta ai tanti appassionati di enigmistica che non conoscono la "classica" o ne hanno una conoscenza superficiale, è quello di mettere a loro disposizione poche pagine che presentino, in modo elementare ma abbastanza preciso e completo, un hobby che "da semplice trastullo..." può diventare "...materia di nobile svago" (bibl.→ f).

L'autore ringrazia Mimmo, che gli ha fornito l'idea; gli autori delle opere citate in bibliografia e largamente utilizzate; Ciampolino, Fantasio, Fra Diavolo e Tiberino per le osservazioni e i suggerimenti; Hammer e Nam per la preziosa collaborazione. Sollecita inoltre contributi di qualunque tipo utili a rendere la "Guida" sempre più adatta ad assolvere lo scopo didattico e divulgativo che si prefigge.

P.S.: In questa versione dell'Opuscolo, leggermente riveduta e corretta, sono stati sostituiti alcuni esempi di giochi in versi e di crittografie: un ringraziamento a Snoopy per i suggerimenti.

BISENSI E RAGIONAMENTO

Per risolvere i giochi dell'enigmistica che comunemente è definita "popolare" sono sufficienti in genere conoscenze nozionistiche; ciò che caratterizza invece quelli dell'enigmistica cosiddetta "classica" è l'uso dei BISENSI e il fatto che per giungere alla soluzione occorra compiere un RAGIONAMENTO.

Vediamo alcuni esempi, rimandando al paragrafo successivo ulteriori confronti e spiegazioni.

Tutti sanno che cos'è un **INDOVINELLO**. Ne presentiamo uno, divenuto ormai famoso, pubblicato nel 1948 su "Penombra" da *Il Mancino*, pseudonimo (→ *nota a piè di pag.*) dell'emiliano Cesare Farina:

1 - Indovinello

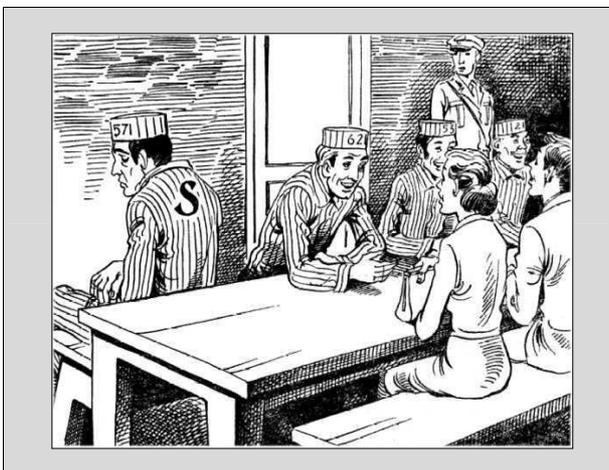
LA NONNA

*Lavora d'ago fino a mezzanotte
per aggiustare le mutande rotte.*

Il soggetto apparente, descritto in modo scorrevole, essenziale e preciso, è "la nonna", che *fa tardi alla sera aggiustando le mutande* (sostantivo) *rotte* (aggettivo). La soluzione del gioco è **la bussola**, *il cui ago tende al Nord* ('mezzanotte'), *per correggere le rotte* (divenuto ora sostantivo) *quando queste mutano* (ora verbo).

Come si può notare, il soggetto reale che i due versi nascondono, cioè la soluzione del gioco, è definito con una sequenza ininterrotta di BISENSI, più sfumati nel primo verso ma perfetti nel finale del secondo.

Anche il **REBUS** è un gioco molto noto a chi conosce un po' l'enigmistica. Eccone un bellissimo esempio presentato nel 1974 su "Penombra" e quindi su "La Settimana Enigmistica".



2 - autore: Ames (Mario Roccatagliata di Genova)
diagramma (→ *pag. 14*): (2 7 1 6 3 = 6 1 6 6)

Come in tanti altri rebus il contrassegno **S** indica ovviamente un 'reo', ma nell'esempio proposto occorre anche osservare il contrasto tra questo carcerato, che è girato di spalle ed ha un'espressione mesta, e gli altri, che si presentano invece di fronte e sono decisamente allegri. Da questo RAGIONAMENTO deriva la soluzione del gioco, che in prima lettura è: "**di schiena S triste reo**"; con la diversa spezzettatura indicata nel diagramma numerico questa diventa, in seconda lettura, la bella frase: "**dischi e nastri stereo**".

Un ultimo esempio relativo a un gioco diffusissimo: le **PAROLE INCROCIATE**. Se nello schema di un 'cruciverba' si dovessero inserire le tre parole **AUTOPSIA**, **ZITELLONE** e **SETACCIO**, in una rivista di "popolare" potremmo trovare le tre definizioni di sinistra, mentre una rivista di "classica" potrebbe proporre, ad esempio, quelle di destra:

<i>Indagine sulla salma</i> →	AUTOPSIA	← <i>L'esame di Stato</i>
<i>Nubili attempate</i> →	ZITELLONE	← <i>Sole al tramonto</i>
<i>Utensile per vagliare</i> →	SETACCIO	← <i>Vaglia riscosso</i>

Si noterà che per rispondere alle prime bastano conoscenze nozionistiche e linguistiche, mentre in queste ultime (che in realtà sono 'crittografie mnemoniche', di cui poi si parlerà, opera rispettivamente di *Ugo d'Este*, *Cenerentola* e *Il Passero Solitario*) occorre individuare il 'doppio significato' delle frasi proposte mediante i BISENSI di alcune parole: 'Stato' (nazione / colui che è vissuto), 'Sole' (astro, e quindi sostantivo / senza marito, e quindi aggettivo), 'Tramonto' (calata del sole / anzianità), 'Vaglia' (titolo di credito / voce del verbo vagliare), 'riscosso' (ritirato / scosso più volte); a queste intuizioni si arriva con un attento RAGIONAMENTO, oltre che con una buona dose di fantasia.

In enigmistica è tradizione che l'autore firmi i suoi lavori con uno pseudonimo, da lui scelto o a lui suggerito al momento del debutto; può essere l'anagramma del suo nome (Il Nano Ligure = Gianni Ruello), derivare da nome e cognome con una contrazione (Cerasello = Cerasi Raffaello) o con le parti iniziali (Ser Bru = Sergio Bruzzone), un vero e proprio gioco crittografico (Lemina = Alma Lambertini, dal nome dove si trovano 'L e M in A'), denotare la provenienza (Il Duca Borso = Aldo Santi, modenese) o avere qualunque altro significato a lui gradito.

ENIGMISTICA “POPOLARE” ED ENIGMISTICA “CLASSICA”

E' bene chiarire subito che gli aggettivi “popolare” e “classica” vanno intesi in modo del tutto convenzionale, togliendo quindi al primo ogni significato limitativo o addirittura spregiativo ed al secondo ogni valore di ‘perfezione’ o ‘aulicità’.

Si può definire ENIGMISTICA “POPOLARE” quella proposta dalle numerose riviste, in genere settimanali, vendute nelle edicole, alcune delle quali in verità sono ben fatte e propongono rubriche che costituiscono un ottimo ‘ponte’ per il passaggio alla “classica”.

A parte il notevole spazio dedicato a cose che niente hanno a che fare con l'enigmistica (barzellette, curiosità, ecc.) e che attirano una forte percentuale dei numerosi acquirenti, i giochi in esse presentati richiedono in genere al solutore di compiere queste operazioni:

- scoprire a che cosa allude un breve testo in versi (*indovinello*) o completare questo testo con opportune parole o frasi mancanti (*sciarade, incastri, ecc.*);
- collegare gli elementi di una illustrazione alle eventuali lettere che li contrassegnano per formare una frase (*rebus* e altri *giochi illustrati*);
- individuare parole, definite generalmente da una breve frase (la ‘definizione’), da inserire in uno schema geometrico di vario tipo (*parole incrociate* e simili).

Per i tanti appassionati che vi si dedicano questo è certamente un passatempo dilettevole e uno stimolo alla ricerca, sia pure nozionistica; mancano però, nelle suddette operazioni, gli elementi essenziali che caratterizzano i giochi proposti dalle poche riviste di ENIGMISTICA “CLASSICA” che i non certo numerosi lettori ricevono, con cadenza mensile o bimestrale, solo in abbonamento.

Questi elementi, come già esemplificato all'inizio di questo ‘Opuscolo’, sono essenzialmente due:

- l'uso dei BISENSI (più propriamente ‘dilogie’) per tutti i *‘giochi in versi’*, per alcuni tipi di *‘crittografia’* e per i *‘cruciverba’* (in realtà piuttosto rari nelle riviste di “classica”);
- la necessità di un RAGIONAMENTO per giungere alla soluzione, in particolare per i *‘rebus’* e le *‘crittografie’* (queste ultime decisamente poco frequenti nelle riviste di “popolare”).

Si può in definitiva affermare che la pratica dell'enigmistica “classica”, oltre al nozionismo a vasto raggio e ad una buona base culturale tipici di quella “popolare”, richiede arguzia e fantasia, logica ed elasticità mentale, ed anche un pizzico di malizia, doti che in un certo grado è bene possedere ma che comunque si sviluppano ed affinano con l'esercizio e l'applicazione.

UN PO' DI STORIA (bibl.→ e)

Anche senza risalire alla leggenda (*Edipo e la Sfinge; Turandot e il Principe di Calaf*) è certo che in ogni tempo l'uomo si è diletto nel fare *enigmistica* e che in quasi tutte le civiltà si sono sviluppati miti e letteratura a contenuto enigmistico.

Contengono enigmi la Bibbia e il Corano ed Egizi e Greci li ebbero in grande onore; l'enigmistica fu coltivata nell'antica Roma e, ad opera particolarmente dei monaci, nel Medioevo. Si occuparono poi di enigmi il Boccaccio, il Petrarca e il sommo Dante; il grandissimo Leonardo da Vinci fu autore di rebus e di ‘allegorie’ enigmatiche, Galileo Galilei fu grande anagrammista ed autore di giochi in versi e tanti altri nostri letterati possono essere considerati validi enigmografi.

Il XVI, il XVII e il XVIII furono, nelle corti, nelle accademie e nei salotti, i ‘secoli d'oro’ dell'arte enigmistica, ancora molto lontana però da quella dei giorni nostri. Con il XIX secolo l'enigmistica si fa ‘borghese’, prima entrando negli ‘almanacchi’, poi con i primi periodici specializzati.

Nel secolo scorso l'enigmistica ha fatto il balzo definitivo sia nel campo “popolare”, dove c'è stato anche l'avvento del cruciverba, che in quello “classico”, in cui si è gradualmente affermata l'attuale tecnica del ‘doppio soggetto’. L'Italia, anche per la particolarità della lingua che consente in sommo grado dilogie, cesure e unioni di parole, può attualmente considerarsi, nel mondo, al massimo livello, sia per la perfezione a cui è giunta la tecnica enigmistica sia per il valore dei suoi enimmografi.

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici - richiedere il file Word per modificare il contenuto)

L'ENIGMISTICA A MODENA

Per l'importanza delle iniziative, per il numero di appassionati e per l'assoluto valore dei maggiori esponenti, la provincia di Modena ha avuto ed ha tuttora un ruolo di grande rilievo nell'enigmistica italiana. Ne tracciamo una breve storia parlando dei tre personaggi più noti.

Il Duca Borso (ing. Aldo Santi, 1881-1964), vignolese, è stato il massimo bibliofilo e ricercatore nella storia dell'enigmistica: ha pubblicato a Modena, nel 1911/12, *"Il Filo d'Arianna"* e dal 1931 al 1936 *"L'Arte Enigmistica"*; ha curato per l'*"Enciclopedia Treccani"*, nel 1929, le voci sull'enigmistica e ha pubblicato, nel 1952, la *"Bibliografia dell'Enigmistica"*, opera fondamentale per qualunque studio sull'enigmistica di tutti i tempi e in ogni lingua.

Fra Ristoro (prof. Diego Riva, 1898-1975), sassolese, è stato ottimo solutore, instancabile propagandista e anagrammista di valore; la sua produzione eccelle nei giochi 'brevi' ma ancor più nei 'crittografici' e la sua opera di maggior rilievo, fondamentale per la tecnica e la nomenclatura crittografica, è l'antologia-guida *"Rebus e Crittografie"*, edita a Modena nel 1959.

Il Paladino (comm. Giuseppe Panini, 1925-1997), modenese noto nel mondo per le iniziative imprenditoriali e sportive, è stato valido enigmista ma soprattutto grande organizzatore di Congressi ('mitico' quello del 1977) e Convegni e creatore a Modena della *"Biblioteca Enigmistica Italiana"*, tuttora attiva e in continuo sviluppo, con lo scopo di *"impedire la dispersione di preziosi materiali che testimoniano la vita e la storia della nostra arte, conservarli, ordinarli e metterli a disposizione di quanti sono interessati a studi o consultazioni"*.

CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI ENIGMISTICI

I giochi enigmistici possono essere raggruppati nelle seguenti 'famiglie' (bibl. → g):

- giochi formati da uno o più versi, di intonazione arguta o poetica: sono i **Giochi in versi**, come ad esempio l'*Enigma*, l'*Indovinello*, la *Sciarada*, l'*Incastro*, il *Lucchetto* ecc.;
- giochi basati su una illustrazione nella quale alcuni elementi sono in genere contrassegnati da lettere: sono i **Giochi illustrati**, comunemente chiamati *Rebus*;
- giochi che espongono una serie di lettere o segni tipografici, che possono formare parole sensate o meno: sono le **Crittografie**, di cui, come si vedrà, esistono vari tipi.
- giochi che presentano una griglia geometrica in cui bisogna inserire parole desunte in vario modo da definizioni o altro: sono i **Cruciverba** ed altri giochi simili.

Questa classificazione potrà non essere precisa e non esaurire la grande varietà di giochi proposti dall'enigmistica (non comprende, ad esempio, le *Frasi anagrammate*, a cui verrà dedicato un particolare paragrafo) ma risponde molto bene allo scopo divulgativo di questa "guida rapida".

Vari enigmisti si sono dedicati e primeggiano quasi in un solo campo dell'enigmistica: Il Valletto, Aldo Vitali di Bologna, è stato ad esempio il 'principe' degli indovinelli; Briga, Giancarlo Brighenti di Milano, è stato ed è uno dei maggiori teorici ed autori di rebus; Fra Ristoro, Diego Riva di Sassuolo, è stato soprattutto un eccellente autore e studioso di crittografie.

Altri spaziano in ogni settore della "classica": Marin Faliero, Marino Dinucci di San Giuliano Terme, è stato certamente uno dei massimi e più completi enimmografi d'ogni tempo; Ilion, Nicola Aurilio di Caserta, è tra i più validi autori in attività sia di giochi in versi che di rebus e crittografie.

Verranno di seguito illustrati i principali tipi di gioco: dopo brevi spiegazioni si proporranno alcuni esempi, scelti tra i migliori pubblicati ma soprattutto tra quelli 'didatticamente' più utili. Per alcuni si darà, con opportuni chiarimenti, la soluzione; per altri si suggerirà il modo per giungervi e per altri ancora si metterà alla prova il lettore: tutte le soluzioni sono poi riportate al termine della "guida".

Non si esaurisce certo, in queste poche pagine, il gran numero di giochi, con le relative varietà, proposti dalle riviste di enigmistica, ma l'appassionato non avrà problemi a capire da solo, esaminando qualche esempio e la relativa soluzione, gli schemi che qui non possono essere trattati.

I GIOCHI IN VERSI

INDOVINELLO ED ENIGMA

Negli esempi più semplici e 'popolari' questo gioco consiste spesso in una domanda a cui va trovata una risposta; nell'enigmistica "classica" è invece sempre un componimento in versi che tratta, apparentemente, un certo soggetto ma che ne nasconde, in realtà, uno completamente diverso.

Indovinello ed **enigma** sono sostanzialmente lo stesso tipo di gioco: il primo ha sempre un numero limitato di versi (in genere da 1 a 6) ed uno svolgimento 'leggero', epigrammatico, spesso con una punta di humour; il secondo invece si sviluppa in un maggior numero di versi, ha un soggetto apparentemente più 'serio' e una veste lirica più aderente ai canoni della poesia.

Le caratteristiche e le differenze dei due giochi risultano evidenti dal confronto tra questi esempi dello stesso autore; si leggano innanzitutto pensando solo al titolo, cioè al *senso apparente*:

3 - Indovinello di *Il Valletto*

CICLISTA SFORTUNATO

*Allor che cominciò la sua avventura
dal gruppo lo staccò una foratura;
poi fu visto cadere perché aveva
la gomma posterior che non teneva.*

Si può innanzitutto osservare che "...mentre l'indovinello si riduce a un rapido quadretto sportivo, l'enigma assume una forma di più meditato impegno, in memoria del brutale assassinio di Umberto I" (bibl. → f).

La soluzione di entrambi è "**il francobollo**". Nel primo i bisensi sono molto evidenti: la 'foratura' che consente di isolarlo dal 'gruppo', la 'gomma posteriore' (la colla) che se non 'tiene' ne causa la 'caduta' (il distacco).

Meno immediate da cogliere sono le 'dilogie' dell'enigma, che evidenziamo parafrasando la soluzione. *Il francobollo* viene venduto negli spacci ('spacciato') in base a tanti valori nominali ('ad ogni costo') per decreto delle autorità di Stato ('di ciò che è stato i sommi responsabili'); mostrando il suo valore numerico ('le insegne in... numeri'), viene separato dagli altri a cui è unito ('i suoi congiunti aveva lasciato') per essere attaccato alla busta con la colla posteriore ('subì l'attacco preparato e subdolo'); un addetto postale stipendiato ('agente asservito e prezzolato - ch'era alla posta') lo annulla con un colpo del timbro-datario ('fulmineo... l'ha annientato') che lascia un'impronta d'inchiostro ('di lutto un vel') sull'immagine del Re, comune francobollo d'un tempo, nascondendola solo in parte ('non tutta offuscherà') e segnando la data della partenza della lettera ('dipartita') in modo indelebile ('nei secoli - la data incancellabil resterà'). Non si rimane stupefatti di fronte a simili capolavori?

4 - Enigma di *Il Valletto*

IL REGICIDIO DI MONZA

*"Ad ogni costo egli sarà spacciato!":
di ciò che è stato i sommi responsabili
l'avevano da tempo decretato.
E un dì che del valor le insegne innumeri
portando i suoi congiunti avea lasciato,
subì l'attacco preparato e subdolo.
Un agente asservito e prezzolato
ch'era alla posta, lo mirò e fulmineo
con un violento colpo l'ha annientato.
Di lutto un vel sceso è sul Re, ma ai popoli
l'immagin sua non tutta offuscherà,
e della dipartita ognor nei secoli
la data incancellabil resterà!*

5 - Indovinello di *Turandot*

IL "CORRIERE DELLA SERA"

E' un noto quotidian di gran formato.

E' un indovinello bellissimo e ormai celebre: da notare il perfetto bisenso finale tra il 'gran formato' del giornale (senso apparente) che diventa 'formato di grano' se si pensa al **pane**, che è la soluzione del gioco.

6 - Indovinello di *Il Valletto*

IL MESE DI MAGGIO

Ratto trascorre e a noi rose dispensa.

Alla soluzione si dovrebbe giungere pensando al doppio significato della parola 'ratto' (aggettivo / sostantivo); se ciò non bastasse, nel finale si pensi di far diventare 'rose' un verbo e 'dispensa' un sostantivo...

7 - Indovinello di *Fra Ristoro*

PODISTE SFORTUNATE

*Han le gambe d'acciaio, lunghe assai;
partono sempre ma non giungon mai!*

Per trovare la soluzione si pensi a 'che cosa' ha 'gambe lunghe' veramente 'd'acciaio', con le quali si può facilmente 'partire' ma non certo... 'giungere'!

8 - Indovinello di *Marin Faliero*

DALLE MEMORIE DI UN DIPLOMATICO

*Che lavata di capo, mammamia,
il Ministro mi diè sacramentando!
E' stata questa (non ricordo quando)
la prima doccia fredda in vita mia.*

9 - Indovinello di *Fra Ristoro*

FAUSTO COPPI

*Prese una cotta un dì, ma poi più tardi
raggiunse ad uno ad un tutti i traguardi;
con più primati e un titolo mondiale,
quand'è presente lui nessun gli è uguale.*

10 - Indovinello di *Il Duca di Mantova*

L'ONOREVOLE E' IMPAZZITO!

*Lo conoscevo come un tipo candido,
riposante e tranquillo, vi assicuro.
Ma disfatto lo vidi un dì alla Camera
che dava una testata contro il muro!*

11 - Indovinello di *Il Valletto*

A CHI MI ESALTA

La palma a me? Ripeto qua: anche meno

12 - Enigma di *Stelio*

MADDALENA

*Ti accosti (è il giorno antico delle Ceneri)
alla pila nell'ombra dove trema
l'acqua lustrale: ancora ti richiama
un desiderio umano di purezza
e forse pesa al tuo destino l'ora
del capo che s'imbianca. Di una lenta
giornata mercenaria ti rimane
un'immonda memoria delle cose,
la pietosa miseria della carne.
Ora curvi i ginocchi, ti confidi:
"Sono stanca del mondo..." e nel lamento
tu pieghi il capo e lasci che fluisca
l'ultimo pianto sulle fredde mani.
Ma già nel vento è un candido svolio
di primavera.*

Si noti, in prima lettura, l'afflato poetico con cui è trattato l'episodio evangelico della *Maddalena*. Si cerchi poi la soluzione, pensando che nell'enigma i doppi sensi (qui comunque abbondantemente presenti) sono più sfumati: *le Ceneri, la pila, l'acqua lustrale, la purezza, il capo che s'imbianca, la giornata mercenaria, un'immonda..., curvi i ginocchi, il mondo, pieghi il capo, l'ultimo pianto, un candido svolio...*

SCIARADA, SCIARADA INCATENATA, SCIARADA ALTERNA

La **sciarada** è uno schema enigmistico in cui due o più parole (o frasi), dette 'parti', si uniscono, accostandosi tra loro senza alcuna alterazione, per dar luogo ad un'altra parola (o frase) detta 'totale'. Esempi: *bara + onda = baraonda*, che in base al numero di lettere costituenti le varie parole sarebbe presentato col diagramma numerico (4 / 4 = 8); *l'ara + gazza = la ragazza* (1'3 / 5 = 2 7).

Ognuna delle parti costituenti lo schema, e ciò vale per tutti i giochi che verranno descritti in seguito, è svolta come un piccolo indovinello in un certo numero di versi (nell'esempio seguente, i primi due definiscono le prime due parti, il terzo e quarto l'ultima, ma, a parte l'ordine, non sempre è così).

Il 'totale' deve avere un significato del tutto indipendente dalle 'parti' che l'hanno generato. Ci sarebbe in tal caso un errore di 'equipollenza' (o meglio di 'identità etimologica'): in nessun gioco enigmistico è infatti accettabile la presenza di parti etimologicamente appartenenti alla stessa famiglia (nel caso della *sciarada* non è accettabile, ad esempio, uno schema come: *occhi + ali = occhiali*).

13 - Sciarada (7 / 3 = 10) di *Il Nano Ligure*

OBIETTORI DI COSCIENZA

*E' uno spasso per lor farsi la naia
però è sempre un difetto, questo è il punto:
sarà pure un diritto e, mal che vada,
niente andrà storto a prender questa strada.*

Soluz.: **rettili / neo = rettilineo**

Si può notare, nel primo verso, il bisenso 'naia' (servizio militare / serpente) e nel secondo verso 'difetto' e 'punto', che fanno subito pensare al *neo*; il perfetto doppio significato del vocabolo 'diritto' e l'intero ultimo verso sottintendono poi la parola totale risultante dallo schema, e cioè il 'rettilineo'.

14 - Sciarada (3 / 5 = 8) di Gigi d'Armenia
CAUSIO "BARONE" DELLA NAZIONALE?

*Nella rosa dei venti puntualmente
è lui che quando è in forma ha del mordente;
ma è l'unico del lotto che si vanta
d'essere un vero pezzo da novanta.*

Il primo verso suggerisce qualcosa che è *puntuale* in una *rosa dei venti*; ancora più evidenti i doppi sensi (*forma* e *mordente*) nel secondo verso. Molto bello il 'totale', dove si noterà che persino il *da* cambia di significato: non dovrebbe essere difficile capire cos'è, in un *lotto*, quell'unico *pezzo da novanta*.

15 - Sciarada (3 / 4 = 7) di Fan

LE NONNINE DELL'OSPIZIO

*Queste vecchiette di una certa età
che vivono di ricordi leggendari
(la cosa assai grottesca vi parrà)
passano la vita a fare i solitari.*

16 - Sciarada (8 / 3 = 11) di Renato il Dorico

MISANTROPO MANIACO

*Non può vedere il prossimo...
e arriva al punto che si butta in mare...
Che una casa di cura sia indicata
ecco ora qui evidentemente appare!*

Nella **sciarada incatenata** il meccanismo è lo stesso della *sciarada* ma nell'unire le due parole si sovrappongono una o più lettere uguali, quelle cioè con cui termina la prima e inizia la seconda.

Esempi: (5 / 6 = 10) *marmO* + *Occhio* = *marmOcchio*; *ambaSCIA* + *SCIAtore* = *ambaSCIAtore*

Nella **sciarada alterna** le prime due parole formano la parola (o frase) totale non accostandosi semplicemente tra loro, ma spezzettandosi e intersecandosi in successione alterna.

Per facilitare il solutore il gioco può essere presentato, come si vedrà poi per l'*intarsio*, con un *diagramma letterale* (una sequenza di «x» e «y» intercalati fra loro) anziché numerico.

Esempi: (xxyyxyy) *CANE* + *pira* = *CapiNEra*; *GITA* + ordine + *nave* = GlornaTA di neve

17 - Sciarada incatenata (3 / 5 = 7) di Pindaro

"A QUALCUNO PIACE CALDO"

*Si fè un nome pur fuori del comune
e, per quanto si cerchi fra le stelle,
nel campo dei brillanti, anche a mio avviso
è proprio questo un classico del riso.*

Soluz.: **viA / Alone = vialone**

Il primo verso sottintende riferimenti alla toponomastica e il secondo all'astronomia. Nel finale, come spesso accade nei 'brevi', c'è una bella serie di bisensi ('campo', 'brillanti') per definire la più classica varietà del 'riso' inteso, in seconda lettura, come alimento.

18 - Sciar. alterna (3 / 5 = xxyyxyy) (Cerasello)

LA SCUOLA QUAND'ERO CAPOCLASSE

*Era molto onorata, in altri tempi...
ed io bambino, un tipo singolare,
stimato dai compagni proprio in aula
ero preposto a... parlamentare.*

'Era' è anche nome proprio e 'tempi' è plurale, oltre che di 'tempo', di 'tempio'... si pensi poi al termine, quasi dialettale, che definisce un fanciullo ma anche un 'single'; il diagramma letterale mostra come si alternano le due parti per ottenere il totale, intuibile dai doppi sensi: 'compagni', 'aula' e 'parlamentare'.

ANAGRAMMA

L'**anagramma** di una parola (o di una frase) è un'altra parola (o frase) formata con le medesime lettere disposte però in un ordine completamente diverso.

Manipolare in tal modo le parole e le frasi è una delle 'attività enigmistiche' più appassionanti e questo gioco, con l'*indovinello* e l'*enigma*, è certamente uno dei più antichi e diffusi nel mondo.

Un capitolo a parte avrà l'anagramma 'fine a sé stesso', che non richiede cioè una soluzione ma diviene una *frase anagrammata* in cui le parti costituiscono un tutto a senso continuativo. Diamo invece ora alcuni esempi di combinazioni anagrammatiche che richiedono uno svolgimento in versi:

parola = parola: (9) *nuotatore = autotreno; sigaretta = strategia; travaglio = giravolta = volgarità*
 parola = frase: (11 = 6 5) *gendarmeria = regina madre; zanzariera = zar e zarina*
 par. / par. = parola: (5 / 6 = 11) *sogno / realtà = ergastolano; contesa / rissa = scassinatore*
 par. / par. = frase: (7 / 4 = 5 6) *lacrime / riso = crisi morale; nascita / morte = monaca triste*
 frase = frase: (4 8 = 6 6) *nota satirica = storia antica; un'alba d'amore = la buona madre*
 frase/ frase = frase: (1 7 / 2 9 = 2 9 2 6) *i ricordi / le nostalgie = la religione di Cristo*

Si fa osservare che quando le parti da anagrammare sono due è preferibile che queste abbiano attinenza di significato, per affinità o per antitesi (come negli esempi riportati). Quando ciò non avviene si ha l'**anagramma diviso**, come ad esempio: (7 + 4 = 2 4 5) *clamore + mali = il mare calmo*.

19 - Anagramma (10 = 5 5) di *Buffalmacco*

PROSTITUTE D'ALTO BORDO

*E' da un pezzo che colpo fan sui maschi
 con quelle bocche ardenti e rovinose
 ed han movenze maestose, fiere
 le mangiatrici d'uomini famose.*

La parola di 10 lettere nascosta dai primi due versi è **artiglieri**: questi infatti, con un 'pezzo' e con 'bocche ardenti e rovinose' (cannone e bocche da fuoco), 'colpo fan sui maschi', cioè colpiscono le fortezze. Nella seconda parte si noti subito il bisenso 'fiere': pensando alle 'movenze maestose' e dando a 'mangiatrici d'uomini' un senso reale, si giunge all'anagramma: **tigri reali**.

20 - Anagramma (4 / 6 = 6 4) di *Tiburto*

UN'ALUNNA SFACCIATA

*Quando c'è il greco s'alza e un po' tremante
 riesce la strada giusta a mantenere,
 pur se in sostanza, ahimè, non vale niente.
 Ma che faccia di bronzo deve avere!*

Il 'greco' è anche un vento e quando c'è vento 's'alza'...; la 'strada giusta' può anche essere la 'rotta' e tra le prime due parti dell'anagramma ci deve essere attinenza di significato. La 'faccia di bronzo' dovrebbe far trovare, tra le lettere delle prime due, il sostantivo giusto, che per di più... 'in sostanza... non vale niente'.

21 - Anagramma (7) di *Marac*

IL MEDICO CONDOTTO

*Con la sua borsa sempre in giro va
 ed ai curati l'assistenza dà.*

22 - Anagramma (8) di *Radar*

OTTIMO DUETTO, OTTIME PROSE

*Siamo a cavallo, coppia indovinata:
 però, certi copioni, che trovata!*

INCASTRO E INTARSIO

L'**incastro** è uno schema enigmistico in cui la seconda parola, inserendosi senza alcuna alterazione all'interno della prima, dà luogo a una terza parola (o frase) che, come già detto per la sciarada, è del tutto indipendente da quelle che l'hanno generata.

Esempi: (7 / 3 = 10) *MANETTE / rio = MArioNETTE*; (5 / 6 = 4 7) *TIGRI / pialle = TIpi alleGRI*

L'**intarsio** è uno schema simile: la prima parola 'riceve' ancora la seconda, ma le lettere di questa si inseriscono nella prima conservando l'ordine da sinistra a destra ma frazionandosi; si genera così la terza parola (o frase). Il meccanismo è analogo a quello della *sciarada alterna* (il diagramma infatti è *letterale*), ma ora la parola (o frase) totale inizia e termina sempre con le lettere della prima.

Es.: (xxyyyyxyxx) *ASINE / censo = AScensIoNE*; (xxyyxx yyxxx) *MATASSA / tiro = MATiTA roSSA*

23 - Incastro (5 / 4 = 9) di *Il Maranello*

L'ALLIEVA VUOL FREGARMI ALL'ESAME

*E' già passata sotto la vetrata
 ma faccia, faccia pure, tanto aspetto.
 Le basta un secondino a farsi fare
 la traduzione con il cellulare.*

Soluz.: **carta / cera = carcerata**

La scenetta dell'esaminatore sospettoso mentre si avvicina un'allieva nasconde l'uso della *carta vetrata* nel primo verso e la *cera*, nel significato particolare di 'aspetto di un volto' (si noti il passaggio verbi → sostantivi), nel secondo; ben tre poi sono i doppi sensi nei due versi finali: *secondino*, *traduzione* e *cellulare*.

24 - Intarsio (xyxxxxyx) di Fan

TRAGICA GARA DI PENSIONATI

*In campagna la "marcia longa" han fatto,
con spirito gagliardo, da "marines";
ma li han trovati a pezzi ormai ridotti
e mi risulta sian crepati tutti!*

Soluz.: **fanti / RUM = fRantUMi**

In seconda lettura la 'campagna' e la 'marcia' sono quelle dei 'fanti' in guerra e lo 'spirito gagliardo' è il grado alcolico del 'rum', liquore amato dai marinai; 'ridotti a pezzi' e 'tutti crepati', anziché i poveri vecchietti del titolo, sono i 'frantumi'.

25 - Incastro (xyyyyyxxxx) di Renato il Dorico

MILAN / INTER 1 – 0

*Assai brillante è stata definita,
ma poscia persa fu per un sol punto
(per pochissimo, dunque) la partita.*

Anziché nel significato di 'attraente', si pensi a qualcosa di 'brillante' per la luce che emana; basta poi 'incastare' in questa parola, come da diagramma, quella che da qualcuno 'persa fu per un punto', per ottenere una di... 'partita' durata 'pochissimo'.

26 - Intarsio (5/2 1=xyyyxyx) (Ser Viligelmo)

GINNASTA SOPRAVVALUTATA

*Folle in delirio? Non ce n'è ragione,
pur se a puntino la figura è fatta:
in certe situazioni essa è contratta
e appare lenta in qualche evoluzione.*

'Folle' si può pensare anche al singolare, poi c'è il 'delirio' e... 'non c'è ragione'; se il secondo verso... resiste, si passi pure al totale: una cosa 'contratta', che a volte ha una 'lenta evoluzione'. Se non si era trovata, ora si capirà la seconda parte: una 'figura' che 'è fatta' se 'à' il 'puntino'.

SCARTO E ZEPPA

I due giochi consistono rispettivamente nella eliminazione, lo **scarto**, o nella aggiunta, la **zeppa**, di una lettera (o, qualora precisato, di una sillaba) all'interno di una parola (o frase), in modo che se ne generi un'altra di diverso significato.

Esempi: *segUgio* → *seggio*; *orgaNlsmo* → *orgasmo*; *laCrima* → *la rima*
contesa → *conteSsa*; *cantina* → *cantiLEna*; *sgretolamento* → *sEgreto lamento*

Quando la lettera (o la sillaba) che si scarta è la prima o l'ultima il gioco prende rispettivamente il nome di *scarto di iniziale* e *scarto di finale* (eventualmente *sillabici*). Ciò è possibile anche per la *zeppa*, che in tal caso prende però il nome di **aggiunta**.

Esempi: *Avello* → *vello*; *coloN* → *colo*; *Gas inodoro* → *asino d'oro*; *castaGNO* → *casta*
azione → *Razione*; *rada* → *radaR*; *gomito* → *gomitoLO*; *calamari* → *cala mariNA*

27 - Scarto (6 / 5) di Il Maranello

A PRANZO DA DANIELA

*Parte facendo i tramezzini in casa
ma non se ne ricava altro che sale,
e poi per star nei tempi ci propone
quel suo benedettissimo salmone!*

Soluz.: **pArete / prete**

La scorrevole e briosa descrizione di un pranzetto mediocre è densa di bisensi: già ol primo verbo da *inizia* diventa *divide*, i *tramezzini* (*pareti divisorie*), *il sale* che diventa *le sale*... poi c'è il 'gran finale', con la *benedetta predica* (*salmone*) che il prete fa per chi è *in chiesa* (*nei tempi*).

28 - Zeppa (4 / 5) di Maddalena Robin

L'APPROCCIO

*Siccome la volevo salutare
di seguirla ogni giorno non cessai;
venne la volta poi che l'abbordai
e la tenni ben stretta per la mano.*

Soluz.: **cura / curVa**

I bisensi della prima parte sono nel 'salutare', che da verbo diviene aggettivo, e nel significato di 'seguirla'; come poi spesso avviene nei giochi 'brevi' aumentano nella seconda parte: 'volta', 'l'abbordai', e l'intero bellissimo ultimo verso.

CAMBIO, SCAMBIO E METATESI

Si ha un **cambio** (di vocale, di consonante, di lettera, di sillaba, d'iniziale, di finale, ecc.) quando in una parola si muta appunto una vocale, una consonante e così via in modo tale da farle acquisire un nuovo significato.

Esempi: *cAstello* → *cEstello*; *raGazza* → *raMazza*; *poEta* → *poRta*; *caSTELlo* → *caVALlo*

Si ha invece uno **scambio** (di vocale, ecc.) quando si effettua la trasposizione di due lettere, che mutano reciprocamente la loro posizione nella parola o nella frase.

Esempi: *cOppiA* → *cAppiO*; *maRcheSa* → *maScheRa*; *Foglie Morte* → *Moglie Forte*

Si ha infine lo *spostamento*, chiamato generalmente **metatesi**, quando una lettera o una sillaba cambia di posizione in una parola o frase cambiandone così il significato.

Esempi: *Pareggio* → *arPeggio*; *SOmaro* → *maroSO*; *stato neRvoso* → *stRato nevoso*

29 - Cambio di consonante (7) di *Radar*

TURISTI CONTRO LA CRISI

Han preso piede e poi, per certi versi, s'intonano davvero con quest'aria ché in effetti al momento del bisogno è la calata loro necessaria.

Soluz.: **caNzoni / caLzoni**

Il 'piede', i 'versi', 's'intonano' e 'quest'aria' sono tutti chiari riferimenti alle 'canzoni'; nella seconda parte è poi evidente quell'umorismo cui si accennava presentando l'indovinello: i 'calzoni' (che sono 'effetti', nel senso di abiti) 'al momento del bisogno' è necessario... calarli.

30 - Cambio di vocale (4) di *Gigi d'Armenia*

HA "DRIBBLATO" LA SUOCERA

Avrà fatto la parte dello scemo ma in fin dei conti questo non importa: quando lei si presenta tutta tesa è salutare prendere la porta.

Soluz.: **mEno / mAno**

Uno schema semplice, ma svolto con una simpatica scenetta che rivela, con la soluzione, precise dilogie: per il 'meno', lo 'scemo' e il fatto che nei conti non da l'ammontare; per la 'mano', il 'si presenta tesa' e l'intero, bellissimo, ultimo verso.

31 - Cambio di vocale (7) di *Il Valletto*

PONTE PERICOLANTE

Saldo non è... e questo può esser grave!

Riferito a un ponte 'saldo' significa 'solido', ma cos'altro c'è che 'non è' un 'saldo'? Essendo solo 'cambio' l'unica vocale che può cambiare è quella centrale: cosa c'è allora di 'grave'?

32 - Scambio di consonanti (4 6) di *Dameta*

SCHERMIDORASTRO

*Assai poco toccai:
una magra figura!*

Il diagramma unico indica che le due letture hanno la stessa spezzettatura. Il 'Toccai' è anche un..., e qui... ce n'è 'assai poco'; la seconda parte, presentata dall'autore come un modo di dire, può assumere invece un significato fisico reale.

LUCCHETTO E CERNIERA

Nel **lucchetto** un gruppo di lettere con cui termina la prima parola e un uguale gruppo di lettere con cui inizia la seconda parola vengono scartati; le lettere che rimangono nelle due parole, accostate, ne formano una terza.

Esempi: (6 / 7 = 9) *storMO / MOnello* = *stornello*; (7 / 8 = 5) *maESTRA / ESTRAtto* = *matto*

La **cerniera** è simile al *lucchetto*, ma i gruppi di lettere uguali che vengono scartati sono quello con cui inizia la prima parola e quello con cui termina la seconda; i due gruppi centrali che rimangono, accostati, formano la terza parola.

Esempi: (5 / 5 = 4) *DROga / laDRO* = *gala*; (5 5 = 4) *SCOpo loSCO* = *polo*

Anziché parole, tutte le parti possono naturalmente essere delle frasi.

33 - Lucchetto (6 / 4 = 6) di *Ilion*

BRAVO MA INTEMPERANTE PILOTA

*Freddi, coi tempi suoi, non può lasciare
e la Formula Uno è ad una svolta,
però ne fa vedere delle belle
quando in stato d'ebbrezza suol guidare!*

Soluz.: **estaTE / TEsi = estasi**

Da aggettivo 'freddi' diventa sostantivo e pure 'tempi' cambia significato; per la 'tesi', dopo il bellissimo bisenso 'la formula uno', è 'svolta' che fa un passaggio opposto. Lo 'stato d'ebbrezza' del pilota diventa poi quello a cui l'"estasi" guida, ed anche questo verbo è usato in due accezioni.

34 - Cerniera (4 / 4 = 4) di *Il Troviero*

RETROGRADO E AUTORITARIO

*E' cocciuto e, di tutto capacissimo,
il suo poter su intere classi esercita;
nel suo stesso sistema sempre eccelle:
è un vero oscurantista per la pelle!*

Soluz.: **VAso / leVA = sole**

Nel primo verso si nasconde il 'vaso' (di coccio e di gran capacità), nel secondo la 'leva' (con rif. alle classi arruolate nell'esercito); infine il 'sole', massimo astro del sistema solare che provoca, in chi gli si espone, l'abbronzatura della pelle.

35 - Lucchetto (5 / 6 = 7) di *Don Palletto*

SVENIMENTO DI PUERPERA

*A un tratto... sotto il naso m'è cascata:
il parto deve averla sbalestrata!*

In questo esempio le prime due parti dello schema sono trattate entrambe nel primo verso (i puntini aiutano a individuarne la divisione); 'parto' e 'sbalestrata' sono ovviamente i bisensi su cui ragionare per trovare l'ultima parola.

PALINDROMO, BIFRONTI E ANTIPODI

Nel **palindromo** la soluzione è una parola (o frase) che può leggersi, rimanendo perfettamente identica, sia normalmente da sinistra verso destra che, al contrario, da destra verso sinistra.

Esempi: *ossesso; arca sacra; co-mi-co* (sillabico)

Gli esempi di questo gioco sono rari (è più frequente nei *giochi crittografici*), sia perché lo schema ha una sola parola sia perché le combinazioni che soddisfano al meccanismo sono poche.

Il **bifronte** si ha invece nel caso in cui leggendo la prima parola (o frase) da destra verso sinistra si ha una parola (o frase) di senso compiuto ma di diverso significato.

Esempi: *organo / onagro; amori di dea / aedi di Roma*

L'**antipodo** è uno schema che assomiglia al **bifronte** ma che presenta una varietà di combinazioni molto maggiore. Si ha un **antipodo** quando, spostando la prima lettera di una parola (o frase) in fondo alla parola stessa e leggendola poi al contrario, si ha un'altra parola (o frase) di senso compiuto.

Se, con lo stesso meccanismo, è l'ultima lettera a spostarsi all'inizio, si ha l'**antipodo inverso**; se poi la lettera che si sposta viene anche cambiata lo schema diventa un **cambio d'antipodo**.

Es.: *b-olletta / battello; l'-attesa cauta / la tua casetta; malat-o / talamo; d-ottoressa / p-asserotto*

36 - Cambio d'antipodo (7) di *Werther*

LA SOLUZIONE DEL REBUS

*M'ha dato fil da torcere
pria di venirne a capo,
poi m'è venuta a volo.
Davver, che rompicapo!*

Soluz.: **m-atassa / s-assata**

Molto scorrevole e simpatica la trattazione del senso apparente; i doppi sensi di entrambe le parti sono poi abbastanza evidenti. Si può aggiungere che di questo schema, per le poche combinazioni, non si hanno molti esempi.

I GIOCHI ILLUSTRATI

REBUS

Il *rebus* è un gioco di antiche origini, che ha subito nel tempo grandi trasformazioni ed è in continua evoluzione tecnica; ha la caratteristica di essere proposto al solutore mediante una *illustrazione*.

Nei *rebus* più semplici il meccanismo risolutivo consiste nell'associare le lettere che appaiono nell'illustrazione al nome della figura abbinata, ottenendo così la frase risolutiva (l'esempio più semplice, e per questo divenuto... celebre, è certamente: *O pera, N uova = opera nuova*; un altro dello stesso tipo, ma più complesso, è: *GN uva, G ante, perla S, ava NA = gnu vagante per la savana*).

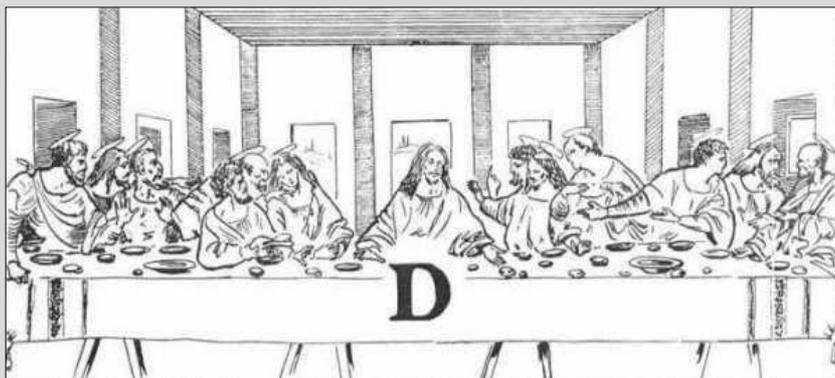
Tali *rebus* portavano spesso ad illustrazioni con immagini slegate fra loro o comunque con scene eterogenee; uno dei principali requisiti del *rebus* moderno è invece l'illustrazione gradevole ed omogenea, costituita a volte da una fotografia, da un'opera d'arte o anche da una vignetta umoristica.

Nei moderni *rebus* dell'enigmistica "classica", pur utilizzando ancora i suddetti 'contrassegni', occorre interpretare la situazione o l'azione rappresentata; le lettere, in numero quanto più possibile limitato, sono cioè ancora poste su persone o cose, ma non ne designano più (o solo) la 'denominazione', bensì le 'relazioni' intercorrenti tra loro. Procedendo da sinistra verso destra nell'ordine in cui si incontrano questi 'grafemi', si deve comporre una frase (*prima lettura*) le cui lettere, disposte nello stesso ordine ma diversamente suddivise secondo le indicazioni del *diagramma numerico*, formano un'altra frase di senso compiuto (*seconda lettura = frase risolutiva*).

Lo spazio che qui è possibile dedicare a questo bellissimo gioco, che ha numerose varianti, è purtroppo ridotto; ci limitiamo ad alcuni esempi indicativi delle principali varietà e tecniche, rimandando chi vuole approfondire questo argomento alle pubblicazioni e alle riviste specializzate. (bibl. → i, I)

Il rebus n. 37 si può definire 'statico' o 'di denominazione': nella soluzione, infatti, il 'grafema' D è usato per indicare il nome dell'oggetto ad esso abbinato, in questo caso un banchetto, qui raffigurato col celebre 'Cenacolo' di Leonardo. Da ciò l'uso appropriato del sinonimo 'agape' rafforzato con l'aggettivo 'santissima', che va anche a migliorare la frase risolutiva, valida nella sua semplicità.

37 - Rebus (1 5 10 = 4 12) di Ciampolino (La Sfinge 1958)



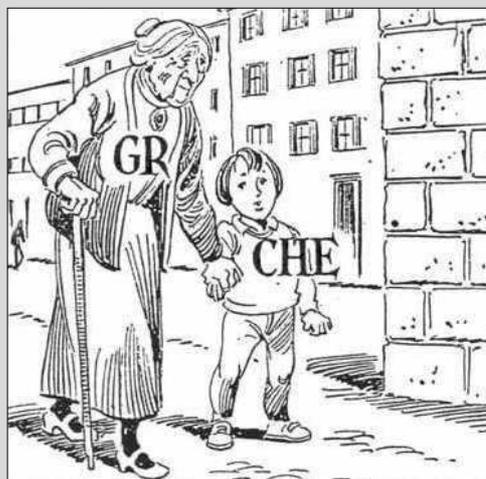
Soluz.: D agape santissima = daga pesantissima

Chi ricorderebbe un analogo rebus illustrato con una cena tra amici in una stanza con finestre ad ante e soluzione: *D agape; S ante = daga pesante?*

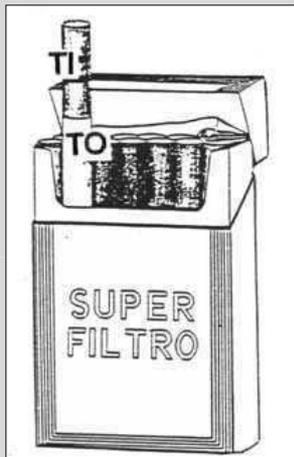
Per ribadire la validità di questi rebus 'statici' in presenza di una bella illustrazione e chiavi in relazione tra loro, si pensi a un altro esempio realizzato sull'immagine del paradiso terrestre: *l'angue NT; Eva MP; Adamo RE = languente vampa d'amore*.

Consideriamo ora il n. 38: saranno migliaia i rebus con una vecchietta nell'immagine e quindi 'ava' nella soluzione! L'ava' c'è anche in questo... ma qui c'è anche il 'nipote', e nella soluzione (in ultima pagina) c'è pure quello che la nonna fa; oltre alle caratteristiche del precedente questo esempio comincia ad avere quindi anche quelle del rebus chiamato 'dinamico' o 'd'azione'. Da rilevare anche la perfetta e totale 'cesura' della frase risolutiva.

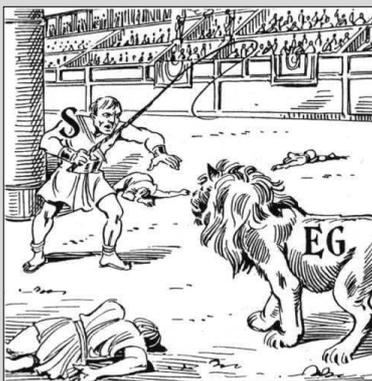
38 - Rebus (2 3 4 4 6 3 = 7 4 3 8) di Quizzetto (Il Labirinto 1986)



39 - Rebus (3 2 5 2 3 2 = 8 9)
di Briga (La Sibilla 1981)



40 - Rebus (1 1 4 2 1 5 = 6 1 7)
di Leone da Cagli (Penombra 1985)



Soluz.: S o doma EG o morrà =
Sodoma e Gomorra

41 - Rebus (3 3 1 2 1! 5 2... = 10 7)
di Pipino il Breve (La Sibilla 1989)



Soluz.: con chi G li è! fossi lì... =
conchiglie fossili

L'esempio n. 39 mostra con grande evidenza ciò che si è detto a pagina 2: la necessità di un ragionamento per giungere alla soluzione. Il nome delle cose contrassegnate, e cioè il *filtro* TI e la *sigaretta* TO, non entrano assolutamente nella frase risolutiva, che deriva invece da una osservazione estremamente logica: *con TI nuoce di men TO = continuo cedimento*.

Dello stesso tipo è il rebus n. 40, ma la soluzione richiede ora un ragionamento ancora più raffinato, comportando un'ipotesi sull'azione rappresentata e sulle sue conseguenze. Questo bellissimo rebus è valorizzato dalla splendida illustrazione dovuta, come nel caso del n. 38, alla bravura de *La Brighella* (Maria Ghezzi Brighenti) per anni illustratrice ufficiale de "*La Settimana Enigmistica*".

Al n.41 proponiamo un esempio dei cosiddetti '*rebus della nuova frontiera*', giochi sperimentali che utilizzano ardite costruzioni sintattiche e richiedono complessi procedimenti risolutivi, da gustare ed ammirare, insomma... conoscendone la soluzione.

Concludiamo questa parte con il gioco n. 42, che utilizza, invertendola, una combinazione crittografica di *Simon Mago* (1971), e la ripropone in un bell'esempio di rebus privo di contrassegni, che secondo l'autore, il maggior sostenitore di questa tecnica, alterano in modo inaccettabile l'illustrazione. Al solutore viene proposta la celebre e bella immagine dei fidanzatini di Peynet, che si amano castamente: sono quindi dei "*verecondi amanti*", questa prima lettura diventa, con la diversa spezzettatura indicata nel diagramma numerico, la soluzione finale del gioco: "*vere con diamanti*".

42 - Rebus (9 6 = 4 3 8)
di Lacerbio Novalis (Penombra 1987)



BRIGA (Giancarlo Brighenti di Milano), considerato il padre del rebus moderno, ha affermato che il bello di un rebus è racchiuso in un triangolo equilatero i cui lati sono costituiti da questi elementi: a) bellezza e contenuto della frase risolutiva; b) artistica illustrazione e armonicità della scena; c) chiave originale e coerenza tra le diverse parti costituenti il rebus. L'equilibrio tra questi elementi determina il capolavoro.

A queste componenti l'A.R.I. ha aggiunto, per la composizione dei rebus, altri suggerimenti:

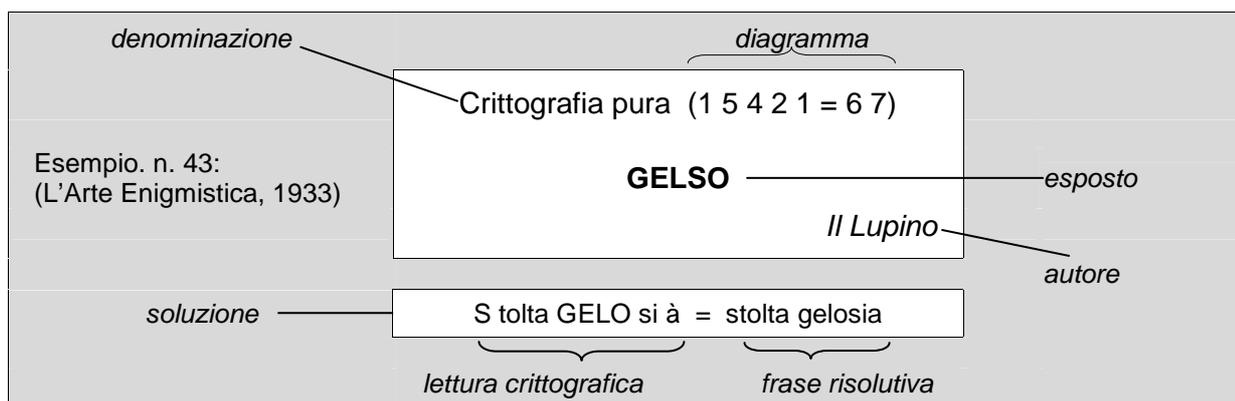
- un bel rebus non deve essere necessariamente difficile ed è un particolare pregio che tra le chiavi esista una relazione (es.: è duca R, è conte N, è re ZZA = educare con tenerezza)
- un pregio tecnico è la presenza di "cesura", cioè la proprietà che una parola chiave ha di 'coprire' due o più vocaboli o parti di vocaboli della frase risolutiva (si veda ad es. il rebus di pag.2);
- altro pregio è avere nella chiave un'unica espressione, magari arricchita da complementi o da congiunzioni o correlazioni (es.: l'amo R è tra GI C odi, ma non l'esca UT = l'amore tragico di Manon Lescaut);
- meno lettere si aggiungono all'illustrazione (mai più di 3 su ogni chiave) più il rebus è apprezzabile; il massimo è produrre rebus senza lettere (es.: d'olente musco l'odor sale = dolente muscolo dorsale).

LE CRITTOGRAFIE

GENERALITA'

Il campo crittografico è forse quello che al principiante, a prima vista, appare più ostico e impene-trabile ma, superate le resistenze e le difficoltà iniziali, riserva certamente agli appassionati, solutori ed autori, grandi soddisfazioni.

Un esempio molto bello e così semplice da non richiedere spiegazioni, pubblicato da *Il Lupino* (Giuseppe Pulli) nel lontano 1933 sulla rivista "L'Arte Enigmistica", chiarirà, meglio di tante parole, il meccanismo su cui si basa una *crittografia* e gli elementi che la compongono:



La **crittografia** è dunque un gioco enigmistico in cui l'autore presenta un *esposto* linguistico, di senso più o meno compiuto, sempre molto sintetico; usando questi segni, lettere o parole, trasformandole, trovandone dei sinonimi o delle perifrasi o esprimendo il loro significato concettuale, il solutore, con ragionamenti di vario tipo ed avvalendosi delle indicazioni che altri elementi (la *denominazione* e il *diagramma*) gli forniscono, deve ottenere la frase che costituisce la soluzione del gioco.

Gli elementi di cui si compone una crittografia sono i seguenti:

- la *denominazione*: indica a quale tipo di crittografia appartiene il gioco specificando così il tipo di ragionamento che occorre fare per giungere alla soluzione;
- il *diagramma*: è costituito da una serie di numeri che indicano di quante lettere sono formate le varie parole della soluzione; ha una 'prima lettura', detta *crittografica*, e una 'seconda lettura', che è la vera e propria frase risolutiva; in certi tipi di crittografia le due letture coincidono ed il diagramma si presenta quindi con una sola parte;
- l'*esposto*: è l'elemento che occorre analizzare, in vari modi e con diversi ragionamenti dipendenti dal tipo di crittografia, per giungere, con l'ausilio del diagramma, alla soluzione.

La crittografia, intesa come gioco enigmistico, nasce nella seconda metà del 1800 ma solo tra il 1920 e il 1945 la tecnica crittografica si avvicina a quella attuale e nascono i vari tipi. Da allora la produzione crittografica ha avuto un continuo sviluppo e di recente si è raggiunta anche, sulle riviste, una accettabile unificazione nella nomenclatura e nella presentazione.

Sono oltre 100.000 le crittografie finora pubblicate; ne è stata anche fatta, ad opera di Medameo (Francesco Comerci di Firenze) una catalogazione di cui è in corso l'aggiornamento e il rifacimento da parte di Achille (Achille Zanaboni di Milano). L'opera di Medameo, opportunamente rivista e aggiornata al 2000, è stata trasferita al computer da Nam (Mauro Navona di Livorno) e il relativo CD, chiamato Nameo e diffuso dalla B.E.I. di Modena, consente ogni possibile ricerca grazie a un apposito programma di gestione elaborato da Hammer (Giulio Ferrari di Modena).

Vediamo ora i principali tipi di crittografia. Per ognuno, poiché la spiegazione teorica non è mai facilmente comprensibile per chi è agli inizi, viene proposto innanzitutto un esempio con la soluzione commentata: si capiranno poi meglio i meccanismi risolutivi e gli altri esempi dello stesso tipo.

(N.B.: per esigenze di spazio tutti gli elementi del gioco sono qui allineati in una sola riga anziché essere, come sempre avviene nelle riviste, disposti su tre righe).

TIPI DI CRITTOGRAFIA

CRITTOGRAFIA SEMPLICE (chiamata anche "CRITTOGRAFIA" o "CRITTOGRAFIA PURA")

44 - Crittografia (3'4 6 2 1'1 = 4 5 8)	D . STRA	Mao (Aenigma 1971)
---	-----------------	--------------------

Soluzione: *ond'aver DESTRA dà l'E = **onda verde stradale***

Commento: per ottenere (*ond'aver*) la parola DESTRA devi mettere (*dà*) la lettera E

Si risolve con un ragionamento di tipo *'meccanico'*, che riguarda cioè soltanto le lettere (o altri segni tipografici) che compongono l'esposto e la possibilità di loro manipolazioni (completamenti, aggiunte, soppressioni o alterazioni), senza alcun riferimento al significato concettuale dell'esposto stesso (è apprezzabile, come nell'esempio n. 43, che l'esposto abbia un significato, ma ciò non ha alcuna importanza nella soluzione del gioco).

45 - Crittografia (3 1 1 3 1 1 8 = 7 5 2 4)	VIA	Zanzibar (Aenigma 1973)
---	------------	-------------------------

Soluzione: *tra V A sol I è vedibile = **travaso lieve di bile***

46 - Crittografia (3 1 8 3 6 = 5 1'6 9)	IDE . TITA' TE . UTA	N'ba N'ga (Morgana 1999)
---	-----------------------------	--------------------------

Suggerimento: si consideri che le parole dell'esposto devono figurare tali e quali nella 1a lettura...

CRITTOGRAFIA MNEMONICA

47 - Critt. mnemonica (6 5)	IL COLPO DI FULMINE	Ascanio (Fiamma P. 1947)
-----------------------------	----------------------------	--------------------------

Soluz.: **frutta cotta**

Comm.: *'il colpo di fulmine' ... 'produce un innamoramento' o, in altre parole, 'frutta (una) cotta': in questa prima lettura 'frutta' è voce verbale, sinonimo di 'produce', e 'cotta' è un sostantivo, comunemente usato per 'innamoramento improvviso'. Nella seconda lettura la frase, con due perfetti bisensi, cambia completamente significato: 'frutta' diventa sostantivo mentre 'cotta' diventa voce verbale del verbo 'cuocere'.*

Si risolve con un ragionamento di tipo *'mnemonico'*, considerando cioè il significato concettuale dell'esposto, così come esso si presenta; per associazione di idee, si deve trovare una frase che, oltre a soddisfare l'enunciato dell'esposto, abbia anche un significato completamente diverso.

Essendo identiche le due parti, il *diagramma* mostra in questo caso una sola lettura: *la frase risolutiva* è quindi sempre una *'frase a doppio senso'*.

48 - Critt. mnemonica (8 9 3 7)	SCHIAFFETTI AI CRESIMANDI	Il Faro (Labirinto 1981)
---------------------------------	----------------------------------	--------------------------

Soluz.: **materiali Buffetti per ufficio**

Comm.: tutti i vocaboli della frase risolutiva sono bisensi: l'aggettivo *materiali* diventa sostantivo, i *buffetti* diventano nome propri e l'*ufficio*, inteso come cerimonia, diventa luogo di lavoro.

49 - Critt. mnemonica (5 11)	DITE PURE	Lo Schizofrenico (Penombra 1950)
------------------------------	------------------	----------------------------------

Sugger.: si pensi a due perfetti sinonimi delle parole dell'esposto, invertendone però l'ordine.

50 - Critt. mnemonica (5 1 3 6)	IL BANDO	Borgia (Penombra 1953)
---------------------------------	-----------------	------------------------

CRITTOGRAFIA A FRASE

51 - Critt. a frase (5 9 = 7 7)	CI OPPONIAMO AL PIZZO	<i>Triton</i> (La Sibilla 1995)
Soluz.: <i>barba ripugnaci</i> = barbari pugnaci		
Comm.: si noti subito la diversa spezzettatura della frase risolutiva nelle due letture e si osservi poi anche che il gioco è impreziosito dal doppio significato dell'esposto		
Si risolve con un ragionamento 'mnemonico'. La <i>prima lettura</i> , che come nella 'crittografia mnemonica' è un'interpretazione dell'esposto o un altro modo di definirlo grammaticalmente, è però sempre una 'frase doppia': assume cioè un diverso significato nel passaggio tra le due letture, definite dalla diversa spezzettatura delle due parti del <i>diagramma</i> .		
52 - Critt. a frase (7 4 = 5 6)	MORBIDA VIVACITA'	<i>Ciampolino</i> (La Sibilla 1975)
Soluz.: <i>pastoso brio</i> = pasto sobrio		
53 - Critt. a frase (1'5 6 = 4 8)	IL KAMASUTRA	<i>Snoopy</i> (Il Labirinto 1979)
Sugger.: si pensi all'argomento di cui parla, disserta, ... questa famosa opera indiana		
54 - Critt. a frase (7 4 = 5 6)	NON VOLLE BUGIE	<i>Aliada</i> (La Sibilla 1980)

CRITTOGRAFIA SINONIMICA e PERIFRASTICA

55 - Critt. sinonimica (4 3 7 = 9 5)	REALI GAY	<i>Atlante</i> (Penombra 1993)
Soluz.: VERE con DIVERSI = verecondi versi		
Comm.: nell'esposto c'è VERE (sinonimo di REALI) assieme a DIVERSI (sinonimo di GAY)		
56 - Critt. perifrastica (2 1'6 4 = 7 6)	NON GU. .DI NOI	<i>Snoopy</i> (Penombra 1999)
Soluz.: AR C'IGNORI <i>vale</i> = arcigno rivale		
Comm.: AR, messa al posto dei puntini, porta ad avere C'IGNORI (perifrasi di NON GUARDI NOI)		
Si risolvono con un ragionamento in parte 'mnemonico' e in parte 'meccanico'. Nel passaggio tra l'esposto e la <i>lettura crittografica</i> della soluzione si utilizzano nel primo tipo <i>sinonimi</i> e nel secondo <i>perifrasi</i> dell'esposto stesso o di ciò che se ne ottiene con le varie possibili manipolazioni.		
Nel diagramma di questi due tipi di crittografia alcune riviste indicano in neretto le lettere, le parole o le frasi della <i>prima lettura</i> dove sono utilizzati i sinonimi o le perifrasi.		
57 - Critt. sinonimica (7 2 4 1 = 9 5)	VEICOLO	<i>Ciampolino</i> (Corte di Salomone 1955)
Soluz.: <i>CHIASSO se celi E</i> = chiassose celie ('chiasso' è sinonimo di 'vicolo')		
58 - Critt. perifr. (1 1 1 "6" 7)	C.PELLI OSSIGE.ATI A C.UFFI	<i>Zanzibar</i> (Labirinto 1974)
Soluz.: <i>A N I "MECHES" offrono</i> = anime che soffrono (l'esposto è una perifrasi per 'méches')		
59 - Critt. sinonimica (2 5 6 1'1 = 7 8)	FOLLIE	<i>Magopide</i> (Labirinto 1957)
Sugger.: la lettera I è compresa nelle FOLLE, di cui va trovato un sinonimo di 5 lettere (neretto).		
60 - Critt. perifrastica (2 4 1 1 7 = 6 9)	CAV.TA' .ASALI	<i>Ecam</i> (Corte di Salom. 1954)
Sugger.: dall'esposto, perifrasi di una parola di 4 lettere (neretto), sono stati cancellati . .		
61 - Critt. sinonimica (2 1 1 1 5 5 = 5 2 8)	BOLOG. .	<i>Dario</i> (Enimm.Moderna 1979)
62 - Critt. perifrastica (1 8: 5 4 = 6 7 5)	.ERMINO' L'INCAN.O	<i>Pippo</i> (Penombra 1990)

CRITTOGRAFIA SILLOGISTICA

63 - Critt. sillogistica (1 1 10 = "6" 6) **CAUSA PALESE** *Il Girovago* (La Sibilla 1980)

Soluz.: U L *trasferiti* = "**ultrás**" **feriti**

Comm.: la prima osservazione da fare è che nell'esposto le lettere U ed L hanno 'alterato' le parole CASA e PAESE; 'personalizzando' i due segni tipografici, si può quindi dire che U ed L hanno 'cambiato' CASA e PAESE; in sintesi, U (ed) L (si sono) trasferiti. Non è certo facile... ma alla soluzione si giunge così!

Il ragionamento per giungere alla soluzione può essere in parte '*meccanico*' e in parte '*mnemonico*', ma contiene comunque sempre deduzioni e passaggi affini al *sillogismo*: partendo cioè da alcune premesse, si giunge a una conclusione logica. E' forse, fra i vari tipi di crittografia, quello che presenta le maggiori difficoltà per il solutore, dovendo questi individuare anche, tra i tanti possibili, il tipo di ragionamento e le considerazioni da fare.

64 - Critt. sillogistica (1 1 7? 4! = 7 6) **NOR. .LE** *L'Istriano* (Enimm. Moderna 1984)

Soluz.: *MA estrose? Vero!* (perché sono 'fuori' dal NORMALE) = **maestro severo**

65 - Critt. sillogistica (1 1 1 9 = 6 1 5) **.E. NACCHIE** *Rogero* (Penombra 1982)

Sugger.: P e R 'fanno' le PERNACCHIE e quindi sono

66 - Critt. sillogistica (9 2 = 4 7) **PROSELI. .SMO** *Il Laconico* (Enimm.Moderna 1984)

GIOCHI CRITTOGRAFICI

Sono del tutto analoghi agli stessi giochi esposti in versi; a differenza però di questi, in cui la soluzione è costituita in genere da parti indipendenti, la *frase risolutiva* è sempre un'unica '*frase a senso continuativo*', che si presta ad essere presentata mediante un *esposto* crittografico.

67 - Anagramma (2 8 2 8) **L'UOVO FRITTO** *Ecam* (Fiamma Per. 1950)

Soluz.: **Io mangiate al tegamino** (le due parti della frase, che è continuativa, sono anagrammi)

68 - Lucchetto (7 5 4) **LA TOMBA DI ANNA FRANK** *Marius* (La Sibilla 1981)

Soluz.: **celebre ebrea cela** (*ceLEBRE EBREa cela*)

69 - Palindromo (1 4 2 6) **BELFAGOR** *Favolino* (Fiamma Per. 1946)

Sugger.: la frase risolutiva deve essere 'palindroma', leggersi cioè in entrambi i sensi.

70 - Sciar.alterna (xxxxx yyyy x yyxxxxyyy) **LA FOLLA A VENEZIA** *Fra Diavolo* (Penombra 1986)

Soluz.: **empie calli e campielli** (empie CALLI e CAmpieLLI)

71 - Incastro (xxxxx yyyy xxyyyxxxx) **CALMA TRA I PARTITI** *Il Mago Verri* (Bajardo 1951)

Sugger.: occorrerà pensare alla situazione politica.

72 - Cambio di vocale (6 6) **CONTESSINA** *Alfiere di Re* (L'Arte En. 1933)

Superato il primo impatto e risolti i primi giochi, l'appassionato vorrà cimentarsi, prima o poi, anche come autore; è utile allora riassumere, poiché il volume è ormai introvabile, le "*Parole ai giovani crittografi*" con cui si chiude il trattato "*Rebus e Crittografie*" di Fra Ristoro, che raccomanda "...un minimo di competenza che si acquista solo dopo seria ed accurata preparazione":

"...preferite sempre 'frasi fatte' e 'modi di dire' ...curate in special modo l'esposto ...evitate la composizione di giochi troppo facili e tenetevi distanti dalle eccessive difficoltà ...tenetevi lontani dalle equipollenze ...siate voi stessi i primi severi giudici dei vostri giochi ...il vostro studio sia sempre orientato alla ricerca di nuove chiavi e di frasi impeccabili ...studiate attentamente la produzione passata e quella presente..." (bibl. → a).

LE FRASI ANAGRAMMATE

Dell'*anagramma* e del suo meccanismo si è già parlato trattando dei *giochi in versi*. Presentiamo ora, citando gli esempi più belli, un altro aspetto di questo gioco: l'anagramma fine a sé stesso, indipendente cioè da un esposto, in versi o crittografico, e quindi senza una vera e propria soluzione.

I seguenti esempi, molto belli e divenuti ormai classici, ci esimono da ulteriori spiegazioni:

<i>bibliotecario = beato coi libri</i>	
<i>l'eroica lotta del Piave = è la vittoria dell'epoca</i>	<i>Spada di Sparta</i>
<i>al casinò di Montecarlo = ci lascian molto denaro</i>	<i>Bendazzi A.</i>
<i>l'aldilà misterioso = assillo dei mortali</i>	<i>Il Longobardo</i>
<i>la tragedia di Paolo e Francesca = dolce ora infedel pagata sì cara</i>	<i>Ser Viligelmo</i>

In questi, come in tutti gli esempi che seguono, si deve notare soprattutto la perfetta attinenza tra le parti; nelle **frasi anagrammate**, oggetto spesso di gare in cui la prima parte, cioè il tema, viene proposta, le due parti devono infatti essere quanto più possibile in relazione e continuative fra loro.

Ecco alcune bellissime *frasi anagrammate* di argomento religioso:

<i>attraverso i secoli = sola verità è Cristo</i>	
<i>è la religione di Cristo = il gran tesoro dei cieli</i>	<i>Dott.Morfina</i>
<i>i fioretti di Santo Francesco = son dei canti offerti a Cristo</i>	<i>Ser Lucco</i>
<i>il sermone de la montagna = dà l'insegnamento morale</i>	<i>Bendazzi A.</i>
<i>il Cireneo scortava = la Veronica e Cristo</i>	<i>Spada di Sparta</i>

Ed eccone di altrettanto belle su temi storici e patriottici:

<i>nell'ossessione del reticolato = là, sol con Dio, si resse ne le lotte</i>	<i>Fra Ristoro</i>
<i>terra italiana sì bella = sei rinata alla libertà</i>	<i>Bendazzi A.</i>
<i>il bianco, il rosso e il verde = i brani de l'eroico vessillo</i>	<i>Ser Brunetto</i>

Le gare per *frasi anagrammate* hanno dato spesso eccellenti risultati; eccone alcuni:

<i>La Domenica del Corriere = l'ore amare ci rende dolci</i>	
<i>Urbino, città ideale del rinascimento = da secoli, un inimitabile centro d'arte</i>	<i>Atlante</i>
<i>le grandi imprese dei cosmonauti = esempi scelti d'ogni umano ardire</i>	<i>Ambrosioni F.</i>
<i>uman prodigio dell'artier da Siena = del sanguinar di Dio è primo altare</i>	<i>Zoroastro</i>

Un campo dove gli appassionati si sono sbizzarriti è l'*onomanzia*, l'anagramma cioè del nome e cognome di un personaggio noto; ecco alcuni dei risultati più sorprendenti:

<i>Giuda Iscariota = à guidato sicari</i>	<i>Giulio Andreotti = il dottor nei guai</i>
<i>Girolamo Savonarola = saliva al rogo romano</i>	<i>Alberto Sordi = astro del brio</i>
<i>Benedetto Cairoli = eroe cinto di beltà</i>	<i>Luciano Pavarotti = puro canto vi alita</i>
<i>Primo Carnera = romperà crani</i>	<i>Armando Cossutta = straunto da Mosca</i>

Godiamoci, per finire, questo divertente dialogo... in anagrammi (botta, risposta e... conclusione):

<i>il peggiore dei mali = è di pigliare moglie</i>	<i>Alfiere di Re</i>
<i>ed il pigliar marito = ti par l'idea miglior?</i>	<i>Il Longobardo</i>
<i>non pigliare più moglie, mai accettar marito = o cieca umana gente, parmi il miglior partito!..</i>	<i>Guidone</i>

Un anagrammista eccezionale è stato il sacerdote Anacleto Bendazzi, vissuto a Ravenna fino a 99 anni (età... palindroma!). Nella sua opera del 1951, "Bizzarrie letterarie" (che presentò ai lettori come 'bazzecole andanti', anagramma del suo nome e cognome), tra le tante altre curiosità c'è un'incredibile "Vita di Cristo in mille anagrammi", a cui lavorò, un po' tutti i giorni, per un intero anno; come compenso a questo 'tour de force' chiese che sulla sua tomba fosse posta una 'lepida - lapide' con l'iscrizione: "Putredine - di un prete / storico di - Cristo Dio".

PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

a)	Diego Riva	<i>Rebus e Crittografie</i>	Artioli, Modena	1959
b)	aa.vv.	<i>Che cos'è l'enigmistica classica?</i>	Stamp.Ed.Comm., Bergamo	1964
c)	Cielo d'Alcamo, Dàmeta	<i>L'Enigmistica - Enciclopedia dei giochi</i>	Ediz. Librex, Milano	1970
d)	Mario Musetti	<i>Dizionario enciclopedico dell'enigmistica</i>	Mursia, Milano	1970
e)	Giuseppe Aldo Rossi	<i>Storia dell'enigmistica</i>	Centro Edit.Internaz., Roma	1971
f)	Carnevale, Rossi	<i>Che cos'è l'enigmistica</i>	Sansoni, Firenze	1980
g)	Stefano Bartezzaghi	<i>Come risolvere facilmente i giochi enigmistici</i>	De Vecchi, Milano	1984
h)	Mario Musetti	<i>Invito all'enigmistica</i>	Mursia, Milano	1987
i)	Ennio Peres	<i>Rebus</i>	Stampa Alternativa, Roma	1989
l)	Franco Bosio	<i>Il libro dei Rebus</i>	Vallardi, Milano	1993
m)	Giuseppe Aldo Rossi	<i>Enigmistica</i>	Hoeppli, Milano	2001
n)	Stefano Bartezzaghi	<i>Lezioni di enigmistica</i>	Einaudi, Torino	2001

Altri "Opuscoli" in questa collana (prelevabili in Internet sul sito www.enignet.it)

2.2	<i>Pippo</i>	<i>Invito alla crittografia</i>	ottobre 2005
3	<i>Fra Diavolo e Pippo</i>	<i>Anagrammi... che passione!</i>	maggio 2002
4.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Antologia tematica di crittografie mnemoniche</i>	maggio 2001
5	<i>Orofilo</i>	<i>Invito al rebus</i>	giugno 2002
6	<i>L'Esule</i>	<i>Invito ai poetici</i>	luglio 2003
7	<i>Lacerbio Novalis</i>	<i>Fra Ristoro, Il Valletto, Il Paladino</i>	settembre 2001
8	<i>Ciampolino e Pippo</i>	<i>Associazioni e biblioteche enigmistiche in Italia</i>	giugno 2004
9.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Terminologia enigmistica</i>	ottobre 2005
10.1	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Ricordo di Lacerbio Novalis</i>	marzo 2004

INDIRIZZI UTILI

- **A.R.I. - Associazione Rebusistica Italiana** - sito Internet: www.cantodellasfinge.net/ARI
Corrisp.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - sito Internet: www.enignet.it - bei.modena@tiscali.it
Associazione 'G. Panini' - Via Emilia Ovest 707 - 41100 Modena (tel. 059.331269)
Corrisp.: Giuseppe Riva - Viale Taormina 17/c - 41049 Sassuolo (MO) - giuseppe.riva@tiscali.it
- **IL LABIRINTO** - Mensile di cultura enigmistica
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato San Severino (SA) (tel. 089.826021) - cleoshorus@inwind.it
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 081.5706248) - sybilla@libero.it
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I.
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - diotallevif@hotmail.it
- **PENOMBRA** - Mensile di enigmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - penombra.roma@tiscali.it

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici - richiedere il file Word per modificare il contenuto)

Gruppi Enigmistici "Duca Borso - Fra Ristoro" e "I Paladini"

Svolgono funzioni di coordinamento e a loro ci si può rivolgere per informazioni:

- Andrea Baracchi (*Barak*) - Via M. Sempione 43, Carpi (MO) (tel. 059.694253) - baracchi.andrea@virgilio.it
- Giulio Ferrari (*Hammer*) - Via M.L.King 7, Campogalliano (MO) (tel. 059.851344) - giulio.ferrari@edis.it
- Giuseppe Riva (*Pippo*) - Viale Taormina 17/c, Sassuolo (MO) (tel. 0536.871244) - giuseppe.riva@tiscali.it

La prima rivista di enigmistica è stata "L'Aguzzaingegno", edita a Milano nel 1866. Da allora ne sono uscite quasi 100: molte hanno avuto vita breve, altre, come la "Diana d'Alteno" e "La Corte di Salomone", sono uscite per oltre 50 anni. La più longeva è "Penombra", fondata nel 1920 a Forlì da Cameo (Eolo Camporesi), passata nel 1971 a Roma a Favolino (Mario Daniele) e tuttora pubblicata; la più recente è "Morgana", nata nel 1996 a Bologna ma che dopo il 2000 ha sospeso le pubblicazioni.

I tentativi di costituire un'associazione ufficiale per gli enigmisti (la S.F.I.N.G.E. negli anni '20; l'A.I.E.C. negli anni '50) non hanno mai avuto esito duraturo; in pieno sviluppo è invece l'A.R.I., fondata nel 1981 per raggruppare gli appassionati del Rebus. Numerosi sono, a livello locale, i "gruppi enigmistici", in cui gli appassionati si ritrovano per scambiare idee ed esperienze e partecipare ai campionati solutori: vi si entra liberamente e senza alcuna formalità, se non quella di abbonarsi ad almeno una delle riviste di "classica".

CONGRESSI E CONVEGNI

Quasi ogni anno, in località diverse, si svolge un “Congresso Enigmistico Nazionale”, con concorsi per autori, gare solutori, sedute tecniche sui problemi dell’enigmistica e, ovviamente, intermezzi turistici e gastronomici: nel 2000 si è svolta a Termoli la 59a edizione. I rebussisti, ogni anno e spesso in contemporanea col ‘Congresso’, si riuniscono nel “Convegno Rebus A.R.I.”, in cui provvedono anche al rinnovo triennale delle cariche sociali: nel 2000, a Casciana Terme, c’è stata la 21a edizione.

Oltre a questi importanti appuntamenti di carattere nazionale ci sono poi varie manifestazioni più brevi e di carattere particolare, come ad esempio il biennale “Premio Capri dell’Enigma”, la “Festa della Sibilla” che riunisce annualmente gli abbonati alla rivista, il “Simposio Emiliano Romagnolo” e quello “Tiberino-Vesuviano”, giunti nel 2000 alla 9a e 5a edizione.

E’ tradizione consolidata che gli enigmisti, nei rapporti personali e nei loro raduni, usino il “tu”, indipendentemente dalle differenze di età e di... rango (anche se l’interlocutore, come è successo, è un vescovo o un principe del foro); altra regola ‘non scritta’ ma osservata è che si ignori ogni posizione personale rispetto alla religione, alla politica e persino... alla squadra del cuore. L’amicizia e la familiarità, oltre naturalmente a una incontenibile e contagiosa passione per il loro hobby (che qualcuno preferisce chiamare “arte”), sono gli elementi caratterizzanti dei rapporti tra enigmisti e del loro comportamento: ciò non toglie che ci siano state, e forse sempre ci saranno, polemiche anche ‘feroci’, ma sempre e solo per motivi... enigmistici.

SOLUZIONI DEI GIOCHI PRESENTATI

1	la bussola	37	D agape santissima = daga pesantissima
2	di schiena S triste reo = dischi e nastri stereo	38	GR ava reca seco nipote CHE = gravare case con ipoteche
3	il francobollo	39	con TI nuoce di men TO = continuo cedimento
4	il francobollo	40	S o doma EG o morrà = Sodoma e Gomorra
5	il pane	41	con chi G lì è! fossi lì... = conchiglie fossili
6	il topo	42	verecondi amanti = vere con diamanti
7	le forbici	43	S tolta GELO si à = stolta gelosia
8	il battesimo	44	ond’aver DESTRA dà l’E = onda verde stradale
9	il Papa	45	tra V A sol I è vedibile = travaso lieve di bile
10	il letto	46	dan N identità con tenuta = danni d’entità contenuta
11	l’oca	47	frutta cotta
12	la lavandaia	48	materiali Buffetti per ufficio
13	rettilli / neo = rettilineo	49	anche pronunciate
14	est / ratto = estratto	50	letto a una piazza
15	ere / miti = eremiti	51	barba ripugnaci = barbari pugnaci
16	presbite / rio = presbiterio	52	pastoso brio = pasto sobrio
17	via / alone = vialone	53	l’amare tratta = lama retratta
18	dea / putto = deputato	54	pretese vero = prete severo
19	artiglieri = tigri reali	55	VERE con DIVERSI= verecondi versi
20	vela / timone = moneta vile	56	AR C’IGNORI vale = arcigno rivale
21	canguro / congrua	57	CHIASSO se celi E = chiassose celie
22	pariglia / plagiarì	58	A N I “MECHES” offrono = anime che soffrono
23	carta / cera = carcerata	59	in GENTI capita l’I = ingenti capitali
24	fanti / rum = frantumi	60	da NARI I N cassati = danari incassati
25	stella / cappa = scappatella	61	lì N e A dicono DOTTA = linea di condotta
26	matta / la i = malattia	62	T ristiano: MALIA MORI’ = tristi anomali amori
27	parete / prete	63	U L trasferiti = “ultrás” feriti
28	cura / curva	64	M A estrose? vero! = maestro severo
29	canzoni / calzoni	65	P e R deridenti = perder i denti
30	meno / mano	66	attivista TI (perché fa ‘proselitismo’) = atti vistati
31	acconto / accento	67	lo mangiate al tegamino
32	vino scarso = viso scarno	68	celebre ebrea cela
33	estate / tesi = estasi	69	è nome di demone
34	vaso / leva = sole	70	empie calli e campielli
35	frego / goccia = freccia	71	poche liti politiche
36	matassa / sassata	72	nobile nubile

La B.E.I. ringrazia tutti coloro che hanno incoraggiato l’iniziativa e collaborato all’elaborazione di questo opuscolo; gli amici enigmisti sono invitati a suggerire miglioramenti alla struttura e ai testi ed a proporre esempi più adatti allo scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.