

che,  
cos'è  
l'enigmistica  
classica ?

PARACELSO  
IL TROVIERO  
CIELO D'ALCAMO  
CIAMPOLINO

che  
cos'è  
l'enigmistica  
classica ?

PARACELSO  
IL TROVIERO  
CIELO D'ALCAMO  
CIAMPOLINO

## *L'enigmistica*

*È intenzione degli autori e del gruppo Mediolanum dare qui un breve manuale di enigmistica trattata secondo le intenzioni più moderne in relazione con lo sviluppo che questa arte ha preso negli ultimi decenni sulle pubblicazioni specializzate. Ed è nostra intenzione soprattutto portare a conoscenza dei lettori non iniziati quella che è la vera essenza di questa enigmistica e che la stacca dalla cosiddetta enigmistica popolare, e cioè il doppio soggetto, quello che con termini più o meno ricercati è stato chiamato il diploismo o la dilogia e che si compendia in realtà nell'abilità di trattare un argomento con due soggetti nello stesso tempo. La parola classica per definire questo duplice discorso è quella di anfibia.*

*L'enigmistica si è sviluppata attraverso la pubblicazione di molte riviste, in gran parte scomparse. Ricordiamo, oltre ad altre più antiche, quelle che hanno più contribuito alla creazione di quest'arte come è intesa attualmente: Diana d'Alteno; Favilla Enimmistica e Favilletta; L'Arte enigmistica; Penombra; La Rassegna enigmistica; La Corte di Salomone; Fiamma Perenne; L'Oasi; Il Labirinto; La sfinge; Le stagioni; Baiardo.*

*Di queste sono tuttora vive e fiorenti, in ordine di anzianità, PENOMBRA (Corso Diaz, 38 - FORLÌ), diretta da Cameo; IL LABIRINTO (via di S. Erasmo, 3 - ROMA), direttore Il Duca di S. Pietro e redattore capo Belfagor; LE STAGIONI (via Roma, 256 - NAPOLI), diretta da Juve.*

# gli enigmi poetici

a cura di "Paracelso",

L'enigmistica più diffusa è basata per lo più sullo svolgimento a diagrammi, che consiste nel sostituire alle lettere che formano le parole da trovare altrettante « x » od altri segni convenzionali. L'enigmistica cosiddetta *classica* è invece pressoché interamente basata sul *doppio soggetto*.

Che cos'è il doppio soggetto? Come dice il termine, è un soggetto che si presta a due interpretazioni: viene descritta apparentemente una cosa, una situazione, una qualsiasi sostanza con parole che con la stessa precisione ne descrivono un'altra: da una parte abbiamo quello che gli enigmisti chiamano *soggetto apparente* (corrispondente al titolo del lavoro), dall'altra il *soggetto reale*, la soluzione dell'enigma. Questa tecnica, che di tecnica si tratta, in mano ad autori geniali può dare origine a giochi svariati e divertentissimi, che costituiscono un vero godimento intellettuale per il solutore.

Una grande scuola di enigmografia italiana svolge il doppio soggetto basandosi sui *doppi sensi*, che le parole della nostra lingua (e spesso le frasi fatte) offrono con notevole abbondanza. L'impiego di tali doppi sensi dev'esser condotto con perizia; essi devono cioè cadere nella composizione con tutta naturalezza, in modo che il lettore non avverta nessuno sforzo e, in un primo momento, afferri soltanto il senso apparente. Solo a soluzione raggiunta, il moderno Edipo potrà divertirsi a gustare l'elaborato e spesso gustoso lavoro che ha saputo debellare.

Che cosa debbono fare i neo-autori per giungere ad un buon risultato? Essi debbono per prima cosa andare alla ricerca — magari con l'aiuto di un buon vocabolario — di qualche « spunto enigmistico » (la cosa è possibile anche se ci si trova di fronte a temi assegnati, come in certi concorsi). Tali spunti si « pescano » elencando parole e concetti attinenti al *soggetto reale* ed analizzandoli uno per uno, per vedere se alcuno di essi presenti un *doppio senso*. Una volta in possesso di qualche parola enigmisticamente *utile*, l'enigmografo continua con la ricerca di un *soggetto apparente* che possa senza sforzo essere esposto con alcune di tali parole (prese, s'intende, in altro significato). Trovato il soggetto da svolgere, dà il via al suo lavoro. Una volta partito, poi, capita sovente che nuove idee gli si affaccino alla mente, e ciò sino al momento in cui pone mano alle rifiniture finali, vertenti soprattutto sulla « forma ».

Il sistema che ho esposto vale anche se, partendo da un determinato *soggetto apparente*, l'autore voglia giungere ad un *soggetto reale* che « gli calzi a pennello ».

Un'altra fiorentissima scuola di enimmografia italiana basa i propri giochi, oltre che sul *bisensismo* (usato con parsimonia e soltanto quando il bisenso non appaia in alcun modo forzato ed artificioso) sulle cosiddette *immagini*. A fondamento di tale scuola sta il desiderio di conferire all'enigmografia una forma il più possibile elevata, tale da meritargli l'appellativo di vera e propria « arte poetica » (ciò che il puro bisensismo permette di fare con assai maggiori difficoltà).

In tale scuola, dunque, il legame fra le caratteristiche dei due soggetti affrontati non è più un semplice gioco di bisensi (che trae la sua origine dal vocabolario), ma è un continuo ed alato ricorso alle *immagini*, ossia a quei paragoni ideologici, a sfondo poetico, che si possono configurare tanto in forma visiva od esteriore, che in forma concettuale od interiore.

## L'INDOVINELLO

La forma più semplice dell'enigmistica è l'INDOVINELLO, gioco vecchio quanto il mondo ed a tutti noto, in cui si propone al solutore d'indovinare una cosa reale nascosta in un più o meno fantasioso soggetto apparente (indicato dal titolo). L'indovinello che vi illustro è del « principe » dei giochi brevi, del bravissimo *Valletto*.

## BOCCIATO IN LATINO

*Avea di non errar la presunzione  
e tutto in una volta s'era alzato,  
ma quando ha fatto la declinazione  
è diventato rosso e se ne è andato.*

È strano, ma questo scolareto, descritto in una scena di genere così efficace è nientedimeno che il nostro padre SOLE. E non c'è una parola che non si addica all'uno e all'altro dei due soggetti. Analizziamo: dopo Galileo si presume che il sole non erri, cioè non vada in giro intorno alla terra, anche se nel suo ciclo diurno paia alzarsi « tutto in una volta » (che è poi la volta celeste) e infine declini, si abbassi, diventando rosso e scomparendo. Le parole *errare*, *volta*, *declinazione* sono prese in due significati diversi, ma entrambi del parlare comune, e descrivono con pari fluidità e precisione i due soggetti.

Questo è un tipico esempio di *bisensismo*, come il seguente, pure del Valletto.

#### ESAME DI LAUREA

*Preparata la tesi..., il candidato  
quando si è presentato  
per il passaggio, ratto e disinvolto  
dimostrò d'esser colto.*

La *tesi*, apparentemente di laurea, in realtà è voce del verbo *tendere*, perché la soluzione è la *trappola* (da me preparata); il candidato (alla morte!) che è *ratto* (= topo), presentatosi al *passaggio*, fu *colto* (non istruito, ma acchiappato).

Come si può comporre in base ai bisensi senza seguire pedissequamente le definizioni del vocabolario?

Al Congresso Enigmistico di Firenze di qualche anno fa venne assegnato il seguente tema « estemporaneo » (da svolgere cioè lì per lì): indovinello con soggetto apparente « *il cinghiale* » e soggetto reale libero. Uno degli autori presenti, *Cielo d'Alcamo*, pensò alla muta dei cani che inseguono il cinghiale, al forzato arresto dell'animale, alla lotta a corpo a corpo, alla subitanea morte del pachiderma per morsi alla gola..., e scrisse il seguente brevissimo indovinello, che vinse il primo premio:

#### IL CINGHIALE

*Con la muta d'appresso s'inasprì,  
affrontò il corpo a corpo e — tac! — finì.*

Soluzione: la lettera « C », che, avendo dopo di sé la lettera « H » (*muta*) si *inasprisce*; essa inoltre inizia le parole « *corpo* » e finisce la parola « *tac* ». Questa è l'enigmistica a doppio senso ridotta alla sua più semplice espressione.

L'*enigmografia ad immagini*, che non va confusa con le piatte descrizioni, richiede spirito poetico e quindi, generalmente, svolgimenti a largo respiro, piuttosto lunghi ed elaborati. I giochi brevi sono piuttosto rari, data la loro difficoltà, e gli autori che vi si dedicano non sono molti. Uno di questi, *Margherita* eccelle per numerosi lavori veramente graziosi e delicati. Eccone due, tolti da *Fiamma Perenne*:

## TEMPORALE

*Metallici riflessi ha il curvo cielo  
tutto coperto; tra le nebbie stende  
il polverone nero in fitto velo;  
l'amara pioggia gocciolando scende...*

La soluzione è il caffè. Le immagini che descrivono vivissimamente il temporale si trasferiscono pari pari (essendo paragoni) alla caffettiera, da cui gocciola l'amara pioggia del caffè.

## S'INGEMMA IL PESCO

*O dolce mia pianta, cui i fiori  
son cinque bei petali d'ambra rosata,  
mi annunci di gemme i turgori  
futura visione stellata.*

Anche qui la trasposizione delle immagini dalla pianta di pesco alla *pianta del piede* è fatta così delicatamente (e comicamente) che, anche se quei piedi faranno vedere le stelle, restano poetici.

Per scrivere indovinelli od altri giochi enigmistici, due sono le norme essenziali:

- 1) rispettare le regole grammaticali e sintattiche della lingua italiana, nonché quelle della prosodia (ossia della composizione in versi);
- 2) attenersi a quelli che sono i canoni dell'enigmistica moderna, ormai riconosciuti e seguiti dalla generalità degli autori.

Abbiamo già parlato del *doppio soggetto*; specifichiamo ora che i due soggetti (e cioè quello *apparente*, corrispondente al titolo e quello *reale*, da risolvere) debbono essere il più possibile lontani fra loro, dal punto di vista concettuale. L'enigma ha tanto più valore quanto più il distacco è sensibile (si ricorda ad esempio un enigma in cui il soggetto apparente era costituito dai *SS. Apostoli*, mentre quello reale consisteva — Dio ci perdoni! — nei *baffi*). È bene perciò rifuggire da certe ideuzze vaghe e più o meno generiche, che finiscono con l'esaurirsi in un piatto ed insipido descrittivismo. Così non può dirsi un bell'esempio il seguente, che ha per soluzione *l'accendisigari*:

## UN IRREQUIETO

*Scatta come se avesse interamente  
qualcosa d'infiammabile  
e ai suoi vicini quell'ardore innesta:  
ma dopo tanti fumi per la testa,  
tutto finisce in niente.*

Al pari dei giochi puramente descrittivi, sono oggi condannati quelli cosiddetti a sinonimi, basati cioè sull'enunciazione di una serie più o meno complessa di parole *che non sono altro che la parafrasi di quelle che costituiscono la soluzione*.

Per meglio chiarirvi il concetto, vi riportiamo un gioco che ebbe un suo momento di « celebrità » e che oggi non sarebbe più accettabile. È una sciarada (di cui vedremo poi la definizione).

### AL CIMITERO

*Un fiore anche pel tristo ed una prece.*

La soluzione è rosario (fiore = *rosa*; tristo = *rio*; prece = *rosario*). Si noti anche, per incidenza, che è ammissibile da *rosa* risolvere *fiore*, non da *fiore, rosa*: dal particolare al generale, sì, l'inverso no!

Ma il difetto maggiore è che ogni parte è un sinonimo collegato con gli altri da uno sforzato senso apparente.

Invece un bell'esempio è il seguente di *Alluminio*, premiato al Congresso di Senigallia:

### LA MIA CASA

*Sopra l'alta facciata principale,  
ornato, porta un attico pomposo  
con la data di nascita ufficiale  
e, sotto, un colonnato armonioso,  
  
che i capitelli, a fregio diseguale,  
mostra, talvolta in modo assai vistoso;  
non li han l'altre colonne, e originale  
è il fatto, che, con questo stile estroso,  
  
tutte non hanno base. Una cornice  
sulle colonne corre solata  
per le altre facciate. Se non lice  
  
giudicare il valor di casa mia  
— che poi più non sarà — ciascuno dice  
che, in fondo è fatta con economia.*

La soluzione è: *il giornale*. Si annunciava già il Direttore della rivista del Sindacato Nazionale Ingegneri.

## L'INDOVINELLO DOPPIO E L'ENIGMA

Una forma particolare d'indovinello è l'indovinello doppio, cioè un gioco che ha per soluzione due cose che presentano un certo collegamento fra loro. Capirete subito come il principio fondamentale dell'enigmistica moderna, e cioè l'aderenza del lavoro ai due soggetti, costringe l'autore a una scelta adatta del tema apparente e a un controllo acuto dello svolgimento. Un bell'esempio è il seguente di *Liù*:

### SORELLE

*Umili suore sono di clausura  
fatte l'una per l'altra in tal misura.  
che pur, se a volte vengon separate,  
girano sol se insieme le mandate.*

(da Fiamma Perenne)

La soluzione è: *la chiave e la serratura*. Apparentemente il giuoco è tenue e preciso; in realtà ci sono due tocchi di vera enigmistica: la *clausura* valida per i due soggetti e le *mandate* che nel senso reale indicano senza equivoco il giro di chiave nella serratura.

Spesso i principianti si domandano che differenza ci sia fra l'*indovinello* e l'*enigma*. La differenza è qualitativa più che quantitativa, per quanto l'enigma sia in genere un componimento di un numero maggiore di versi. Ma non è solo questo, quanto il maggiore impegno che l'autore mette nell'esecuzione del lavoro, il tendere verso temi più poetici, verso opere di maggior respiro. Un enigma può essere anche breve, se l'autore ha saputo infonderci un soffio di poesia. Va da sé che l'aderenza al doppio soggetto non può essere sciupata da voli pindarici. Osservate come è poeticamente descritto il «caffelatte» in questo enigma de l'*Illusionista* (da Fiamma Perenne):

### MADONNA DEL LAGO

*Bianco  
nella pallida luce mattinale  
dorme il piccolo lago  
chiuso fra brevi sponde,  
ma improvvisa  
un'ombra nera lo sovrasta.  
E piove ora sul lago*

*che una pala solca veloce,  
sul piccolo lago in tempesta.  
Mentre qualcosa affonda,  
riaffiora, scompare in mezzo  
ai gorgi.  
a te mi volgo ancora  
dolce Maria.*

Lo vedete il piccolo lago della ciotola del latte, su cui la nube nera del caffè versa la sua pioggia tenebrosa, mentre la pala del cucchiaino rimasta e il biscotto *Maria* affonda?

L'enigma può prendere un più ampio respiro, e raggiungere la misura di una lirica come nel seguente di *Paracelso* che fu premiato a Levanto:

## LE 5 GIORNATE DI MILANO

*Alba tepida e dolce, alba di vita.  
Mentre il silenzio regna  
per le deserte strade,  
desto è il popolo, pronto alla consegna.  
Presto echeggia per tutte le contrade  
lo squillo atteso come un nunzio grato.  
Giunga dovunque: nel palagio aurato,  
nel tugurio deserto.  
Porta seco un fermento, un ribollire  
prima più chiuso, poi via via scoperto  
che a poco a poco si riversa fuori,  
dove in avida attesa  
si mescolano popolo e signori.  
Oh qual senso fecondo gonfia i petti  
delle madri che attendono l'evento  
della liberazione. O giorno lieto.  
se una luce novella pei diletti  
figli spunta, e in segreto  
offrir la vita è l'intimo contento!  
Il contado operoso alla chiamata  
della città prepara i figli suoi.  
Ecco: l'agitazione è già iniziata,  
aumenta, con fervore  
vi si batte, vi si raccoglie il fiore  
della terra lombarda giusto vanto.  
E l'azione continua con ardore,  
col fuoco, con le crude rappresaglie,  
fino all'ultimo pianto,  
finchè cacciato sia  
fuor dell'estrema via  
un vil regime d'esseri bestiali.  
In breve tempo il ciclo si è compiuto.  
Non lacrime su quegli ch'è caduto,  
ma nel suo nome sia  
gloriosa in Cielo la splendente via!*

Sol.: *il latte.*

La prima parte descrive la distribuzione mattutina, la bollitura, la mescita del latte. La seconda parte il legame del latte con la maternità. La terza parte la preparazione dei derivati del latte, burro e formaggio e del siero usato per alimento del bestiame. Negli ultimi versi c'è una allusione al proverbio: è inutile piangere sul latte versato, e alla Via Lattea.

## GLI ENIGMI COLLEGATI

Tolti indovinello ed enigma gli altri giuochi sono composti da più parti.

Sia col bisensismo che con lo svolgimento ad immagini, il compito dell'enigmografo è tanto più complesso quanto più numerose sono le parti. Il *soggetto apparente* deve apparire agile, preciso ed esattamente corrispondente al titolo, che nella moderna enigmografia non manca mai. Il *soggetto reale*, che varia per ogni parte, deve apparire sempre a fuoco, cosicché non abbiano a lamentarsi sforzature, frasi inutili, ed incongruenze.

È per questo che raccomando *vivamente* a tutti gli aspiranti autori di voler sviluppare al massimo il senso di *autocritica*, esaminando prima i *soggetti reali*, parola per parola, frase per frase, per sincerarsi che tutti quanti « calzino a pennello »; ed in un secondo tempo il *soggetto apparente* (unico), per vedere se il contenuto del componimento corrisponda appieno al titolo e dia a prima vista la sensazione che non si tratti di un lavoro enigmistico, ma di un qualsiasi componimento poetico.

## LA SCIARADA

Essa consiste nel trovare una parola che sia formata da due o più altre, poste consecutivamente in modo che possano essere lette insieme, come ad esempio *scia + rada = sciarada*, *colo + rito = colorito* ecc. Si badi che le parole *debbono essere sostantivi* e non altre parti del discorso, e che debbono avere significati ben distinti, perché non si potrebbe fare una sciarada per esempio sulle parole *porta + foglio = portafoglio*, in quanto fra *foglio* e *portafoglio* c'è troppa analogia e si cadrebbe nel difetto che gli enigmisti chiamano *equipollenza*.

Riguardo al modo di comporre la sciarada, anticamente si definivano le varie parti con le parole *primo*, *secondo*, *totale* e si dovevano sostituire a questi vocaboli quelli della soluzione, oppure si ricorreva ai diagrammi. L'enigmistica moderna preferisce lo svolgimento ad enigmi collegati, cioè fa un piccolo enigma per ogni parte, in modo che ne risulti un insieme armonico e ben coordinato, a significato apparente sempre « a fuoco » e corrispondente al titolo del lavoro. Le varie parti sono fra loro distinte con dei puntini, o anche semplicemente ricorrendo alla simmetria del componimento (strofe, versi). Delle cifre dette *esponenti*, indicano il numero di lettere che formano le varie *parti* ed il *totale*. Nel seguente esempio di *Serena*, la prima parola è di 5 lettere, la seconda di 3 e il totale di 8; inoltre ogni parola da trovare è nascosta in un verso.

Sciarada (5+3=8)

### CAMERIERA COCCIUTA

*Di farle far le stanze non c'è verso  
perché ora crede, certo in buona fede,  
nel proprio orgoglio: schiatta, ma non cede!*

La descrizione di questa cameriera non lascia dubbi al solutore avve-

duto: essa non fa le stanze; ma nemmeno la *prosa* (in cui non c'è verso) fa stanze, o strofe; lei come la donna *pia* crede, ora (prega) in buona fede, e orgogliosa, come l'alta *prosapia* (schiatta), sta sulle sue, non cede.

Mi piace riportare un bell'esempio di sciarada di uno dei patriarchi della moderna enigmistica, *Ser Jacopo*.

#### VITA NOVA

*Ala di sogno in volo di melode  
del Sol lo spazio la tua possa varca.  
Per te la desiata anima gode  
ne la terra di Dante e di Petrarca*

*Chiede l'anima amore, ed ... ore s'ode  
risponder l'eco di tristezza carca;  
ma la bocca baciata intona l'ode  
ne l'idioma di Dante e di Petrarca.*

*Il richiamo che scende dalla fronte,  
aurato anello di gentil catena,  
di volta in volta in novo bacio marca  
e d'Ippocrate da la sacra fonte  
balza sì come magica sirena  
la canzone di Dante e di Petrarca.*

La soluzione è *si + rima = sirima*. Il lavoro (dalla *Diana d'Alteno*) è del 1914. Mostra i suoi cinquant'anni di vita, ma è già un tutto armonico e molti autori moderni vorrebbero avere una ispirazione così lirica e fresca.

#### LA SCIARADA INCATENATA

Se nella sciarada semplice la matematica è rispettata, nella sciarada incatenata 2+2 non fa più 4, ma solo 3. La somma delle parole componenti il totale non dà più una nuova parola in cui la somma delle lettere è uguale alla somma delle lettere delle singole parti, ma le varie parole si uniscono sovrapponendo alcune lettere, come nell'esempio: *cava + valle + letto = cavalletto*, in cui 4+5+5 fa solo 10. Per il resto il meccanismo è quello stesso della sciarada. Un esempio semplicissimo appare questo gioco del *Gagliardo*:

Sciarada incatenata (5,4-7)

#### BATTAGLIONE DELL'ARMIR

*Ecco il Don. Sopra il fronte s'accampa.*

La soluzione è *pretesa*: il Don è il *prete*, sopra il fronte è la *tesa* (del cappello), e accampare è proprio il verbo che si usa per la *pretesa*.

Il bellissimo esempio che segue è del *Valletto*:

Sciarada incatenata (5,4-7)

DON ABBONDIO FA UN BRUTTO INCONTRO

*Quando fu al bivio ebbe un sussulto in cuore:*

*« Qui non si passa » e poi cambiò colore...*

*« Passi o non passi? » parve dir fra sé.*

*« Se tu non passerai peggio per te ».*

*Infatti non passò, e ritrosamente*

*ai bravi ripetea: « Io non so niente ».*

Il gioco è pieno di spunti: la soluzione è *disco + colo = discolo*. Il primo è evidentemente il *disco* del semaforo, che è al bivio e, dopo un sussulto in cuore (cioè nel suo meccanismo), diventò rosso, segnò qui non si passa, ma poi cambiò colore. Il secondo è il *colo*, comunemente detto passino, che, se non passa, non lascia filtrare il tè (*peggio per te*). Infine il *discolo* del totale non passò, a scuola, e, in confronto ai bravi, diceva di non sapere niente.

Sciarada incatenata (3,4-6)

(Mafalda)

LA SERVETTA DELLA COMPAGNIA

*Al suo signor devota*

*in commedia più parti a far s'appresta,*

*ma è indubitato che ci mangia sopra.*

Soluzione: *pia + atto = piatto*.

Sciarada incatenata (7,3 - 9)

(Pan)

RACCONTO DI UN MARITO TRADITO

*Mi avvinghia come un serpe nella stretta,*

*mi si attacca alle spalle...: ma terribile*

*decisamente, fieramente io apro...*

Qui, forse, è il caso di mettere in guardia il solutore novellino sulla seconda parte che consiste in un vocabolo espresso in forma poetica e sul totale, in cui un terribile bisenso si nasconde nella parola « apro ».

La soluzione è: *cinghia + ale = cinghiale (apro)*.

Riportiamo una sciarada incatenata di *Belfagor* tolta dalla sua « *Epoepa Napoleonica* » pubblicata sul *Labirinto*.

ATTRAVERSO LE ALPI

*Eccoli su Calcare in massa armata*

*i monti a squadre solide, a scaglioni:*

*per la « Cornice » avanzano.... e a sezioni*

*pezzo per pezzo verso la spianata.*

*Com'egli spunta in vetta (una folata  
di borra cade giù lungo i cordoni),  
i bei drappelli - che a le operazioni  
stringe nel pugno - l'ombra hanno levata*

*E in Lui la forza che ravviva e infonde  
novo fermento contro ogni sapore  
mentre la terra ai magri anni contende.*

*La Campagna d'Italia. Ei con feconde  
virtù rinalza e a le promesse attende  
se già un bottino appaga ogni squallore.*

*Belfagor* è fra gli enigmisti il più profondo conoscitore del lessico italiano. Ecco due parole un po' ricercate: *conci e cimatore*, che si fondono in un *concimatore* perfettamente descritto. Notate che la *Cornice* è il noto passaggio delle truppe napoleoniche sulle Alpi; che *borra* è tanto il vento di borea che lo scarto della cimatura; che *drappelli* sono anche i piccoli drappi, che *bottino* è anche il concime e vedrete a quali risultati può portare la conoscenza spinta di questa nostra ricchissima lingua.

#### LA SCIARADA ALTERNA

Un terzo tipo di sciarada è l'*alterna*. Come dice chiaramente il nome, qui le parti non sono più consecutive, ma frammiste fra loro, ossia alternate, in quanto alcune lettere o sillabe che formano una parola si introducono nella sequenza di lettere o sillabe che formano altra parola. In ALfaBEto, ad esempio, la parola ALBE si alterna con la parola fato a dare il totale. Analogamente, EleVAzione è formata da EVA e lezione e CApiNEra da CANE e pira.

Siccome il gioco è di meno facile risoluzione della comune sciarada, si indica quasi sempre con un diagramma l'alternarsi delle lettere. Così per *alfabeto* ci si serve, ad esempio, delle "x" per designare *albe* e delle "y" per designare *fato*; donde: xyyxxyy. Analogamente si procede per *elevazione* (xyyxyyyyy) e per *capinera* (xyyxyy). Si ricordi che l'alternarsi non ha bisogno di essere regolare e che può aversi anche, per esempio, uno schema xyyxxyyxyy (e simili), in cui la spezzettatura delle parti appare maggiore. Ma in ogni caso il totale che è cominciato con una lettera del « primo » deve finire con una lettera del « secondo ». Inoltre si può avere una sciarada alterna con tre o più parti, come xyyoxxyyoo.

Come esempio diamo un lavoretto di *Pico della Mirandola*:  
Sciarada alterna (xxxxxyyyyyxxyy)

#### CATTIVI CONSIGLI

*« Seguilo, tienlo d'occhio s'hai un sospetto »  
alle giovani mogli è in uso dirsi.  
Maligna insinuazione che l'affetto  
riduce ad esaurirsi.*

Soluzione: INDIsposIZIONE.

Ed ora una bella sciarada alterna del Maremmano, tratta dalla scomparsa *Rassegna enigmistica*:

Sciarada alterna (xxyyxyy)

#### IL CHIOSTRO DI SANTA CHIARA

*Lungi dal mondo, dalla sua bassezza  
sotto l'incanto del Celeste invito  
da Ascesi, in una brama di purezza  
un palpito s'innalza a l'infinito*

*E là nel nome Santo del Signore  
nel breve giro della Santa Sede  
son, benedetti dal Divino Amore,  
simboli eterni de l'umana fede.*

*Da le celesti nozze, geminata  
tra il brusio delle caste monacelle  
una pura dolcezza profumata*

*alita intorno a la Vergine bionda  
e nel segreto de le nude celle  
la Vita è un inno a l'opera feconda.*

La soluzione è: *ala + vere = alveare.*

Il gioco non ha bisogno di molti commenti. La trasfigurazione dell'alveare in chiostro, per quanto non ardua, è fatta con un soffio di vera poesia.

Ed infine un poetico lavoro del *Dragomanno*:

Sciarada alterna (xxyyyxxyyyyy)

#### VISIONI DI MAREMMA

*Nella piazzola al nuovo di ridesta  
c'è di gran folla. Sembra affascinata  
È sortita dai covi e già si appresta  
per la prima battuta dell'annata.  
Si muove, ondeggia a un'agile ventata  
nel sole biondo che la piana infesta  
d'oro... Secondo la promessa data  
domani in ogni desco sarà festa.  
Corre l'Ombrore tronfio. Un chioccolio  
d'acque somiglia una risata inquieta:  
è il Diversivo che gli dice addio.*

*Sul ciglio, atteso al rapido richiamo  
sosto, viandante incerto della meta,  
poi fisso un tronco. Nacque il nuovo ramo!*

La soluzione è: *BICA + formento = biforcamento*. Ho voluto mettere questa alterna vicina alla incatenata di Belfagor perché i lettori le possano confrontare. Quanta somiglianza e quanta diversità in questi due maestri! Anche qui lo studio del vocabolario non frena lo slancio dell'ispirazione trasfigurativa.

## L'INCASTRO

Questa forma di gioco enigmistico si ottiene quando una parola vien messa *dentro* un'altra, in modo da costituire il *cuore* o *centro* di una terza parola, detta *totale*, mentre la prima riceve il nome di *ali* o *lati*. Anche questo gioco richiede quasi sempre l'adozione di un *diagramma letterale*. Ricorrendo, come il solito, alle x e alle y, si indicheranno le *ali* con x e il *cuore* con y, donde, ad esempio, si segnerà xxyyyxx per indicare CALE, via = CAViaLE.

La parola centrale dev'essere, come si vede, intera, mentre quella che forma le *ali* si ripartisce a sinistra e a destra, iniziando e concludendo la parola *totale*. Anche qui bisogna stare ben attenti di non cadere nell'errore dell'*equipollenza*, di cui abbiamo parlato trattando della *sciarada*.

Al posto di una sola parola, il centro può essere costituito da due o più *cuori* affiancati, per cui si avranno *incastri con due cuori* (es.: *Peco/raiO*, in cui la parola PO contiene, affiancate, le parole *eco* e *rai*), *incastri con tre cuori*, con *quattro*, eccetera.

Può anche darsi che il centro sia costituito da una parola nel cui cuore se ne trova un'altra (es.: *ME ti colo si TA' = META' tisi, colo*) o, addirittura di una parola nel cui cuore se ne trova un'altra, contenente a sua volta una terza parola e così via. Il primo si chiama *incastro doppio*, gli altri *incastro triplo*, *quadriplo*, eccetera. È evidente che in tutti questi casi il diagramma letterale appare indispensabile per mettere il solutore sulla buona strada.

E ora un bell'esempio di *Belfagor*, preso dal *Labirinto*:

Incastro (xxyyyyyxx)

DAL PINCIO, NELL'ORA DEL TRAMONTO

*Senti? la cascatella come abbonda  
nello scroscio improvviso! e mi zampilla  
una vaga allegrezza.*

*Il tempo inclina... sotto l'arco pieghi  
- l'aria di luci e di rossori vibra -  
a me che aspetto...*

*Un fremito mi scuote e mi trascina  
verso Piazza del Popolo, sospinto  
da ribelle passione.*

I lati sono formati dalla parola *riso*, determinata senza possibilità di dubbio dalla graziosa descrizione, in cui compaiono le parole *cascatella*, *scroscio*, *zampillo* e *allegrezza*, che ben si attagliano a entrambi i soggetti. Il cuore — *volto* — è descritto sotto il duplice aspetto di *arco* e di *viso*. Infine la bella trovata di *Piazza del Popolo* suscita nell'autore quel fremito da cui sboccia il... *rivoltoso*, parola totale che salta fuori in netto contrasto con l'idillio delle prime due parti. Ma è proprio di questi contrasti che l'enigmistica si giova!

Facile è questo grazioso lavoretto di *Pan* (da *Fiamma Perenne*).  
Incastro (xxyyyyyxxx)

LEGGENDO « BEATRICE CENCI »

*Se pur dei Cenci nella gran famiglia  
ci sono donne esempi di virtù,  
lo stomaco ed il capo ahimé ci piglia  
un senso d'oppression che butta giù.*

La soluzione è *PEsanteZZA*.

Ed eccone un altro di *Baccio* (xxyyyxxx).

MONACHELLE A CONVEGNO

*Nel bosco, la dove più raro il sole  
può pervenire tra le foglie, e il muschio  
regna sovrano, è cosa d'ogni mese  
per la Casa, adunata d'argentine  
voci o d'aurei silenzi.*

*E passan, l'una dopo l'altra, e vanno  
coi minuti fardelli, secondando  
con il sorriso delle vecchie bocche  
l'andar lento al mattino, e poi veloci  
nella più tarda sera.*

*Quante schermaglie, ma così per giuoco,  
di San Francesco, il Santo poverello  
nel ricordo soave, offerto a Dio  
per impetrar la grazia ed il perdono  
piccolo boccio aulente.*

(dal *Labirinto*)

La soluzione è: *FITTO* + *ore* = *FioreTTO*. Il fitto è mostrato nel senso di folto e di affitto; le ore come tempo e come bocche (vecchie, latine); il fioretto come arma da scherma, come offerta devota, piccolo fiore, e col richiamo a San Francesco.

## L'INTARSIO

In passato l'intarsio consisteva in una parola, detta *primo* o *massa*, la quale iniziava e concludeva la parola *totale*, contenendo in sé, con le lettere *frammiste* alle proprie, un'altra parola detta *secondo* o *tarsia*. Oggigiorno si è un po' più « larghi di maniche » e si ammette che il *primo* possa anche non concludere la parola *totale*.

L'intarsio può essere costituito da un *primo* e da più *tarsie* e spesso è lasciato a una di queste il compito di concludere la parola *totale*.

Quante più sono le parti, tanto più complesso è lo svolgimento del soggetto apparente, in quanto la connessione delle frasi stesse deve apparire sempre fluida e senza sforzo (questa considerazione vale per tutti i giochi a più parti).

Nessun gioco come l'intarsio abbisogna di un diagramma letterale, in cui le lettere che compongono le varie parti vi appaiano sostituite da « x », « y », « o » e così via. Soltanto attraverso un diagramma il solutore può infatti rendersi conto della mescolanza, alle volte intricata e capricciosa, delle parti fra loro. Eccone alcuni esempi: *strategia (stata, regi) = xxyxyyyx*; *veterinario (vetrina, eri, o) = xxyxxxxxyo*; *passeracei (pace, sera, sì) = xxyoyyyxo*.

L'enigmografia moderna conosce bellissimi esempi di intarsi; ma si tratta quasi sempre di lavori molto complessi e assai lunghi. Riportiamo, come esempio di intarsio, un gradevole lavoretto del compianto *Persiano*, che ha anche il pregio di essere eccezionalmente breve (*Domenica dei Giuochi*, 1939):

Intarsio (xxoxxxxxyyyooyy)

### PAGLIACCI GIROVAGHI

*Senza alcun piano in giro ve ne andate  
Pallido è il volto: sangue non avete  
Eppure il riso suscitar sapete  
Con quelle piatte facce che mostrate.*

La soluzione è *PARALLElepiedi (PALLE, rape, lepidi)*. L'autore è riuscito a collegare in quattro versi quattro vocaboli tenendo aderente il senso apparente ed essendo preciso nel senso reale. Unico leggero neo è la parola *lepidi* che, essendo aggettivo, va preso in senso sostantivato (i *lepidi*), per non derogare ai canoni dell'enigmistica classica.

Il seguente lavoro ha un valore altissimo ed è dovuto alla penna di Margò.

Intarsio (xxxxoooooxxxxx).

#### MORTE DI FRANCESCO BARACCA

*L'arma corrusca della morte ha inferto  
il crudo colpo. Giace sopra il campo  
abbandonata spoglia senza vita  
da mano inesorabile reciso.*

*Ed ecco un'ombra verso lui protesa  
china in un atto di raccoglimento;  
caduto invano non sarà se i cuori  
saprà infiammare di un ardore nuovo.*

*Avevan l'ali un brivido fremente  
nei lunghi voli di ricognizione;  
approntato lo strale ad ogni evento  
audace per scattar contro il nemico.*

*E nei ritorni tra l'alacre vita  
tutta tesa de l'opre nel fervore,  
dopo il volo sui campi sconfinati  
il petto urgea secreta una dolcezza.*

*Tutto è finito ormai. Solo empietà  
l'uomo ha saputo. Sopra la distesa  
che avea il profumo delle cose buone  
la carne s'è immolata al sacrificio,*

*il sangue generoso s'è versato,  
si son placate le più basse brame...  
Sulla tavola spoglia ora è la pace:  
mani amorose vi hanno posto un fiore.*

(da Fiamma Perenne)

Ora che l'avete letto, quando si dirà che la soluzione è **SARMENTO + pecchia = SpARecchiaMENTO**, c'è forse bisogno di spiegazione? Basta rileggere l'intarsio per apprezzare la perfetta aderenza dei due soggetti.

#### IL LUCCHETTO

È un gioco relativamente giovane, perché data da una decina di anni soltanto. Al suo apparire suscitò molte polemiche, ma ora si è affermato e le riviste enigmistiche ne sono piene. Il suo meccanismo è quello di una sciarada incatenata, in cui le parti comuni alle varie parole vengono eliminate. Ad esempio prendendo le parole **REFE** e **FETTA** ed eliminando la parte comune **FE**, si ha il totale **RETTA**. Le possibilità di combinazioni appaiono — si può dire — infinite e per questo il gioco è gradito da

una schiera sempre più vasta di autori, che ne hanno presentati anche a più parti. Ed ecco alcuni esempi tratti dalla rivista *Il Labirinto*, che l'ha lanciato.

Lucchetto (6,8 - 10)

(*Il Gagliardo*)

#### MARINAIO IN PERMESSO

*Poiché ha un appuntamento già fissato,  
sarà di colpo al luogo stabilito:  
ma deve ripartire ed ha pensato  
le sue misure a prendere pertanto:  
scrivendo a bordo, lui, così ha finito  
col chiarir tutto; e allunga il passo intanto.*

Che fretta ha questo marinaio! Non può mancare all'appuntamento fissato al luogo stabilito; e ci sarà di colpo, perché (nel senso reale), si tratta del *chiodo*. Siccome, poi, si trasforma nel *dosatore*, questi che deve ripartire (nel senso di dividere), deve anche prendere le sue misure per poter dosare equamente. Dato il meccanismo sopra illustrato, eliminando le lettere comuni *do*, resta la parola *chiosatore*, cui si riferiscono le espressioni: scrivendo a bordo (sul margine), chiarire, allungare il passo (del testo). E tutto chiaro? L'esempio è assai convincente.

Lucchetto (7,9 - 8)

(*Il Valletto*)

#### AEROMODELLI

*Vanno per aria, è ver, ma può accadere,  
quando intervengan dei disturbi o simili,  
di vederli cascar giù come pere.*

Quelli che vanno per aria, secondo il noto proverbio, sono gli *stracci*, i disturbi o simili sono *acciacchi*; perciò, eliminando *acci* si hanno quelli che cascano come pere, ossia gli *stracchi*.

Per concludere, sottoponiamo un breve lucchetto di *Don Palletto*:

Lucchetto (5,6-7)

#### SVENIMENTO DI PUERPERA

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

Soluzione: *frego + goccia = freccia*.

Il seguente lucchetto, che fu premiato con un... lucchetto d'oro dal Labirinto è dovuto a *Simonetta*.

#### ARRIVO DI PRIMAVERA

*Ecco, tu arrivi, dopo il lungo ciclo,  
a noi che desiosi ti aspettammo!  
È già nell'aria argenteo luccichio  
a cui s'impiglia, teso, il ramo bruno:  
tu sulla terra, sui tracciati solchi  
corri portando rinnovata vita.....  
E sosti per l'ascesa variopinta  
di grappoletti intorno a un uscio schiuso,  
mentre cambiano aspetto le finestre  
e scende il rivo, folle, al suo destino.*

*Passi, e tra i rami spogli, qual folata  
susciti uno svolio, richiami a frotte  
le foglie che morirono nei viali  
i petali caduti nei giardini,  
vaghe, a raccolta le obliate cose.....  
Si afferra al rude tronco la tua chioma,  
e tu passi, sospinta, sul sentiero  
che per te si fa lieto di purezza:  
passi pel mondo, e il rapido sfiorare  
onda di rapimento è sulla terra:*

*già tutt'intorno vario è il luccichio  
di candori, di tinte, scherzi d'oro:  
fragile fantasia la terra adorna.....  
E tu porti il tepore, il caldo buono  
che conforta nell'intimo e risveglia,  
filtrato il dono d'infiniti aromi.....  
Chiami sul ciglio della tersa sponda,  
con tuo esile braccio che c'invita  
a ber la grazia che, vitale e pura,  
nel tuo grembo, per noi, fu riversata.....*

Soluzione: *tram-ramazza-tazza*.

Il lavoro è stato profondamente analizzato in un articolo di *Fantasio*, ed è difficile riassumere in breve tutti gli spunti per cui la primavera si trasfigura ora in tram, ora in ramazza, ora in tazza. Tanto strana è questa arte di *Edipo!*

## L'ANAGRAMMA

Un gioco altrettanto classico della sciarada è l'*anagramma*, quella combinazione enigmistica, cioè, in cui le parole da individuare sono formate dalle stesse lettere disposte in ordine diverso. Sono fra loro anagrammi, ad esempio, le parole *oscuramento* - *consumatore* e *sigaretta* - *strategia*.

L'*anagramma* ha sempre stuzzicato l'immaginazione dei profani, che hanno persino voluto vedere nell'accostamento diverso delle lettere una arcana analogia fra le parole legate da vincolo anagrammatico.

L'enigmistica trova invece nell'anagramma un mezzo per avvicinare fra loro due parole e "darle in pasto" ai solutori, sotto forma di enigmi collegati, svolti — come il solito — a doppio soggetto.

Ed ecco qualche *anagramma*. Il primo piuttosto semplice, ma ricco di enigmistica, (il numero posto a fianco del titolo indica quello delle lettere di cui è composta la parola anagrammata):

Anagramma (8)

(Lui)

### ATTENDO UNA SOUBRETTE

*È bella, ed è di spirito, cospetto!*  
*Di conseguenza, aspetto.*  
*Siccome giovanotto son, mi pare*  
*giusto le belle aver da accarezzare.*

Il gioco, da Penombra, ha per soluzione: *presenza* - *speranze*. Per la prima parola, si ha la *bella* presenza e la presenza *di spirito*. L'esclamazione *cospetto*, che pare messa lì a caso, richiama invece la presenza in quanto essere al *cospetto* vuol dire essere alla presenza di qualcuno. Infine, *l'aspetto* è ancora la presenza. Disinvoltamente l'autore passa alle *speranze*. Si noti che è sempre difficile passare dalla descrizione di un singolare a quella di un plurale; ma egli se la cava bene con quel ricordo del *giovanotto di belle speranze*, che è frase comune.

Un esempio di come con due brevi versi si possa fare dell'enigmistica sostanziosa è il seguente piccolo gioiello:

Anagramma (7)

(Marin Faliero)

### SUICIDA

*Ha abbassato le imposte*  
*e s'è aperta una vena.*

La soluzione di questo gioco, tolto pure da Penombra, è: *sgravio* - *sorgiva*. E che cos'è, infatti, lo *sgravio* se non un abbassamento delle *imposte* (prese nel senso di *tasse* e non più di *persiane*)? E l'acqua di una *vena* che si apre la strada non è *sorgiva*? Certe forme così sintetiche non sono per questo meno precise.

Sembra che l'enigmistica sia tutto un gioco, e lo è. Ma quando un qualche evento colpisce vivamente l'animo dei cultori di questa arte, col loro linguaggio sono capaci di esprimere sentimenti reali, anche sotto le apparenze del gioco. Così il dolore per la morte di Papa Roncalli dettò a *Paracelso* il seguente anagramma.

IN MORTE DI PAPA GIOVANNI XXIII: 8(3)  
(da *Penombra*)

*SOTTO IL MONTE. Qui un uomo umile e forte  
disceso da una gente usa alla terra  
inizì il suo lavoro oscuramente,  
ma illuminato da sicura fiamma.  
Ricerca assidua, rigidi fioretti  
lungo il cammino aprirono la strada.  
Oh! l'emozione della prima carica,  
quando apparve brillante il Suo destino!  
Non a superficiali beni anela  
il Suo pensiero. Troverà nell'intimo  
ricca una vena, e il cuore volto all'alto  
attenderà il ritorno alla superna  
mèta ove in premio troverà il riposo.*

*PASTOR ET NAUTA. Ad affrontare il mondo  
il Maestro vicino a sé lo scelse.  
Così in alto in un palpito continuo  
nei buoni e nei cattivi tempi, l'umile  
suo compito condusse fino al vertice  
della latina piscatoria barca.  
E lassù fu ammirato nella candida  
veste, il cuor gonfio, pronto all'accoglienza  
Ogni sospiro verso Lui corrente,  
nato in qualunque parte della terra,  
fu tramutato in nuovo impulso e gli uomini  
si lasciaron condurre, a Lui guardando,  
l'occhio sempre rivolto verso il Cielo*

*L'ARABO, IL PARTO IL SIRO  
IN SUO SERMON L'UDÌ. D'una miranda  
grandezza ora ci appare, ora che freddo  
nella marmorea veste immoto resta.  
E la voce che gli uomini ha chiamato,  
quella voce del servo del Signore,  
un appello diuturno ancora esprime.  
La grandezza d'Iddio per Lei si mostra  
e a ogni punto del mondo Essa è rivolta.  
L'appello della Fede che discende  
nel silenzio devoto, a tanta altezza  
il pensiero richiama e le coscienze.*

Qui la trasfigurazione della figura del grande Pontefice nelle tre parti dell'anagramma (*minatore, artimone, minareto*), non osa sfruttare vieti bisensi, tranne quello dei *fioretti* e del *Maestro* mentre il rimanente è tutto affidato alle immagini che si attagliano ai due soggetti.

## I GIOCHI BASATI SU FRASI: LA FRASE A SCIARADA

Iniziando a trattare dei giochi in cui intervengono frasi, desidero chiarire bene una distinzione che vale per tutti. Si hanno due categorie di tali giochi: a) quelli che, anziché basarsi su *parole*, si basano su frasi (es.: *frase a sciarada, frase anagrammata*, ecc.); b) quelli in più parti, in cui le parti stesse formano una piccola frase (es. *sciarada a frase, anagrammata a frase*, ecc.). Come si vede, nei giochi della prima categoria la parola « frase » inizia il nome del gioco, nella seconda lo conclude. Ed ecco alcuni esempi chiarificatori: a) *frase a sciarada*: mari, tono, vello = marito novello, *frase anagrammata*: Il mese mariano = salmi e armonie; b) *sciarada a frase*: melodici = me lo dici; *anagramma a frase*: gratta-cielo = l'arte gotica; locandiera = l'ora di cena.

Incominciamo con l'esaminare i giochi che, anziché su parole, si basano su frasi. Uno dei più noti (anche se non troppo frequente nelle riviste classiche odierne) è la *frase a sciarada*, la frase cioè che si spezza in più parti, nessuna delle quali può coincidere con le parole che formano la frase stessa. Ognuna di tali parti è formata da una parola (quasi sempre un sostantivo, talvolta un aggettivo sostantivato) che con la frase risolutiva non ha nulla a che vedere (altrimenti si cadrebbe nel peccato di *equipolenzza* cui si è altre volte accennato).

Con i numeri « esponenti » si indica il numero delle lettere che compongono le parti e il totale. Tra i numeri che riguardano le parti si interpongono i segni +, tra le parole della frase risolutiva le virgole. (Nell'esempio di cui sopra:  $4+4+5=6,7$  indicano *mari + tono + vello = marito novello*).

Ed eccovi un bell'esempio di *Marin Faliero*, tolto, come quello che segue, da *Penombra*:

Frase a sciarada (5+4=3,6)

### ELOGIO DI BUFFON

(osservandolo allo Stadio Olimpico)

*Si profila un attacco ed ei distendesi  
in una presa plastica volante:  
pronti ha i riflessi e imponesi brillante  
in ogni arena in chiare esibizion.  
Ma fu a Roma che esplose irresistibile  
la classica potenza di Buffon.*

La soluzione è *visco-mica = vis comica*. La frase latina è talmente comune che non può essere ostacolo per il solutore, anche se non tanto

colto. Esaminiamo ora quanti spunti ci sono in questi sei versi. Il *visco*: *l'attacco* si profila sull'oggetto che viene rivestito con esso, ed è *plastica* la sua *presa* per i volatili. I *riflessi* del *portiere* sono *nervosi*, ma quelli della *mica* sono *ottici* e brillano entrambi. *L'arena* ora è lo *stadio* e ora la *spiaggia*. Ma soprattutto va ammirato il trucco con cui parlando di *Roma* si richiama chiaramente la *lingua latina* e il bel *doppio senso* impostato sul *nome dell'atleta*.

Più semplice, ma egualmente preciso il seguente di *Ciriaco del Guasco*:

Frase a sciarada (6+5=1,3,7)

#### LA ROCCA SUL MARE

*A faticose imprese fa riandare;  
sul dorso, eretto a protezion del seno.  
una piccola fiamma, e di tal fiamma  
il vecchio forte appare.*

Soluzione: *lavoro-busto* = *l'avo robusto*. Non c'è bisogno di molte illustrazioni per riconoscere le varie parti, precise e ben staccate nei due significati.

Gli esempi di questo tipo di giuoco non sono molti. Il seguente tratto dal Labirinto, è di *Favolino*:

#### LA VIA CRUCIS

*« Per un verso o per l'altro, ancora e sempre  
il destino ci spinge, e fango e sole  
incombono su noi ». Gli allucinati  
rami occhieggianti piegano nell'ombra  
— tra le piante d'astragalo ed i colli —  
delle ascose callaie... « Eppure i dolci  
ricordi » - « ma il dolore è ancor più duro  
nel ricordare tutto il tempo andato.*

*« La nostra strada passa nel deserto »  
« Pure il deserto ha in sé le sue dimore  
quasi velate, in nuvole turchine  
Così, se indulgeremo nell'attesa... »  
« maculando di sangue i vecchi rovi,  
lungo l'aspre callaie... » - « Eppure i dolci  
ricordi... » « ... sì, ma sotto il peso antico  
niente più resta dell'antica vita ».*

*Nella luce del cielo i dolci canti  
dell'Amore che edifica e conforta  
si elevan dalla terra, e l'ali schiuse  
vibran di fede contenuta e pura.  
« A mani giunte alfin ci inchineremo... »*

« ... come ai miei tempi benedetti... » innanzi  
« ai piani imperscrutabili e profondi  
sperando solo come grazia attesa  
di riposar nel bacio del Signore ».

Soluzione: *piedi-more* = *pie dimore*. Il lavoro è svolto in forma di dialogo fra due fedeli che seguono la Via Crucis. Lo direi il lavoro delle buone intenzioni. Lo sforzo è troppo visibile, con quegli allucinanti, l'astragalo e così via. Più riuscito è il totale, che evidentemente ha ispirato l'autore.

### LE FRASI A SCIARADA ALTERNA

Analogamente alle frasi a sciarada, che si riallacciano alle sciarade semplici, esistono le frasi a sciarada alterna e incatenata, che si riconducono alle sciarade alterne e incatenate. Il procedimento è sempre lo stesso: anziché basare il gioco su di una parola, lo si basa su di una frase, formata naturalmente di due o più parole. Ripetiamo che nei giochi a frase vige il principio rigoroso per cui le parole della spezzettatura non devono mai coincidere con quelle della frase risolutiva e neppure avere in comune con esse la radice; altrimenti il gioco peccherebbe di equipollenza e sarebbe da cestinare.

Frase a sciarada alterna (xxxxyyxx yyyy)

(di Ciampolino)

#### AMOR CHE A NULLO AMATO

*Amar moltissimo: ecco il segreto...  
E crescerà col crescer dell'ardore...  
una piccola fiamma, e di tal fiamma  
ne sarà rivelato lo splendore.*

La soluzione è: FIELE, volume = FIEvoLE lume. Il gioco comincia con un ardito bisenso: *amar* (verbo *amare* e aggettivo *amaro*); continua con un altro bisenso (*segreto*, come *segreto* e *participio di secernere*). Illustra poi una nota legge fisica, secondo cui il volume cresce con il calore, e conclude un po' descrittivamente, paragonando la *fiamma d'amor* con quella del *lume*).

L'ottimo esempio che segue è di *Cielo d'Alcamo* e vinse un premio nella gara estemporanea del Congresso di Torino.

Frase a sciarada alterna (xx yyxxxxyy)

#### AMORE DI FANCIULLA

*Quando a un tratto al mio collo  
con impeto selvaggio ti gettasti,  
un gran nodo mi strinse  
e fu di pianto...  
Ebbi sete di te, e tu cadesti  
lieve e innocente come pura gemma!*

Soluzione: LA goCCIOLA.

Con l'esempio che riportiamo, entriamo in una poetica classicheggiante, come si trova spesso nelle pagine del Labirinto, rivista in cui la poetica enigmistica assurge spesso a mete elevate come in questo:

Frase a sciarada alterna (xxxyyy xyxy)

(di Arsa)

#### PIANTO DI NIOBE

*Come a te Febo, essere prima osai,  
levarmi innanzi alla potenza tua,  
ignorare i tuoi strali? Or qui tremante  
pallida, fredda, sola invano tento  
di ridestare le giacenti membra.  
Lèvati, Febo, ancora a saettare  
contro me, ch'io dilegui col mio pianto,  
né più vada col guardo mio languente  
vagando sopra inerti creature.*

*Non più, mai più l'orrenda visione  
delle furie di morte serpeggianti  
tra le sconvolte chiome fatte scempio  
a ricordare della colpa il fio!  
Sono queste davvero le sembianze  
delle gentili immagini che l'ombra  
torta del nero Tartaro pretese?*

*Oh! sulla terra immobili rampolli  
di una razza a non crescere serbata,  
eccovi tutta grazia in pieno fiore  
dagli strali di Febo folgorati!  
Qui tra le intrise chiome i cari frutti  
gemono a un fil sospesi... Là più lungi  
esili braccia sporgono stecchite  
nel gran freddo di morte. Ahi! della madre  
che vi nutrì sol resta il lungo pianto  
che gelo stilla; e mentre, o tenerelli,  
a protezione vi recinge, anch'essa  
gelo diventa, desolata e muta.*

Soluzione: alba-Erinni = ALBERI NANI.

La trasfigurazione in alcuni punti è perfetta. In altri il senso apparente prende la mano all'autrice a danno del senso reale. Ma indubbiamente occorre riconoscere una forte ispirazione e una abilità tecnica non comune nel legare in un unico senso apparente un singolare e un plurale femminili e un plurale maschile.

Il *Dragomanno* è l'autore del seguente lavoro (dalla *Domenica dei Giuochi*).

Frase a sciarada alterna (xxxyy yyyxy).

#### PRIMO RONDINOTTO

*Donde ci giunge? Da straniero suolo.  
Scende dai colli, stringe sulle coste,  
poi in un aperto slancio allarga il volo:  
e la visione allora ci ridesta  
d'una rondine bruna sempre in festa.*

*S'alza, s'abbassa, mentre una fanciulla  
segue i voli sfreccianti con acuto  
zelo... S'abbassa, s'alza e ordisce sulla  
linea dei fili, nell'alterna spola,  
la trama d'un mirabile tessuto.*

*S'è fermato al collegio secolare  
pel grande evento tutto intonato.  
Cerca forse qualcosa da mangiare.  
Poi sempre volto il guardo al cielo fido,  
attende, attende. Attende al sacro nido!*

Soluzione: FRAC-telaio = Frate laico. Enigmistica ad immagini, condotta senza sforzi. Come senza sforzo fanno capolino i doppi sensi: *secolare, intonato, attende*. Il lettore ormai smaliziato se li gusterà da sé.

#### LE FRASI A SCIARADA ALTERNA O INCATENATA A FRASE

Rarissimi sono gli esempi di questi tipi di gioco. Eccone uno di *Favolino*.

Frase a sciarada incatenata a frase (9,8 = 5,6)

(dal *Labirinto*)

#### LE GENZIANE

*... si dischiudono lievi sotto i picchi  
col ciondolare delle campanelle,  
tra selva e bosco, tra la villa e il prato,  
come pupille fisse in un cantone.  
Piccole, fresche, chiudono in segreto  
il canto delle valli e il fiume e il lago,  
che fanno chiasso, scorrendo assieme.  
Sanno il profumo antico ed il linguaggio  
di questa terra nostra: e quando — aperte  
al sole, all'aria — invitano a sostare  
lungo le strade, e l'occhio errante scorge*

*del loro mondo i piccoli misteri,  
sembra che dican: « ... tanto tutto è vano ».*

*Si schiudono in un palpito celeste  
ai bordi della terra gialla e rossa,  
più o meno rade, nell'azzurro immenso  
fatto d'incanti, col nascente sole. «  
« Dolce, cullarsi fra giuncaie ondose,  
stendersi al canto delle passerelle  
qui ogni nido di rondine ha il suo riso! ».  
Meravigliosi lembi d'altri mondi  
chiudono in seno: ed è un invito fresco  
per riposare tra il celeste e il giallo.  
« Vieni: gli alberi ormai non hanno gemme,  
ma noi t'offriamo tutto il nostro cuore  
per una sosta che non è terrena,  
per ritrovarti ancor figlio del Cielo! ».*

La soluzione è nientemeno che: PORTicine ticinesi = PORTI CINESI

L'assunto è stato tremendo per l'autore il quale se l'è cavata bene, nonostante alcune forzature e pleonasmi. Vorrei cogliere l'occasione per consigliare ai futuri autori la massima stringatezza per evitare di appesantire i lavori con parti inutili.

### LA FRASE A INCASTRO

Come già spiegato i giochi basati su frasi richiedono dall'enigmografo — se lo svolgimento è fatto ad enigmi collegati — uno sforzo non indifferente, che soltanto il possesso di una buona tecnica è in grado di superare. Si tratta, in genere, di svolgimenti piuttosto estesi e complessi, tenuti ad apparire sempre « a fuoco » ed immuni da concetti e parole inutili.

La *frase ad incastro* appare piuttosto di frequente nelle riviste classiche e nei concorsi. Il bell'esempio che vi dò, è dovuto alla penna de *La Morina*:

Frase a incastro (xxxyy yyxx)

#### O LAMPADA CH'ARDI SOAVE

*Di palpiti amorosi ecco t'adorna  
l'ardenza viva di guizzanti becchi:  
Pascoli e il mite verso ancora torna  
fra lievi trasparenze ove ti specchi.  
E canti nella fresca intimità  
della casa la dolce poesia,  
il profumo più semplice che sa*

*di bionde trecce l'esile malia.  
Nel tuo cerchio mi chiudo: l'aspro algore  
conforti nell'abbraccio che mi adombra  
e schiudi una promessa di tepore  
al mio cammino declinante in ombra.*

La soluzione è *capra-pane* = *cappa nera*. Apparentemente ci troviamo davanti ad una dolce poesia di sapore pascoliano. E la lampada che soavemente illumina la casa, simbolo e conforto della famiglia. Ma esaminiamo gli spunti enigmistici. Quanti sono, e come ben collocati! La *capra* è descritta ad immagini: infatti i palpiti amorosi della capra sono certamente per i capri (*becchi*). Esatto il richiamo ai *pascoli* e *al mite verso*, il belato della capra, mentre le lievi trasparenze sono quelle dei ruscelli ove la capra può specchiarsi. Ed anche il *pane* presenta casalinghe immagini, dove enigmisticamente giocano i *canti* (cantucci di pane) e le *bionde trecce*. Infine la *cappa nera* è presa nei due significati di indumento e di cappa del camino (*cammino*). E perché nera? Sono i due sensi di *ombra* con cui si chiude il componimento.

Analogamente all'incastro, la frase ad incastro può essere a due cuori e ad incastro doppio. Eccone un esempio di ciascun tipo: PIetra *FILO*sofaLE (PILE, etra, *FILO*, sofà - xxyyyy oooowwwwx) e MOLluSCHi FOssiLI (MOLLI, lussi, *SCHIFO* - xxxyyoooo ooyyyxx).

Ecco un facile esempio di *Alceo*:

Frase a incastro (xoooo ooxxxxx)

#### L'ETERNA VITTIMA

*Oh, qui di corna si può ben parlare...  
vittima spesso d'infedel consorte...  
che devi rassegnato sopportare  
doglie ed affanni che ti dà la sorte.*

la cui soluzione è *Amari-tORMENTI*, ed un esempio di enigmistica moderna di *Paracelso*, vincitore al Congresso di Montecatini.

#### L'ASTRONAUTA

*Il mondo ammira, esalta il tuo valore  
fatto di virtù intrinseche, che eclissa  
ogni campione antico, e nel confronto,  
l'arduo pregio che assunse il vello d'oro.  
Dal Nuovo Continente, dagli Urali  
partito, gli apparecchi più preziosi  
furono tuoi, e tu, freddo, indifferente  
nel lavoro costante, ambito premio*

*dopo il distacco dal nativo suolo  
nel nobile cuor chiudesti alfin la gioia*

*Gioia, trionfo di solare luce  
per te apparve novella all'occhio umano.  
O felice mattino, oltre le oscure  
ombre di un tempo pur recente. L'uomo  
che scruta il cielo vede un punto e in esso  
nuova gloria che illumina la Terra.  
O Terra che così piccola appari  
nel tuo verde color sotto l'azzurro,  
quanto può il tuo fecondo umile seno  
nell'uomo alimentar fiamma di vita.*

*Seno materno della nostra Terra,  
il tuo pensiero nel lungo viaggio  
sarà l'ultima meta desiata.  
L'ingegno umano all'ardimento umano  
tende braccia ad accogliere il ritorno.  
Nel giusto punto attende la calata.  
Uomini forti d'una classe eccelsa  
lanciati nell'azzurro incontro al fato,  
ostia terrena, a te tornan festanti  
antico seno della nostra Terra.*

Il lavoro che segue i canoni della scuola trasfigurativa, si risolve: PLATINO-orto = Porto LATINO. I doppi sensi sono ridotti al minimo: mattino, punto, calata, classe, ostia. L'orto è descritto come punto cardinale e come verziere. L'insieme è svolto ad immagini.

#### LA FRASE A INTARSIO

Anche l'intarsio si presta ad essere svolto con una frase risolutiva, in cui le parti, in genere, sono molte e danno luogo a componimenti poetici di una certa lunghezza. Non ci stanchiamo, naturalmente, di ripetere che le parti debbono essere sempre molto ben collegate, sia nel senso apparente che in quello reale. Questo è quanto ha fatto Margò, nel seguente lavoro:

Frase a intarsio (x'yyo xxx oooyy)

#### LA VITA

*Altalena di sogni e d'illusioni  
con il tran tran che i sensi ti assopisce.  
Ma il candore s'insozza a poco a poco  
e un pianto disperato è al suo ricordo.*

*È il suo richiamo un monito: attenzione!  
È dura e vi son tante asperità.  
Quando, fra l'ansia arriverai alla fine  
affranto, allor potrai mirar più in alto...*

*Ma la voce oramai ti s'è spezzata  
e c'è qualcosa a opprimerti il cammino;  
ritorna in te un candore più reale,  
ma pieghi sotto il peso degli affanni.*

*E al ricordo del tempo già passato  
ogni storia ha un identico principio;  
ma non durano i sogni e le illusioni:  
gli stupori, gl'incanti avranno fine.*

È un quadro assai amaro della vita: è qualcuno che l'ha passata e la conosce. Lo schema è già molto indovinato: dalle parole *cuna-erta-avol* viene fuori la frase totale: *c'era una volta*.

La *cuna* con la sua altalena assopisce il bimbo, ma questo, ahimè, ne insozza materialmente il candore e piange, piange. E la *vita* è come una *dura salita*, aspra e solo alla fine di essa si può guardare al cielo, più in alto. La *voce* è ormai spezzata: questo è il solo trucco enigmatico del lavoro; infatti la parola *AVOL* è tronca. Il cammino del vecchio è faticoso ed egli, ormai canuto, piega sotto il peso degli affanni. Infine il totale, la semplice frase con cui cominciano tutte le storie, è espressa magistralmente e non ha bisogno di particolari illustrazioni.

Ed ecco, un lavoro di *Cielo d'Alcamo*, tolto dalla « *Corte di Salomone* »:

Frase a intarsio (xxyxy oo ooxxxx)

#### L'ASSASSINO

*All'occhio sbarrato m'è apparso  
quel ferro, m'ha chiuso il cammino.  
Amore, rancore, finiti  
ho visto così, nel dolore...*

*Che sete ho provato! Lo strascico  
di sete mi segue tuttora:  
la fame a saziar, tra le membra  
disceso è il fendente, la morte...*

Selezione: *cancello-re-dama* = *carne da macello*. Da notare che per descrivere il *re*, l'autore si è semplicemente giovato di tre parole che finiscono con le lettere RE.

Riportiamo una frase a intarsio di *Buffalmacco* dedicato al Drago-  
manno perché intitolato come un celebre poemetto enimmistico di que-  
sto autore, rimasto forse insuperato per i pregi intrinseci e letterari e  
che invitiamo i lettori a ricercare e studiare.

Frase ad intarsio (xxyooxx y oooyyy)

(dal *Labirinto*)

#### IL POETA MALEDETTO

*Alle tenebre dedica i suoi versi,  
suscita a posta veemente il volo  
— impeto disperato — della penna  
ed urla contro il cielo la sua rabbia.*

*La sua vena sottile si riflette  
in policrome, fredde costruzioni  
e sa di dura venustà adornare  
nitide forme immote, senza vita.*

*A quando a quando par che in lui si acquetino  
di mordere insaziabili le voglie,  
ma poi lacrime e riso, martoriata  
carne ridanno nuova brama all'uomo...*

*ed erompono i versi martellanti,  
risonando in crescendo pauroso  
di metallica furia. Forte, mistico  
periglioso richiamo che trascina...*

Le parti sono: *cane, marmo, pasto*; la soluzione *campane a stormo*.  
Ogni parte è perfettamente centrata: per il cane notate quel volo della  
penna, per il marmo la vena sottile, per il pasto la completezza descrittiva,  
e infine apprezzerete anche la foga di quest'ultimo stormo di campane.

#### LA FRASE ANAGRAMMATA

Uno dei giochi enigmistici classici più frequentemente presentati dagli  
autori è la *frase anagrammata*, il gioco, cioè, che consiste nel proporre ai  
solutori due frasi formate con le stesse lettere, disposte ovviamente in ordi-  
ne diverso. Molte frasi anagrammate del passato sono divenute celebri e  
potremmo citarvene a decine; alcune hanno persino colpito i solutori  
per un certo sapore *magico* insito nella curiosa continuità delle due  
espressioni. Valgano come esempio le seguenti: *la religione di Cristo - è  
il gran tesoro dei cieli; l'al di là misterioso - assillo dei mortali*, nonché  
quello più impressionante di tutti: « *Quid est veritas?* » (Che cos'è la ve-  
rità?: cel. frase detta da Ponzio Pilato a Gesù) = « *Est vir qui adest* » (è  
l'uomo qui presente, come avrebbe potuto rispondere Gesù stesso!).

Anche le *frasi anagrammate* vengono per lo più presentate dagli au-

tori con le parti svolte ad enigmi collegati, in modo che, nel senso apparente, le parti stesse costituiscano un tutto omogeneo, mentre in quello reale abbiano due significati ben distinti e nettamente adombrati. Ed a questo punto è giusto richiamare l'attenzione del lettore sul fatto che la frase anagrammata costituisce uno dei giochi più ostici per i solutori (dato che non sempre si raggiunge con facilità la certezza che la frase su cui ci si basa per trovare l'altra sia quella voluta dall'autore) e che pertanto è dovere degli autori di svolgere il doppio soggetto con particolare chiarezza e precisione, per evitare il giusto... risentimento dei solutori.

Il primo esempio che vi presentiamo è del *Valletto*:

Frase anagrammata (5,9 = 7,7)

HO SOGNATO LA SUOCERA

*Allor che quel soggetto mi ha mostrato  
la sua faccia irreal e menzognera,  
la dovei sopportar, considerato  
che non va presa tanto alla leggera.*

La soluzione è: *senso apparente = persona pesante*. Nei primi due versi sono rese con la massima precisione le caratteristiche del *senso apparente*, mentre nell'ultimo una sortita volutamente inaspettata e sorprendente interviene a caratterizzare la *persona pesante*.

Ed ecco un altro bell'esempio, questa volta di *Traiano*:

Frase anagrammata (1,5,6 = 5,7)

LA CAMPIONESSA DI SCACCHI HA DELUSO

*Di pedoni e cavalli una teoria  
segue oramai famosa e celebrata;  
ma in una giornata par che sia  
questa volta incappata.*

La soluzione è: *l'epico corteo = cielo coperto*. Tutta l'abilità dell'autore è stata quella di centrare alcune parole a bisenso: *teoria, volta, incappata*. Con questi spunti leggeri, ma ben collocati, il giochetto è riuscito piacevole ed a fuoco.

La seguente:

Frase anagrammata (5,1,6 = 8,1,3)

(da *Fiamma Perenne*)

MOBY DICK, BALENA BIANCA

*Ci trovavamo ai mari caldi, allora  
che rapidi avvertirono: « Balena! »  
Grande fortuna, sì; ma qual tumulto,  
di pinne che selvaggio si disfrena...*

è del compianto *Stelio* e si risolve: *lampi d'estate = tempesta d'ali*.

La Radiotelevisione ha ispirato a *Pranzo* la seguente:

Frase anagrammata (2-16 = 1-3-2-3-1-2-6)

(da *La Sfinge*)

#### SIC TRANSIT GLORIA MUNDI

*Nel nostro tempo di modernità  
la vita innanzi ci si manifesta  
con suoni, con parole e varietà  
d'immagini, di cui nulla ci resta...  
Ma per esser sicuri del domani  
affidiamoci all'Essere perfetto,  
volgiamo gli occhi al Ciel, miseri umani,  
e la certezza non farà difetto!*

*La Radiotelevisione dà per anagramma: e solo in Dio è la verità.* Naturalmente la difficoltà risolutiva obbligava l'autore a non distaccarsi troppo dal descrittivismo, perché altrimenti il solutore si sarebbe trovato nei pasticci.

Su di un perfetto schema di Giusto, *Ciampolino* compose questa bella frase anagrammata, tolta da *Penombra*:

#### UNA DIAGNOSI DIFFICILE

(1-5-10 = 2-5-9)

*Fu necessario un bel lambiccamento  
per ottenerla così chiara e limpida:  
« Ha subito una forte infiammazione...  
Con le arterie in total disfacimento  
è proprio malridotta e scadentissima  
in lei si nota la circolazione ».*

Se pensate che *l'acqua distillata* si anagramma in *la città squallida* rileggendo il lavoro, noterete come dalla prima parte si passi alla seconda senza nessuno sforzo e mantenendo sempre l'aderenza ad un soggetto apparente che non ha niente a che fare con i due soggetti reali.

Un classico esempio di enigmistica *mariniana* è il seguente del caposcuola *Marin Faliero*:

Frase anagrammata (2,10 = 6,6)

#### GIACOMO LEOPARDI

*Angoloso di forme, il cupo aspetto  
dà rilievo alla classica figura:  
ma, con ingegno armonico, perfetto,  
un cuor vibrante gli accordò natura.*

*D'ogni contrasto martellante in petto  
sonoro il verso è l'espressione pura:  
ora ha un tono pacato il metro eletto,  
ora assurge a gagliarda levatura.*

*Oh, di gentile man carezze attese  
su l'eburneo biancor del volto aperto  
ove ombre fosche il Fato già distese!...  
Poiché l'agita un fremito interiore  
ei — ne l'opere tutte — al canto esperto  
spesso accompagna note di dolore.*

*Ma pur se il cuore sanguina, e l'opprime  
la piaga d'inimica sorte edace,  
ei già seppe elevarsi a l'ardue cime  
d'alti ideali milite pugnace.*

*Ahi, che vale un miraggio aver sublime  
se infermo egli è nel corpo, e afflitto giace?  
Ma ad ogni passo la sua penna esprime  
amor di patria vigile e tenace!  
Di Monti amico, non sdegnò lo stuolo  
d'eletta compagnia, cercando lene  
un balsamo a l'acuto intimo duolo.*

*Sia onore a lui, che ai versi di rimpianto  
mestamente affidando le sue pene,  
è tra i Sommi d'Italia e gloria e vanto.*

(da *Penombra*)

I due sonetti descrivono *il pianoforte* il primo, *alpino ferito* il secondo. L'aspirazione è alta e i riferimenti sono tutti chiari. A voler essere pignoli si potrebbe dire che questo autore è molto geloso del senso reale e qualche lieve licenza nel senso apparente se la concede. Così quell'amicizia del Leopardi col Monti! Io non ci giurerei.

### SCIARADA A FRASE

La *sciarada a frase* (da non confondersi con la *frase a sciarada*: è un gioco che ha per soluzione una sola *parola*, mentre le parti costituiscono una *frase di senso compiuto*).

Valga un esempio: per significare « *cambi parte* » potremmo dire « *muti lato* », frase costituente una sciarada il cui totale è *mutilato*. Analogamente la frase « *muti Latini* (ossia « *Latini che non parlano* ») può costituire la sciarada *Mutilatini*. Ci sono molte frasi che si prestano a questo giochetto, come: *fa miglia* = *famiglia*; *par roco* = *parroco*; *con serva* = *conserva*, ecc.

Questo tipo di gioco si prestava assai meglio ad essere svolto col vecchio sistema a diagrammi che non con quello moderno degli enigmi collegati e chi ci si prova, cade quasi sempre nel descrittivismo. È un gioco quindi molto trascurato dagli autori, anche perché tutte o quasi le frasi che si prestano sono state sfruttate molte volte.

Per questo motivo non sono in grado di presentare esempi moderni e brillanti e debbo giocoforza citare alcuni giochetti che puzzano di stantio e che non sono alieni da pecche.

Sciarada a frase (1,6 = 7)

(*Il Fante di Gesso*)

#### IL VIANDANTE SOLITARIO

*Ritto, robusto, l'ampio ombrello aperto  
è spesso al verde...  
ed io lo scorgo fin dove il confine  
col ciel si perde...*

La soluzione è: *l'ontano = lontano*. Il velo enigmistico è sottile ed il gioco ne risulta nettamente descrittivo, seppure grazioso. Ancor più mediocre è il seguente:

Sciarada a frase (2,4 = 6)

(*Mafalda*)

#### SE N'È ANDATO

*Del biondo pargoletto il nido... è vuoto.*

Soluzione: *la cuna = lacuna*. Anche questo terzo esempio, sebbene più elaborato dei precedenti, lascia a desiderare:

Sciarada a frase (3,3 = 6)

(*Momo*)

#### BELLA MA SENZA SCRUPOLI

*La colpa ne gravava il freddo cor:  
facea soldi con tutti, quel tesor!*

Soluzione: *era rio = erario*. Nel secondo verso c'è un po' di « vera » enigmistica e precisamente quel « tesor » che allude al *Tesoro dello Stato*, ossia all'*erario*, che inghiotte le imposte e le tasse di tutti i cittadini.

## L'INCASTRO A FRASE

Per la differenza tra *frase a incastro* ed *incastro a frase* rimando il lettore a quanto ho spiegato. Similmente alla sciarada a frase, questo gioco male si presta all'enigmistica moderna ed assai pochi sono gli esempi pregevoli datici dagli autori, per le stesse ragioni che ho addotto nella precedente lezione. Sono esempi di incastri a frase i seguente: SENZA me = SEmeNZA, GATTO, bello = GAbelloTTO.

Ecco un esempio abbastanza recente:

Incastro a frase (xyyyyyxxx)

(Capistrano)

ANCHE NELLA NOTTE È IDDIO

*Stelle splendenti nella notte oscura,  
luci vive nell'ombra,  
visione di beltà che si rivela  
e desta ai cuori un fremito. Nel fondo  
è un animarsi trepido poiché  
sempre, dietro alla tenebra presente  
sta l'Essere che vive.*

*Anche le stelle, quando ben miriamo,  
conducono i mortali all'Infinito.  
Se molte e più diverse son le strade,  
una meta ci attende. E se non trema  
lo spirito, noi sappiamo  
il dove ed il perché del faticato  
e nostro umano andare.*

Nella prima parte sono adombrati, con immagini ben appropriate ed a fuoco, i *neri OCCHI* (gli *occhi* sono le stelle, ma i richiami alla notte e alle tenebre ne stabiliscono il *colore*). Nella seconda parte si hanno i *nOCCHIERI* che, per calcolare la rotta, si basano sulle stelle. L'*infinito* è, nel senso reale, il *mare*.

## L'INTARSIO A FRASE

Per la differenza tra *frase a intarsio* ed *intarsio a frase* rimando il lettore a quanto ho detto a proposito della sciarada e dell'incastro a frase. Esempio: SpendACCiOne = SACCO di penne (la vecchia enigmistica voleva che la parola contenente la tarsia iniziasse e finisse la frase

risolutiva; oggi si è più larghi di maniche ed uno schema come quello dato è considerato ammissibile).

Tra i pochi esempi di questo gioco eccelle quello, qui riportato, de *La Morina*:

Intarsio a frase (xxxx y oooo = oyxxxooxo)<sup>6</sup>

#### BOCCADARNO

*Quando l'ora di lutto fatalmente  
su noi discende, un limpido ristoro  
ci porta il fluir della corrente  
fra scintillare d'oro.  
Sostiamo immoti: nel velato ammanto  
l'onda iridata palpita più arcana  
e torna malinconico l'incanto  
d'una vecchia campana.  
Indugia qui tra effluvi densi e cari  
la segreta malia del bel paese  
il guizzare dei pesci ai gorgi amari,  
le domande, le attese.  
C'è forse a questa soglia luminosa  
la coppa di fragranze lusinghiera?  
E una bilancia fra barbagli rosa  
si dondola leggera.*

Ci troviamo davanti ad un bel quadro che descrive uno dei paesaggi più celebri della Toscana. La soluzione è *lumi a sera = salumeria*. Nella prima parte *i lumi a sera* sono centrati col metodo ad immagini. *L'ora di lutto* che scende su di noi è la *notte*, il *limpido ristoro* è la *cena*, la *corrente* (elettrica) fluisce e fa scintillare i *lumi*. La sera è l'ora del *riposo*: i colori si smorzano e la campana suona l'Ave. La seconda parte è più fortemente enigmistica. Gli spunti per la *salumeria* sono pure precisi: si comincia a parlare di *effluvi densi e cari* (forse in riferimento ai prezzi) si ricorda il *Bel Paese*, i *pesci* (sardine, alici, aringhe) e si inquadra l'ambiente con *le domande e le attese* dei clienti. Nella bottega luminosa si vende anche la *coppa* (tipo di salume) e l'ultima allusione alla *bilancia*, caratteristica rete di Bocca d'Arno, finisce di inquadrare, tra i *barbagli rosa* degli affettati, la *salumeria*.

## L'ANAGRAMMA A FRASE

Un gioco che ha molta analogia con la *frase anagrammata* è l'*anagramma a frase*, che non differisce dal primo se non per il fatto che una delle due parti è formata da una sola parola (mentre l'altra è una frase). Es.: *serenata* = *seta nera*. A volte la parola risolutiva è svolta per prima, a volte succede il contrario; ma l'essenza del gioco non cambia.

L'*anagramma a frase* è uno dei giochi più frequenti sulle riviste classiche e se ne conoscono bellissimi esempi. Eccone uno, di *Durand*:

Anagramma a frase (6,4 = 10)

### MUSICA DI BOCCHERINI

*Alla fastosa Corte, lei soltanto  
sugli altri dominar può da sovrana:  
e s'impone, s'accende, si diffonde  
tra madrigali di vita mondana.*

Si osservi con quanta grazia la musica del grande compositore italiano celi nella prima parte una *regina alta e nella seconda la galanteria* (è noto che il Boccherini fu musicista di Corte).

Più sostanzioso dal punto di vista enigmatico è il seguente di *Renato il Dorico*:

Anagramma a frase (9 = 3,6)

### LA PROTESTA DI UN DIPENDENTE

*Questa liquidazione è senza dubbio  
un'opera di vero sfruttamento  
che i vari sacrifici del passato  
mi richiama alla mente ogni momento.*

La soluzione è: *aranciata* = *ara antica*. L'*aranciata* viene identificata con due sole parole: *liquidazione* e *sfruttamento*; i *sacrifici del passato* sono sufficienti per individuare l'*ara antica*.

Molto grazioso è anche il seguente lavoro di *Ciampolino*:

Anagramma a frase (1,5,4 = 10)

### GIOCO DI BIMBI

*Si rincorron spaziando gli angioletti,  
all'aria aperta slanciansi beati.  
E c'è chi fa i capricci più impensati,  
trilli, fughe giocose e anche scherzetti.*

Soluzione: *i santi voli* = *violinista*.

## L'ANAGRAMMA DIVISO

È una forma di gioco analoga all'*anagramma a frase*, con la differenza che, mentre in quello le parole di una delle parti costituiscono una frase, qui le parole sono indipendenti fra loro. Questo fatto costituisce un'indubbia difficoltà per il solutore, al punto che molti valenti enigmografi sono ancor oggi convinti che sia opportuno o addirittura necessario scegliere anagrammi divisi in cui le parole indipendenti abbiano fra loro stretti legami di attinenza o di opposizione (per esempio nomi di fiori, di animali, di arnesi, caratteristiche di bontà o di altra qualità, fatti analoghi o contrari). Ecco alcuni esempi di giochi basati su schemi di questo genere: *contesa + rissa = scassinatore*; *rete + goal = legatore*; ecc. Simili a tali schemi, sono quelli in cui si ottengono due parole uguali (esempio: *morte + morte = termometro*), dei quali giochi è specialista il *Troviero*.

Ed ora un bell'esempio di Margò:

Anagramma diviso (4+4=8)

### TRAMONTO SUL PORTO

*È nel cielo un biancor di lievi fiocchi.*

*Le navicelle ondeggiano leggere*

*mentre vicino di sommessi canti*

*è un cadenzar monotono.*

*Una poppa s'abbassa ad un risucchio.*

*Le coffe costruite in cima agli alberi*

*che svettano nel vento, hanno incessante*

*un cigolio. C'è un senso di tepore*

*d'attorno ad un fervor d'opere alacri.*

*Lente di qua si elevano le gru.*

*Tra bagliori di fuoco, ecco che il disco*

*più rosso appare. Già s'avverte un suono*

*che rintocca a martello.*

*Fra poco una girandola di stelle*

*s'accenderà su un alto.*

Soluzioni: *cune - nidi = incudine.*

Si tratta di un lavoro moderno, svolto ad immagini, tutte ben centrate: l'analogia fra le *cune* e le *navicelle* viene dai *fiocchi* (vele e gale), dall'*ondeggiare*, e soprattutto dalla *poppa* (parte della nave e seno). Quella fra le navi e i *nidi* è data dagli *alberi*, dal *cigolio* (pigolio) e infine dall'elevarsi delle *gru* (macchine e uccelli). L'*incudine* è descritta in analogia al *tramonto*; essa si fa più scura allorquando il disco infuocato del ferro, sotto i colpi di martello, si sfalda in scintille.

Oggi non è più richiesta con tanta severità la corrispondenza fra le parti, le quali sono spesso del tutto indipendenti fra di loro. Questo costi-

tuisce certamente una difficoltà per il solutore, ma ciò non toglie che se ne abbiano esempi egregi, come il seguente del compianto Galeazzo (Avv. Furio Monteverde):

Anagramma diviso (10=5+5)

#### INVITO A CENA

*Apparecchio preciso per venti  
ma è una schiera di trenta! E che fame!*

La soluzione è: *anemometro* = *torma* + *nomee*. La chiave del giuoco è nel bisenso sulla parola *venti* (plurale di *vento* e *numero*), sulla definizione della *torma* (schiera di trenta cavalieri) e sul bisenso di *fame* (appetito e nome, plurale di *fama*).

#### LA FRASE ANAGRAMMATA DIVISA

È un gioco del tutto simile all'anagramma diviso e differisce da quello soltanto per il fatto che il totale, anziché da una parola, è formato da una frase. Con le parole *sorelle* + *modelle* + *sartine* si può, ad esempio, costruire la frase: *le stelle de l'Orsa Minore* (ossia  $7+7+7 = 2, 6, 2, 1, 4, 6$ ). Anche per questo gioco gli autori migliori e più consapevoli delle difficoltà che esso presenta non si accontentano di parole qualsiasi, ma esigono che le varie parti abbiano fra di loro un'attinenza od un contrasto (es.: *topi* + *sorci* + *ratti* = *patriotti corsi*). Altri sono di diverso parere, ma, dovendo partecipare a concorsi, si guardano bene dal mandare lavori costruiti su parole slegate, perché sanno che ciò costituirebbe un grave difetto. Perché, infatti, deliziarsi a torturare i poveri solutori? Forse che l'enigmistica non debba essere un mezzo di svago, un divertimento?

Esaminiamo qualche esempio:

Frase anagrammata divisa (9,6=4+6+5)

(*Nefertiti*)

#### LE SCIMMIE

*Per i versacci e i modi allegri e gai  
con lor ci si affeziona certo assai.*

Chi fa versacci, oltre alle scimmie, può essere un cattivo poeta, un poetastro che per i suoi modi allegri e gai sarà certamente felice: un *poetastro felice* che, anagrammato, genera tre delle peggiori malattie, affezioni, che esistano: *tifo*, *colera* e *peste*.

Talvolta la parte divisa, invece che di parole, può essere costituita da frasi di senso compiuto come ad es.: *i giocatori di pallacanestro* = *par-*

*tite di calcio + sono regali.* Di questo tipo diamo un esempio del bravissimo *Dragomanno*.

Frase anagrammata divisa (2,4+2,8=2,6,8)

#### PRIMO VOLO

*Il nido, dolce nido. E dentro il nido  
di confidente amor canti giovali.  
E da quel nido, aperte le due ali,  
l'occhio che guarda ad un lontano lido.  
Si leva dalla terra, in esultanza  
di bontà e tenerezza, una speranza.*

La soluzione, semplice e precisa è: *la casa + la finestra = la fresca insalata.*

Ed ecco un esempio di *Marin Faliero*, in cui le parti sono indipendenti (o quasi):

Frase anagrammata divisa (2,4+1,8=1,4,10)

#### IL CALCIATORE SIVORI

*Tra gli assi dell'attacco è il pezzo valido  
che in manovre si prodiga aggiranti.  
Quali doti capaci e come sfodera  
preziosità brillanti!  
Magistralmente sa attirar le masse:  
è un interno di classe:*

La soluzione è: *la sala + l'astuccio = l'aula scolastica.* Infatti *la sala* della ruota si attacca agli assi, il suo moto è aggirante mentre *l'astuccio* dei gioielli sfodera preziosità brillanti. Ma è il finale il vero gioiellino del lavoro: infatti *l'aula scolastica* non è giustamente definita: *un interno di classe?*

Quando un gioco è svolto con tanta precisione, anche se le parole non hanno fra loro alcun legame, il solutore non ha dubbi.

#### LA FRASE DOPPIA

Ci sono frasi che si prestano ad essere lette in diversi modi, a seconda della spezzettatura delle parole, assumendo diversi significati. Queste frasi sono dette *doppie*, e il loro meccanismo si riallaccia a quello della *sciara da a frase*. Per essere più chiari pigliamo un esempio: la frase: « *Chi*

*ama teme per la bella*», spezzettata diversamente può dare origine all'altra: « *Chiamate me perla bella* ». Abbiamo riportato questo esempio per fare notare subito che esso contiene un difetto: la parola « *bella* » rimane invariata in tutte e due le espressioni. Una frase doppia per essere perfetta deve avere tutte le parti diversamente spezzettate, come nel caso seguente: « *La strofa ti dico = l'astro fatidico* ». Questo tipo di gioco si prestava meglio con l'antico svolgimento a diagrammi. Oggi gli esempi svolti ad enigmi sono pochi e in genere lo sono soltanto come giochi brevi. Esaminiamo questo lavoretto di *Renato il Dorico*. Ricordiamo che anche in questo caso i numeri indicati come esponenti si riferiscono al numero delle lettere componenti ogni singola parola.

Frase doppia (5,1,8=6,2,6)

#### UNO CHE HA VINTO AL LOTTO

*Su due ruote egli ha fatto la fortuna  
e i risultati furono brillanti:  
— come è stato per bene combinato  
quel bell'ambo! — ora dicono tutti quanti.*

La soluzione è: *Coppi e diamanti = coppie di amanti*. Anche se il lavoro non è eccezionale, le due frasi sono accostate fra di loro con continuità di senso apparente, pregio di cui va tenuto conto. Grazioso è anche il seguente esempio di *Micino*:

Frase doppia (2,4,7,3,4=1,5,7,7,)

#### QUEL CARO DON VENANZIO

*Ti sembra fegatoso quel curato  
che si fa rosso in viso e par turbato.  
ma in verità egli è proprio un mattacchione,  
sa il fatto suo ed è un buon amicone.*

Soluzione: *la bile compare all'egro = l'abile compare allegro*. Il fegatoso curato è un *malato* (egro) *di fegato* che diventa rosso per la collera (*bile*) e il protagonista sa il fatto suo (*è abile*) ed è un *mattacchione* (*allegro*). Da notare che la parola *compare* nonostante la mancanza di diversa spezzettatura, è accettabile, in quanto nella prima frase appare come voce verbale e nella seconda come sostantivo.

Ci sono dei casi, pochi, in cui le spezzettature possono essere anche più di due: così si hanno le frasi triple di cui un esempio è questo: « *mi odi o, mio Dio, mi odio* » o quadruplici come: « *la volontà n'ò = lavò l'onta?no = là vò l' ontano = l'avo lontano* ».

E infine questa del *Gagliardo*:

Frase doppia (7,7,3,=9,4,4)

#### CHE DISTRATTA!

*Viene percossa la cattiva donna  
che s'è per riposar tolta la gonna...  
Ma è la prima volta, non son dubbole  
che ha davvero la testa nelle nuvole!*

La cui soluzione è: *battesi modella ria = battesimo dell'aria.*

#### L'INCASTRO DIVISO

È questo un gioco che alcuni cultori di un classicismo enigmistico esasperato rifiutano, in quanto sostengono che le parole si inseriscono un po' ad arbitrio nello schema. Questi codini dell'enigmistica farebbero meglio a starsene zitti; è noto infatti che il gioco, riesumato dopo molti anni di ingiustificato silenzio da uno dei maggiori enigmistici viventi, *Marin Fallero*, venne accolto con entusiasmo dal compianto *Stelio* su « *Fiamma Perenne* » ed in seguito svolto con successo da autori molto noti, quali *il Dragomanno*, *Cielo d'Alcamo*, *Tristano* e lo scrivente. Mi sembra quindi che, con tali commendatizie, il gioco abbia pieno diritto di cittadinanza fra gli schemi più puri della classicità enigmistica.

Ciò premesso, spieghiamo di che si tratta. Il meccanismo è semplicissimo: se prendiamo le parole *FOLA* e *rogo* e inseriamo la seconda nella prima, otteniamo *FORoGLA*, sequenza di lettere che, spezzata in due, genera le parole *FORo* e *goLA*. Il gioco quindi si articola in quattro parti: i lati, il centro e le due parti che formano il totale. Altri esempi: *TINO*, *aratro* = *TI ara* — *troNO*; *ORAFO*, *tasca* = *ORAta* — *scaFO*, ecc.

Vinse il premio del Presidente della Repubblica, il seguente lavoro, classificato primo al Congresso Nazionale di Ancona del 1954.

Incastro diviso (7,4 = 9,5)

(di *Paracelso*)

#### LAGHETTO ALPINO

*Cheto recesso inabitato, io presso  
te in riflessioni sosto. Qui, piegato  
il capo, amo pensare, e qui, deposto  
il peso di ogni croce, si distende  
nel riposo ogni fibra: i legni ombrosi  
fanno cornice all'argentato specchio.*

*Morbidamente scende giù dai rami  
quasi un richiamo di più antichi affetti,  
un regalo di fragili saluti.  
Ne sembra il suono esprimere un ricordo  
di dolori lontani, o rammentare  
quanto sia vano l'esser di ogni cosa.*

*Vago porto di pace, da te lungi  
vivere debbo, in un certo mondo  
in lotta aspra di classe contro classe,  
d'uomini contro uomini. E in conflitto  
combattono in me amare divisioni.  
Non per quest'alma pace è il mio destino:*

*ma or, qui presso te, sosto ed ascolto  
a te vicino il murmure dell'onde.  
del rosignolo il tremulo richiamo,  
le voci delle piccole correnti  
trasformate in un intimo concetto,  
d'eterea vita magica armonia.*

La soluzione è: *ARMADIO* — *tara* = *ARMATA-raDIO*. L'*armadio* è descritto come il recesso degli abiti nel cui specchio si riflette la propria immagine. Il *capo di vestiario* è piegato nell'*armadio* o sospeso alla *croce* della *gruccia*, mentre la *fibra* (tessile) riposando si distende. La *tara* è descritta come *eredità morbosa* o come il *peso del recipiente vuoto*. L'*armata* (*navale*) è fatta non per vivere in pace ma per sostenere la lotta delle flotte (*classi*) ed è formata da divisioni marittime. Infine la *radio* prende i suoi spunti dalle *onde* (hertziane) dal canto del segnale di stazione che è il canto di un usignolo, dalle deboli correnti elettriche che danno origine al concerto che giunge sulle ali dell'etere.

### LE SCIARADE A SCAMBIO

Forme particolari di sciarada sono quelle in cui le parti si scambiano fra di loro una consonante o una vocale o una consonante contro una vocale (scambio di lettera). Il gioco non è certo dei più classici, ma dacché DEDALO (direttore della defunta « Corte di Salomone ») lo lanciò, ha preso cittadinanza in enigmistica, e molti autori vi si sono dedicati. Per fare meglio intendere il meccanismo di questi giochi, ne riporto alcuni schemi:

*Sciarada a scambio di consonanti:*

faro + vita = favorita; armi + denti = ardimenti; prode + cimento = procedimento.

*Sciarada a scambio di vocali:*

porto + foglia = portafoglio; comma + tutore = commutatore;  
rosa + cemento = rosicamento.

*Sciarada a scambio di lettere:*

arto + duomo = autodromo.

*Sciarada a scambio di iniziali:*

razza + letto = lazzaretto; luci + fazione = fucilazione.

*Sciarada a scambio di finali:*

risa + poli = risipola.

*Sciarada a scambio di estremi:*

epoca + Lissa = apocalisse.

*Frase a sciarada a scambio di consonanti:*

lana + vello = la novella; mosche + lire = losche mire.

*Frase a sciarada a scambio di vocali:*

barboni + pizzi = birboni pazzi.

Naturalmente le regole che ho più volte ripetute valgono anche qui: nello schema va sempre rispettata l'aderenza ai due soggetti, apparente e reale. Inoltre lo scambio deve avvenire fra le due parti e non all'interno di una parte. Così sarebbe doppiamente errato uno schema *parto + foglio = portafoglio* perché lo scambio avviene solo nella prima parte, e la equipollenza fra foglio e portafoglio è evidente. Ed ecco alcuni esempi:

Sciarada a scambio di consonanti (4+6=10)

(*Marin Faliero*)

#### COMMENTANDO UN ROMANZO POLIZIESCO

*Se molti, in pieno accordo, han conclamato  
ch'è sì avvincente da mozzare il fiato,  
io tengo a precisar che senza fallo  
questo è un pessimo « giallo ».*

La soluzione è: *coro + laccio = coloraccio*. Notate nel *coro*, col pieno accordo, la preziosità di quel « conclamato »; notate l'impiego della parola *avvincente* per il *laccio* che può mozzare il fiato; notate il « pessimo giallo » per il *coloraccio*, e poi dite se non è un piccolo capolavoro!

Sciarada a scambio di vocali (4+7=11)

(*Il Valletto*)

#### IL GIUDIZIO DEGLI ALTRI

*Bella uguaglianza inver! sembro, e non sono,  
perché ho da far con gente un po'... adamitica,  
un antidiluviano bello e buono.*

Il gioco si risolve; *paro + piaggia = parapioggia*: *paro* è espresso nel senso di parità e come verbo (*sembro*); la *piaggia* è vista come spiaggia popolata da gente in costume quasi adamitico, e infine il *parapioggia* è indicato originalmente come antidiluviano, cioè un oggetto contro il diluvio.

UNA FREDDURA STUPIDA

*Siamo in declino: a un accidente tale  
ho riso, sì, nell'intimo  
ma è d'uopo convenir che non ha sale.*

Soluzione: *caso* + *pula* = *casupola*. Il *caso* è sia quello della declinazione grammaticale, sia l'accidente, la combinazione; la *pula* è quella parte della pianta di riso che contiene il seme, e la *casupola* certamente non ha sale, plurale di *sala* e non, come nel senso apparente, l'alimento.

Tre o quattro spunti considerati, come è nello stile di questo autore.

ALTRE FORME SECONDARIE DI SCIARADA

Gli enigmografi, sempre a caccia di nuovi giochi e nuovi schemi per i loro lavori, si sono sbizzarriti nella ricerca di derivati dei giochi classici, e ne elencheremo ora un certo numero. Sono schemi non molto frequenti, ma che ogni tanto appaiono nelle riviste specializzate. Tralascio certe forme apparse nel secolo scorso coi nomi più fantasiosi, come quelli di sciarade a pariglia, col ciuffo, con la coda, di sciarada bisticcio, ad equazione, birbona, eccetera. Per semplicità credo che sia più chiaro riportare gli schemi di ogni singolo gioco sotto forma di esempi:

*Sciarada progressiva*: è formata da parti che hanno le prime lettere in comune, come MADRI-MAGA-MALE = MADRIGALE.

*Sciarada regressiva*: le parti hanno in comune le ultime lettere: SIRIO + PARIO = SIPARIO.

*Sciarada progressiva incatenata*: NEO + NOME + NENIA = NEOMENIA.

*Frase a sciarada progressiva*: L'AMO + L'ARTE = LA MORTE.

*Sciarada semialterna*: MALE + RIO + RIA = MARIOLERIA.

*Sciarada semincatenata*: ARTI + TIGLI + ERE = ARTIGLIERE.

*Sciarada alterna semincatenata*: SPECHI + ECO = SPECCHIO.

*Sciarada a scarto*: CHICCHI + RISATA = CHICCHIRIATA.

*Sciarada alterna a scambio di vocali*: NOTE + GARE = NEGATORE.

*Sciarada col primo a rovescio*: MINE + MISTICA = ENIMMISTICA.

*Sciarada col secondo a rovescio*: PIANTA + ONOR = PIANTARONO.

*Sciarada a rovescio*: EVA + NOE + REA = AEREONAVE.

*Sciarada incatenata col primo a rovescio: MINA + MALE = ANIMALE.*

*Sciarada incatenata col terzo a rovescio: FORO + ROSE + ATTE = FOROSETTA.*

*Sciarada con tutte le parti anagrammate: BUE + RANE = EBURNEA.*

*Sciarada col primo anagrammato: VERO + RE = ROVERE.*

*Sciarada col secondo anagrammato: CON + SETA = CONTESA*

*Sciarada alterna a rovescio: UN + ARTE = NEUTRA.*

*Frase a sciarada a rovescio: ARIDO + SECCA = ACCESO D'IRA.*

*Sciarada a frase col primo a rovescio: VAL + ORO = LAVORO.*

*Sciarada con le parti a rovescio sillabico: RIME + ODI + LENA = MERIDIONALE.*

*Frase a sciarada incatenata a rovescio: AITA + ALOSA + LOSANGA + AMOR = ROMAGNA SOLATIA.*

*Sciarada ad antipodo (resta fissa la prima lettera e si invertono le altre): COLO + CANE = CENACOLO; PALO + BARA = PARABOLA.*

*Sciarada ad antipodo inverso (resta fissa l'ultima lettera e si invertono le altre): TICINO + CALA = LACONICITA.*

*Sciarada a cambio di vocale: CERO + NAZIONE = CORONAZIONE.*

*Sciarada a cambio di consonante: ALA + TURA = ARATURA.*

*Sciarada a cambio d'iniziale: AIA + TORI = VIATORI.*

*Sciarada a spostamento (metatesi) di consonante: POSA + TORRE = PROSATORE.*

*Sciarada a spostamento (metatesi) di vocale: ACQUE + SCIENZA = ACQUIESCENZA.*

*Frase a sciarada a metatesi di consonante: SETE + MENTO = SETTE MENO.*

*Frase a sciarada a cambio di vocale: PASSERO + MANO = PASSO ROMANO.*

*Frase a sciarada a scarto sillabico a frase: DIVINA ATTRICE = DIVINATRICE.*

*Frase a sciarada alterna a cambio di vocale: COLLE + STAZIONE = COSTELLAZIONE.*

*Sciarada a frase a domanda e risposta: PARTI GIA? NO = PARTIGIANO.*

Come vedete c'è una enorme varietà e non pretendiamo di averle elencate tutte.

## VARIE FORME DI INCASTRI E INTARSI

Come per la sciarada, anche per l'incastro e l'intarsio si hanno forme ibride. Per l'incastro si hanno, ad esempio:

*incastro incatenato*, cioè quello in cui gli estremi del centro sono gli estremi interni dei lati: RIMATORE, morchia = RIMorchiATORE. L'incatenamento oltre che per una lettera può avvenire anche per più di una: SCACCIATO + capricci = SCApricCIATO;

*incastro semincatenato*, dove il centro si incatena da una sola parte coi lati: PARLATO, amen = PARLAmenTO; GIGLIO, rovi = GrovIGLIO;

*incastro con due centri incatenati*, dove i due centri hanno una o più lettere in comune: SACCHI, lame, mele = SALameleCCHI;

*incastro con i lati a frase*: BEATO RE, stemmi = BEstemmiATORE;

*incastro col centro a frase*: CENSURA, le rime = CElerimeNSURA (e le relative forme incatenata e semincatenata);

*incastro diviso col centro a frase*: MOLINO, andar in oca = MANDARINO, caolino;

*incastro a scambio* (di vocali o di consonanti o di lettera): CALLE, rama = CArameLLA;

*incastro coi lati anagrammati*: MORSO, mantici = ROManticiSMO;

*incastro col centro anagrammato*: APRILE, tosca = APRIScatoLE;

*incastro con tutte le parti a rovescio*: ALBA, lete = ABetella;

*incastro con i lati o col centro a rovescio*: CARIE, dita = CARIatide;

*incastro con due o più centri di cui uno a rovescio*: MATTO, acin, RE = MANicaRETTO;

*incastro a frase col centro a rovescio*: FARE loco = FocolARE;

*incastro con cambio* (di vocali o di consonanti o di lettera): PRESSIONE, adiposi = PRESa di posiZIONE;

E non credo di averle elencate tutte.

Si hanno poi analoghe forme di frasi a incastro, come:

*frase a incastro a frase*: l'ascetica NAPOLI = la sceNA POLItica;

*frase a incastro con i lati a frase*: scalzò l'aio, PAGODA = sPAGO DA calzolaio;

*frase a incastro col centro a rovescio*: TECNICA, arca = TECa cranICA;

*frase a incastro con due centri incatenati: AVO, amore, evi = Amore viVO;*

*frase a incastro con tre cuori incatenati: FESTA, avo, vola, lame = Favola mESTA;*

*frase a incastro con cambio di iniziale: ANIMA, oceano = Voce anoNIMA; e così via.*

Per quanto riguarda l'intarsio, le varietà e gli esempi sono in numero molto minore, ma se ne possono inventare altri. Eccone alcuni:

*intarsio incatenato: STUFA, pece, fante = STUpeFAcente;*

*intarsio semincatenato: SCIATORE, arca = SCarIcaTORE;*

*frase a intarsio a rovescio: ECO, cima, L'ara = AmarO caliCE; e così via.*

Presentiamo come esempio un bel gioco di *Buffalmacco*:

Frase a incastro a frase (xxyyyy yyyxxx)

**BIMBE POVERE MA EDUCATE**

*Pur se non hanno niente, son pazienti  
e al peggio preparate;  
nessuna mostra la linguetta rossa  
se non le stuzzicate.*

Soluzione: *FINTE ammalate = FIamma lateNTE.*

### **DERIVATI DEL LUCCHETTO**

Il lucchetto si presta a gran parte delle varianti che abbiamo descritto per la sciarada, l'incastro e l'intarsio. Desidero accennare che questa ricerca quasi affannosa degli enigmisti per gli schemi nuovi è giustificata dal desiderio di svolgere accostamenti di parole mai usati, in modo che il gioco si presti anche a sensi apparenti originali. Questo ho voluto precisare perché l'enigmista principiante comprenda che non si tratta solo di un capriccio, ma di una esigenza addirittura vitale per la nostra arte.

Fra i derivati del lucchetto citerò i seguenti: *lucchetto col 1° a frase*, cioè quello in cui la prima parte è costituita da una frase invece di una parola sola p. es.: LA PIsta-staLLO = LAPILLO; *lucchetto col 2° a frase*: COlore-l'oreCCHIO = COCCHIO; *lucchetto doppio*, in cui le parole sono tre, legate col solito meccanismo del lucchetto; COLOre-remo-moSTRO = COLOSTRO; *lucchetto a finale inverso* (letterale o sillab.); STRAtega - tegaMI = MISTRA'; *lucchetto doppio incatenato*, nel quale, a differenza del lucchetto doppio di cui sopra, non tutta la parte centrale sparisce: come: PERo - oVINO-oCA = PERVINCA; PEsto-stoCco - coCA = PEC-

CA; *frase a lucchetto*, cioè un lucchetto il cui totale invece di essere una parola è una frase: LAve-veRGINE = L'ARGINE; PROcaccia-caccia-TORRE = PROTO RE; *lucchetto a frase*, dove le parti sono legate fra loro da un significato di frase compiuta: ENimma immaNE = ENNE; PAVIde deMENTI = PAVIMENTI; *frase a lucchetto a frasi* in cui le parti sono costituite da frasi: L'ASola-l'aLFA = LA SOLFA; *lucchetti abbinati a frase*, in cui i due totali dei lucchetti, letti insieme, danno una frase RAgno-gnoMO + SEta-taCCO = RAMO SECCO; *lucchetti col 1° in comune (o col 2° in comune)*: SPAgo-goCCIO-goNNA = SPACCIO, SPANNA; *lucchetto alterno*: PESche-LISche = PELI.

Un particolare derivato del lucchetto è il PONTE, dove la parte che comunemente nel lucchetto viene eliminata è sostituita da altrettante lettere: in MARE-reNNA, invece di eliminare le lettere *re*, si sostituiscono con *do* e il giuoco si risolve con MADoNNA.

Illustriamo, al solito, con un esempio:

Lucchetto a frase (3-6=7)

(Belfagor)

#### UN BACIO

*Il tuo volto divino, in un silenzio  
d'ombre più cupe, ora non scorgo, e il cielo  
sento più chiuso... E tu, spirito avverso,  
tutto mi strappi: l'anima e la luce  
a te anelanti in suplice preghiera...*

*Ma su le labbra accesa ebrezza trema  
e un canto sfiora polla di dolcezza.  
O quale coppia noi due soli!... Andiamo  
a piedi verso immagini di sogno...  
Vivo, soave un bacio, un bacio solo  
suggelli il ritmo che ci turba il cuore.*

(dal « Labirinto »)

Si tratta di un bell'esempio di enigmistica moderna. La soluzione è *dio ostico = distico*. Già lo schema mostra una certa ricercatezza con quell'ostico per ostile. La prima parte descrive con accorte immagini questa divinità, tacita e cupa, che sembra chiudere il cielo, questo spirito avverso che toglie anima e luce, mentre tra i due amanti del senso apparente le cose evidentemente si sono imbrogiate. Ma ecco il bacio del titolo che riporta il sereno, nella seconda parte più deliberatamente enigmistica. Il distico appare come *coppia di due soli*, in un *canto*, e i *piedi*, il *verse* e soprattutto il *bacio solo che suggella il ritmo* completano la definizione: infatti fra due versi rimati non può esistere più di *un solo bacio di rime*.

## LA CERNIERA

Un gioco analogo al lucchetto è anche la cerniera, presentata dal *Troviero* al Congresso di Montecatini, in cui le parti comuni alle due parole da legare invece di essere al centro sono all'esterno, come nei seguenti esempi: *droga - ladro = gala; bromo - libro = moli*, ecc. Anche per questo gioco si hanno i vari derivati del lucchetto, come la seguente:

Cerniera col secondo a frase (5/3,5=9)

(di *Marin Faliero*)

### QUESTA È LA VITA

(come la vede un pessimista)

*Con doppio volto, è come un girotondo  
che note liete a note tristi alterna  
e che ci appare a tinte fosche quando  
l'assillo preme di una spina eterna.  
Piatto scorrendo, col suo ritmo incalza  
il tempo e del gioire è breve l'ora;  
forse soltando un'eco di ricordi  
grata dai solchi del passato affiora.*

*Ma pei viventi, in vigilante attesa  
che resta di un passato ormai sepolto?  
Sperano sempre; ad un futuro bene  
ogni mira legittima han rivolto.  
Ecco: per essi è scritto già il destino  
che decreta il successo e la fortuna;  
quante illusioni! E all'atto del trapasso  
il Giudizio finale li accomuna.*

*Tali i duri contrasti nell'inquieto  
pelago della vita; aspri frangenti  
che — lapidario monito agli errori —  
perigliosi si ammassano e incombenti.  
Son queste, ahimé, pria dell'estremo approdo  
l'ombre cupe che turbano ogni incanto,  
finché gli umani — tesi a vie serene —  
cedono all'onda dell'amaro pianto.*

Soluzione: *disco-gli eredi = scogliere*. Il lavoro è talmente pieno di doppi sensi e di trovate che si fa perdonare la genericità del senso apparente e qualche spunto vecchio.

Tutti i giochi che collegano due parole in cui sono contenute due parti comuni da scartare sono stati accomunati dalla rivista *Penombra* sotto il nome comune di *biscarto* che indica così lucchetto, cerniera e simili.

## IL CAMBIO DI VOCALE

Cominciamo ora a descrivere una serie di giochi più semplici, ma non meno interessanti di quelli di cui abbiamo parlato finora. Fra questi uno dei più classici è il *cambio di vocale*, che consiste nella sostituzione di una vocale con un'altra, come nell'esempio: *ricEttatrice-ricAttatrice*. Questo tipo di gioco è alla base di una infinità di enigmi, di giochi di parole, di chiapperelli. Anche qui l'autore di enigmi ricordi le regole fondamentali che abbiamo sempre ripetute, e soprattutto quella riguardante l'equipollenza. Se, ad esempio prendiamo le parole *plàcItto* e *placAto* (che possono sembrare molto diverse), dobbiamo osservare che non possono essere svolte, in quanto contenenti il concetto di *pace*. Richiamiamo anche l'attenzione del lettore sul fatto che talvolta può capitare che una parola del lavoro sia maschile e l'altra femminile (come per es. [la]mAno-[il]mEno) oppure una singolare e l'altra plurale (come [la] pElle-[le]pAlle). È assolutamente necessario che nello svolgimento del gioco il soggetto apparente ed il reale concordino in numero e genere. Anticamente si esigeva che le varie parole fossero dello stesso genere e numero, preferibilmente maschile singolare. Oggi si è più di manica larga, ma la concordanza è indispensabile.

Quando si dice *cambio di vocale* si intende che bisogna cambiare una vocale sola, come negli esempi surriferiti; se invece si parla di *cambi di vocale* ciò vuol dire che le vocali cambiate sono più di una, per esempio tre, o addirittura cinque come, nel classico esempio *pEtto-pAtto-pUtto*, e *pAzzo-pEzzo-pIzzo-pOzzo-pUzzo*. In questi casi, sopra o vicino all'esponente indicante il numero di lettere delle parole da trovare, se ne mette un altro indicante il numero di possibilità del cambio: p. es. 5(3) per il primo, 5(5) per il secondo.

Quando le vocali cambiate sono uguali, generalmente lo si indica col titolo: *cambio di n. vocali uguali*: p. es.: *cambio di due vocali uguali*: gErEnte-gArAnte; *cambio di tre vocali uguali*: IrIdI-ErEdE e così via.

Esaminiamo qualche esempio moderno:

Cambio di vocale (9)

(Ciriaco del Guasco)

### GIUDIZI SU UNA DEBUTTANTE

*A quelli che la trovano scadente  
io dico ch'è del tutto differente...  
è, spiaccia pure, chi ne ha cognizione  
può ritenerla una rivelazione.*

(Da Penombra)

La soluzione è *dIlazione-dElazione*. Come vedete, c'è una scadenza che viene *differita* (differente) per la dilazione mentre nella delazione c'è una *spiaccia* (peggiorativo di spia, oltre che voce del verbo spiacere) che venuta a cognizione di un fatto, lo rivela.

## IL CAPO DEL PERSONALE MULTA LE COMMESSE

*Ne ha date! Chè se s'applica,  
franche e spedite lui le fa viaggiare.  
« Il tempo incalza? » ed al motivo solito  
il personal si muove a tutto andare.*

(Dal Labirinto)

Soluzione: *bOllO-bAllo*. Si tratta certamente di un *bollo postale*, perché reca *la data*, e, applicato sulle lettere spedite *le fa viaggiare*; in quanto al *ballo*, questo è certo *incalzato*, sospinto dal tempo della musica, e al motivo di questa il *personale*, la figura dei ballerini, si muove a tutto andare.

## IL CAMBIO DI CONSONANTE

Un tipo di gioco del tutto analogo al cambio di vocale è il *cambio di consonante*, in cui da una parola si passa all'altra col mutamento di una consonante, come nell'esempio *raGazza-raMazza*. È inutile ripetere la necessità di attenersi alle solite norme generali sulla composizione dei lavori enigmistici. Osserveremo quindi solo che il cambio, oltre che una sola volta, come nell'esempio precedente, può aversi diverse volte di seguito, come per es.: *spoLa-spoSa-spoRa* oppure *tiFo-tiPo-tiNo-tiMo*. In questi casi il gioco si chiama *cambi di consonante* e, oltre al numero di lettere nell'esponente va indicato il numero di combinazioni: così nei due esempi precedenti si indicherà rispettivamente 5 (3) e 4 (4). Nel caso di parole con due consonanti successive uguali si può avere il *cambio di doppie consonanti*, come *piaLLA-piaZZa* e nel caso di più mutamenti i *cambi di doppie consonanti* come *paTTo-paZZo-paCCo-paPPo*. Anche in questo caso va indicato il numero delle combinazioni. Esaminiamo qualche esempio.

## UN' INTELLETTUALOIDE

*Ha per Omero un certo attaccamento  
e d'arti segue spesso il movimento.  
Io l'ho vista capire — non supponi? —  
sia Redi che Manzoni.*

(Da Penombra)

Sia detto subito che questo esempio, che pure ha molti spunti, ha secondo me un difetto: quel « *non supponi* » che è del tutto pleonastico e messo forse solo per necessità di rima. In ogni modo, la soluzione è *sPalla-sTalla*. La spalla si giova del doppio senso *Oméro* e *òmero* fra il poeta sommo e l'osso della spalla e di quello di *arti*, plurale di arte o di arto, mentre la stalla *capisce* (cioè in senso reale *contiene*) *Redi* (cioè oltre al poeta toscano, anche i vitelli) e *Manzoni*, o grossi manzi.

## L' EMIGRANTE

*Con slancio dalla casa si distacca,  
ma, in fondo, vi rimane abbarbicato;  
e s'incammina amaramente, e va  
verso altri lidi; il cuore gonfio egli ha.*

(Dal Labirinto)

Con poetica semplicità è descritto l'emigrante, ma le due parti della soluzione, *baLcone-baRcone* sono dette con altrettanta semplicità e molta aderenza al soggetto: infatti il *balcone* non si distacca dal casamento, ma vi resta aderente al fondo e il *barcone* va amaramente (in enigmistica il mare è sempre amaro) verso altri lidi col cuore, la stiva, gonfia.

## BEGHE DI CAPUFFICIO

*Se in angustia è chi preme, è naturale  
di farne una questione personale...  
senza cuore, mi dicon tutti quanti,  
però a seccarmi l'anima son tanti.*

(Da Penombra)

La soluzione, molto semplice, è *zuFFa-zuCCa*; gioco piano, senza molti pregi né difetti.

## IL CAMBIO DI SILLABA

Questo gioco non differisce dai cambi precedentemente studiati, se non per il fatto che al posto di una lettera (vocale o consonante), viene mutata una sillaba della parola originaria, come nell'esempio *caSTELlo-caVALlo*. La sillaba che muta può essere al centro della parola, oppure all'inizio o alla fine, e in tali casi si hanno rispettivamente il *cambio di sillaba iniziale* e il *cambio di sillaba finale*, di cui esempi possono essere i due seguenti: *CAStello-PEStello* e *pareTE-pareSI*.

Bisogna stare molto attenti all'equipollenza, specialmente nel caso del cambio di sillaba finale, in cui la diversa parola può trarre in inganno, in quanto le prime sillabe, con molta probabilità, hanno una origine etimologica comune, come per es.: *pariGLIA-pariTA* (in cui il concetto di *pari* comanda tutti e due i significati delle parole). Inoltre è anche necessario badare a che le sillabe cambiate siano veramente tali e non gruppi di lettere vicine: per es., sarebbe errato un cambio di sillaba *CAStello-MARtello*, perché nel primo caso la lettera S fa parte della sillaba *STE*, mentre nel secondo la lettera R appartiene alla sillaba *MAR*.

Ci sono anche dei *cambi di sillabe*, cioè giochi in cui le sillabe mutate sono più di una, come nell'esempio COraTELLa-PARaBOLA, ma sono assai rari. Anche i *cambi di sillabe eguali*, come paTATA-paRERE, esistono e infine è da segnalare un gioco assai poco comune, ma di cui si hanno esempi, e cioè il *cambio di sillaba successivo*, in cui una dopo l'altra le sillabe della parola originaria vengono mutate dando sempre nuove parole, come in PALato-GELato-geMIto-gemiNI.

Siccome il numero di lettere che compongono le parole cambia col numero di lettere delle diverse sillabe, è necessario nell'esponente indicare sia il numero della prima che della seconda parte.

Ed ecco alcuni esempi tratti dal *Labirinto*:

Cambio di sillaba iniziale (11,10)

(Marin Faliero)

#### SBORNIETTI SI CONSOLA DEL DIVORZIO

*È stata lei con fastidioso assillo  
che ha turbato il mio vivere tranquillo  
e infine ha provocato la rottura.  
Ma ormai, dopo una prova tanto dura,  
il passato dimentico, se appare  
un fiasco da scolare.*

La soluzione è: SCOCciatura-BOCciatura: prima l'autore descrive la *scoccatura* in senso metaforico e poi in senso reale di rottura di cocci. Per la bocciatura, avvenuta dopo una prova difficile, non c'è da sperare di essere passato, e non resta che il *fiasco* di uno *studente* (scolare).

Cambio di sillaba finale (4,4)

(Lui)

#### L'IZOARD

*D'ogni salita è il colmo! La fortuna  
vi può condurre in buona condizione.  
Qui spiccheran gli eletti! Qui il giudizio  
avremo, ed è la classe che s'impone!*

La soluzione è auGE-auLA: l'auge è il *culmine* dell'altezza e lo si dice per la *fortuna* e lo *stato economico*; nell'aula del parlamento saranno gli *eletti*, nell'aula giudiziaria si avrà il *giudizio*, e l'aula scolastica è la *classe*. Lavoretto preciso ed encomiabile.

### ALTRE FORME DI CAMBI

Al cambio di consonante, che abbiamo visto nella lezione precedente, c'è da aggiungere il *cambio di consonanti uguali*, come per es.: mamma-pappa, pepe-cece, manina-matita, ecc.

Se il cambio avviene fra una vocale e una consonante, il nuovo gioco prende il nome di *cambio di lettera*: poEta-poRta; piEna-piGna.

Quando invece è la prima lettera ad essere cambiata, si ha il *cambio di iniziale*; se è l'ultima, il *cambio di finale*. Infine se sono la prima e

l'ultima il *cambio di estremi*, come per es.: PanE-ManO. Diamo due esempi di questi giochi, entrambi del *Valletto*:

Cambio d'iniziale (4)

SALAME EMILIANO DI TERZA QUALITÀ

*In quello piacentino non nascondo  
che del nervo di testa vi ho trovato,  
e invece di esser dolce era salato:  
roba dell'altro mondo!*

(Da *Penombra*)

Guardate quanti spunti questo bravo enigmista è riuscito a cacciare in tre versi e mezzo, su uno schema così semplice: *vago-lago*. Il salame piacentino è celebre perché piuttosto poco salato: qui il *piacentino* spiega il *vago* in un primo senso, ma è noto che *vago* è anche il nome di un *nervo*. In quanto al *lago*, molti avrebbero giocato sul fatto che è di acqua dolce; ma il *Valletto* pensando che il nome di *Lago Salato* è riservato a un lago americano, chiude con la trovata splendida; *roba dell'altro mondo* (il nuovo mondo).

E sempre dello stesso *Valletto* questo brevissimo:

Cambio di finale (10)

QUANDO IL MAGGIORE CADDE SUL CAMPO

*Parve dire: tien d'occhio il battaglione.*

(Da *Penombra*)

La soluzione è: *cattivellE-cattivello*. Per definire le *cattivelle* bastano due parole: *parve* (piccole) *dire* (cattive): il *cattivello* è poi l'anello dove è infilato il battaglio della campana.

Cambio d'estremi (8)

(*Baiamonte*)

TENTAZIONI

*Serica pelle e forme rotondette...  
Fior d'agreste bellezza  
e bruna e bionda;  
vo' di te, con la bocca sitibonda  
libare ogni dolcezza!  
T'esalta — e ben costei te lo promette —  
il frutto proibito...  
Pure — qual pena —  
un crudo schianto maschera l'invito  
de l'astuta sirena.*

(Da *La Sfinge*)

Non è difficile trovare la soluzione che è *GrappolO-TrappolA*. Voglio fare notare come l'autore se l'è cavata per superare la difficoltà data dal fatto che il primo termine è maschile e il secondo femminile. Nella prima descrizione si è servito di un vocativo in cui non appare il genere dell'oggetto descritto, mentre la seconda parte appare come una riflessione dove la *trappola*, *costei*, è chiaramente al femminile.

## LE FRASI A CAMBIO

Abbiamo visto sinora i cambi di vocale, di consonante, di lettera, di iniziale ecc., in cui la risoluzione è data da due parole, in una delle quali interviene il cambio indicato. Analogamente si hanno le *frasi a cambio*, in cui una o tutte e due le parti sono costituite da frasi. Tenteremo di dare un certo ordine ad una classificazione di questi tipi di giochi, riportando, come al solito, schemi esemplificativi per ciascuno di essi:

*Frase a cambio di vocale:* la perUgina-l'ape rEgina.

*Frase a cambi di vocali:* bOmba sparAta-bImba sparUta.

*Frase a cambio di consonante:* filo logoRato-filologo Nato.

*Frase a cambi di consonanti:* la forZa del Destino-la forMa del Cestino.

*Frase a cambi di iniziali:* Cella Della Morte-Iella Nella Sorte.

*Frase a cambi di lettere:* paSsaggio saLdo-paEsaggio saRdo.

*Frase a cambio di sillaba:* lo STeToscopio-loSCO toscio pio.

*Frase a cambi di sillabe iniziali:* DITtatore SLAvO-MATtatore PRAvo.

Quando una delle parti è costituita da una sola parola, si preferisce dare al gioco il nome di *cambio di vocale* o di *consonante a frase*, come:

*Cambio di vocale a frase:* lacrIma-la crEma.

*Cambio di consonante a frase:* laNuggine-la Ruggine.

Quando le vocali o le consonanti da cambiare sono uguali, in genere lo si indica nel titolo, come in questo esempio di *Boezio*:

Frase a cambio di due consonanti uguali (5,6)

### UN TIMIDO

*Parole disadorne, senza fiori  
le sue, che non attingono le cime.  
Pur terra terra esprime  
la gioia dei pusilli, ed i dolori.  
Di sua insipienza non v'ha chi si lagni  
quando a suo pro ne sappia trar partito.  
Egli infatti, da ingenuo, a quanto ho udito  
serve bene i compagni.*

(Da « Penombra »)

Soluzione: uMile idioMa = uTile idioTa.

Uno stile molto più sintetico troviamo nel seguente esempio di *Lilialdo*.

Frase a cambio di vocale (5,6,3,8)

#### PREFERIAMO RESTARE APOLITICI

*Pur se « partito » è bene, dir ci tocca:  
Questo in fondo è un'insidia, e non s'abbocca!*

(Dal « *Labirinto* »)

La prima parte: *amore spEnto* è tutto in quel *partito è bene*, mentre il *dir ci tocca* è del tutto pleonastico e messo, forse, per esigenza di rima. La seconda parte: *amo respInto* è descrittiva.

Il seguente lavoro è di *Buffalmacco*.

Cambio di consonante a frase (9,3,6)

#### ESECUZIONE SOMMARIA

*Furono presi per la gola, dove  
bocconi eran strisciati...  
Ora sono inchiodati — imbavagliati —  
sopra una sedia, ed hanno gli occhi intenti  
e la bava alla bocca, e ancor li muove  
un battere di denti...  
Nel plotone che attende  
balenano le canne alto levate  
luminescenze aurate.  
I fiati son sospesi: al cenno un volo  
si leva di tra i rami e si distende  
nell'aria un rombo solo...*

(Dal « *Labirinto* »)

Soluzione: *ghiottoni - gli ottoni*.

#### GLI SCAMBI

Oltre ai cambi, in enigmistica ci sono gli *scambi*, cioè quei giochi in cui nell'interno di una parola o di una frase alcune lettere si scambiano la reciproca posizione. La nomenclatura segue il consueto sistema, parlando di *vocali*, di *consonanti*, di *lettere* (quando lo scambio avviene fra

una vocale e una consonante), di *iniziali*, di *estremi* e così via. Oltre alle semplici lettere gli scambi possono avvenire anche fra *sillabe*. Portiamo alcuni schemi degli scambi più frequenti.

*Scambio vocali*: cOppiA-cAppiO; fOIA-fAlò.

*Scambio di consonanti*: aNiMa-aMiNa; arTiDe-arDiTe.

*Scambio di vocali a frase*: cAntO di notte-cOntAdinotte.

*Frase a scambio di vocali*: fIgliO di fOcA-fOgliA di fIcO.

*Frase a scambio di consonanti*: giuSto guaNto-giuNto guaSto.

*Frase a scambi di iniziali*: Fonti di Crodo-Conti di Frodo.

*Frase a scambio di lettere*: laIdo bRanco-laRdo bIanco.

*Scambio di estremi*: OrticA-ArticO.

Riportiamo dal *Labirinto* alcuni esempi:

Frase a scambio di consonanti (6,6)

(Micino)

VECCHIO GANIMEDE AL LACCIO

*Pur s'è fine, accurato ed alla mano  
più non connette per quel nodo insano.*

Bell'esempio di sinteticissima enigmistica: la soluzione è *guaNto giuSto-guaSto-giuNto*: il guanto ch'è alla mano accuratamente è un guanto né troppo largo né troppo stretto, *giusto*. Il giunto che non connette, ossia non unisce più, è un nodo *non sano*, guasto.

Frase a scambio di vocali (5,9)

(Micino)

CERTI GAGA

*Distinti sono inver questi bei tomi  
e che toccanti appelli! e quanto estremi...*

La soluzione è *tEsti dispArati-tAsti dispErati*. I *tomi* sono libri (ossia testi), e distinti perché *disparati*; nei *toccati appelli* l'autore ha certo pensato al *tasto R.T. che batte il SOS*.

Frase a scambio di iniziali (6,7)

(Il Valletto)

CHURCHILL ALLA CAMERA

*L'aspetto allor che dai Comuni sorte  
e se a scrutare è volto e tutto osserva,  
nella battuta sì violenta e forte  
conviene sia bandita ogni riserva.*

Soluzione: *Faccia Curiosa - Caccia Furiosa.*

### DOPO LA BATTAGLIA

« mani pietose a sera con gran cura  
diedero ai morti degna sepoltura ».

*« O madre, da te viene  
vivace un focherello;  
al freddo si sta bene! »  
Ed essa solamente  
alle impietrite spoglie  
dà riparo decante.*

Direte forse che chiamare focherello il *figlio di foca* è arbitrario: ma ciò non toglie molto al componimento in cui il rispetto del bisensismo è palese e l'impianto poetico sentito. La *foglia di fico* è descritta con pudore ed arguzia.

### LO SPOSTAMENTO (O METATESI)

Dopo aver parlato degli scambi di vocali e di consonanti dobbiamo parlare dello spostamento, che molti e purtroppo spesso anche le migliori riviste confondono con i precedenti. Lo spostamento, invece, è la trasposizione di una lettera (o di una sillaba) nell'interno di una parola o di una frase. Si hanno quindi, i semplici spostamenti, come *maniCa-man-Cia*, in cui la C ha emigrato nell'interno della parola madre; lo *spostamento sillabico*, come *SOMaro-maroso*; lo *spostamento a frase*, in cui una delle due parti è una parola e l'altra una frase, come *ormeGgianti-or-me Giganti*; le *frasi a spostamento*, come *canTi mori = cani morTi*; gli *spostamenti sillabici a frase*, come *maLattia-La mattia* e le *frasi a spostamento sillabico*, come *cane POvero-caPOne vero*.

Va rivelato che alcuni chiamano altresì questo gioco diversamente, e cioè, secondo i casi, metatesi di vocale, di consonante, di lettera, di sillaba. A noi questo nome non sembra appropriato.

Un bell'esempio, di *Simon Mago*, ripreso dalla cessata « *Rassegna enigmistica* »:

Spostamento (7)

#### UN PIANISTA D'ECCEZIONE

*Qual superbo creatore d'armonia  
che i più perfetti accordi sa trovare!  
Nei diversi spartiti ognor traspare  
la potenza di sue composizioni  
e sempre più ne ammira la maestria  
nell'accordare i contrastanti suoni.*

*Dalle sonore melodie s'effonde  
un voluttuoso palpito fumante  
che l'animo pervade dolcemente  
con un giosioso brivido e un afflato  
di sensazioni morbide e profonde,  
sicché n'è tutto l'essere estasiato.*

La soluzione è *pacIere-placere*. Nella prima parte l'autore gioca su molti termini musicali che si prestano a descrivere il *paciere*: armonia, accordi, spartiti e composizioni. Il *piacere* è descritto in maniera sin troppo evidente.

Fraasi a spostamento (4,2,5=3,8)

(Lemina)

#### GIOCONDA DE VITO

*Che perfezione! quale esempio tipico  
in quelle note in virtuosismi innumeri...  
e che trasporti in lei! ripenso già  
Stradella, un pezzo in la.*

La autrice imposta tutto su due spunti: i virtuosismi della *musicista* e il nome di *Stradella* per ricavarne le due frasi: *viTa di sante-via disTante*.

Spostamento a frase (7,5=12)

(di Micino)

#### VECCHIO DIVANO

*Quell'ottomana serve proprio un frego!*

Il verso va letto: *quell'ottomana serve*, ed è *ancella turCa*; *proprio un frego* = *cancellatura*.

### IL PALINDROMO E IL BIFRONTI

Ci sono nella nostra lingua alcune parole che si leggono sia da destra a sinistra che da sinistra a destra nello stesso modo; altre invece da sinistra a destra hanno un significato e da destra a sinistra ne hanno un altro. Esempio del primo tipo è la parola *anilina*; del secondo tipo le parole *organo-onagro*. Tali considerazioni danno la possibilità di svolgere enigmisticamente dei giochi che vengono chiamati nel primo caso *palindromi* e nel secondo *bifronti*. In Francia le chiamano parole di *Giano*, con allusione al dio bifronte.

Molto rari sono gli esempi moderni di questi giochi, perché le parole che si prestano sono poche e da moltissimo tempo sfruttate; per poter citare qualche esempio ho dovuto pertanto ricorrere al famoso manuale di *Baiardo e l'Alfiere di Re* che purtroppo è da molto tempo esaurito e nessuno pensa a ristampare.

## GLI ELETTI

*Prendili pur dalla sinistra parte  
o dalla destra come più tu vuoi,  
sempre innanzi hai gli eletti, a cui comparte  
l'eterno sol più vivi i raggi suoi.*

*Ah! perché mai su queste dotte carte,  
com'è nostro desìo, non possiam noi  
render con frase ugual gli stessi onori  
ai deputati in massa e ai senatori?*

Il gioco sulla parola *ingegni* è trasparentissimo e termina con una arguzia finale come era nel gusto dell'epoca.

Quando una parte del gioco è una parola e la seconda una frase, si ha il *bifronte a frase*, come per es.: *alamaro-ora mala; animale = è la mina.*

Quando si rovescia la parola non lettera per lettera, ma *sillaba per sillaba*, si ha il *bifronte sillabico*, di cui si possono avere pure i due tipi, *palindromico* come CO-MI-CO e *bifronte* come TO-STA-RE = RE-STA-TO.

Ci sono naturalmente anche le *frasi bifronti* su cui si è più sbizzarrita la fantasia degli autori. Anzi in antico si componevano, sotto il nome di versi *cancri* (cioè che camminano a ritroso come il granchio), degli interi poemi, particolarmente in latino, lingua che si presta molto a questi scherzetti. Un bell'esempio italiano è la frase *è presa la serpe.*

Bifronte (4)

(Baldovino)

## STRANEZZE STORICHE

*Leggi da manca: è un popolo  
che inutilmente cercheresti adesso.  
Leggi da destra: oh, caspita!  
sembra che sia diverso, ed è lo stesso.*

La soluzione è: *Medi-idem* e un barlume di enigmistica c'è solo in fondo.

## L'ANTIPODO

È un gioco che assomiglia al bifronte, ma presenta più varietà di schemi. Mentre in quello tutte le lettere costituenti la parola base vengono rovesciate, nell'antipodo la prima lettera resta immutata e vengono rovesciate le altre come per es. in *potassa-passato; boccola-balocco.* Anche qui oltre all'antipodo semplice si può avere l'*antipodo a frase* in cui una parte è una parola e l'altra una frase, come p. es.: *cellòfane-*

cena folle e le frasi ad antipodo in cui le due parti sono costituite da frasi: per es.: la tua casetta - l'attesa cauta (*bifronte*); donna, l'amor è vero malanno (*palindroma*).

L'antipodo può anche essere *sillabico*, e allora è la prima sillaba che non cambia posizione come Pegola-Pelago. L'*antipodo sillabico a frase* e la *frase ad antipodo sillabico* sono pure talvolta comparse nelle riviste di enigmistica classica. Esiste anche qualche esempio di *antipodo diviso*: cozza + lana = Canalazzo, che in fondo non è che la *sciarada antipodo*, già elencata nella lezione n. 28.

Si può avere l'*antipodo a scarto iniziale*, quando la prima lettera scompare. Per es.: corolla, allora.

Esiste anche l'*antipodo inverso* in cui resta ferma l'ultima lettera della parola e le altre si invertono. Per es.: lituanO-nautilO.

Ed ecco un esempio in cui le due letture restano identiche. È dovuto a Pat:

Antipodo palindromo (8)

#### COMMIATO DAL TORNEO

*D'accordo; ero profano; poi l'antifona  
compresi e per tal piccola palestra  
a non spregiati toni seppi assurgere  
— infra voci di abilità maestra —  
in quattro o cinque righe contenuti.  
I brevi versi miei così ho compiuti.*

(Da « Penombra »)

La soluzione (mottetto) si ricava da numerosi spunti: primo l'*accordo*, poi l'*antifona*; all'inizio era profano, ma per la *piccola palestra* (Palestrina) seppi assurgere a *toni pregiati*, e cantato da abili voci, *fu registrato su quattro o cinque righe* (il pentagramma all'inizio era un tetragramma).

Invece il seguente antipodo porta a due letture:

Antipodo bifronte (5)

(Pinabello)

#### CRITICA AD UN REGISTA

*In principio si mostra assai avvincente  
la pellicola con la sua stesura  
ch'è tempestiva in ogni congiuntura.  
Ma col cambiar del tempo, che tormento!  
Saranno dei bifolchi o dei villani  
quei che ti portano in palmo di mani.*

(Da « Penombra »)

La soluzione è *colla-callo*. La colla si mostra avvincente, congiunge con la pellicola che si forma quando si stende; il callo duole col cambiar del tempo, e indurisce le mani dei bifolchi e dei contadini.

Ed ecco un sinteticissimo del Duca Borso:

ESTREMA SICCITA (5)

*Che peccato pel prossimo raccolto!*

(Da *La Sfinge*)

La soluzione evidente, ma carina, è *fallo folla*.

IL CAMBIO DI ANTIPODO

Derivato dall'antipodo di cui ho parlato nella lezione scorsa, è il *cambio di antipodo*: mentre nel primo la prima lettera resta immutata e le altre si invertono, nel secondo la prima lettera viene cambiata e le altre si invertono: valga qualche esempio: *tosse-nesso*; *parola-malora*, ecc. Anche per questo tipo di gioco si possono avere tutte le derivazioni: *a frasi*, *sillabico*, *frasi a cambio*, ecc. Ormai i miei lettori conoscono come si ottengono dal prototipo questi schemi secondari, per cui preferisco riportare un po' di esempi.

Cambio di antipodo (6)

(*Alpha*)

DISEGNATORE SCHIAPPINO

*È una cosa ridicola, irritante  
come t'ha fatto Dante!*

(Da *Penombra*)

La soluzione è *satira-carità*: la satira fa ridere, ma irrita il satirizzato; *dante* è colui che dà.

Cambio di antipodo (7)

(*Werther*)

UN REBUS DI MATTI

*Seguendo il filo logico  
ne son venuto a capo,  
ma inaspettato, credimi  
era tal rompicapo.*

(da *Penombra*)

Soluzione: *matassa-sassata*. Non occorrono commenti.

Ed ecco un doppio sintetico *del Valletto*, che in due versi racchiude:

Due cambi di antipodo (4)

IL BACIO DELLA SUOCERA

*Poiché da fresca ragazzina posa,  
dandolo ostenta untuosità adiposa.*

(da *Penombra*)

L'antipodo del primo verso ha la soluzione *tosa* (ragazzina) *taso* (deposito sul fondo di un recipiente); il cambio: *doge* (*Dandolo-sego* (grasso)).

Frase a cambio di antipodo (5,6=5,2,4)

(Buffalmacco)

#### SPAVALDERIA PUNITA

*Il bel tomo (e fu quel che ci voleva)  
un colpo potentissimo incassava.*

(Da « Penombra »)

Soluzione: *libro adatto* (il tomo che ci voleva); *botta da orbi* (colpo potentissimo).

#### LO SCARTO E I SUOI DERIVATI

Si chiama *scarto* quel gioco enigmistico che consiste nella eliminazione di una lettera, generalmente nel corpo della parola, in modo che se ne generi un'altra di significato del tutto diverso dalla prima, come: *piccione, piccone; segugio, seggio*; ecc. Quando la lettera che si scarta è la prima, si definisce il gioco *scarto iniziale*, come *tripudio, ripudio*; quando è l'ultima lo si chiama *scarto finale*, come *paria, pari*. Si può avere uno *scarto successivo* quando via via si elimina una lettera, generando sempre nuove parole, come *pianeta, pianta, piana, pina, pia*. Si ha lo *scarto a frase*, quando una parola, perdendo una lettera, genera una frase di senso compiuto, come *lavagna, la vana; lastrina, la trina*; Si ha invece la *frase a scarto* quando è una frase che con una lettera di meno ne genera un'altra, naturalmente di diversa lettura, come *lo stecchino, l'oste chino*. Le frasi possono essere anche a più scarti e cioè le *frasi a scarti*, come *conto saldato, cono salato*. Queste possono essere *frasi a scarti di iniziali* quando perdono le prime lettere, come *caccia grossa, accia rossa*. Infine è da notare che tutto quello che abbiamo detto per lo scarto letterale può essere ripetuto se invece di una lettera si elimina una sillaba, per lo *scarto sillabico*, il cui prototipo semplice è, ad esempio, *predilezione, predizione*, e di cui si possono avere tutte le varianti suesposte. Per illustrare meglio il tipo di gioco diamo alcuni esempi, cominciando da un lavoro preso da « *Le Stagioni* ».

Scarto (6,5)

(Tiburto)

#### NAPOLI EROICA

*Se sotto gli spagnoli il suo valore  
ebbe sempre risalto e fu apprezzato,  
il recente passato qui una traccia  
ai posteri indelebile ha lasciato.*

Il gioco è grazioso, pur non essendo perfetto e si risolve *peseta, pesta*. Nella prima parte il riferimento apparente è alla dominazione spagnola di Napoli, mentre nel senso reale si parla della attuale moneta spagnola

(il *sempre* appare quindi un po' esagerato); nella seconda il passato storico prossimo diventa in realtà uno che è passato da poco e quindi quell'*indelebile* a me non sembra del tutto giustificato.

Scarto successivo (7,6,5)

(*Cielo d'Alcamo*)

### I MANICOMI

*Ecco le cancellate fredde e dure:  
i medici vi scorgi e i pazzi pure.*

(Da « *Penombra* »)

Le parole risolutive sono tre: *cassate, casate, caste*. Alla prima è dedicato un verso e vi si descrivono due accezioni della parola *cassate*, e cioè nel senso di *cancellate* (dal verbo cancellare) e di *gelati* (fredde e dure); per le *casate* d'autore cita quelle di due famiglie celebri: *i Medici e i Pazzi*; infine per le *caste* si ha il semplice sinonimo *pure*, che però nel senso apparente ha il significato di *anche*.

Frase a scarto di iniziali (5,7=4,6)

(*Piripicchio*)

### CAPORALE ISTRUTTORE

*Nell'attaccar bottoni è un gran portento  
quando dal Corpo è via, in distaccamento.*

(Da « *Fiamma Perenne* »)

Soluzione: *sarto preciso; arto reciso*.

### LA ZEPPA E I SUOI DERIVATI

La *zeppa* è il gioco che presenta il meccanismo inverso di quello dello *scarto* (v. capitolo precedente). Se la prima parola è, ad esempio, *conto* e la seconda *cono*, si ha uno *scarto*; se invece la prima è *cono* e la seconda *conto* si ha una *zeppa*. Ne deriva che tutte le varietà di scarti possono diventare zeppe, e viceversa. Così si ha la ZEPPA (semplice ossia letterale), come *casello - castello*, la ZEPPA SILLABICA, come *cantina - cantilena*; la ZEPPA A FRASE, in cui una parola viene, per mezzo di una zeppa, spezzata in più altre costituenti una frase, come *lezioni - le azioni*, le ZEPPE ABBINATE A FRASE, in cui le lettere inserite sono una per parola, come *toro, diavolo = torso di cavolo*. Le FRASI A ZEPPA ed A ZEPPE sono giochi in cui una frase si trasforma in un'altra mediante l'inserzione di una o più lettere o sillabe (esempi: *arte riamata = arteria malata; cure di mare = cuore di madre*). Quando l'aggiunta si fa davanti alla parola, si chiama AGGIUNTA INIZIALE, come *azione - razione* (letterale) e *lezione - selezione* (sillabica). Per concludere, si possono avere tutte le forme di *zeppa* ed *aggiunte*, da considerarsi inverse a quelle stu-

diate per lo *scarto*. Quindi, per non dilungarmi ulteriormente, passo ad illustrarne due esempi.

Frasi a zeppe (6,5=7,6)

(Pat)

#### HO FATTO FALLIMENTO

*Sagace, accorto (come è esperto, in calcoli  
il prudente e oculato curatore),  
ha scritto cose per lo più amarissime  
per mio grande dolore.  
Benedetto candore, il mio! Sul lastrico,  
trascolorito faccio pena, e quando  
penso al passato ed al presente, e al prossimo,  
quel che avrò mi domando.*

Ci troviamo davanti ad un *medico cauto* che, con due zeppe, diventa un *mendico canuto*. Nella prima parte il parallelo fra i due professionisti (il curatore di fallimenti e quello di malati) è fatto assai bene e con dovizia di spunti. Nella seconda la condizione misera di entrambi è un po' troppo manifesta; tuttavia appare ben a fuoco quel candore del fallito, che attende pieno di preoccupazioni.

Zeppa sillabica a frase (9=2,9)

(Ciriaco del Guasco)

#### POLITICAMENTE

*D'essere in buona fede vuol far credere  
ma ad ordini ubbidisce e, i voti presi,  
vedremo quel signor dai toni accesi  
andarsene in picchiata.*

La soluzione è *religioso - re litigioso*. Sul religioso non ci possono essere dubbi: è in buona fede e *vuol far credere* (ossia svolge opera di apostolato); ha ricevuto gli ordini e presi i voti. Ugualmente preciso è il re (signore) litigioso, che si accende d'ira, e, con una frase entrata nell'uso dopo la guerra, se ne va in picchiata e cioè, apparentemente a gran velocità; mentre, nel senso reale, se ne va picchiato (per il suo carattere scorbutico).

#### IL FALSO CAMBIO DI GENERE

Dobbiamo ora presentare un certo numero di giochi che spesso si indicano con il prefisso *falso*, come appunto il *falso cambio di genere*. Naturalmente è falso, perché diversamente esso non rappresenterebbe più un enigma; per es.: cavallo-cavalla è un vero cambio di genere, ma non potrebbe mai formare un gioco enigmistico. Invece se consideriamo le

parole pianto-pianta, apparentemente la seconda potrebbe sembrare il femminile della prima, ma in realtà ha un significato e anche una etimologia del tutto diversi. Occorre stare attenti anche a questo, perché non sarebbe bello fare un cambio di genere sulle parole *banco-banca*, in quanto, anche se esse ora hanno preso significati distinti, in origine derivavano dallo stesso significato. Si potrebbe invece usare queste parole: *casto-casta*, se si prende la prima nel senso di continente e la seconda in quello di cetto sociale: così il difetto di equipollenza verrebbe a cadere. Ci sono poi alcune, poche, parole che al maschile hanno un significato e al femminile un altro, come il *radio* e la *radio*.

Vediamo ora tre esempi tolti dalla rivista « *Penombra* »:

Falso cambio di genere (8)

(Alpa)

#### IL BOIA ESEGUE GLI ORDINI

*Dato ch'era spacciato,  
il collo con la corda egli girò;  
fece il nodo e tirò...  
tutto fu fatto come avea ordinato!*

Ho citato questo gioco, che si risolve *commesso-commessa*, proprio per illustrare quanto ho detto sopra: infatti *commessa* è anche il vero femminile di *commesso*, ma in questo caso l'autore l'ha descritta nel senso di ordinazione (si dice ora frequentemente *commesse belliche*, *commesse statali*, ecc.). D'altronde il gioco è fatto bene: il *commesso*, adombrato nei primi tre versi, è descritto mentre avvolge il collo (il pacco), che conteneva quello che egli aveva spacciato (venduto); in quanto, alla *commessa*... evidentemente si trattava di una ditta ben organizzata!

Il seguente gioco, che è uno dei rarissimi esempi di *cambio di genere a frase*, è rivolto a Marin Faliero, uno degli enigmisti più valenti del giorno.

Falso cambio di genere a frase (2,2,6=10)

(Calcante)

#### VIVA MARINO!

*Nell'esercizio delle sue funzioni  
incontrastato domina e comanda:  
forse finite son le sue mansioni?  
Oneri e onori ancor sopporterà.*

La soluzione è: *re in carica* = *reincarico* e non ritengo siano necessarie spiegazioni.

Riporto uno strano gioco di *Folchetto*, tratto dal *Labirinto* dove in sei versi sono descritti sei cambi di genere, uno per verso. I numeri accanto al titolo indicano le lettere componenti le sei parole:

**SPECCHIO BARONALE (4,8,7,5,8,5)**

*Porto difesa e caccio in gran tenuta,  
servo da sgherro a tutto il parentado,  
fo l'inferno, pel pan, e sangue sputa  
chi balla con la loia del contado,  
o s'incanala in quel... tenor d'azione,  
che ripudia l'incanto del blasone.*

Soluzione: *molo-mola; famiglio-famiglia; fistolo-fistola; fardo-farda; condotto-condotta; bando-banda.*

**IL FALSO DIMINUTIVO**

Ci sono delle parole che apparentemente sembrano essere il diminutivo di un'altra, ma in realtà non lo sono: così il *mattino* non è un piccolo *matto*, né la *gallina* una piccola *galla*. Queste parole hanno dato origine ad un gioco enigmistico: il *falso diminutivo*, o, secondo alcune riviste, il diminutivo semplicemente, perché se non fosse falso cesserebbe di essere un gioco. In genere si accettano come diminutivi le parole con la terminazione in *ino-ina*, ma anche quelle in *etto-etta* come *macchia-macchietta* e in *ello-ella* del tipo *morta-mortella*, benché alcuni considerino questo derivato più un vezzeggiativo che un diminutivo. Il gioco non ha bisogno di grandi illustrazioni, per cui preferisco passare alla presentazione di alcuni esempi.

Falso diminutivo (6,8)

(Alcina)

**DIRETTORE D'ALBERGO**

*È, come si suol dire, un pezzo grosso  
e fa pesare assai la sua presenza;  
in quanto al « frac », gli sta attaccato addosso  
giacché nessuno l'ha mai visto senza.*

(Da « Penombra »)

La soluzione è: *pingue-pinguino*. Il lavoro, descrittivo, ha un'unica trovatina: quella del *frac*, che non è però molto nuova.

Falso diminutivo (6,7)

(Ministro Saverio)

**LA MIA DATTILOGRAFA**

*In fin dei conti, ad essere benevolo,  
ch'è tutt'altro che destra vi dirò.*

(Da « Penombra »)

Il gioco si risolve: *mancia-mancina*. La mancia si dà alla fine del conto, se il cliente è ben disposto, e la mancina è la sinistra.

Falso diminutivo (4,7)

(Tiburto)

#### CASSETTA ALPINA

*Essa è stretta tra i monti e ogni momento  
ombra le fanno un paio di alberelli  
e qualche panno sempre gonfio al vento.*

(Dal « Labirinto »)

La soluzione è: *gola-goletta*. La gola è descritta semplicemente come gola montana, mentre la goletta è vista più enigmisticamente perché ne vengono indicati gli alberi e le vele sotto forma di panni distesi e gonfiati dal vento.

Falso diminutivo (5,9)

(Marac)

#### IL SERGENTE

*Ci fan muover, saltar, correre, e spesso  
in fila ci mettiam davanti ad esso.*

(Da « Penombra »)

Soluzione: *sport-sportello*. Graziosissima la personificazione dello sportello, che sorprende il solutore.

### IL FALSO ACCRESCITIVO ED ALTRI FALSI

Come nella lezione scorsa abbiamo visto l'esistenza del falso diminutivo, così oggi vediamo che si può fare un gioco enigmistico con un accrescitivo, quando questo non è quello *vero* della parola in esame, ma ne ha solo l'aspetto esteriore: per es.: *mattone* di *matto*; *gallone* di *gallo*; *Mammona* di *mamma*, e così via.

Accenneremo qui che, oltre a questi due « falsi » che sono i più importanti, si hanno altri giochi basati su derivazioni soltanto apparenti. Cercherò di darne un elenco:

il *falso peggiorativo*, quando la seconda parola termina in *accio*, come *addio-addiaccio*, *mina-minaccia*;

il *falso vezzeggiativo*, colla terminazione in *uccio*, *uccia*, come *berta-ber-tuccia*, *gru-gruccia*;

il *falso verbo*, col finale in *are*, *ere*, *ire*, come *fa-fare*; *esse-essere* dove le seconde parole sono dei veri verbi ma non legati grammaticalmente alle prime (fa, nota musicale; esse, lettera alfabetica) oppure addirittura sono solo delle parole che hanno una determinazione uguale a quelle dell'infinito, come *ma-mare*;

il *falso participio*, che finisce in *ante*, *ente*, come *torre-torrente*;

il *falso gerundio*, che finisce in *ando*, come *orlo-Orlando*;

il *falso derivato* (in genere), quando la parola apparentemente deriva da un'altra, ma in realtà è diversa anche etimologicamente: così non sarebbe un falso derivato di *cera* la parola *cerotto*, ma bensì *cereale*.

Ed ora, al solito, illustro alcuni esempi:

Falso accrescitivo (4-6)

(Paggio Vanni)

#### A UN BORIOSO

*Sei uno.. il quale in tutti i tempi suole  
dall'alto far cader le sue parole.*

(Da « Fiamma Perenne »)

La soluzione è: *ambo-ambone*. L'*ambo* è indicato dai due numeri (6 e 1) trasformati in una frase; l'*ambone* (o *pulpito*) è specificato dalla parola *tempi*, che qui è presa nel senso di plurale di *tempio*.

Falso peggiorativo a frase (6-1,9)

(Nano Puccio)

#### LA DIONEA MUSCIPOLA

*Ha il petalo carnoso, rosso, ardente:  
ecco, la mosca è lì vicina... un niente  
e già il corpo che attrae serra fremente.*

(Da « Penombra »)

È descritto prima il *labbro* come un petalo carnoso, rosso, e la *mosca* vicina è il pizzetto della barba; peggiorandolo esso diventa *l'abbraccio*, di facile comprensione.

Il seguente gioco è tolto da *Penombra*:

Falso accrescitivo (4-6)

(Il Novellino)

#### SINDACALISTA SCONTENTO

*Procura, sì, l'aumento al personale  
però a qualcuno in quota assai ridotta  
Così per l'amarezza che l'assale  
col Direttor si trova sempre in rotta.*

Soluzione: *timo-timone*.

### IL LOGOGRIFO

È un tipico gioco enigmistico lasciato oggi giorno un po' in disparte, ma che vanta bellissimi esempi del passato. Esso consiste nello scegliere una parola come **TOTALE**, in genere piuttosto lunga e formata di lettere facilmente anagrammabili, e costruire, con parte delle lettere che la compongono, tante altre parole. Così, ad esempio, dalla parola **ALFIERE** si possono estrarre le parole: **ALI**, **FIERE**, **ARE**, **FILA**, **REFE**, **ERA**, **IRA**, **LIRA**, ecc. Il numero delle possibili combinazioni aumenta col numero delle lettere che compongono la parola totale e può essere enorme.

Vanno naturalmente escluse le parole che presentano qualche equipollenza con quella da cui derivano o fra di loro.

Le parole scelte per lo svolgimento del gioco devono essere sempre ed esclusivamente sostantivi e tutte le lettere che compongono la parola madre vi debbono essere rappresentate. Non solo: se, ad esempio, in detta parola ci sono tre A, è regola fondamentale che le tre A figurino contemporaneamente in almeno una parola (ciò per dare al solutore un dato in più per giungere allo scioglimento del gioco).

I sostantivi prescelti vanno descritti con perfetta concordanza di genere e di numero, cosa spesso non facile se le parti sono molte e svolte con brevità.

Maggior valore acquista il logogrifo se le parole derivate sono della massima possibile lunghezza ed hanno tutte uno stesso numero di lettere. In tal caso, accanto al titolo, si indicano con una cifra il numero delle lettere della parola totale e con un'altra quello delle parole derivate. Così, per fare un esempio, dalla parola PIAGNISTEO si possono ricavare svariate parole di sei lettere, come AGENTI, IGNOTI, TAPINO, PIANTE, ONESTA, ecc.; oppure di sette, come PISTONI, PASTINE, TIGNOSA, POSTINA ecc.; oppure di otto come PIANISTE, PISTAGNE, STAGIONI, GESTIONI, POSATINE, ecc. Nel primo caso la combinazione verrà indicata con (10-6), nel secondo con (10-7), nel terzo con (10-8).

Nei giochi in cui le parole derivate sono di diversa lunghezza, questa viene indicata di volta in volta; ma questa forma di logogrifo, assai meno pregiata, è pressoché caduta in disuso.

Riassumendo, la bellezza del logogrifo è data: 1) dalla scelta di una parola totale non eccessivamente lunga; 2) dalla scelta di sostantivi derivati che abbiano oltre ad un numero costante di lettere, una lunghezza il più possibile vicina a quella della parola-madre; 3) dalla scelta, per lo svolgimento, di sostantivi che si prestino al doppio soggetto senza sforzature o sfocature.

Il gioco di cui finora abbiamo parlato è il cosiddetto logogrifo letterale (qualificazione superflua). Accanto ad esso esistono il *logogrifo sillabico*, in cui le parole derivate conservano tutte le sillabe della parola-madre (es.: da CORIOLANO: cono, lari, Lario, ecc.), il *logogrifo a frase*, per cui da una parola o frase originaria si traggono altre frasi più brevi; il *logogrifo sillabico a frase* (che risulta dalla combinazione dei due giochi precedenti) ed il *logogrifo decrescente*. Ma tutte queste forme compaiono, oggi, assai di rado.

## IL LOGOGRIFO ACROSTICO E MESOSTICO

Nonostante i nomi... ostici, questi due tipi di gioco meritano di essere illustrati, perché hanno dato vita a lavori insigni. La definizione di acrostico risale a Cicerone, che la disse: « quella combinazione che consiste nel leggere di seguito una dopo l'altra, in modo da formare un

senso, la prima lettera di ciascun verso». Nel caso nostro, le varie soluzioni delle parti, poste in colonna, debbono dare l'acrostico del totale, cioè le loro iniziali lette di seguito debbono dare il totale. È ovvio che il numero delle parti di questo *logorifo acrostico* deve essere eguale al numero delle lettere che compongono il totale. Il totale del logogrifo entra quasi sempre a far parte dell'acrostico.

Se invece di essere la prima lettera di ogni parte a comporre la parola totale è una lettera centrale, si ha il *logogrifo mesostico*, come in questo esempio del *Troviero*, premiato al Congresso Nazionale di Cesenatico.

Logogrifo mesostico (13-7)

#### LUNA PIENA DI CALENDIMAGGIO

*Là fra le palme passa l'occhio tondo,  
ascende, mentre s'anima la scena,  
e n'appare di colpo bello il mondo:  
luce di perla germina in sua vena,*

*la emette, la propaga in sottofondo  
e fila gocce lattescenti, piena,  
nel velo spesso del buio profondo  
qual di lucente lama che balena.*

*Discioglie tonda tonda un riso pazzo,  
dilaga in breve fra le zolle, donde  
a pizzichi ne suscita di trilli*

*e gioca con i fiori ancora in mazzo  
e guarda in giro colli e gole fonde.  
Così la Luna: son di scena i grilli.*

Soluzione: (una parola risolutiva per verso): staCcio - sipArio - scoPata - ostRrica - corIsta - cioCcia - opaCità - accIaro - sciOcca - troScia - arpIsta - carTaio - sciArpa = CAPRICCIOSITA.

In questo veramente notevole componimento ci troviamo davanti a molte cose da rilevare. Intanto la scelta della parola di 13 lettere, che con l'aggiunta del totale ha permesso all'autore di scrivere un sonetto, come era nel bando di concorso. E poi esaminando le singole parti ci troviamo davanti a 14 descrizioni di parole che senza mai abbandonare il senso apparente descrivono cose fra le più svariate, con spunti di ottima enigmistica. Facciamo alcune brevi note: lo *staccio* è fra le palme, fra le mani ed è generalmente tondo; il *sipario* è perfetto nei due sensi; il mondo, il pulito appare con il colpo di una *scopata*; la perla, con la sua luce, germina nell'*ostrica*; il *corista* emette il la, la nota fondamentale; la *cioccia* è la mammella; *opacità* e *acciaro* non necessitano di spiegazioni; tonda è sinonimo di *sciocca*; la *troscia* è la riga che fanno i liquidi correndo in terra; l'*arpista* fa trillare l'arpa pizzicandola; il *cartaio*

è quello che distribuisce le carte da gioco; la *sciarpa* protegge colli e gole e infine la *capricciosità*, l'estro della luna, il carattere delle persone piene di grilli.

### PAROLE E FRASI AD AGGIUNTE E ZEPPE

Giochi che derivano dagli acrostici e mesostici sono le parole ad aggiunte e zeppe, sia letterali che sillabiche, e le frasi basate sullo stesso meccanismo. Se noi prendiamo la seguente serie di aggiunte iniziali: *asta-Casta; amo-Ramo; maggio-Omaggio; alma Calma; remo-Eremo*, possiamo notare che le lettere aggiunte, lette di seguito, formano la parola CROCE: abbiamo quindi un esempio di una *parola ad aggiunte iniziali*; se consideriamo quest'altra serie di zeppe: *pina-piEna; mito-miRto; arca-arEca; cero-ceDro; laco-laIco*, troveremo che le lettere aggiunte al centro formano la parola EREDI: si ha quindi una *parola a zeppe*. È da tener presente che nell'esempio riportato le lettere aggiunte sono tutte simmetricamente disposte al centro delle parole, che hanno tutte lo stesso numero di lettere. Questo non è necessario, ma costituisce certamente un pregio nella composizione dello schema. Siccome di schemi di questo tipo se ne possono trovare in numero praticamente infinito, è bene dare al gioco questa simmetria che non costringe neppure ad indicare graficamente lo schema, ma basta sia indicato col numero delle lettere (nel caso suesposto 4-5).

Se invece di lettere le aggiunte e le zeppe sono sillabiche, si hanno le *parole ad aggiunte* o a *zeppe sillabiche*, come le seguenti:

datore-LOdatore; tanti-GItanti; rota-CARota = LOGICA (*parola ad aggiunte sillabiche*);

doni-doMAni; pazzo-paLazzo; puzzo-puPAzzo; seta-seRAta; porta-porTata = MALAPARATA (*parole a zeppe sillabiche*).

Se invece di parola il totale è una frase il meccanismo non cambia:

*frase ad aggiunte iniziali*: una-Luna; more-Amore; iole-Viole; rosa-Irosa; avola-Tavola; nodo-Anodo = LA VITA;

*frase a zeppe*: para-paUra; nona-noNna; vile-viAle; casa-caSsa; pino-piE-no; caso-caRso; filo-fiAla = UNA SERA;

*frase ad aggiunte sillabiche iniziali*: vallo-CAvallo; lotto-SALotto; bile-NO-bile; ligia-VALigia = CASA NOVA;

*frase a zeppe sillabiche*: proci-proCAci; meta-meSAta; cava-caNOva; moto-moSTRato = CASA NOSTRA.

Ed ecco un esempio (di Pedone di Torre) di *parola a zeppe sillabiche*:

### MARIN FALIERO E I RIVALI ILLUSTRI

*Sei seguito, si sa con riverenza  
tu che da venezian ti fai passare;  
fatta di te galvanica esperienza  
per forza, tutto a te si deve dare.*

*Ed or fiorisci, ma non senza spine,  
pel solitario ed intimo tormento  
che non ti lascia libero, ma infine  
fa effetto in ogni tuo componimento.*

*Egli altri? Ah quelle cime! Arditamente  
pur essi d'arrivare han fatto i conti.  
Dar loro corda credo conveniente;  
e dunque intesi, via! per lor... tramonti.*

(Da « Penombra »)

Soluzione: rito, riALto; rana,raPIna; tea, teNla; veto,veSTIto (primi otto versi) = ALPINISTI (ultimi quattro versi).

Se si pensa che il lavoro è del 1938 non si sa se più ammirare la modernità dello stile dell'autore, o il fatto che dopo 24 anni *Marin Faliero* (l'ottimo autore Marino Dinucci di Pisa) sia sempre nelle condizioni indicate, e non accenna a tramontare. I lettori, frattanto, avranno capito che quel *tramonti* dell'ultimo verso va inteso come *tra monti*, in relazione agli alpinisti. Si tratta di un « chiapperello ».

### IL METANAGRAMMA

Gli enigmisti hanno sempre, ed a ragione, accolto con diffidenza le forme ibride di giochi, quali: *l'anagramma a scarto, a zeppa, a cambio di vocale, di consonante o di lettera ecc.* Una forma del tutto particolare è stata però da tutti accettata (forse perché ce ne sono pochi esempi) ed è il *metanagramma*, che consiste in anagrammi (o frasi anagrammate) a successivi cambi di vocale o di consonante o di lettere, che avvengono generalmente nel loro naturale ordine alfabetico, purché però tutte le vocali o tutte le consonanti o tutte le lettere addirittura, vengano sostituite. Partendo dalla prima parola o frase, una A viene sostituita per es. da una E, poi questo da una I e via via da una O e da una U, oppure successivamente la A dalla B, dalla C ecc. Uno schema di metanagramma di vocali potrebbe essere il seguente: rinAscita - sincErità - crIstiani - trascinìO - rUsticani. Gli esempi perfetti di questi tipi di gioco sono pochi perché è molto difficile che qualcuna delle parole o frasi non abbia forzature nell'aderenza al doppio soggetto, o ripetizioni di parti etimologicamente uguali, o consistano in vocaboli poco usati, tronchi, ecc.

Un esempio, apparso quest'anno su *Penombra*, è il seguente dovuto a *Traiano*.

*Frase metanagrammata* (6,10=6,3,7=8,8=6,10=7,9).

#### CORTIGIANA BELLA E FOCOSA

*Con le sue curve audaci, guai agli incauti:  
è un ministro a riposo ora a godersela!  
Si dà all'istante con calor spontaneo,  
ma a chi, sgradito assai, di amar non sente,  
soffiar... danari può tranquillamente.*

La soluzione è la seguente: *strAda pericolosa-siEsta del parroco-rIsposta cordiale-sapOre dolciastro-placido rUssatore*. Analizzando il lavoro, vedremo che la corrispondenza ai due soggetti è quasi sempre perfetta. Così nella prima fase con le « curve audaci » si identifica la procacità della nostra protagonista con la pericolosità della strada: il rischio che è in questa non è minore del pericolo che è in quella. L'introduzione dell'amante in carica come ministro a riposo deve far pensare il solutore al ministro di Dio, al parroco che si riposa, fa la siesta. La risposta cordiale si dà all'istante, cioè a chi pone la domanda, anche con ardire. Nella quarta frase « amar » non è più il verbo amare, ma il troncamento di amaro, e il sapore che ne risulta è sgradevole. Infine, l'unico chiapperello del giuoco, che sciupa un po' l'ultimo verso è la parola « danari », la quale nel senso reale va intesa come « *da nari* » (cioè dalle narici) per indicare quello che, soffiando, russa.

#### LE BIZZARRIE

Ci sono dei giochi enigmistici che, per la loro natura, non rientrano in nessuno degli schemi più o meno classici che son venuto fin qui illustrando, ma che pure meritano di essere annoverati fra gli altri, anche perché, in passato, hanno avuto cultori di merito. La bizzarria vera e propria non può venire definita e, in genere, si basa sulla posizione reciproca di alcune lettere, sulla comparsa o apparizione di altre, il tutto spiegato nella dizione stessa del gioco e svolto mediante chiapperelli, giochi di parole, definizioni umoristiche, ecc. Si può considerare la bizzarria come un gioco che si auto-spiega e che vuole far sorridere il solutore giunto più o meno faticosamente in porto. Probabilmente a causa della sua sostanziale difficoltà il gioco non è attualmente molto gradito dai solutori, salvo quei casi, invero poco frequenti, in cui esso appaia veramente spiritoso, preciso e non difficile.

Eccone un esempio classico; è di *Ernani* ed è stato tolto dalla « *Diana d'Alteno* »:

#### QUESTIONI MATRIMONIALI

*L'uomo e la donna, coniugati insieme,  
han tre cose in comune, proprio tre:  
e se di più saperne ancor ti preme,  
non è roba per lor... solo per me!*

Soluzione: Le parole *marito* e *moglie* hanno in comune tre lettere: *m, i, o* (*moi* = *mio*).

Un altro esempio, pure classico, è di *Paggio Fernando* ed è stato stato tolto dalla stessa rivista:

#### SONO D'ACCORDO

*Sono costor seccanti,  
uggiosi, petulanti?  
Credo che tutti quanti  
direte a me così:  
« Noi stiam proprio pel sì ».  
Ed io?... ecco... non so...  
Io sto fra il sì e il no:  
eppur, guardate qui,  
proprio in cotanto dubbio  
confermo il vostro sì!*

Soluzione: *noiosi* (no-io-sì).

Ed ecco, infine, un esempio moderno, scelto fra i più semplici:

Bizzarria

(Garisendo)

#### TUTTO SI AGGIUSTA

*Un Franco ed un Inglese raramente  
vanno d'accordo? Basta solamente  
che tra i due uno solo s'intrometta,  
affinché n'esca una concordia schietta.*

(Da « *Penombra* »)

Soluzione: *unione*. « Un » franco è *un*, « un » inglese è *one*. Se fra loro si intromette una « I » che, in carattere stampatello, corrisponde all' *uno* romano, viene fuori... *unione!*

## ALTRI GIOCHI BIZZARRI

Oltre alla bizzarria vera e propria, qualunque altro gioco si presta ad essere presentato in forma bizzarra. Ciò si ha quando il suo svolgimento, pur non seguendo i normali canoni dell'enigmistica classica, implica una possibilità di soluzione, anche se richiede una certa dose di spirito in chi si accinge a debellarlo.

Eccone alcuni esempi:

Sciarada bizzarra (6)

(Cielo d'Alcamo)

### UN IMPUTATO IN GAMBA

*Posto dinanzi al giudice  
fu sì franco quel dì,  
che, nel processo all'ultimo,  
dissi: — Mi divertì!*

(Da « Fiamma Perenne »)

Soluzione: *giù - oc - o*. Infatti « giù » inizia la parola *giudice*, « oc » era un tempo *usato in Francia* per dire « sì », la vocale « o » si trova *alla fine* della parola *processo*. Il totale (*giuoco*) è espresso in forma diretta.

Sciarada alterna bizzarra (xyyxxxyy)

(Marin Faliero)

### MATRIMONIO IMPOSSIBILE

*Erba di mare,  
or ti mostri una mamma senza cuore  
se una simile union vuoi combinare!*

(Da « Il Lavoro »)

Soluzione: *a ma lga ma*, ossia *alga, mama*. Per definire « mama » (che non è una parola di senso compiuto), l'autore ha ricorso ad uno scherzetto: *mamma senza cuore*, ossia senza la lettera centrale (M).

Frase anagrammata bizzarra (4,11=1,2,4,2,2,4)

(Melampo)

### UN PRANZO INDIGESTO

*Cozze di Puglia ed ostriche,  
pasta con melanzana,  
trippa napoletana,  
pizza, scamorza e provola,  
« Capri » in bottiglia, a fianco,  
bianco.*

Soluzione: *menù meridionale* = è il nome di un mare. I primi cinque versi elencano una serie di piatti meridionali ed un vino tipico del Sud; il verso bisillabo finale fornisce... il nome di un mare.

Fra i giochi di questo tipo merita particolarmente menzione la *domanda bizzarra*, una specie di enigma scherzoso, che richiede una risposta altrettanto bizzarra. Eccone un esempio, del *Duca Borso* (ing. Aldo Santi, di Modena):

Domanda bizzarra

MOROSI

*Tizio e Caio, perfetti malandrini,  
mi debbon dei quattrini:  
ma ognun, secondo un predisposto piano,  
suol star da me lontano.  
Vorrei saper perché, sorte crudele,  
mi sembrano... due rette parallele!*

(Da « *Penombra* »)

Soluzione: perché... non si incontrano mai!

Quest'ultimo esempio ha un contenuto più nettamente enigmistico. È di *Penna Nera* ed è pure stato tolto da *Penombra*:

Domanda bizzarra

*Perché i concorrenti di « Lascia o raddoppia  
temono tanto le... tigri del Bengala?*

Soluzione: perché sono *domande difficili* (e difatti *domande* significa anche « *da domare* »!).

# giochi geometrici

A cura de « *Il Troviero* »

Esiste una categoria di giochi detti « geometrici », appunto perchè la struttura dei loro schemi — per esigenze di costruzione — offre quasi sempre una certa analogia con le figure geometriche. La disposizione delle parole in determinate figure poligonali trova la sua ragione d'essere nella necessità della doppia lettura, la quale, come via via vedremo, può svilupparsi in varie direzioni a mezzo di linee rette o spezzate.

## IL QUADRATO

Il capostipite dei « geometrici » è senza dubbio il *Quadrato* di cui ci è pervenuto il noto esempio scolpito su antiche lapidi romane:

S A T O R  
A R E P O  
T E N E T  
O P E R A  
R O T A S

A questo « quadrato », le cui parole possono leggersi in ben quattro maniere diverse (da sinistra a destra, da destra a sinistra, dall'alto in basso e dal basso in alto) erano attribuite — come già alla parola *ARRACADABRA* — strane virtù magiche e medicinali. Il limitato numero di parole « bifronti » e « palidrome » della lingua italiana rende però assai difficile la costruzione di schemi originali a « lettura quadrupla »; e perciò si è pensato di ricorrere a schemi a « doppia lettura », di cui ai seguenti esempi:

M A N I A  
A L A R E  
N A D I R  
I R I D E  
A E R E A

S A L A M E  
A L A M A R  
L A B A R O  
A M A N T I  
M A R T I N  
E R O I N A

In entrambi gli schemi la prima lettura orizzontale si ripete esattamente nelle verticali dall'alto in basso.

Mentre la lingua francese, ricchissima di parole terminanti per consonante, offre una grande varietà di incroci, tali da consentire la costruzione di esempi perfetti anche di 8 lettere, la nostra lingua — al con-

trario — limita molto il campo: pochissimi sono i quadrati di 8 lettere, dei quali nessuno perfetto. Pochi e con almeno una parola tronca sono quelli di 7: il solo esempio scevro di difetti — che noi riteniamo « l'unico » esistente almeno fino a questo momento — è quello dovuto al bravo Cecco da Fiorenza (Renzo Cecchi):

A B B A S S O  
B R I S T O L  
B I S S A T E  
A S S O R T A  
S T A R T E R  
S O T T E S I  
O L E A R I O

Lo svolgimento del « quadrato » e quello di tutti gli altri « geometrici » che seguiranno è analogo a quello dei « poetici », ossia ad enigmi o a diagrammi. Di regola i « geometrici » vengono presentati con lo schema diagrammatico del gioco; tuttavia, dato che gli esempi seguenti sono corredati della relativa soluzione, ometteremo gli schemi indicativi, anche per guadagnare spazio.

(Il Troviero)

#### ALLA VERGINE SANTISSIMA

*O Vergine, ravviva col tesoro  
Tuo la mia fiamma! Ruscellar leggera  
la Tua biondezza tutta quanta d'oro  
io vedo mentre vai facendo: « Spera! »*

*Vibrante imago, Tu, frammezzo un coro  
le braccia schiudi a una passione vera  
nel ridondar di un impeto canoro:  
« Per noi la sola sei ricchezza vera! »*

*Sì come una promessa, Fior di Cielo,  
per Te novella speme arride lieta  
entro l'ammanto d'un azzurro velo:*

*di un arido cammino sei la mèta,  
mèta di pace pel viandante anelo  
che a Te, la Dio mercede, si disseta.*

O L I O  
L I R A  
I R I S  
O A S I



### RONDINI A PRIMAVERA

*Esse... — oramai è l'epoca — ...  
quale in colonna mèmora, così...  
a volo in ciel si librano...  
a seguito del dì.*

S  
E T A  
S T E L E  
A L I  
E

### IL PARALLELOGRAMMA

Ecco due schemi di « parallelogramma », uno letteraele e l'altro sillabico, sempre con le solite due letture, orizzontale e verticale:

C  
A L A  
A V A N A  
C L A M O R E  
A N O F E L E  
A R E N I L E  
E L I S I R E  
E L I C A  
E R A  
E

CAN  
O N D I N A  
C A N D I D A V E L A  
N A V E V E L O C E  
L ' A L O N E D ' O R O  
C E D O L A  
R O

### IL TRAPEZIO

Il « Trapezio », dopo il « Quadrato », è uno dei « geometrici » più usati, e viene di solito presentato nella seguente maniera:

S F P P F S  
A E A E A E A  
L M G N N G M L  
A O O A A A O O A  
M R D R L L R D R M  
E E A E E E E E A E E

Le due letture sono oblique da l'alto in basso: una da destra verso sinistra e l'altra da sinistra verso destra.

## UNA BARUFFA CONIUGALE

*Immobile... e piangente... appar lo sposo,...  
mentre in secreto,... proprio indifferente...  
coccola lei, che tutta verde... in piedi...  
vuol l'ultima parola e si risente,...  
perché lui solo intende comandare...  
e in ogni congiuntura trionfare.*

P S M S P  
O A A A A O  
D L R L R L D  
E I I I I I E  
R C T V T V T C R  
E E O A A A A O E E

Anche il « Trapezio », oltre che letterale, può essere sillabico:

O MI MI O  
LI RA NA RA LI  
VE CO TO TO CO VE  
TO LO RE RIO RE LO TO

## IL PENTAGONO

Solite due letture, orizzontale e verticale come per il « Quadrato », secondo il seguente schema, che è il più usato:

N A V E  
A M O R E  
V O M E R E  
E R E D I T A  
E R I C A  
E T A  
E

Un esempio svolto:

**Pentagono**

(Renato il Dorico)

**UN MESTATORE POLITICO**

*Accendendo le lotte dei partiti,...  
per un pezzo... il contagio propagava,...  
poi, con metodi affatto liberali,...  
tutti i noti partiti raggruppava...  
Me il ben astuto inganno  
ecco, finì in un danno!*

D O T E  
O B I C E  
T I F O S A  
E C O N O M O  
E S O D O  
A M O  
O

**L' ESAGONO**

Normalmente l'« Esagono » viene presentato secondo il seguente schema:

R O S A  
O P E R A  
S E G A L A  
A R A N C I A  
A L C O O L  
A I O L O  
A L O E

Delle due letture, mentre una è normale, ossia orizzontale verso destra, l'altra è obliqua a sinistra dall'alto in basso.

**Esagono**

(Marin Faliero)

**DESIO D'AMORE**

*Sì, per voi soffro, e ne l'affanno atroce  
palpita il seno con crescente lena:  
tutta traspare da l'ansante voce  
l'intima pena!*

*Date un sollievo a me; per voi soltanto  
potrò arrivar, pian piano, alla mia mèta:  
germoglierà di note un vivo incanto  
in gamma lieta.*

*Se un'estrema incertezza il cor martella,  
con franco accento vi ripeto ancora:  
voi dell'anima mia, Madonna bella,  
siete signora!*

*Oh, avervi quì sul petto! Insiem sognare  
di morbide testine una fiorita,  
e in un legame tenero allacciare  
la nostra vita!...*

*V'adoro tanto! Pura una passione  
a voi mi spinge con fedel costanza,  
chè il mio giovane cuore in voi ripone  
ogni speranza.*

*Da voi s'emana, con sottil malìa,  
d'alme fragranze e di profumi un'onda:  
e fresco olir di timo e di gaggia  
par che s'effonda.*

*Venite a me, di pace messaggera,  
recando amor sereno al cuore anèlo,  
o fior di maggio, o fior di primavera,  
color di cielo!...*

A S M A  
S C A L A  
M A D A M A  
A L A M A R I  
A M A T O R  
A R O M I  
I R I S

Anche l'Esagono può essere « sillabico » « sillabico a frasi », secondo i seguenti schemi:

SA PO RE  
PO LI GO NO  
RE GO LA TO RE  
NO TO RIE TA  
RE TA TA

VI A. SO LA.  
A VO LA. MI TE.  
SO LA RE. CA NO VA  
L'A MI CA. SE RE NA TA.  
TE NO RE. MO LE STO.  
VA NA. LE ZIO NE.  
TA STO. NE RO.

## L'ETTAGONO

Esempi di schemi:

A L B U M  
L I A N A  
B A S T O N E  
U N T O R E  
M A O R I  
N E  
E

AL ME. MU SE  
ME STO. TO NO  
MU TO. CA SO LA RE.  
SE NO. SO A VE.  
L'A VE.  
RE.

## L'OTTAGONO

Schemi:

RI GO  
RI CA MI NO  
GO MI TO LO  
NO LO

F R A  
T I A R A  
F I U M A N A  
R A M E T T I  
A R A T O R E  
A N T R O  
A I E

Ottagono sillabico

(Folletto)

### L'ALBERGATORE

*È una combinazione  
questo nido in campagna, qual soggiorno  
esposto dolcemente a mezzogiorno!...  
E tu mi vai dicendo birbaccione!*

CA SO  
CA SO LA RE  
SO LA TI O  
RE O

## LA STELLA

La «Stella» è un simpatico giuoco a torto trascurato degli enigmografi. Di non troppo difficile costruzione, ne esistono diversi tipi, fra cui quello «a sei punte», che è il più usato. Come l'Esagono, ha la prima lettura normale da sinistra a destra orizzontalmente, mentre la seconda,

dall'alto in basso, è obliqua verso sinistra, come si vede dai seguenti schemi:

S  
P A  
S P I N A C I  
A N A N A S  
A N I M O  
C A M O L A  
I S O L A N O  
A N  
O

CI  
CI TA RE DO  
RE SI NA  
DO NA TO RE  
RE

SE.  
RA SO.  
SE RA. MA LIN CO NI CA  
SO LIN GA. FA TI NA  
CO FA NO. D'O RI  
NI TI DO. TE NO RE  
CA NA RI NO. AT TE SO  
RE TE.  
SO.

Esempio svolto:

**Stella sillabica**

(Vanni Fucci)

A FIRENZE, BELLISSIMA

*Dolce paese: il « sì » risuonò franco  
al tempo andato, in canti tuoi d'amore,  
e ci fu duro il tuo declino stanco.*

*Ché morì gloria e declinò colore  
in te, a quel punto ove la melodiosa  
nota calò in un velo di grigiore.*

*Ma l'arte tua ritrasse l'angosciosa  
pena, in sculto candor quasi celata,  
solievo dando a l'alma dolorosa...*

*Il tuo retaggio, dalla sospirata  
volontà di lasciar gloria ai venturi,  
ricevette la stirpe avventurata.*

*E reggerai nei secoli futuri,  
pur nota in ogni canto, o serenata,  
potente avverso di servaggi oscuri!*

OC  
OC CI DEN TE  
DEN TI STA  
TE STA TO RE  
RE

## altri tipi di «geometrici»,

Esiste una categoria di giochi — comprendente fra l'altro il « Meandro », la « Greca », la « Serpentina », la « Spirale » e varie specie di « Nodi » — che differisce alquanto dai Geometrici veri e propri, pur facendone parte.

La differenza consiste in questo: mentre nei « geometrici » esaminati le medesime parole vengono ripetute in almeno due diverse direzioni sempre per linee rette, nei tipi di cui stiamo per occuparci, la seconda lettura segue un andamento curvilineo (o a spezzate) in modo che a lettura finita, dopo aver successivamente toccato almeno una volta tutte le lettere dello schema, risulti una frase.

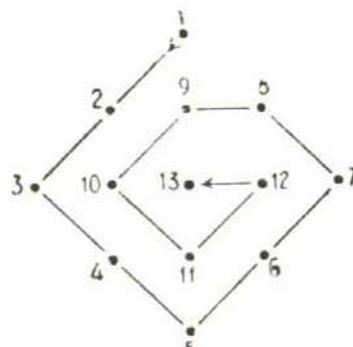
Coltivati fino a qualche decennio fa, questi giochi finirono col decadere per la mania degli enigmografi d'allora, i quali si preoccuparono soltanto di elaborare schemi sempre più complicati e macchinosi a scapito della semplicità e della precisione. Perciò, allo scopo di rendere la materia chiara ed accessibile a tutti, abbiamo pensato di presentare i tipi di gioco più perfetti, riducendo per taluni gli schemi, in modo da ottenere combinazioni il più possibile semplici e lineari.

### LA SPIRALE

La « Spirale » consta di un certo numero di parole e lettere disposte l'una sotto l'altra, orizzontalmente, in modo che partendo da una determinata lettera e toccando successivamente tutte le altre secondo una linea a spirale, si ottenga una frase (totale del giuoco).

Vediamo un po' come avviene la cosa esaminando uno schema letterale corredato del relativo diagramma.

	A			
	B	A	R	
I	C	O	N	A
	L	E	S	
	E			



Partendo dalla lettera A (corrispondente al N. 1 del diagramma) e toccando progressivamente tutte le altre lettere fino alla O di ICONA (che è la 13<sup>a</sup>), veniamo a descrivere una linea avvolta su se stessa, che dà per totale la frase « ABILE SARACENO ».

L'esempio suddetto, per l'andamento della seconda lettura, è detto « Spirale centripeta sinistra », mentre esistono altri tipi, quali: la « Spirale centripeta destra », la « Spirale centrifuga sinistra » e la « Spirale centrifuga destra ».

Presentiamo un esempio de *Il Troviero*.

**Spirale centrifuga destra**

13  
12 5 6  
11 4 1 2 7  
10 3 8  
9

**IL VECCHIO DUCA RICEVE UNA DICHIARAZIONE**

*Incominciava: « Amore,  
palpito del mio cuor,  
essenza d'ogni fiore,  
illustre sei l'antico mio signor ! »  
Ma lui finì così,  
con tonante allegria: « Ah, ah! Ih, ih! ».*

A  
T I C  
A R O M A (Omerica risata)  
S E R  
I

**LA GRECA**

Ne esistono vari tipi, fra cui il più semplice e carino corrisponde al seguente schema:

U G N A            4 3 2 1  
S E N O            5 12 11 10  
T O R I            6 7 8 9

La frase totale è: *ANGUSTO RIONE*.

E R O S  
L O D E (SORELLE D'AEDO)  
L E D A

## LA SERPENTINA

La « Serpentina » può essere dei seguenti due tipi:

*Serpentina verticale:*

T O M O	1	6	7	12	
E R O S	2	5	8	11	(TENERO MOROSO)
N E R O	3	4	9	10	

*Serpentina orizzontale:*

R O M A	4	3	2	1	
E D E N	5	6	7	8	(AMORE DE' NONNI)
I N N O	12	11	10	9	

Un esempio svolto.

1	6	7	12
2	5	8	11
3	4	9	10

**Serpentina verticale**

(Il Troviero)

A VERA SOAVE FANCIULLA

*Oh, come tra le palme, seducente,  
mentre mi cerchi, tu rifulgi, o Vera!  
La speme sei celeste che, fiorente,  
annuncia primavera.*

*Sempre ti voglio amare,  
(a te la palma!) o visione alata:  
la mia Regina vedo in te sbocciare,  
fra le più belle spemi, profumata!*

F E D E	
I R I S	(FILARE DI ROSE)
L A R O	

## IL MEANDRO

Ecco due varietà di « Meandri »:

1° Tipo:

B E N E	1	10	11	12	
I R I S	2	9	8	7	(BIONDE SIRENE)
O N D E	3	4	5	6	

2° Tipo:

S	E	T	E	1	6	7	8	
A	M	E	N	2	5	10	9	(SALAME TENERO)
L	A	R	O	3	4	11	12	

Esempi svolti.

**Meandro**

(Il Troviero)

1	10	11	12
2	9	8	7
3	4	5	6

### VERSO IL PECCATO

*Nella glauca solitudine  
affiora improvviso  
uno spumeggiare di candide trine:  
sull'abisso dilaga,  
allungandosi,  
l'impronta del passato.*

*Tendo il braccio,  
spasmodicamente,  
ad un filo di luce;  
e vado,  
con trasporto,  
verso la mèta.*

*E tu, al mio fianco,  
ti pronunci: un piccolo bacio  
brami: un bacino solo: così.  
Ondeggiando,  
il torbido desiderio  
della carne risvegli.*

*Vedo. Con pesante ritmo le palme,  
lungo la via,  
dondolano inerti:  
pur le piante dolorano...  
Ho una mèta, e vado.  
Anelante, col fiato mozzo: ma vado.*

S	C	I	A	
T	R	A	M	(STANCA MARCIA)
A	N	C	A	

1	6	7	8
2	5	10	9
3	4	11	12

## SPIAGGIA DI VIAREGGIO

*Aspirazion profonda d'ogni cuore  
(oh, palpitante azzurrità infinita!)  
lo stanco fral ritrova in te l'ardore  
d'un nuovo slancio fervido di vita.*

*Dorato scrigno, dove il fior da fiore  
si asconde di beltà, la favorita  
vediamo in te — di vele fra il candore —  
sorridere turchina, illegiadrita.*

*A te la Gloria, a te, la cui bellezza  
sfarzosa brilla, con effetto audace,  
del sole a la mirifica carezza!*

*Tu, fine, con un limpido sorriso,  
a quei che va cercando un po' di pace  
arridi qual vision di paradiso!*

L E N A  
A R E M  
S E T A

(LA SERENA META)

## I NODI

I « Nodi » sono fra i giochi geometrici quelli di elaborazione più complessa. Non è molto facile trovare schemi perfetti di « Nodi », ed è perciò che attualmente tali tipi sono caduti in disuso.

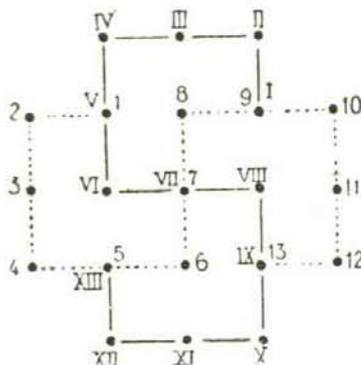
A differenza delle « Greche », « Spirali », ecc., nei « Nodi » ci sono delle lettere che possono concorrere più volte allo svolgimento della frase risolutiva.

## IL NODO DI SALOMONE

Ideato da *Dedalo* (G.M. Sambrotto), questo gioco consta di uno schema di cinque parole orizzontali: la prima e l'ultima di tre lettere, le tre

intermedie di cinque. Esso dà origine a due frasi ad S, una verticale ed una orizzontale, come si vede dal seguente esempio e grafico relativo.

I T A  
V E R M E  
I C A R O  
T A L A R  
P E L

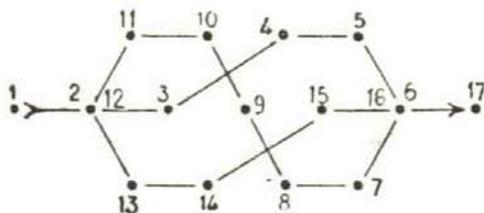


La prima frase del totale corrisponde ai numeri romani: MA TI È CARA L'EPÀ; la seconda (numeri arabi) è: EVITA L'ARME ORA.

### IL NODO DI SAVOIA

Questo «Nodo» è simile all'antico «Laccio d'Amore», e fu ideato dal «Duca Borso». Esso è formato da tre parole (la prima e l'ultima di quattro lettere, la mediana di sette) come segue:

M A N O  
D I G E S T O (D'IGNOTI REAMI FASTO)  
F A R I



Come si vede, nella formazione della frase totale (D'IGNOTI REAMI FASTO), la seconda e la sesta lettera del vocabolo DIGESTO vengono utilizzate due volte. Ed ecco un esempio svolto:

**Nodo di Savoia**

(Il Troviero)

LE TRE MARIE IN CERCA DI GESÙ

*Venute da più parti, ecco le misere  
donne cercare, querule di pianto,  
chi a loro potrà porgere  
del Primo Nutrimento il dono santo.*

*Vanno agitate. Fra le palme avanzano,  
molle di pianto lo scavato viso;  
per loro dalle lacrime  
infin risorgerà più buono il riso,*

*ché Lui farà — nel nome dello Spirito  
Santo — alla sitibonda umanità  
il dono del Suo sangue  
per il trionfo della Verità...*

*A spalla a spalla al piano s'accompagnano  
laggiù, perdutamente, con dolore  
ed in distanza gemono...  
Si van chiamando, intanto, con amore...*

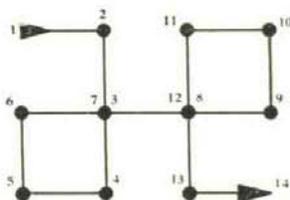
N A T E  
M E S T O L E  
V I N O

(MESTE LONTANE VIOLE)

## IL NODO

Ideato una trentina di anni fa dall'estensore di queste note sui « geometrici », il « Nodo » consiste in tre parole di quattro lettere, col risultato di una frase dalla seconda lettura.

Esempio:



L A N A  
A R E S  
B O R A

(LA ROBA RESA NERA)

Come si vede, la seconda e la terza lettera della parola centrale concorrono due volte (anziché una sola come la prima e la terza parola) alla formazione della frase risolutiva.

Esempio svolto:

**Nodo**

(Il Troviero)

LA SANTA NOTTE

*Là, dove fa da rustico cuscino  
un po' di paglia (pur quanto calore!)  
il Re del Cielo a nascere è vicino:  
come una febbre mette l'ali al cuore.*

*Ed ecco Egli compare nel divino  
 alon d'un raggio pieno di splendore  
 la Speme ravvivando: in un turchino  
 leggero vel s'aderge il vago Fiore.*

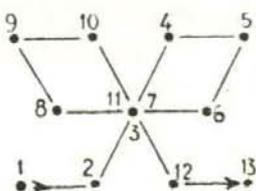
*Oh, Signore del Cielo, come belle,  
 della nottata nei recessi oscuri,  
 di pura luce splendono le stelle!*

*Esplose l'esultanza in un giocondo  
 riecheggiar di voci, e i suoni puri  
 si fondono e s'effondono pel mondo.*

C O V A  
 I R I S (CORI DI RISA VIVE)  
 D I V E

## IL FIOCCO

Il « Fiocco », fu ideato e presentato dal *Troviero* nel 1937. Lo schema consiste in tre parole (la prima e la terza di quattro lettere e la mediana di tre) corrisponde al seguente grafico:



E N N E  
 S O R (LE ONEROSE NOTE)  
 L E T E

Si noti come nella frase risolutiva la lettera centrale del secondo vocabolo (la O) concorra per ben tre volte alla formazione della frase totale.

Esempio svolto.

**Fiocco**

(Il *Troviero*)

### DEPUTATO INQUIRENTE

*È nel pieno diritto veramente  
 di notar — l'onorevole signore —  
 la trama che si fa candidamente:  
 e il Capo ride con la pace in cuore!*

E R T O  
 S E R (LIETO RE SERENO)  
 L I N O

## LA « W »

La « W » fu ideata e presentata dal *Troviero* nel 1939 su *Penombra*. Il gioco, come si vede dallo schema, risulta formato da tre parole di 4, 3 e 2 lettere (o sillabe) sovrapposte, in modo che eseguendo la lettura dei due bracci della « W » nel loro andamento si ottengono altre due parole (o frasi).

A L O E  
G I N  
L O

(AGLIO - LIONE)

Ecco un esempio svolto:

**W sillabica**

(Il *Troviero*)

### IL POETA VAGABONDO

*Uomo! A visioni limpide  
anèli di dolcezza nel profondo  
e vai — gravato l'essere  
da un pesante fardello — per il mondo.  
Se il tuo destin segnato è dalle lacrime,  
dopo la prostrazione tu, d'incanto,  
ritorni ancora a sorgere  
purificato dallo stesso pianto.*

*Ed ecco la parola  
(così è il Poeta) esprimere il tormento  
del non raggiunto sogno che s'invola  
— quanto lirismo! — e si dilegua al vento.  
Ritorna la parola  
a dir l'incantamento  
d'una canora gola  
che un fil dipana tremulo d'argento.*

*Ma un'onda improvvisa  
di lacrime intrisa,  
la gola, ecco cinge,  
e forte la stringe:  
oh, un cuore gemello  
trovare e, più bello,  
serrare un legame  
di fulgide trame!*

*Il regno sognare  
del puro sorriso, con ansia profonda,  
in luogo ricolmo di rare  
bellezze, d'ebbrezza gioconda!  
È questo, Poeta,  
il posto, rifugio ideale,  
che l'anima rendendo più lieta  
scordare fa il male.*

*Con nuova lena, indomito,  
mai senza venir meno,  
canta la diana della vita e t'empri  
ai colpi, più sereno.  
No, non ti può travolgere  
d'ardente gorgo la corrusca piena:  
tu, sempre forte, con l'usato palpito  
dai sfogo alla tua vena!*

LA VA TO RE  
ME LI CO  
NO DO

(L'AMENO LITO - VALIDO CORE)

# i rebus

A cura di *Cielo d'Alcamo*

Nei rebus all'antica (od « *ideografici* ») le illustrazioni e le lettere (spesso bizzarre e personificate) si succedevano in una specie di sequenza, che occorreva interpretare a dovere se si voleva giungere a trovare la frase risolutiva.

Nei rebus moderni, invece, le lettere, anziché TRA le figure, sono poste SULLE figure e non possono quindi esser prese in considerazione le figure prive di lettere (*salvo casi speciali: vedi alla fine della trattazione*).

Ne derivano due essenziali conseguenze:

- 1) nel risolvere un rebus moderno NON SI SA se le lettere vadano — nella prima lettura — poste prima o dopo il nome dell'oggetto o persona o animale o particolare su cui sono poste;
- 2) le sole figure prive di lettere che figurano nel disegno (in genere una vignetta che ha un valore e un significato ben definiti e indipendenti dalla frase risolutiva) sono quelle che il disegnatore vi ha introdotto come sfondo o come completamento del disegno. Tali figure — ripetiamo — non debbono esser prese in considerazione agli effetti della risoluzione del rebus, in quanto non recano lettere.

I rebus moderni sono tanto più pregiati quanto maggiormente le figure designate da lettere siano fra loro concettualmente collegate. I disegnatori più abili riescono molto spesso, tuttavia, ad accostare tra loro gli oggetti più disparati, dando alla vignetta un'apparenza di grande naturalezza. Grazie alla loro abilità, quindi, certi rebus, che presi di per se stessi potrebbero sembrare difettosi, riescono a far bella figura.

L'abilità degli ideatori di rebus consiste:

- 1) nel trovare frasi risolutive piacevoli;
- 2) nel fare in modo che tutte o quasi le parti siano concettualmente fra loro collegate;
- 3) nel trovare chiavi nuove;
- 4) nel consentire ai disegnatori di eseguire vignette armoniche, che siano nel contempo di facile e inequivocabile interpretazione da parte dei solutori.

Com'è noto, non sempre i particolari designati da lettere possono essere interpretati con un solo nome; a volte i nomi possibili sono più d'uno, anche se i disegnatori abbiano posto in atto ogni accorgimento per ridurre al minimo tale eventualità. È noto che non esistono sinonimi

assoluti e che qualche piccola differenza tra i significati di due (o più) nomi c'è sempre. Tuttavia succede spesso che qualche sottile differenza non possa esser resa mediante un disegno o che questo — pur essendo esatto — non si presti, comunque, ad essere con altrettanta esattezza apprezzato dal comune solutore.

Per controbilanciare tali difficoltà, esistono i *disegni d'uso*, quei disegni, cioè, che, dopo anni di diffusione dei rebus, si sono venuti a poco a poco adottando da tutti i disegnatori per adesignare determinati oggetti, animali o persone. La pratica vale, in questo caso, più della... grammatica, e ad essa rinviamo i nostri lettori (che non vogliamo tediare con inutili e prolungate dissertazioni).

\* \* \*

Una breve trattazione a parte merita, invece l'interpretazione delle lettere che figurano nei rebus. Mentre le *vocali* sono sempre lette in modo fonetico, le *consonanti* si prestano a due differenti letture:

- 1) *lettura fonetica*, data dal suono espresso dalle consonanti stesse (es.: b, c, s, v);
- 2) *lettura alfabetica*, data dai nomi che le varie consonanti hanno nell'alfabeto italiano (es.: bi, ci, esse, vi, opp. vu).

La lettura alfabetica è molto meno frequentemente usata della precedente; non bisogna poi dimenticare una regola quasi generalmente seguita: in uno stesso rebus le consonanti debbono esser lette o tutte foneticamente o tutte alfabeticamente. È questa un'altra differenza tra i rebus moderni e quelli all'antica (che ammettevano la promiscuità delle due letture).

\* \* \*

Sempre in tema di lettere vi sono altre osservazioni da fare:

- 1) tra due o più lettere apposte ad uno stesso particolare possono essere inserite, nella lettura del rebus, le congiunzioni « e » o « ed » (es.: P. e D ante; oppure: P ed AN tè = pedante);
- 2) se una o più lettere (in genere mai più di tre) sono apposte su di un solo particolare, il nome di questo è sempre al singolare (es.: E remo = eremo). Se invece esse comprendono parte di due o più particolari uguali, il nome di questi va letto al plurale (es.: AT tori = attori). Per convenzione si usa frequentemente, in questo secondo caso e quando le lettere sono due o più, ripetere due o più volte uno stesso particolare, mettendo una lettera su ciascun esemplare. Si tratta di una convenzione — ripetiamo — in quanto (come nell'esempio *AT tori = attori*) A su di un toro e T su di un altro si dovrebbero leggere, a rigore, *A toro T toro* (ossia *attorottoro*).

\* \* \*

Un sistema seguito da alcuni e secondo noi da riprovarsi è quello di usare la voce « à » (o verbo consimile) per collegare le lettere con i nomi dei disegni (es.: *P à squalo*; *N tana = Pasqua lontana*; *T reca stella*; *N e BI onde = tre castellane bionde*. Nel primo caso è preferibile: *PA squalo ecc.*, nel secondo *T re*; *CA stella ecc.*). Assolutamente inammissibile, poi, è l'uso di preposizioni, come *su*, *in*, ecc.

Ammissa, ma non da tutti, è invece la copula « è », posta tra la lettera e il nome dell'oggetto raffigurato (es.: *V è rana*; *POL è tana = vera napoletana*). La maggioranza degli autori usa la copula soltanto quando essa compare in tutte le parti del rebus, come nell'esempio surriportato, ritenendo inammissibile l'uso parziale. Ne deriva che l'impiego della copula appare, in definitiva, molto limitato e restrittivamente ammesso.

\* \* \*

La lettera, interpretata foneticamente o alfabeticamente (come si è visto), è preferibile non sia accompagnata da aggettivi qualificativi (come *piccola*, *nana*, *alta*, *china*, eccetera). Nei rebus moderni, infatti, l'alterazione delle lettere è raramente usata e, secondo noi, da non incoraggiare (es.: *L ami*; *nana S costa = la mina nascosta*).

È generalmente ammesso, invece, l'uso, al posto delle lettere, di numeri e di segni vari (es.:  $\times = per$ ,  $.$  = *punto*,  $($  = *parentesi*, ecc.). Ecco due esempi, assai belli, di tale impiego: *NI, 12 vette = nido di civette*; *U nano*; *(S)C liana = una nostra parente siciliana*.

\* \* \*

Circa l'applicazione delle lettere sui disegni, esistono le seguenti convenzioni:

a) quando si intende indicare una persona od un oggetto presi nel loro complesso, la lettera è generalmente posta sul petto o al centro (circa);

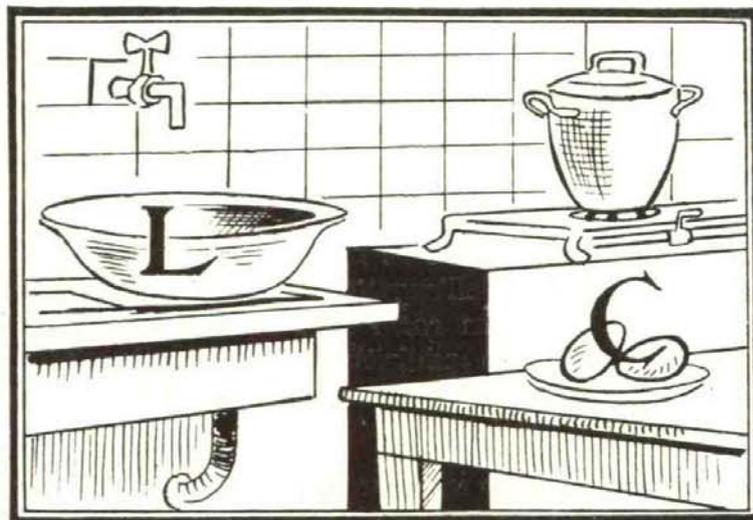
b) quando si intende indicare una parte del corpo o dell'oggetto, la lettera è posta in modo nettamente decentrato, in modo da non ingenerare equivoci;

c) quando si intende indicare un particolare molto ristretto e minuto, lo stesso viene « isolato » e disegnato in primissimo piano;

d) quando infine si vuole indicare qualcosa che si estende su tutto il corpo (es.: *lana*, *vello*, *pelo*, ecc.) si preferisce eseguire il disegno in modo che il particolare risulti staccato dal corpo stesso (es.: pastore che sta tosando una pecora e lettera posta sulla luna a terra, per designare appunto « lana »; *vello* e *pelle* si possono rendere appesi ad essicare, ecc.

REBUS (Frases: 4, 4, 6)

(Il Troviero)



(Disegno di Faorzi)

Sol.: *bacinella L; C ova = baci nell'alcova.*

Qualche altra convenzione di secondaria importanza potrà essere puntualizzata dal lettore che si dedichi con assiduità ai rebus che compaiono nei periodici « classici » ed in quasi tutti i settimanali specializzati o d'informazione.

\* \* \*

È giunto ora il momento di spendere qualche parola sulle consuetudini che si sono venute stabilizzando in merito alla « lettura » dei disegni. Il più delle volte i disegni sono « letti » attribuendo loro un semplice nome (sostantivo). Altre volte, invece, non si richiede soltanto un nome, ma lo stesso accompagnato da altra parte del discorso e precisamente da un *articolo*, da un *aggettivo qualificativo*, da un *numero cardinale*, da un *numero ordinale*; talvolta, infine, si « leggono » parole che indicano la ripetizione di un concetto già precedentemente espresso o parafrasi del nome stesso. Esaminiamo singolarmente le varie possibilità:

- 1) *nome accompagnato dall'articolo* (determinativo o indeterminativo): caso piuttosto raro, ammesso soltanto quando l'articolo non sia quello della frase risolutiva rimasto invariato (es.: *L api*; *CCO l'ara*; *G azza = la piccola ragazza*);
- 2) *nome accompagnato da un aggettivo qualificativo*: tale lettura — abbastanza frequente — esige una grande evidenza di disegno; tale cioè che faccia capire in modo inequivocabile la necessità di esprimere la qualità dell'oggetto raffigurato. È rimasto famoso il rebus: *A, D, E, scarpe rotte nere = adescar per ottenere*, nel quale le qualità sono addirittura due, quella di esser rotte e quella di esser nere. Altro esempio: *T re chino*; *T tiro*; *vescia TI = tre chinotti rovesciati*).
- 3) *nome accompagnato da un numerale cardinale*: le lettere designano persone od oggetti ripetuti più volte (es.: *otto negre ZZO = ottone grezzo*);
- 4) *nome accompagnato da un numerale ordinale*: le lettere designano persone od oggetti tra altri consimili (es.: *pali N*; *sesto re S*; *TA urato = palinsesto restaurato*);
- 5) *nome sostituito da una parola che indica ripetizione di un concetto*: le parole che più frequentemente si incontrano sono *ID*, *IDEM* e *TALE*. Esse compaiono quando nel disegno vi è altro particolare simile a quello da interpretarsi in questo modo (es.: *V elica*; *ND id*; *I mas*; *traccia TI = veli candidi ma stracciati*; *I pianista, tal I = i piani statali, ecc.*).
- 6) *nome sostituito da una parafrasi* (caso piuttosto raro): anziché un nome si « legge » una frase che designa l'oggetto raffigurato (es. *DI chi ara* - uomo che sta arando - *RGU erra = dichiarar guerra*).

NB. - Alle volte, anziché un nome, può leggersi un aggettivo sostantivato (es.: *DON nero*; *manti CHE* = *donne romantiche*, in cui « nero » è reso con un « negro »).

\* \* \*

Concluso l'esame del rebus nel suo aspetto letterale e figurativo, passiamo ora ad esporre con brevità le norme fondamentali che regolano la *spezzettatura*, ossia la suddivisione della frase risolutiva in parti (o pezzetti) da illustrare o rendere con lettere.

- 1) Nessuna parola della frase risolutiva può coincidere con una parte della spezzettatura. Ad esempio, un rebus così congegnato: *picco L*; *oca N*; *E nero* = *piccolo cane nero* non sarebbe ammissibile in quanto l'aggettivo « nero » resterebbe invariato (anche se l'illustrazione dovesse apparire sostantivato e reso con un « negro »;
- 2) Da molti ammessa (o piuttosto « tollerata ») è la circostanza per cui una parte della spezzettatura, pur coincidendo con la fine di una parola della frase risolutiva, attinga la lettera o le lettere che le abbisognano dalla parola seguente (es.: *Pan O*; *rami A*, *M*; *erica NI* = *panorami americani*);
- 3) Non è invece ammessa dagli autori più seri ed esigenti la coincidenza, all'interno di una spezzettatura, della fine di una parte con la fine di una parola della frase risolutiva; altrimenti — dicono — il rebus risulterebbe spezzato in due. Ad esempio un rebus così congegnato: *RI morso*; *T re*; *M e N do* = *Rimorso tremendo* sarebbe senz'altro da cestinare. Ciò vale anche quando siano le lettere che concludono una parte a stabilire la coincidenza (es.: *colo RE*; *viole NTO* = *Colore violento*, schema da ritenersi errato);
- 4) Le spezzettature veramente perfette sono soltanto quelle che avvengono nell'interno di una parola, che si avverano cioè quando le parole della spezzettatura siano « a cavallo » di due o più parole della frase risolutiva (es.: *S edera*; *V e N nate* = *Sede ravennate*).

\* \* \*

La trattazione dei rebus nella loro forma più semplice è giunta — sia pure per sommi capi — alla conclusione. Si deve ora passare allo studio dei rebus più complessi, che molti designano col nome di « **REBUS CRITTOGRAFICI** », per distinguerli da quelli sino ad oggi spiegati e facilitare, in tal modo, il compito del solutore.

La soluzione di questi rebus, per le ragioni che risulteranno evidenti dalle spiegazioni che di essi daremo in seguito, può raggiungere vette di grande difficoltà, in quanto non si tratta più di dare un nome ad un particolare designato da una o più lettere, ma di interpretare la figura come qualcosa da prendere in considerazione o per l'azione che vi si sta

compiendo o per la relazione che alcune parti hanno con altre. Ad esempio il rebus che si risolve « *Tre case color cioccolato* » presenta la seguente sorprendente spezzettatura: *T* (che può essere una donna, un uomo, un bambino, in quanto il nome della persona designata da tale lettera non ha rilevanza alcuna) *reca seco l'orcio C; CO lato*. Altro esempio: *S è medico come RO = Seme di cocomero*.

Come si vede, in questo genere di rebus non vanno letti soltanto i nomi dei particolari raffigurati, ma anche e soprattutto azioni o relazioni tra le varie parti. Ci sono, anzi, molti rebus crittografici nella cui soluzione non compare alcun nome, come nel seguente esempio: *R identica sol a RI = Ridenti casolari* (in cui tra alcune case o persone od altre cose di genere femminile, soltanto due, *R* e *RI*, sono fra loro *identiche*).

Ciò che va *letto* nei rebus crittografici non è il nome della persona, animale o cosa che ha su di sé una o più lettere, ma l'azione che tale soggetto compie, espressa dal verbo che detta azione esprime. A volte si tratta di un verbo *intransitivo* (che pertanto ricade semplicemente sul soggetto), altre volte — con assai maggior frequenza — di un verbo *transitivo* che richiede la coesistenza nel rebus di un *oggetto* (persona, animale o cosa) che subisce l'azione, per lo più designato (al pari del soggetto) da una o più lettere. Un terzo caso (piuttosto raro) è che soltanto l'oggetto dell'azione sia designato da lettere; in tal caso il verbo viene espresso in forma passiva o con un semplice participio passato.

\* \* \*

Prima di passare all'esemplificazione dei rebus crittografici sin qui spiegati, è opportuno aggiungere che, secondo alcuni, i rebus basati su verbi intransitivi o passivi non sarebbero da considerare crittografici, in quanto non esprimono relazioni con altri particolari del rebus. Pur condividendo tale parere, riteniamo che l'uso, anche in questi casi, del termine « crittografico » non possa che facilitare il solutore, mettendolo sull'avviso che di verbo può trattarsi e non certo di nome.

Ed ecco alcuni esempi:

1) *Rebus basati su verbi intransitivi:*

- Vi spara; G azza = vispa ragazza.
- Ri va (da *andare*); lima L; va GI = rivali malvagi.
- FL òrano: ST rana = flora nostrana.

2) *Rebus basati su verbi transitivi:*

- C à TI nell'A = catinella (es.: ragazza C che ha le uova T, I nel cestello A) <sup>(1)</sup>.
- T reca panni N, E = tre capannine (es.: lavandaia T che reca in un cesto i panni N, E).

---

<sup>(1)</sup> Nei rebus si usa sempre, per necessità, « à » al posto di « ha ».

— GRA teme M, O rie = grate memorie (es.: ragazzo GRA che teme due donnacce M, O, che lo minacciano).

3) *Rebus basati su verbi passivi o participi:*

— È re decapitato l'I = erede capitato lì<sup>(1)</sup>.

\* \* \*

Passiamo ora a considerare i rebus crittografici che ricorrono a relazioni diverse dai *verbi*. È in questo genere di rebus che maggiormente si sbizzarrisce lo spirito inventivo degli autori.

I tipi di relazione che più frequentemente ricorrono sono i seguenti:

a) *relazioni di qualità:* Es.: R *identica sol a RI* = *ridenti casolari*. Altro esempio, più complesso: Come T è diva ria G; rande ZZA = comete di varia grandezza.

b) *relazioni di quantità e grandezza:* Es.: CA ne à tre men d'A = canea tremenda (es.: il bambino CA ha due palloncini, il bambino A ne ha cinque, tre più di CA<sup>(2)</sup>).

Altro esempio:

D'O minor è SO = domino reso (in cui O è una persona, un animale o un oggetto più grande dell'analogo SO).

c) *relazioni modali*, esprimenti cioè un modo d'essere di qualcosa in relazione ad altre cose: Es.: ST rana in formazione = strana informazione (nella vignetta si vede un uovo di rana, un girino, un girino con zampette, sul quale sono apposte le lettere ST, ed infine una rana).

d) *relazioni di luogo o di posizione:* Es.: È S tra N e O = estraneo (es.: la persona S si trova tra le persone N e O).

Altro esempio:

RI sotto AL su GO = risotto al sugo (es.: un bambino RI, sotto l'albero AL, in piedi sulla sedia GO, cerca di cogliere un frutto).

e) *relazioni di compagnia:* Es.: MAR con I sta = marconista.

f) *relazioni di mezzo o strumento:* Es.: BAT taglia, con C lama, TA = battaglia conclamata

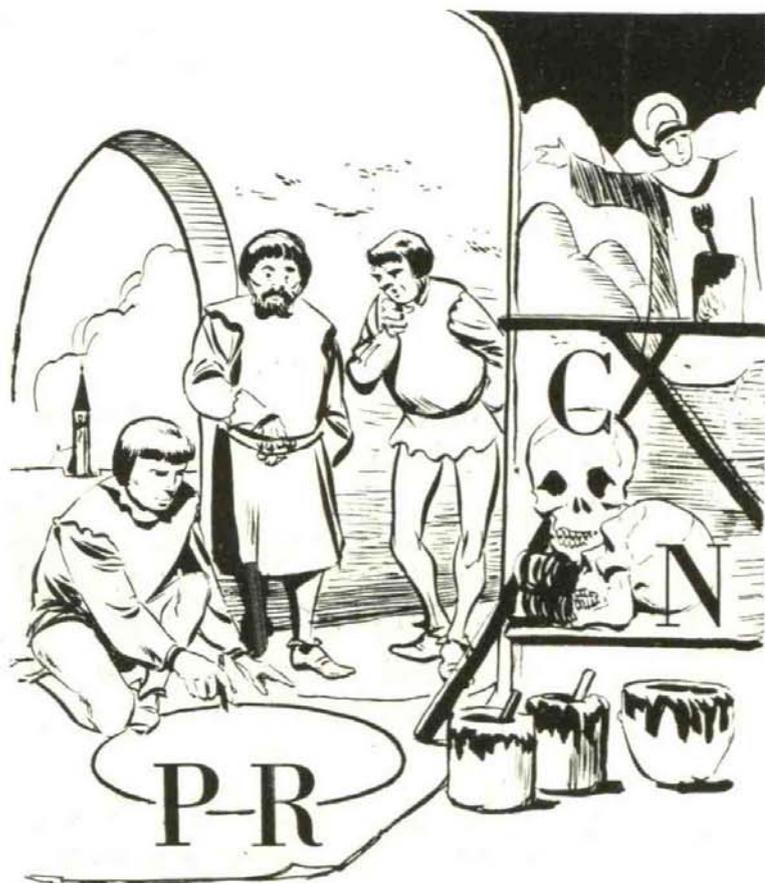
---

<sup>(1)</sup> Come si vede da quest'ultimo esempio, nei rebus crittografici è per lo più ammesso che la fine di una delle parole della « relazione crittografica » coincida con quella di una parola della frase risolutiva; ciò in quanto la relazione stessa va sempre considerata nel suo insieme e non nelle singole parole che la compongono.

<sup>(2)</sup> Si osservi il pronome « ne » usato al posto del nome degli oggetti posseduti (palloncini).

REBUS (Frases: 7,13)

(D'Agata)



(Disegno di Saccarello)

Sol.: PR «O di Giotto»; C e N teschi = prodigi ottocenteschi.

\* \* \*

Abbiamo così concluso una rapida scorsa nel mondo dei rebus ed abbiamo passato in rassegna le norme di quella che si potrebbe definire la « costruzione dei rebus ». Abbiamo distinto i rebus veri e propri da quelli crittografici e ne abbiamo fatto risaltare le differenze.

Dobbiamo però aggiungere che non tutti gli autori sono d'accordo con noi. Alcuni di essi distinguono i rebus con lettere non in due, ma in tre categorie e precisamente:

- 1) *rebus veri e propri*, basati esclusivamente sul nome degli oggetti raffiguranti, accompagnati o meno da aggettivi, da numeri, da pronomi che stanno a rappresentarli (Es.: PA squalo; N tana = Pasqua lontana);
- 2) *rebus crittografici*, in cui accanto al nome delle cose raffigurate, si prendono in considerazione azioni o relazioni di vario genere con altri particolari del disegno (es.: T reca seco l'orcio C; CO lato = tre case color cioccolato). In tale esempio compare, come si vede, il nome « orcio » accanto alla lettera C;
- 3) *crittografie (illustrate)* in cui non compaiono i nomi delle cose raffigurate, ma soltanto azioni o relazioni di vario genere (cfr. n. 2).  
Es.: CA ne à tre — palloncini o altro — men d'A = canea tremenda.

Siamo pronti a riconoscere l'esattezza dei criteri seguiti dagli autori in questione, ma siamo tuttavia convinti che una distinzione del genere risulti più di ostacolo che di facilitazione per i solutori, tanto più che, molto spesso, vi sono rebus che partecipano a due o tre generi contemporaneamente. Valgano i due esempi che seguono a meglio chiarire la questione:

- a) C à Ti nell'AB; I anca = catinella bianca. Come si vede, le lettere C, Ti e AB non sono accompagnate da nomi, mentre la I lo è;
- b) perso N à G, gibus tesi = personaggi bustesi. Come si vede, la N non è accompagnata da alcun nome di persona, mentre la G è seguita, non soltanto da un nome, ma addirittura da un aggettivo che lo squalifica.

In casi del genere tutto si semplifica se si usa, nei riguardi di questi schemi, il termine unico di « rebus crittografici ».

\* \* \*

Non possiamo concludere la trattazione del rebus senza far cenno a quelli privi di lettere, distinti in *crittografie mnemoniche illustrate* ed in *crittografie a frase illustrate*.

Le *crittografie mnemoniche illustrate*, alla stregua delle mnemoniche semplici (vedi pag. 125), si basano su di una frase fatta, interpretata dall'ideatore e dal disegnatore a mezzo di bisensi (parole o frasi). Eccone due notissimi esempi: *Pane* (dio pagàno) *a cassetta* (serpa di una carrozza) = *pane a cassetta*; *esame* (prova al tatto) *di maturità* (di un frutto, es. pera) = *esame di maturità*.

Da non confondere con le precedenti sono le *crittografie a frase illustrate*, che non sono basate sui bisensi, ma su parti che si susseguono nella costruzione della frase risolutiva. Eccone un esempio: *In stalla tori e lettrici* = *installatori elettrici*.

## PIÙ O MENO RECENTI FORME DERIVATE DEL REBUS

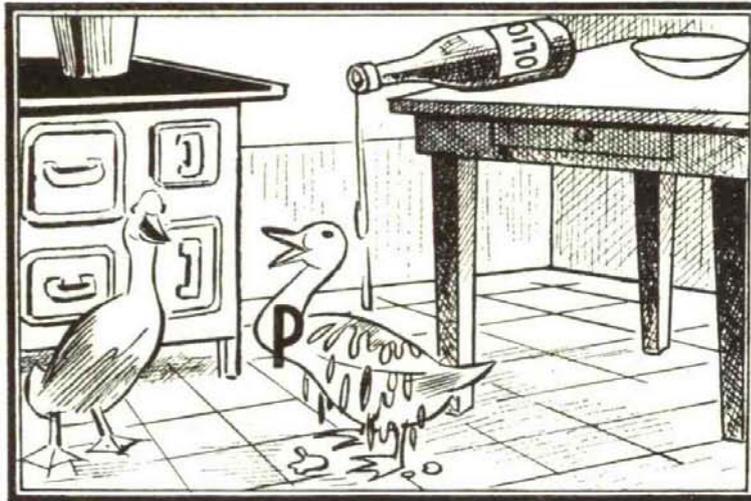
Gli enigmisti « classici » hanno sino a questo punto ricevuto, in tema di rebus, « pane per i loro denti », anche se le riviste che del titolo di « classiche » amano fregiarsi vadano da tempo pubblicando pochi rebus e quei pochi assai spesso dissimili da quelli oggi in voga, sia per l'elaborata « costruzione » delle lunghe frasi risolutive, sia per la non sempre meticolosa osservanza dei canoni che siamo venuti illustrando nelle pagine precedenti.

Noi sappiamo, però, che molti « puri » non disdegnano avvicinarsi — sia pure parzialmente — alle riviste cosiddette « popolari », a larga diffusione, ed alle rubriche del genere che molti periodici d'informazione vanno da anni pubblicando; crediamo pertanto di far cosa grata a moltissimi accennando ad alcune forme derivate di rebus che, pur essendo accettate soltanto al di fuori del mondo dei « classici », presentano talvolta aspetti veramente geniali ed interessanti.

Due forme da tempo esistenti sono il *rebus a domanda e risposta* e *quello a rovescio*. È apparso qualche volta anche il rebus a domanda e risposta a rovescio. Analogamente esistono i rebus crittografici a domanda e risposta, i rebus crittografici a rovescio e quelli ad un tempo a domanda e risposta ed a rovescio.

- 1) *Rebus e rebus crittografici a domanda e risposta*. Come dice il loro nome, la spezzettatura consiste in una domanda, seguita da una risposta generalmente formata da un'affermazione (sì, già, così, ecc.).

**REBUS CRITTOGRAFICO (Frases: 4, 8)**      (*Il Troviero*)



(Disegno di Faorzi)

Sol.: *L'anatra P, unta = lana trapunta.*

ma talvolta anche da un nome, da una breve frase o da semplici lettere (crittografici). Eccone tre esempi:

- a) Quadriga LL è? Sì = quadri gallesi.
- b) SP re, carene R? Già = sprecar energia.
- c) Dov'è RI, fata? Lì = doveri fatali (crittografico).

2) *Rebus e rebus crittografici a rovescio*. Sono quelli in cui per ottenere la frase risolutiva, bisogna leggere a rovescio la spezzettatura. Esempi:

- a) E covi; dono T = tono di voce.
- b) ES è nata; cerotto D = dottore catanese.
- c) a I dà baci TNA = antica badia (crittografico).

3) *Rebus e rebus crittografici a domanda e risposta e a rovescio*. Compaiono raramente e, naturalmente, partecipano alle norme di entrambi i generi che precedono. Esempi:

- a) Ero CI, re T? Sì = isterico re.
- b) È la MO su IH? Certo = otre chiuso male (crittografico).

\* \* \*

Un'altra forma di rebus, da tempo lasciata in disparte per un certo contrasto con le affermate tradizioni enigmistiche, è il *rebus crittografico a fumetti* che permetteva l'uso di chiavi indubbiamente originali. Esempi:

- a) RIC chiama TO ria; duna TI = ricchi amatori adunati (il disegno raffigura un uomo — RIC — che rivolto alla donna TO la chiama, con fumetto, cattiva, o qualcosa di simile);
- b) LAL un'A esorta = la luna è sorta (uno spettatore — LAL — esorta, mediante appropriato fumetto, uno dei corridori ciclisti — A — a mettercela tutta per vincere).

*Altre forme, più recenti di rebus, sono:*

**a) I rebus ed i rebus crittografici incatenati.**

L'incatenamento avviene sempre nell'interno di una parola della spezzettatura, sia essa un nome (rebus) oppure un verbo od altra parola (rebus crittografici). Non è generalmente ammesso l'incatenamento basato sulle lettere incluse nella spezzettatura. Valgano gli esempi che seguono a meglio chiarire il gioco:

- a) CO raggio; giostra V; A, G ante = coraggio stravagante (le lettere GIO concludono il primo nome - raggio - ed iniziano il secondo - giostra);
- b) DU esca; LT reca; cava L l'E = due scaltre cavalle (le lettere CA concludono il primo verbo - reca - ed iniziano il secondo - cava).

Un rebus incatenato di questo genere non potrebbe invece esser ammesso, in quanto basato su lettere (CE): Velo CE; cetra INO = veloce traino.

I rebus incatenati possono essere anche a rovescio, a domanda e risposta ed a fumetti. Esempi:

- a) *I cima; àcino UB = buoni cànici;*
- b) *A bilia; ara GON è? sì = abili aragonesi.*

#### **b) I multirebus ed i multirebus crittografici.**

Mentre nel rebus si ottiene una sola frase risolutiva, nel multirebus le frasi ricavabili da un'unica *inscindibile* spezzettatura sono due o più. Perché si abbia il multirebus, dunque, occorre che la spezzettatura sia *inscindibile*; se così non fosse, si avrebbero due o più rebus con uno stesso disegno. I due esempi che seguono chiariranno meglio la questione:

- a) *T anfore; pelle N; tese G; nodi N; tè SA = tanfo repellente; segno d'intesa (la 2ª frase inizia entro la parola « tese »);*
- b) *V est; I toro; S somari; N adipe; SC ara = vestito rosso; marina di Pescara (la 2ª frase inizia entro la parola « somari »).*

Quando almeno una delle parti della spezzettatura è di tipo crittografico, si ha il multirebus crittografico:

Es.: *T reca SO; larice P; pina T; tal I; zibetto L; ama L - F; ama T - A = tre casolari; ceppi natalizi; bettola malfamata.*

Anche i multirebus possono essere a rovescio, a domanda e risposta, ecc. Ecco un esempio di multirebus a rovescio:

*I diva; pino LO; casse RP; posata M; re F = fermata soppressa; coloni pavidì.*

#### **c) I girorebus ed i girorebus crittografici.**

In queste forme derivate l'esposto (es. FRASE: 7, 9) è sempre preceduto da un numero ordinale es.: 3ª). Ciò significa che, trovata la spezzettatura voluta, la frase risolutiva si ottiene leggendo la spezzettatura stessa della terza lettera sino alla fine e ricominciando poi daccapo sino alla terza lettera *esclusa*. Analogamente, se l'esposto fosse 7ª/Frase: 9, 4, 6, la lettura della spezzettatura avrebbe inizio da 7ª lettera, continuerebbe sino alla fine e riprenderebbe poi dall'inizio sino alla 7ª lettera, *esclusa*. Esempio:

- (3ª/Frase: 4,7): *N ape; raspa DO = pera spadona.*
- (4ª/Frase: 7,7): *Fiasco L; aratro N = scolara tronfia.*

I girorebus crittografici sono quelli in cui la spezzettatura presenta tale carattere, come nel seguente esempio:

- 5ª/Frase: 2,9): *S in ET reca L a B, re = tre Calabresine.*

Anche i girorebus possono essere a rovescio, a domanda e risposta, ecc. Ecco un esempio di girorebus a rovescio.

- (10ª/Frase: 5,7): *zàgare L; lime Z = mille ragazze.*

**REBUS (Frases: 2, 5, 4, 2, 5)**

*(Brunetto)*



*(Disegno di Resio)*

Sol.: *L Ebe; L Leda; medico RT è = Le belle dame di corte.*

**d) I rebus a scarto ed a zeppa.**

Trovata la spezzettatura voluta, la frase risolutiva si ottiene togliendo od aggiungendo le lettere indicate sul disegno e precedute dal segno — (meno) o + (più). In questi rebus non vi sono lettere che entrano a far parte della spezzettatura, ma lettere che vanno tolte od aggiunte alla spezzettatura stessa, analogamente a quanto avviene negli scarti e nelle zeppe.

Esempio di rebus a scarto:

*fiore (-I); strada (-R); merli (-L); oca (-O) = foresta d'America.*

Esempio di rebus a zeppa:

*rete (+P); avana (+S) = pretesa vana.*

Sono stati costruiti anche rebus basati su scarti e zeppe ad un tempo.

**e) I rebus stereoscopici.**

Tali rebus sono presentati mediante due vignette che, differendo tra loro in qualche particolare, mettono in evidenza un'azione che si compirà o che è stata nel frattempo compiuta.

Naturalmente le azioni di cui sopra potrebbero esser rese in modo diverso se non per mezzo di vignette indicanti « tempi » diversi.

Anche di questo rebus esistono varianti (a rovescio, a domanda e risposta, ecc.).

1° ESEMPIO: *vignetta a*): uomo (EN) che parla con ragazzo (T) e donna (A); *vignetta b*): lo stesso uomo che beve del vino tra il ragazzo e la donna (tutti senza più lettere, per far capire che il verbo deve essere al futuro) = *liberà EN tra T, A = libera entrata.*

2° ESEMPIO (a rovescio): *vignetta a*): donna che tiene in mano due bicchieri rotti (nel disegno non vi sono lettere e si capisce quindi che il verbo deve essere in tempo passato); *vignetta b*): i bicchieri rotti (E) sono posati sul tavolo e sulla donna ci sono le lettere MAF = E, *rotti, posò MAF = famoso pittore.*

\* \* \*

L'elenco delle forme derivate del rebus potrebbe continuare, e forse non avrebbe mai fine, in quanto continuamente ne nascono, con varia fortuna. A puro titolo esemplificativo ed a conclusione della trattazione, citerò le frasi polidescritte, l'anarebus, ed i rebus a lettere anticipate e posticipate che, di tanto in tanto, fanno la loro comparsa nel vasto mondo dell'enigmistica popolare.

# **crittografie**

*a cura di Ciampolino*

Nell'enimmistica classica il campo crittografico è sempre stato considerato il più difficile ed ostico tanto da spaventare molti cultori. Cercheremo in queste brevi note di togliere molti pregiudizi in proposito in modo da mettere in giusta luce i pregi di questi giochi e la soddisfazione che procurano all'autore e al solutore.

La diversità sostanziale che intercorre tra questo settore e quello dei poetici (presi nel loro complesso) è che in quest'ultimo l'autore che si accinge a preparare il suo componimento deve fare un'analisi della « combinazione » che vuol utilizzare, mentre il solutore si sforza di fare una sintesi di quanto gli vien proposto per arrivare alla soluzione.

Nel settore crittografico è esattamente l'opposto. L'autore deve fare una sintesi della frase risolutiva, mentre il solutore deve compiere una vera analisi dell'esposto. I casi limiti dello scambio di semplici sinonimi sono in genere da evitare in entrambi i settori.

\* \* \*

Il campo crittografico si può dividere in due grandi sottogruppi che devono essere separatamente trattati: le crittografie di tipo « meccanico » e quelle di tipo « mnemonico ». I due termini non sono sempre perfettamente appropriati ma risulteranno chiari nel corso di questa trattazione. Sia l'uno che l'altro di questi sottogruppi hanno poi diverse suddivisioni che esamineremo dettagliatamente sia dal punto di vista della nomenclatura sia dal punto di vista della tecnica usata dall'autore.

Non è naturalmente possibile tentare di fare un elenco di tutti gli artifici o « chiavi » (come qualcuno vuol chiamarli), che sono stati usati o si possono usare, ma faremo del nostro meglio per farne un'ampia esemplificazione. L'abilità degli autori sta soprattutto nel ricercare e trovare qualcosa di nuovo.

## **CRITTOGRAFIE DI TIPO « MECCANICO »**

Un gruppo di lettere, di numeri o di segni tipografici disposti in un certo ordine, che possono essere letti riferendosi alla loro reciproca posizione o forma, in modo che tale lettura opportunamente spezzata possa

dare una o più parole di senso compiuto legate da un nesso logico, è una crittografia.

Dal punto di vista della nomenclatura possiamo in questo sottogruppo distinguere i seguenti tipi:

- Crittografia pura o semplicemente crittografia
- Crittografia sinonimica
- Crittografia sillogistica

Ognuno di questi tipi può a sua volta avere le seguenti variazioni:

- a domanda e risposta
- a scarto, cambio, zeppa
- a rovescio
- ad antipodo

Gli elementi che concorrono a formare una crittografia sono di tre ordini diversi: l'esposto, la lettura crittografica, la frase (o la parola) risolutiva.

Una parola di senso compiuto che serva di esposto ad una crittografia è sempre una cosa simpatica e fa perdonare all'autore, in molti casi, anche la poca originalità della lettura crittografica che naturalmente è il requisito essenziale.

Eppure molti oggi trascurano l'esposto, tanto da presentare un insieme di lettere o di segni antiestetico, rendendo la crittografia indigesta fino dalla prima lettura.

Non è strettamente necessario che la parola presentata abbia un significato così come sta. Basta sia molto vicina ad una di senso compiuto in modo da far pensare ad un cambio di vocale o di consonante, o ad una aggiunta di una lettera per ben disporre l'animo del solutore.

Per ciò che riguarda la lettura crittografica bisogna ricordare che è specialmente la ricerca di una sigla nuova, di una bella chiave, di una spezzatura perfetta che deve guidare nello studio dei grafici.

Purtroppo oggi è molto difficile far del nuovo dopo i tantissimi giochi ormai pubblicati, ma nessuno si deve spaventare ed anzi la difficoltà degli ostacoli da superare deve essere di maggior sprone.

Non essendo possibile fare un'elencazione anche sommaria delle chiavi crittografiche usate fino ad ora ci sembra comunque utile un rapido esame di certe relazioni accessorie.

**Relazioni matematiche.** — Il più semplice degli artifici è la forma esponenziale. In algebra

$$C^b$$

Si legge  $C$  elevato a  $b$ , o più semplicemente  $C$  a  $b$ . Noi possiamo fare altrettanto. È una convenzione, siamo d'accordo, ma una logica convenzione.

$C^b$  si può leggere però  $C$  a  $b$  oppure  $C$  alla biesima, non  $C$  alla  $b$ .

Anche la lettura:  $a-b-c$  è una posposizione che in algebra non si usa, ma in crittografia è ammesso.

È superfluo dire che  $a$  è preposizione e non voce verbale.

Altri segni algebrici sono o son stati in grande uso:

+ (più)      - (meno)      · (per)      < (minore) ecc.

e senza scendere in particolari si può affermare che ogni espressione algebrica può essere applicata alla tecnica crittografica purchè siano rispettate le leggi ortodosse della matematica.

**Relazioni di posizione.** — Riguardano la posizione di una lettera rispetto al normale (chino, rovescio ecc.) o rispetto ad altre lettere (su, giù, sopra, sotto, imo, presso, a lato, dopo, avanti, in, tra, ecc.).

È da notare che tra gli avverbi di posizione sono spesso usate le sigle « ante » o « anti » eredità dei primi crittografi che se ne servivano per completare qualche rebus. Riteniamo entrambe queste sigle poco consigliabili perchè forme arcaiche.

**Relazioni di grandezza.** — Sono intuitive: grande, piccolo, esile, ampio, minuto ecc. Erano molto in uso in passato.

**Relazioni di quantità.** — Anche queste oggi poco usate: molte, poche, a iosa ecc.

**Numeri romani.** — Era in passato frequente l'uso di numeri romani che essendo composti di lettere maiuscole si prestano a graziosi accoppiamenti.

Pur non consigliandone l'abuso, riconosciamo la legittimità di questo artificio, purché ci si attenga alle regole della scrittura latina. Bisogna cioè tener presente che le unità si possono solo togliere dalle decine, le decine dalle centinaia e così via.

\* \* \*

Sempre restando nell'ambito della lettura crittografica non sarà inutile accennare che le consonanti possono essere indicate in due modi diversi: *B* è *b* o *bi*, *C* è *c* o *ci* ecc.

Nessuna legge vieta di usare anche in uno stesso gioco diversa lettura della stessa consonante, ma è una ineleganza o una stonatura. Non un errore però.

Le lettere dell'alfabeto possono essere considerate sia maschili che femminili.

Al plurale bisogna distinguere: se le consonanti sono usate nella fase risolutiva con il loro segno grafico dovremo sempre ripeterle. Per esempio diremo le *bb*, le *cc* ecc. Usando la grafia fonica diremo le *bi*, le *ci* ecc. Per le vocali si può dire indifferentemente le *a a*, o le *a* ecc., identificandosi le due grafie.

Tra le convenzioni in uso dobbiamo ricordare quelle prese dalla tecnica dell'incastro: *lati*, *ali*, *core*, *centro*.

Non si possono considerare vere e proprie relazioni di posizione, in quanto hanno funzione diversa dalle analoghe *a lato* ed *in*.

Sono state spesso usate impropriamente come nell'esempio

**F I U T A I** (F - I lati di iuta)

in quanto i lati di iuta sono I ed A, non F ed I e bisogna star molto attenti a non cadere in tali errori.

Considerata la parola ORO si può dire che R è il cuore d'ORO non degli O.

Come esempio impeccabile può essere citato quello del Chiamato:

**L U N E** (Un cuore, L, E ale = Un cuore leale).

\* \* \*

Tutte le relazioni citate e le molte altre analoghe che esistono si riferiscono alla tecnica crittografica basata sulla posizione delle diverse lettere costituenti l'esposto.

Attualmente però è in grande auge una tecnica diversa e più moderna introdotta da Il Lupino negli anni 1933-34. In questo periodo furono presentati questi due esempi:

**G E L S O** (S - tolta GELO si à = Stolta gelosia)

**S E N** (Se taci N è SE = SETA CINESE)

dove si nota chiaramente che dalle relazioni di posizione siamo passati ad una forma dinamica (S - tolta) e ad un vero e proprio dialogo tra autore e solutore (Se taci N è SE).

Nella presentazione degli esempi cercheremo di dare risalto a questa diversa tecnica.

Circa la frase o la parola risolutiva dobbiamo ammettere che esaurito il campo dei proverbi, dei modi di dire e delle frasi fatte ci si debba oggi accontentare di parole legate da un nesso logico.

Non ci sembra però che ci dobbiamo scandalizzare per questo. Nell'enigmografia poetica le frasi sono quasi sempre formate da un sostantivo e da un aggettivo. Nel campo crittografico è giusto fare altrettanto.

Naturalmente non bisogna esagerare ed è bene curare che questo sostantivo e questo aggettivo abbiano un significato ben definito e il loro accostamento sia « logico ». Superfluo dire che una bella frase risolutiva conferisce al gioco un pregio non indifferente.

\* \* \*

Prima di passare agli esempi che meglio chiariranno quanto sopra esposto ci sembra conveniente far cenno alla opportunità di aggiungere sempre il diagramma della lettura crittografica alle indicazioni che vengono date al solutore per arrivare alla giusta soluzione.

In passato oltre al tipo di crittografia veniva indicato soltanto il diagramma della frase risolutiva il che rendeva la soluzione estremamente difficoltosa; oggi l'introduzione del diagramma della lettura crittografica, oltre ad eliminare molte varianti, permette l'utilizzazione di « chiavi » assai azzardate ma accessibili estendendo così un campo ormai ristretto di ricerca.

Ci sembra anche opportuno segnalare la cura che devono avere gli autori per evitare i difetti di « equipollenza » tra le chiavi crittografiche e le parti della frase risolutiva.

Equipollenza significa letteralmente equivalenza ed in enigmistica vuol rappresentare l'attinenza che può sussistere tra una relazione usata nella prima lettura e una o più parole della seconda lettura.

Sussiste equipollenza tra « Causano » e « Causa », tra « Radiato » e « Radiatore », tra « Vice » e « Viceré » ecc.

E passiamo ora agli:

### **Esempi di crittografie di tipo « meccanico »**

**Crittografie pure.** — Non hanno bisogno di ulteriori chiarimenti dopo quanto già detto. Sono basate sulle posizioni delle lettere che appaiono nell'esposto. È ammesso l'uso di perifrasi o di definizioni. Anche quando si passa dal significato particolare che appare nell'esposto al significato

generale della frase risolutiva siamo nel campo delle « pure » (per es.: molosso = cane, ara = misura, ecc.).

Crittografia (1-1-8-1-2 = 7-6)

di Penna Nera

**T E C O**

Sol.: *C. O succedon a TE = Cosucce donate*

Crittografia (1-1-1-1-1-6 = 5-2-4)

di Alcide

**B R I O**

Sol.: *L' I - B, R, O dirime = Libro di rime*

Crittografia (1-1-2-1-5-2 = 5-2-5)

di Ambra

**E R E**

Sol.: *E, R ed E, altro no = Erede al trono*

Crittografia (2-2-7-1-1- = 2-7-4)

di Il Chiomato

**T O**

Sol.: *Un po' distano TO = Un podista noto*

Crittografia (5,1,5,4 = 8,7)

di Magina

**E E**

Sol.: *Cassi E, resta tale = Cassiere statale*

Crittografia (2-3-1-7-1-2-1-1- = 9-9)

di Fra Ristoro

**M U T I L A**

Sol.: *In chi è sterile (MULA) v' àn T, I = Inchieste rilevanti*

Crittografia (1-1-1-1-6 = 2-5-3)

di Ciampolino

**L E S**

Sol.: *L, E a S previe = Le aspre vie*

Crittografia (6-1-4 = 4-1-6)

di Il Lupino

**T E S T A**

Sol.: *Annida T TESA = Anni d'attesa*

Crittografia (2-8-1-3 = 7-1-6) di Paolino

**O T R E**

Sol.: *Se tacciamo T, ORE = Setacci a motore*

Crittografia (4-1-1-1-6-3 = 9-2-5) di Il Mago Verri

**P R O P R I O**

Sol.: *Cava l' I e ridici PRO = Cavalieri di Cipro*

Crittografia (1-1-7-2-2- = 4-9) di Il Valletto

**D O T E**

Sol.: *D, O secolor àn TE = Dose colorante*

\* \* \*

**Crittografie sinonimiche.** — Si differenziano dalle « pure » ora viste, unicamente perchè si arriva alla soluzione attraverso l'uso di un sinonimo. La tecnica è identica per i due tipi.

È da notare che l'uso del sinonimo deve essere ben appropriato e indispensabile o perché le lettere che occorrono non sono nella parola che appare nella frase risolutiva o perché può servire per ottenere un bell'esposto che abbia significato compiuto. Si deve quindi evitare di usare un sinonimo per trarre in inganno il solutore o peggio ancora per partecipare ad un concorso di crittografie sinonimiche.

Crittografia sinonimica (2,2,1,1,2,6,2 = 6,2,8) Poirot

**U M B E R T O I I D I S A . O I A**

Sol.: *Dì vi s' à di maggio re = Divisa di maggiore*

Crittografia sinonimica (1-7-1-3-1-1- = 5-9) di Simon Mago

**E I A**

Sol.: *T' integra d' EVO (ETA) l' I = Tinte gradevoli*

Crittografia sinonimica (6-3-5-8 = 6-3-5-8) di Piripicchio

**S A L A R I O**

Sol.: *Camera (SALA) con acqua corrente (RIO) = Camera con acqua corrente*

Crittografia sinonimica (1-1-1-5-3-5 = 8-8) di *Ser Luco*

**P R O G E S S I**

Sol.: *P, R, O, poste con CRETE (GESSI) = Proposte concrete*

Crittografia sinonimica (8-1-4-5-1-5 = 8-1-4-5-6) di *Peucezio*

**E . I S A R O**

Sol.: *Impronta D, onde SULLA (EDISARO) s'abbia = Impronta d'onde sulla sabbia.*

Crittografia sinonimica (1-1-1-6-1-3- = 6-7) di *Marin Faliero*

**F A T T O**

Sol.: *V' à l' IDONEO (ATTO) F ita = Valido neofita*

Crittografia sinonimica (2-1-2-4-7- = 5-2-9) di *Ecam*

**C A L V E**

Sol.: *Se L va, dici MINIERE (CAVE) = Selva di ciminiere*

Crittografia sinonimica (3-2-6-4- = 7-8) di *La Mucci*

**. O S T E .**

Sol.: *Con ci saprem ESSA (COSTEI) = Concisa premessa*

Crittografia sinonimica (2-1-3-1-7- = 7-7) di *Feri*

**C A S A S I G N O R I . .**

Sol.: *Fà L con E maniero (CASA SIGNORILE) = Falcone maniero*

Crittografia sinonimica (8-9-1-1 = 8-3-8) di *Mister Jolly*

**V . G O R E**

Sol.: *Fortezza (VIGORE) conferito I è = Fortezza con feritoie*

Crittografia sinonimica (3-8-2-5-7 = id.) di *Alto*

**G E L O . O N N . . L . N E**

Sol.: *Una freddura di grand'effetto [gonnellone]*

**Crittografie sillogistiche.** — In enigmistica il termine «sillogistico» ha un valore diverso da quello giustamente attribuitogli dai filosofi, ma tenuto conto che gran parte della nostra nomenclatura è convenzionale ci sembra ben appropriato.

In questa crittografia si arriva alla soluzione prima facendo la lettura crittografica e poi un ragionamento consequenziale.

Qualche esempio chiarirà bene questo concetto.

Crittografia sillogistica (3-3-6-3-6 = 3-3-6-3-6) de *Il Valletto*

**P R U . . . . . S S I M O**

Sol.: *Chi non risica (PRUDENTISSIMO) non rosica (perché è senza denti) = Chi non risica non rosica*

Crittografia sillogistica (5-1-1-5 = 5-7) di *Ciampolino*

**. A T . I A P + R**

Sol.: *Sommi P, R esuli (perché sono fuori della Patria) = Sommi presuli*

Crittografia sillogistica (3-11 = 3-11) di *Giusto*

**S U D O R E**

Sol.: *Ore pomeridiane (perché dopo mezzogiorno: SUD) = Ore pomeridiane*

Crittografia sillogistica (2-7-7 = 7-7) da *Il Nocchiero*

**P R E Z I O S A**

Sol.: *Un parente (ZIO) stretto (perché nella PRESA) = Un parente stretto.*

Crittografia sillogistica (9-6 = 9-6) di *Don Abbondio*

**F U N E S T I**

Sol.: *Cardinale (EST) legato (perché è tra le FUNI) = Cardinale legato.*

\* \* \*

I tre tipi di crittografie «meccaniche» che abbiamo elencato, come abbiamo detto sopra possono avere altre variazioni che ora esemplifichiamo:

— **A domanda e risposta.** Quando si arriva alla soluzione attraverso la forma interrogativa. Per cui abbiamo:

Crittografia a domanda e risposta (1-5-?-2-2-4 = 8-2-4)

di *Fra Ristoro*

**C A S T A**

Sol.: *T appar ? si, in CASA = Tapparsi in casa*

Crittografia sinonimica a domanda e risposta (4-1-9-?-2 = 8-8)

di *Lilianaldo*

**A R A B . S C O**

Sol.: *Coll' E Ghirigoro (ARABESCO) ? Si = Colleghi rigorosi*

Crittografia sillogistica a domanda e risposta (1-1-8-?-2 = 5-7)

di *Fioretto*

**G U A R I**

Sol.: *R è giocondo ? no (perché è nei GUAI) = Regio codono.*

— **A scarto, cambio, zeppa.** Quando si arriva alla soluzione dopo aver effettuato uno scarto, un cambio di vocale o di consonante, una zeppa nella lettura crittografica. Raramente appaiono tra le sinonimiche e le sillogistiche. Abbiamo così:

Crittografia a scarto (4-6-1 = 5-5)

de *Il Lupino*

**O**

Sol.: *SoLa vedesi O = Soave desio*

Crittografia a cambio di consonante (4-1-1-2-1-4 = 6-7)

de *Il Lupino*

**O M A G G I O**

Sol.: *Dopo l' O si à mese (MAGGIO) = Popolo siamese*

Crittografia a zeppa (3-2-4-1-1 = 6-6)

de *Il Lupino*

**R A P A**

Sol.: *Qui la RAPA c'è = Aquila rapace.*

— **A rovescio.** Quando si arriva alla soluzione dopo una lettura a rovescio. Sono poco usati seppure di vecchissima data. Recentemente rimessi in luce sulla rivista « Bajardo » sono risultati meno ostici in quanto

il diagramma della lettura crittografica aiuta molto il solutore. Gli esempi chiariranno il meccanismo.

Crittografia a rovescio (7-1-2-1 = 11) di *Ser Brunetto*

**. . . . P**

Sol.: *Omissis e la P = Palesissimo*

Crittografia a rovescio (2-1-1-1-7-1 = 5-2-6) de *Il Dragomano*

**B B R**

Sol.: *Ai B B a ridosso R = Rosso di rabbia*

Crittografia a rovescio (1-4-6-1 = 6-1-5) de *Il Dragomano*

**C R O M A**

Sol.: *E Roma Dietro C = Cortei d'amore*

— **Ad antipodo.** Quando si arriva alla soluzione dopo una lettura ad « antipodo » secondo la convenzione in uso nella « enigmistica poetica » (donna = danno). Anche queste crittografie sono state particolarmente curate su « Bajardo ». Questi esempi sono sufficienti per rendere chiaro il meccanismo:

Crittografia ad antipodo (1-1-1-2-1-5 = 5-6) di *Lilianaldo*

**S N E L L A**

Sol.: *V' à S ov' è NELLA = Valle nevosa*

Crittografia ad antipodo (1-1-2-3-4 = 4-7) di *Re Enzo*

**M O R I R E**

Sol.: *V' è RI tra MORE = Vero martire*

Crittografia sinonimica ad antipodo (5-2-4 = 4-2-5) di *Lacerbio*

**G A L E A**

Sol.: *Colla Gi DADO (ALEA) = Coda di gallo*

Prima di chiudere questo capitolo ci sembra opportuno far presente che in passato si usava definire « monoverbo » una crittografia che aveva per soluzione una sola parola.

Attualmente solo « Il Labirinto » conserva questa terminologia.

Siccome ormai ben raramente compaiono crittografie aventi per soluzione una sola parola, tale distinzione è più formale che sostanziale. Ad ogni modo niente cambia per ciò che riguarda la tecnica e il modo di comporre e risolvere. Non si usa indicare per i « monoverbi » se era necessario ricorrere al « Sinonimo », ma non bisogna dimenticare che in passato nemmeno per le crittografie era precisato questo particolare.

Naturalmente nessuno nega l'importanza che i « monoverbi » hanno avuto nel primo periodo formativo della tecnica crittografica (1890-1920), ma un esame approfondito di questa evoluzione esula dagli scopi di queste elementari « lezioni ».

### CRITTOGRAFIE DI TIPO « MNEMONICO »

Abbiamo compreso in questo sottogruppo tutte le crittografie basate non sulla relazione delle lettere o dei segni che compongono l'esposto, ma sul significato dell'esposto preso nel suo complesso.

Sono qui presi in esame i seguenti tipi:

- Crittografia mnemonica
- Crittografia a frase
- Giochi poetici esposti in forma crittografica
- Giochi geometrici esposti in forma crittografica

che tratteremo separatamente.

**Crittografia mnemonica.** — Ci piace ricordare di questa una definizione data dal compianto Stelio su Fiamma Perenne nel 1940:

« La crittografia mnemonica come va intesa nella sua concezione e nel suo significato, deve avere un esponente tale che per suo valore letterale (Gemma = brocca di rame) per la sua particolare attribuzione (Serpente di mare = l'invenzione della stampa) per quello che rappresenta (Nove capovolto = lo vedi come sei), per l'azione (Schiaffo = colpo di mano) e funzione sua propria (Greca = classifica generale) richiami alla mente una frase tutta d'un blocco »).

Nessun dubbio quindi sulla necessità del doppio senso e sulle unità concettuale della frase.

Sono state create una cinquantina d'anni or sono quando era in auge esporre quali rebus molti versi della Divina Commedia. Le prime mnemoniche erano in genere solo delle parafrasi e si prestavano a numerose varianti. Solo in un secondo tempo prendevano l'attuale aspetto di vere e proprie frasi bisenso.

\* \* \*

Si è spesso abusato di questo tipo di gioco sulle nostre Riviste, ma non dobbiamo per ciò sminuirne l'indiscutibile merito. Si sono visti esempi impeccabili in cui la frase bisenso nasceva spontanea, senza storture, da generare entusiasmi.

Anche chi si avvicina per la prima volta all'enigmistica classica si rende conto con facilità del meccanismo di questi giuochi e ne riconosce l'intima bellezza. Molti enigmisti che prima non avevano mai risolto e tanto meno composto un crittografico, han lasciato il loro pregiudizio proprio per merito delle mnemoniche.

L'autore deve però guardarsi dai due peggiori nemici di questa crittografia: i falsi derivati e i sinonimi.

I primi furono usati la prima volta per scherzo e poi invece penetrarono nelle nostre riviste tanto che furono pubblicate mnemoniche come tali pur utilizzando falsi derivati. Altri ne pubblicò o in gare speciali o comunque precisando che si trattava di « mnemoniche a falso derivato ».

Riteniamo che sia bene dare l'ostracismo a questa deviazione. Riportiamo un esempio proprio da non imitare:

**S E R V A**

Sol.: *Donna sportiva (falso derivato di « sporta »)*

Anche lo scambio di sinonimi è da evitare benché in passato siano state gabbellate spesso per mnemoniche crittografie di questo genere:

**MOTIVO GRAVE**

Sol.: *Aria pesante.*

**IMPRECAZIONI ARMONIOSE**

Sol.: *Accidenti musicali.*

Pure la parafrasi non riscuote i nostri favori. Esempio:

**CONSEGNARE IL PENNECCHIO**

Sol.: *Dare del filo da torcere*

E passiamo ora agli esempi di vere mnemoniche che chiariranno la tecnica di questi giuochi meglio di molte spiegazioni.

Crittografia mnemonica (2-6-8)

di *Aramis*

**U S U R A**

Sol.: *Il frutto proibito*

Crittografia mnemonica (2-5-3-5-)

di *Nello*

**C E N E R E**

Sol.: *La prova del fuoco*

Crittografia mnemonica (7-1-7) di Tamerlano

**BACIO DI GIUDA**

Sol.: *Segnale d'arresto*

Crittografia mnemonica (5-2-5-8) di Marin Faliero

**ENERGETICO**

Sol.: *Causa di forza maggiore*

Crittografia mnemonica (8-2-5-6) di Zoroastro

**PIGRISSIMO**

Sol.: *Poltrone di primo ordine*

Crittografia mnemonica (2-4-5-7) di Carcavaz

**INSEGNA AL NEON**

Sol.: *Il lume della ragione*

Crittografia mnemonica (8-1-6) di Ciampolino

**DESIDERIO D'EVASIONE**

Sol.: *Reazione a catena*

Crittografia mnemonica (8-2-5) di Il Manesco

**BIDONI**

Sol.: *Fratelli di latte*

Crittografia mnemonica (1-6-8-3-8) di Sofos

**SEPOLTURA GRATUITA**

Sol.: *L'ultima dispensa dei Miserabili*

Crittografia mnemonica (5-2-10) di Il Mago Bacù

**NON BACIATEMI**

Sol.: *Freno ad espansione*

Come ben si vede si tratta di vere e proprie frasi bisenso. Dagli esempi citati appare chiaro che nell'esposto non devesi mettere nessun articolo a meno che la soluzione non sia una frase continuativa dell'esposta, come nel bell'esempio di *Lino Sasso*:

**L'ENIGMISTICA**

Sol.: *Serve a spasso.*

\* \* \*

**Crittografie a frase.** — Parenti molto prossime delle mnemoniche sono le « crittografie a frase » che sono basate sul meccanismo della « frase doppia ».

Furono presentate per la prima volta nel 1926 da *Il Lupino* con questo esempio ormai classico:

**P U L C I N I**

Sol.: *Eran uova = Era nuova*

A questo seguì il non meno famoso

**C A M E L I A**

de *Il Valletto*

Sol.: *Fior inodoro = Fiorino d'oro*

Non c'è molto da dire per la parte tecnica. Meglio chiariranno gli esempi.

Sono da evitare i falsi derivati, mentre qualche concessione può essere fatta per i sinonimi in quanto la doppia lettura giustifica la presentazione di una crittografia basata sui sinonimi.

E passiamo senz'altro agli esempi:

Crittografia a frase (2-5-6 = 7-6)

di *Il Valletto*

**F O L K L O R I S M I**

Sol.: *An gusto locale = Angusto locale.*

Crittografia a frase (7-2-1-5 = 9-6)

di *Il Valletto*

**S A L U Z Z O**

Sol.: *Pellico là s'onora = Pellicola sonora*

Crittografia a frase (2-7-5 = 7-7)

di *Il Valletto*

**G L A D I A T O R E**

Sol.: *In certame moria = Incerta memoria*

Crittografia a frase (7-5 = 5-7)

di *Ciampolino*

**S A L A D I L E T T U R A**

Sol.: *Lèggevi gente = Legge vigente*

Crittografia a frase (6-2-3 = 5-1-5) di *Alfiere di Re*

**F A N C I U L L A**

Sol.: *Tenera di età = Tener a dieta*

Crittografia a frase (3-1-5 = 5-1-3) de *Il Toscanese*

**P A R I S I N A**

Sol.: *Ugo l'adorò = Ugola d'oro*

Crittografia a frase (2-5-7 = 9-5) di *Lilianaldo*

**P U D O R I F E M M I N I L I**

Sol.: *Di caste riserbi = Dicasteri serbi*

Crittografia a frase (2-6-4 = 6-6) di *Ser Lucco*

**C A N T I N E F R I G O R I F E R E**

Sol.: *An gelidi vini = Angeli divini*

Crittografia a frase (4-7 = 6-5) di *Ser Cià*

**D O C I L I G I U M E N T E**

Sol.: *Miti cavalle = Mitica valle*

Crittografia a frase (15 = 6-9) di *Dado*

**R I S O L U T I S S I M E**

Sol.: *Stradeterminate = Strade terminate*

Qualche volta, seppur raramente, queste crittografie sono state presentate anche a domanda e risposta. Ne citiamo due esempi:

Crittografia a frase a domanda e risposta (3-4-5-?-2 = 7-1-6)

di *Simon Mago*

**S T R E N N A**

Sol.: *Per dono dassi ? si = Perdono d'Assisi*

Crittografia a frase a domanda e risposta (1-2-5-?-2 = 6-4)

da *Il Gagliardo*

**C A N N O L O V U O T O**

Sol.: *A la crema ? No = Alacre mano.*

\* \* \*

**Giochi poetici esposti in forma crittografica.** — Queste crittografie sono state particolarmente studiate e valorizzate nel 1925 dall'Alfiere di Re dopo che erano apparsi solo alcuni esempi di anagrammi.

Riteniamo che il primo esempio sia del 1921. Nella Diana Alteno venne pubblicato questo

Anagramma crittografico (11)

di *Ugone*

**B U I O P E S T O**

Sol.: *Tenebrosità esorbitante*

\* \* \*

L'Alfiere di Re aprì una vera e propria nuova via nel campo crittografico estendendo questa tecnica alla sciarada, ai cambi ai diminutivi ecc.

Prima di esaminare la nomenclatura usata dalle Riviste per questi giochi riteniamo opportuno definire alcuni particolari tecnici che possono essere di guida ai nuovi autori.

L'esposto deve essere breve, di una sola parola o almeno di poche parole a concetto unico. Se consideriamo l'esempio

**D O T T I A R I P O S O**

che ha per soluzione « *sapientoni pensionati* », vediamo subito che non può essere considerato un gioco crittografico. È basato su sinonimi (dotti = sapientoni, a riposo = pensionati) e quindi avrebbe potuto essere presentato tra i giuochi brevi della parte poetica.

Ci piace invece riportare l'esempio perfetto, genalissimo di *Re Enzo*:

**P E C O R E L L A**

Sol.: *Bestiola tosabile*

Gli autori però non devono pretendere che il solutore sulla scorta di una parola arrivi a compiere un'analisi che lo conduca a una soluzione chilometrica.

Risolvere non vuol dire indovinare. Nell'esposto devono esserci tutti gli elementi per arrivare alla soluzione con un umano sforzo mnemonico. A questo proposito vogliamo ricordare la prima frase anagrammata crittografica che l'Alfiere di Re presentò nel Settembre 1925 su Diana d'Alteno.

L'esposto era

**B U R L E**

da cui il solutore doveva trarre:

*Le fece il Pievano Arlotto il poeta novellier faceto.*

Una nota in calce, avvertiva che l'ultima parola della prima frase era Arlotto e questo doveva dare il bandolo della soluzione (a chi conosceva le burle del Pievano Arlotto). Rimane però il fatto che una soluzione simile non scaturisce dall'esposto ed è bene invece che ogni autore si immedesima nello sforzo che dovrà fare il solutore.

Negli anni che seguirono il 1925 apparvero molti giuochi poetici esposti in forma crittografica estendendo gli esempi, come abbiamo detto, alla sciarada, all'alternata, ai diminutivi, ai derivati, alla frase bifronte, ecc. Si può dire che quasi tutti i tipi già trattati nell'enigmografia poetica sono stati poco a poco presentati in forma crittografica. A rigore di logica potrebbero essere presentati anche quelli — come il logogrifo ci sembra — fino ad oggi ignorati.

Purché naturalmente rispondano alle norme rigorose dell'enigmografia poetica per la combinazione e la tecnica crittografica sopra accennata. Per esempio, se uno volesse fare appunto un logogrifo, dovrebbe attenersi alle leggi dei logogrifi (se nella parola base ci sono lettere ripetute due o più volte, almeno una parola parziale deve avere le stesse due o più lettere).

\* \* \*

Passando alla nomenclatura dobbiamo constatare che non tutte le riviste sono concordi nel chiamare questi giuochi semplicemente: anagramma, frase anagrammata, sciarada ecc., come noi riteniamo giusto.

C'è chi usa scrivere: anagramma crittografico ecc. Non ci sembra necessaria l'aggiunta in quanto le crittografie son sempre ben distinte dai giochi poetici, anche quando sono intercalate a questi. Non è però questo un gran male.

C'è invece poi chi vuol aggiungere « a senso continuato » e ci sembra che questa precisazione oltre che superflua sia dannosa in quanto può generare dubbi nei meno esperti. Il « senso continuato » è implicito in questo tipo di giuoco.

Frase anagrammata (2-9 = 2-3-6)

de *Il Maremmano*

**M A R E D I C A P R E R A**

Sol.: *Il Guardiano di una gloria*

Frase anagrammata (2-5-6 = 1-1-5-1-5)

di *Ciampolino*

**G E N T I L F A R F A L L E T T A**

Sol.: *La Vispa Teresa l'ha vista e presa*

Frase anagrammata (2-8 = 5-6)

de *Il Veronese*

**F R A N C E S C O**

Sol.: *Il mansueto umile Santo*

- Anagramma (9) di Favolino  
**B E F A N A**  
 Sol.: *Recondita donatrice*
- Anagramma (7) di Re Enzo  
**C L U B**  
 Sol.: *Società esotica*
- Anagramma (7) di Alfa del Centauro  
**R I T O R N E L L O**  
 Sol.: *Arietta iterata*
- Anagramma a frase (2-6 = 8) di Fioretto  
**V A N G E L O**  
 Sol.: *La verità rivelata*
- Anagramma a frase (11 = 2-5-4) di Cielo d'Alcamo  
**G R A N B R E T A G N A**  
 Sol.: *Dominatrice di cento mari*
- Anagramma a frase (4-6 = 10) de Il Valletto  
**T R I E S T E**  
 Sol.: *Casa nostra sacrosanta*
- Frase anagrammata divisa (8-8 = 5 + 5 + 6) de Il Troviero  
**U R A G A N O**  
 Sol.: *Violenta tempesta: vento, lampi, saette*
- Sciarada (3 + 6 = 9) di Fra Ristoro  
**C A R T A D' I D E N T I T A**  
 Sol.: *Con notati connotati*
- Sciarada alterna (7 = 1 + 2 + 4) di Ciampolino  
**G L A N D O L E S E B A C E E**  
 Sol.: *Cautela a la cute*

- Sciarada incatenata (3 + 4 = 6) de *L'Alfiere di Re*  
**G R E P P I A**  
 Sol.: *Sta alla stalla*
- Intarsio (5 + 5 = 10) di *Favolino*  
**A L T R U I S T A**  
 Sol.: *Offre senza sofferenza*
- Parola progressiva (2-4-7) di *Britannio*  
**C A P E S T R O**  
 Sol.: *Fu fune funesta*
- Cambio d'antipodo (7-2-5) di *Re Renzo*  
**A N G A R I A T A**  
 Sol.: *Vessata da tasse*
- Frase palindroma (1-7-1-7) di *Nello*  
**C A S A L I N G A**  
 Sol.: *È ritrosa a sortire*
- Frase palindroma sillabica (5-6) di *Re Enzo*  
**P R E N D I S O L E**  
 Sol.: *Vesti estive*
- Bisenso (7) de *Il Valletto*  
**V A N G E L O**  
 Sol.: *Massima massima*
- Spostamento d'accento (7) di *Favolino*  
**G A M B I C I N O**  
 Sol.: *Picciolo picciòlo*
- Scarto iniziale (6-5) di *Favolino*  
**A R P A G O N E**  
 Sol.: *Pavido avido*

Falso diminutivo (6-9) di Favolino

**P O V E R T A**

Sol.: *Scarsa scarsella*

Falso prefisso (4-6) di Favolino

**A M B R O S I A**

Sol.: *Vino divino*

Cambio di vocale (7) di Favolino

**L O T T O**

Sol.: *Maschia mischia*

Cambio di consonante (6) di Fazio

**M A T R I M O N I O**

Sol.: *Legame legale*

Cambio di lettera (8) di Nano Puccio

**B A R T O L O M E O   B O S C O**

Sol.: *Illustre illusore*

Cambio d'iniziale a frase (5 = 1-4) di Favolino

**B E L A T O**

Sol.: *Lagno d'agno*

Cambio di consonante a frase (10 = 3-1-6) di Favolino

**D O L C I U M I   I N D I G E S T I**

Sol.: *Pericolosi per i golosi*

Incastro (2-5 = 7) di Tancredi

**T' A M O**

Sol.: *Il detto diletto*

Antipodo (5) di Roccabruna

**A M L E T O**

Sol.: *Folle fello*

\* \* \*

**Giochi geometrici in forma crittografica.** — Nel 1948 venne presentato su Fiamma Perenne il primo esempio di geometrico spesoto in forma crittografica:

Quadrato sillabico (1-2-2-2-2-5-6)

di Ciampolino

**E R E B O**

Sol.: L'AL DI LA  
DI MOL TI (L'AL DI LA DI MOLTI  
LA TI NI LATINI)

Non è che una estensione dei giochi trattati nel precedente paragrafo e per quanto riguarda la tecnica si ricollega perfettamente a quelli.

In modo particolare segnaliamo che la spezzettatura delle frasi deve essere fatta secondo le norme dell'enigmografia poetica. Consideriamo il seguente esempio:

Quadrato sillabico (1-5-2-7-6-3-1-7)

**N O V E L L O U L I S S E**

Sol.: L'A MO RE DI  
MO DER NE SI (L'AMORE DI MODERNE  
RE NE NON A SIRENE NON A DISIATO)  
DI SI A TO

Appare chiaro che la parola « Sirene » è spezzata in modo irregolare. La tecnica della enigmografia poetica non ammette (non può ammettere) questa licenza, per cui si deve concludere che questo giuoco non è « quadrato sillabico », e se proprio volessimo riconoscergli diritto di cittadinanza dovremo definirlo « Lettura quadratica ».

Ciò premesso e precisato che è assai difficoltoso presentare begli esempi di geometrici in forma crittografica, diamo qualche esempio.

Quadro sillabico (9-6-1-5)

di Marmi

**A L C A Z A R**

Sol.: *Splendida dimora d'arabi*

Quadro sillabico (6-4-2-6)

de Il Troviero

**P A L I N S E S T O**

Sol.: *Antico tipo di codice*

Quadro sillabico (2-4-4-2-6) di Margò

**GALENO**

Sol.: *Un nome noto di medico*

Quadro sillabico (4-2-7-7) di Marmi

**SOLE**

Sol.: *Luce di celeste distesa*

Quadro sillabico (5-6-6) de *Il Troviero*

**PALME DI COCCO**

Sol.: *Amate manine tenere*

Quadro sillabico (2-5-2-5-7) di Marmi

**CRONISTI SPORTIVI**

Sol.: *Ci dicono di tante contese*

Quadro sillabico (7-7-6) de *Il Valletto*

**BEGHINE VELATE**

Sol.: *Piccoli coperti litigi*

Quadro sillabico (3-5-3-4-6) de *Il Valletto*

**I FORTI RUSSI**

Sol.: *Nel sonno son laio noioso*

Quadro sillabico (6-2-6-6) de *Il Valletto*

**PARCO GIAPPONESE**

Sol.: *Modico di giallo colore*

Quadrato sillabico (5-2-6-1-5) di Ascanio

**PIOGGIA E SOLE**

Sol.: *Gioco di colori d'iride*

Sebbene il quadrato di tre sillabe per lato sia stato il tipo più diffuso

di geometrico, qualche timido tentativo si è avuto nei triangoli, nelle losanghe nei quadrati di quattro sillabe.

Citiamo a titolo di esempio:

Triangolo sillabico (2-4-7) de *Il Troviero*

**M I N U T E R I E**

Sol.: LE  
CO SE (*LE COSE PICCOLE*)  
PIC CO LE

Losanga sillabica (2-5-2-11-7-1-1) di *Ciampolino*

**I N G O R D A P O S T I N A**

Sol.:  
DI  
NUO VO LA  
DI VO RA TRI CE (*DI NUOVO LA DIVORA-*  
LA TRI CE *TRICE LATRICE C'È*)  
C'È

Quadrato sillabico (2-6-2-6-9-4-4) di *Marmi*

**TESTI DI STORIA DIPLOMATICA**

Sol.: CI DI CO NO  
DI A STU TI (*CI DICONO DI ASTUTI*  
CO STU MA TI *COSTUMATI NOTI TIPI*)  
NO TI TI PI

Abbiamo così concluso queste brevi note sulle crittografie che attualmente compaiono sulle Riviste di Enigmistica classica. Gli esperti del ramo avranno notato che non è stato fatto cenno a quei tipi ormai scomparsi che abbiamo ritenuto opportuno di ignorare, volendo mantenere queste « lezioni » ad un livello di trattazione pratica, senza soffermarsi sulla parte storica della evoluzione crittografica.

Per tali ragioni abbiamo, per esempio, ignorato i seguenti giuochi:

*Monoverbo reciproco*

*Crittografia sillogistica a doppia lettura*

*Crittografie mnemoniche musicali*

ed altre di minore importanza. Per coloro che desiderano approfondire lo studio nel campo crittografico segnaliamo la bella pubblicazione di Fra Ristoro (Diego - Riva - Sassuolo) « *Rebus e crittografie* ».

In questo interessante volume potranno trovare dovizia di esempi di tutti i giochi crittografici.

## indice degli autori

ALCEO	<i>Aldo Fulizio</i>
ALCIDE	<i>Ercole Pessina</i>
ALFA DEL CENTAURO	<i>Guglielmo Jacobucci</i>
ALFIERE DI RE	<i>Alberto Restelli</i>
ALLUMINIO	<i>Leonida Almagioni</i>
ALTO	<i>Alberto Almagioni</i>
ALPA	<i>Aldo Parodi</i>
AMBRA	<i>Arduino Ambrosi</i>
ARAMIS	<i>Rambaldo Fineschi</i>
ASCANIO	<i>Luciano Guidotti</i>
ARSA	<i>Sara DI Luzio</i>
BACCIO	<i>Baccio Bertoni</i>
BAIAMONTE	<i>Carlo Varola</i>
BALDOVINO	<i>Camillo Aleardi</i>
BELFAGOR	<i>Filippo De Vecchi</i>
BOEZIO	<i>Evandro Ferrato</i>
BRITANNIO	<i>Antonio Barontini</i>
BUFFALMACCO	<i>Vittorio Calduzzi</i>
CALCANTE	<i>Giuseppe Varola</i>
CAMEO	<i>Eolo Camporesi</i>
CAPISTRANO	<i>Gianni Giannoni</i>
CARCAVAZ	<i>Carlo Cavazzuti</i>
CECCO DA FIORENZA	<i>Renzo Cecchi</i>
CIAMPOLINO	<i>Cesare Pardera</i>
CIELO D'ALCAMO	<i>Filippo Baslini</i>
CIRIACO DEL GUASCO	<i>Eugenio Gioacchini</i>
DARDO	<i>Dante Donzelli</i>
DON ABBONDIO	<i>Alfredo Natali</i>
DON PALLETTO	<i>Don Paolo Di Pietro e Aldo Vitali</i>
DURDAN	<i>Dante Duranti</i>
ECAM	<i>Ezio Camponovo</i>
ERNANI	<i>Tomaso Eberspacher</i>
FANTASIO	<i>Vincenzo Carpani</i>
FAVOLINO	<i>Mario Daniele</i>
FERI	<i>Federico Taddei</i>

FIORETTO	<i>Ettore Fiori</i>
FOLCHETTO	<i>Edgardo Benedetti</i>
FOLLETTA	<i>Bruno Farroni</i>
FRA RISTORO	<i>Diego Riva</i>
GALEAZZO DI TARSIA	<i>Furio Monteverde</i>
GARISENDO	<i>Arnaldo Bertani</i>
GIGI D'ARMENIA	<i>Luigi Santucci</i>
GIUSTO	<i>Giuseppe Tollis</i>
IBIS	<i>Vittorio Bassi</i>
IL DRAGOMANNO	<i>Domenico Capezzuoli</i>
IL DUCA BORSO	<i>Aldo Santi</i>
IL DUCA DI S. PIETRO	<i>Cesare D'Angelantonio</i>
IL FANTE DI GESSO	<i>Mario Gessaroli</i>
IL GAGLIARDO	<i>Carlo Gagliardi</i>
IL MAGO BACÙ	<i>Angelo Conti</i>
IL MAGO VERRI	<i>Mario Grivel</i>
IL MANCINO	<i>Francesco Mancini</i>
IL MAREMMANO	<i>Virgilio Biagi</i>
IL LUPINO	<i>Giuseppe Pulli</i>
IL NOCCHIERO	<i>Silvio Canepa</i>
IL NOVELLINO	<i>Luigi Raimondi</i>
IL PERSIANO	<i>Dario Del Luca</i>
IL TROVIERO	<i>Mario Musetti</i>
IL TUSCANIESE	<i>Ferdinando Pasquali</i>
IL VALLETTA	<i>Aldo Vitali</i>
IL VERONESE	<i>Fausto Coccia</i>
ISOTTA DA RIMINI	<i>Bruno Farroni</i>
JUVE	<i>Giuseppe Aversa</i>
LACERBIO	<i>Alberico Lolli</i>
LA MORINA	<i>Maria Chiocca a Sartori</i>
LA MUCCI	<i>Alma Cardini</i>
LEMINA	<i>Amea Lambertini</i>
LILIANALDO	<i>Aldo Nugnes</i>
L'ILLUSIONISTA	<i>Cesare Panunzio</i>
LINO SASSO	<i>Emilio Panina</i>
LIU	<i>Maria Almagioni Solimbergo</i>
LUI	<i>Luigi Cadel</i>
MAFALDA	<i>Matilde Capogrossi</i>
MAGINA	<i>Giuseppe Mazzeo</i>

MARAC	<i>Mario Acunzo</i>
MARGHERITA	<i>Margherita Picci Pellini</i>
MARGÒ	<i>Goffredo Marchetti</i>
MARMI	<i>Mario Micaella</i>
MARIN FALIERO	<i>Marino Dinucci</i>
MELAMPO	<i>Filippo Baslini</i>
MINISTRO SAVERIO	<i>Giovanni Petrucci</i>
NEFERTITI	<i>Liliana Grilli</i>
NELLO	<i>Fortunato Amodei</i>
PAGGIO VANNI	<i>Giovanni Papi</i>
PAGGIO FERNANDO	<i>Tomaso Eberspacher</i>
PAN	<i>Adolfo Parentin</i>
PARACELSO	<i>Cesare Della Pergola</i>
PAT	<i>Paolo Todros</i>
PAOLINO	<i>Paolo Ogheri</i>
PENNA NERA	<i>Glauco Barenghi</i>
PICO DELLA MIRANDOLA	<i>Gino Rossi</i>
PIRIPICCHIO	<i>Giuseppe Santi</i>
PRANZO	<i>Enzo Praga</i>
PEDONE DI TORRE	<i>Livio Lucarelli</i>
PEUCEZIO	<i>Giacomo Piccininno</i>
PINABELLO	<i>Giuseppe Pinto</i>
POIROT	<i>Luigi Fagnoli</i>
RE ENZO	<i>Enzo Cavallaro</i>
RENATO IL DORICO	<i>Renato Zaccagnini</i>
ROCCABRUNA	<i>Emilio Zanini</i>
SER BRUNETTO	<i>Adolfo Campogrande</i>
SER CIA	<i>Raffaello Cerasi</i>
SERENA	<i>Teresa Schintu</i>
SER JACOPO	<i>Giacomo Bozzani</i>
SER LUCCO	<i>Carlo Gerini</i>
SIMONETTA	<i>Gabriella Serafini Fracassini</i>
SIMON MAGO	<i>Cesare Bartolini</i>
SOFOS	<i>Guido Fossarelli</i>
STELIO	<i>Giovanni Chiocca</i>
TAMERLANO	<i>Corrado Rosa</i>
TANCREDI	<i>Fortunato Amodei</i>
TIBURTO	<i>Renato Santini</i>
TRAIANO	<i>Dante Agostinelli</i>
VANNI FUCCI	<i>Domenico Amodeo</i>
WERTHER	<i>Gennaro Mendozza</i>
ZOROASTRO	<i>Giuseppe Aldo Rossi</i>

# indice alfabetico

(articoli esclusi)

Anagramma . . . . .	pag.	23
Anagramma ed altri giochi poetici svolti crittograficamente . . . . .	»	132
Anagramma a frase . . . . .	»	41
Anagramma diviso . . . . .	»	42
Antipodo . . . . .	»	65
Antipodo (crittografie ad —) . . . . .	»	124
Bifronte . . . . .	»	64
Bizzarria . . . . .	»	79
Bizzarria (giochi svolti come —) . . . . .	»	81
Cambio . . . . .	»	56
Cambio (crittografie a —) . . . . .	»	123
Cambio di consonante . . . . .	»	56
Cambio di sillaba . . . . .	»	57
Cambio di vocali . . . . .	»	55
Cambio (forme varie) . . . . .	»	58
Cerniera . . . . .	»	54
Crittografie . . . . .	»	114
Crittografie di tipo « meccanico » . . . . .	»	114
Crittografie varie di tipo « meccanico » . . . . .	»	118
Crittografie varie di tipo « mnemonico » . . . . .	»	125
Crittografie pure . . . . .	»	122
Crittografie sillogistiche . . . . .	»	126
Crittografie sinonimiche . . . . .	»	124
Domanda bizzarra . . . . .	»	82
Enigma . . . . .	»	10
Enigmi collegati . . . . .	»	12
Enigmi poetici . . . . .	»	5
Esagono . . . . .	»	88
Ettagono . . . . .	»	90
Falso accrescitivo ed altri falsi . . . . .	»	73
Falso cambio di genere . . . . .	»	70
Falso diminutivo . . . . .	»	72
Fiocco . . . . .	»	99
Forme secondarie di incastri e intarsi . . . . .	»	51
Forme secondarie di sciarade . . . . .	»	49
Frase (crittografie a —) . . . . .	»	132
Frase a cambio . . . . .	»	60
Fraasi a incastro . . . . .	»	30

Fraasi a intarsio . . . . .	pag.	32
Fraasi anagrammate . . . . .	»	34
Fraasi anagrammate divise . . . . .	»	43
Fraasi a sciarada . . . . .	»	25
Fraasi a sciarada alterna . . . . .	»	27
Fraasi a sciarada alterna a frase . . . . .	»	29
Frase doppia . . . . .	»	44
Geometrici (giochi) . . . . .	»	83
Giochi geometrici svolti in forma crittografica . . . . .	»	139
Giochi poetici esposti in forma crittografica . . . . .	»	134
Girorebus . . . . .	»	115
Greca . . . . .	»	93
Incastro . . . . .	»	17
Incastro a frase . . . . .	»	39
Incastro diviso . . . . .	»	46
Indice degli Autori . . . . .	»	142
Indovinello . . . . .	»	6
Indovinello doppio . . . . .	»	10
Intarsio . . . . .	»	19
Intarsio a frase . . . . .	»	39
Logogrifo . . . . .	»	74
Logogrifo acrostico . . . . .	»	75
Logogrifo mesostico . . . . .	»	75
Losanga . . . . .	»	85
Lucchetto . . . . .	»	20
Lucchetto: forme derivate . . . . .	»	52
Meandro . . . . .	»	94
Metanagramma . . . . .	»	78
Metatesi o spostamento . . . . .	»	63
Mnemoniche (crittografie —) . . . . .	»	129
Multirebus . . . . .	»	115
Nodi . . . . .	»	96
Nodo di Salomone . . . . .	»	96
Nodo di Savoia . . . . .	»	97
Nodo . . . . .	»	98
Palindromo . . . . .	»	64
Parallelogramma . . . . .	»	86
Parole e fraasi ad aggiunte e a zeppe . . . . .	»	77
Pentagono . . . . .	»	87
Quadrato . . . . .	»	83
Rebus . . . . .	»	102
Rebus a scarto e a zeppa . . . . .	»	117

Rebus crittografici . . . . .	pag.	107
Rebus: forme recenti . . . . .	»	112
Rebus incatenati . . . . .	»	114
Rebus stereoscopici . . . . .	»	117
Rombo . . . . .	»	85
Rovescio (crittografia a —) . . . . .	»	127
Scambio . . . . .	»	61
Scarto e suoi derivati . . . . .	»	68
Scarto (crittografie a —) . . . . .	»	127
Sciarada . . . . .	»	12
Sciarada a frase . . . . .	»	37
Sciarada alterna . . . . .	»	15
Sciarada a scambio . . . . .	»	47
Sciarada incatenata . . . . .	»	13
Serpentina . . . . .	»	94
Sillogistiche (crittografie —) . . . . .	»	126
Sinonimiche (crittografie —) . . . . .	»	124
Spirale . . . . .	»	92
Spostamento o metatesi . . . . .	»	63
Stella . . . . .	»	90
Trapezio . . . . .	»	86
Triangolo . . . . .	»	85
W (doppio V) . . . . .	»	100
Zeppa (e derivati) . . . . .	»	69
Zeppa (crittografie a —) . . . . .	»	127

*Prezzo L. 1000*

1922

1922

1922