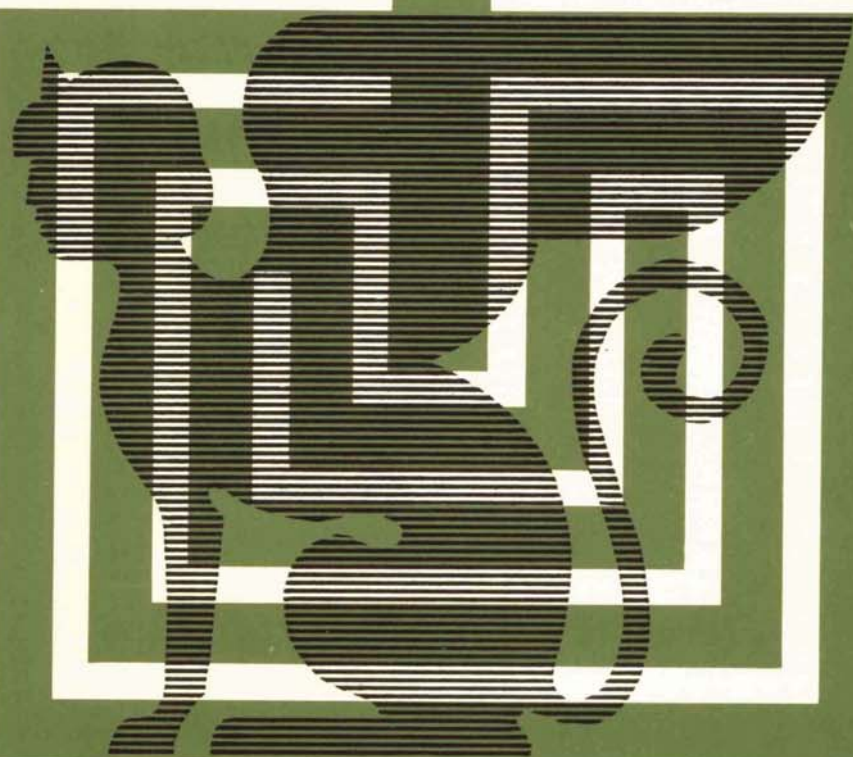


L'ENIGMISTICA



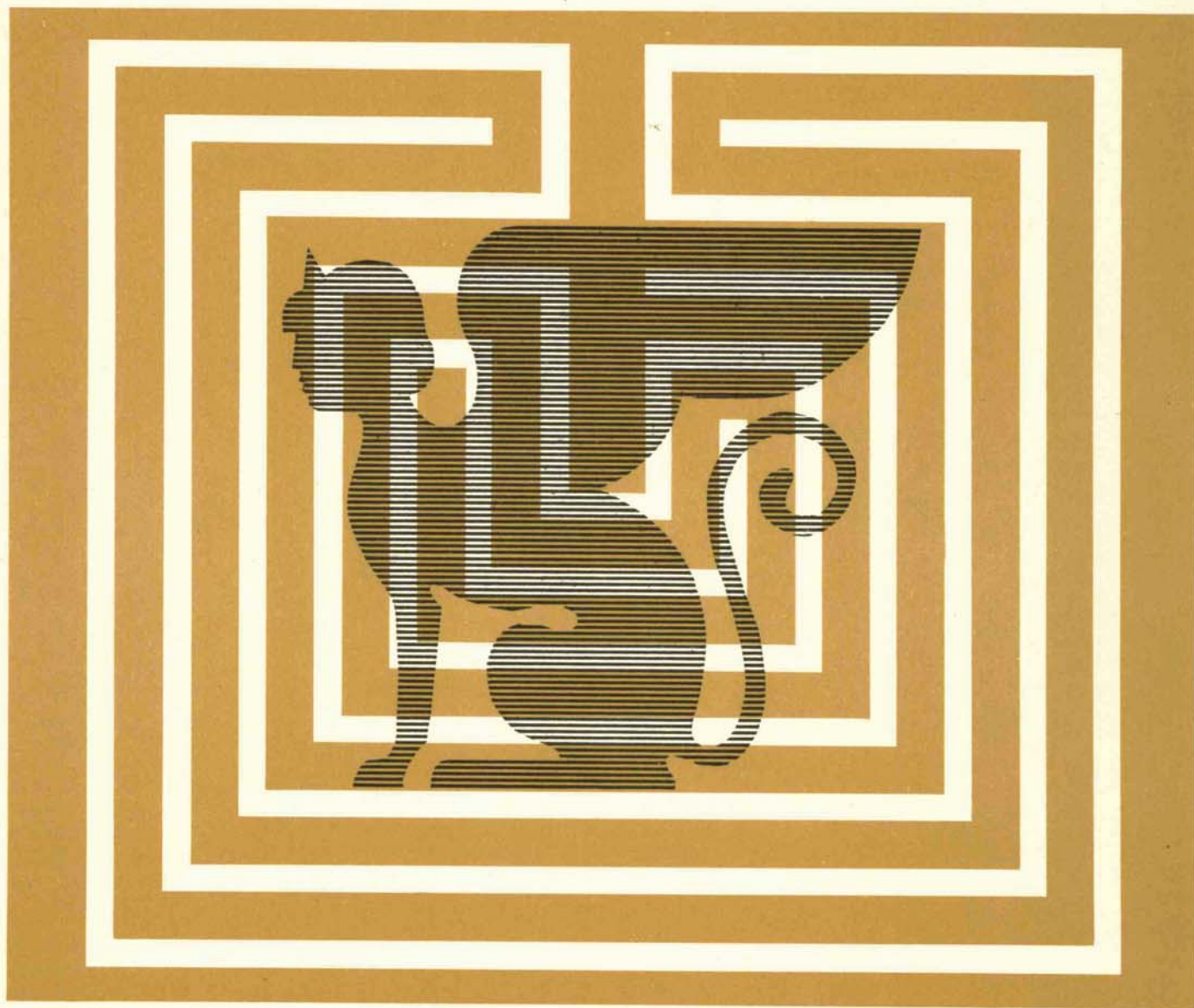
EDIZIONI
LIBREX

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

L'ENIGMISTICA

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

L'ENIGMISTICA



EDIZIONI
LIBREX

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

*Estratto dalla
ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI
a cura di Dino S. Berretta
e Roberto Costa*

*Hanno collaborato:
Corrado Bagni - Filippo Baslini
Mina Benvegna - Piero Bozzolo
Sesto Cavallari - Renzo Cecchi
Luigi Cecchini - Ruggero Dal Negro
Dino Falconi - Renato Giuntini
Guglielmo Jacobucci - Guido Luciani
Enrico Morati - Natale Ramini
Federico Rosa - Luigi Scarambone
Erika Tolu Bianchi*

*Le voci di questo volume sono
state trattate, in particolare, da Cielo
d'Alcamo e Dàmeta*

Che cos'è l'enigmistica

Che cos'è l'enigmistica? Eccone una definizione che ci sembra esauriente: « *L'enigmistica è l'arte di presentare, sotto forma di componimenti in versi, di esposti grafici e di figure, quesiti di cui si è invitati a scoprire il segreto risolutivo (parole o frasi), in esso più o meno velatamente dissimulato con artifici di varia natura* ».

L'enigmistica vera (detta comunemente classica per contrapporla ai cruciverba ed agli altri giochi popolari) è quella coltivata e studiata soprattutto nelle riviste specializzate, che sono una prerogativa quasi esclusivamente italiana. L'enigmistica non può essere considerata come un semplice svago o come un relax domenicale o serale; essa, specialmente in Italia, ha assunto il valore di una geniale palestra dell'intelligenza e la forza di una passione ardente ed affascinante, offrendo ai suoi cultori uno studio serio, disciplinato ed in continuo progresso letterario ed artistico.

I concetti che vi abbiamo brevemente esposti sin qui sono stati desunti dall'autorevole prefazione che il compianto storiografo dell'enigmistica ing. Aldo Santi di Modena (*Il Duca Borso*) ha fatto alla sua magistrale *Bibliografia dell'Enigmistica* pubblicata nel 1952, a Firenze, dalla Sansoni Antiquariato. Alla fine di essa, il Santi così conclude: « *L'enigmistica, da noi specialmente, ha raggiunto in questo secolo un tale grado di sviluppo e di perfezione, da potersi oggi, indubbiamente, considerare una vera forma d'arte, meritevole dell'onore di un capitolo — sia pure l'ultimo — della nostra letteratura* ».

* * *

L'enigmistica è dunque un'arte, che ormai ha la sua interessante storia, le sue norme precise, i suoi cultori appassionati, le sue riviste tecniche, i suoi manuali, la sua bibliografia. Essa, finalmente, ha meritato di essere accolta, con trattazioni di notevole ampiezza, nelle migliori enciclopedie italiane, quali l'Enciclopedia Italiana Treccani, il Dizionario Enciclopedico Italiano, e — da citarsi soprattutto come la più recente — l'Enciclopedia Universale Rizzoli-Larousse.

* * *

La storia dell'enigmistica è — si può dire — quella stessa dell'umanità. In

tutte le epoche ed in tutte le letterature, le allegorie ed i quesiti enigmistici, presenti nel mito classico e nella Bibbia, furono senza interruzione coltivati nei secoli e giunsero sino a noi o negli scritti o nella tradizione popolare, viva fonte di diletto e mezzo di studio del folklore. L'indovinello e l'enigma si può dire appartengano, infatti, alla pari del proverbio, a quel genere di letteratura universale e tradizionale che non conosce limitazioni di tempo, di lingua o di popolo. Nel Medioevo tali componimenti raggiunsero una diffusione straordinaria e divennero, com'è noto, uno dei più graditi passatempi dei monaci, nella solitudine del chiostro.

Senza risalire agli enigmi biblici di Sansone e di Salomone o a quelli leggendari della Sfinge e di Edipo, è noto che, fin dalla più remota antichità, poeti, letterati e filosofi si dilettarono di comporre, proporre, e risolvere enigmi, incominciando da Omero che, come vuole la leggenda, sarebbe morto di crepacuore per non aver saputo risolvere un indovinello proposto da certi pescatori. Non mancano enigmi nel Corano ed in raccolte letterarie arabe e persiane; ed Egizi e Greci li ebbero in grande onore. Nell'antica Roma lasciarono arguti componimenti enigmatici Cicerone, Virgilio, Quintiliano ed Ausonio. Apuleio scrisse un *Liber ludicrorum et griphorum*, purtroppo andato perduto e, nel IV secolo d.C., Simposio compose cento indovinelli in versi (di tre esametri ciascuno), molto pregevoli. Tra i nostri letterati possono considerarsi enigmografi (ossia scrittori di enigmi, forse... senza saperlo) Dante, Petrarca, Leonardo da Vinci, Ariosto, Redi, Galileo, Goldoni, Gozzi, Monti, Giusti (chi non ricorda il suo *Lo Stivale*, bellissimo enigma tra l'immaginoso e il descrittivo?), Minghetti, Gioberti, Alfieri, Mamiani, P. Ferrari, Cavallotti e molti altri. Veri e propri enigmisti, autori di raccolte di enigmi e di indovinelli esposti per lo più in sonetti, furono G. C. Croce (l'autore, fra l'altro, di Bertoldo e Bertoldino), Michelangelo Buonarroti il Giovane, A. Malatesti e vari altri, le cui opere, in parte ristampate nel secolo scorso, sono tuttora molto ricercate dai collezionisti (per una più estesa trattazione: v. alla voce *enigma*).

Attualmente, come già si è detto, l'Italia può a buon diritto considerarsi come la prima « potenza » enigmistica del mondo, non solo per l'elevato grado di perfezione cui la *sistemica enig-*



Amour fait moult sargent dely se mesle



Car mes cinq sens sont en travail pour celle



De qui louange



Ast ore est anoblie



Cest mon escu envers melancolie



Et mon deposit, mon



Mire et ma tutelle

Enigmistica figurata: rebus francesi all'antica, tolti dal « Rondeaux d'amour composés par signification » (sec. XVI).

mistica è da noi giunta, ma anche per le numerose schiere di *enigmografi* valentissimi e di *abili solutori*, che trovano nelle riviste classiche d'alta scuola (1), nonché nelle rubriche enigmistiche delle riviste popolari specializzate e dei periodici d'informazione, un campo molto vasto di prova per la loro intelligenza, per il loro diletto e per il loro agonismo.

* * *

L'enigmistica (2) si può suddividere in tre grandi sezioni:

- A) *Enigmistica poetica, esposta in versi.*
 B) *Enigmistica grafica, esposta mediante segni grafici (lettere, parole, interpunzioni, numeri, ecc.).*
 C) *Enigmistica figurata, esposta mediante illustrazioni più o meno complesse.*

* * *

A) L'ENIGMISTICA POETICA

Una classificazione degli schemi dell'enigmistica poetica fu fatta per la prima volta da Demetrio Tolosani (*Bajardo*) e Alberto Rastrelli (*L'Alfiere di Re*) nel loro famoso manuale, edito a Milano da Hoepli nel 1926 e ristampato nel 1938. Alla classificazione stessa si attenero l'ing. Aldo Santi (*Il Duca Borso*) nell'Enciclopedia Italiana Treccani ed altri autori di trattati usciti nel dopoguerra.

Nella presente esposizione adotteremo un sistema molto più razionale, oseremo dire *scientifico*, che si presenta vantaggioso soprattutto per coloro che desiderano abbracciare in un solo rapidissimo sguardo l'intero panorama della nostra arte. Tale sistema è stato recentemente elaborato e diffuso da Guglielmo Jacobucci (*Dàmeta*), validissimo teorico dell'enigmistica e collaboratore di questa monografia.

* * *

L'enigmistica poetica si può distinguere, dal punto di vista tecnico-operativo, in sei grandi settori (3).

1° SETTORE

Schemi enigmistici che presentano una sola parola o breve frase, senza alterazione alcuna ed a significato unico. Appartengono a questo settore due soli schemi, d'altronde molto importanti: *l'enigma* e *l'indovinello*.

2° SETTORE

Schemi enigmistici che presentano parole o frasi ottenute da altra parola o

frase, mediante alterazione nella disposizione di lettera o di lettere o dell'accento tonico, oppure prendendo in considerazione altro od altri loro significati.

Appartengono a questo settore le seguenti categorie di schemi:

a) *parole o frasi con altro significato: bisenso* (es.: mandarino: dignitario e frutto), *polisenso* (es.: bussola: strumento, uscio, portantina);

b) *parole o frasi alterate nell'accento tonico: spostamento d'accento* (es.: pure, puré);

c) *parole o frasi ravvicinate, oppure incastrate le une nelle altre, oppure intarsiate fra loro, in modo da formare una parola od una frase risolutiva: sciarada* (es.: scia + rada = sciarada), *incastro* (es.: AGO, polo = ApoloGO); *sciarada alterna* (es.: CANE, pira = CApiNEra); *intarsio* (es.: PANNA, ladra = PALaNDraNA);

d) *parole o frasi rovesciate (lette. cioè, da destra e sinistra): bifronte* (es.: enoteca - acetone), *bifronte palindromo* (es.: anilina); (4)

e) *parole o frasi a spostamento letterale o sillabico: spostamento* (detto anche *metatesi* (es.: moscaio - mosaico); (5).

f) *parole o frasi a scambio letterale o sillabico: scambio* (es.: marchesa - maschera); (6)

g) *parole o frasi rovesciate ed a contemporaneo spostamento di lettera o di sillaba da un estremo all'altro: antipodo* (es.: balocco - boccola); (7)

h) *parole o frasi sconvolte nelle loro lettere o sillabe: anagramma* (es.: travaglio - giravolta). (8)

3° SETTORE

Schemi enigmistici che presentano parole o frasi ottenute da altra parola o frase, mediante derivazioni o flessioni di natura apparentemente grammaticale o glottologica, oppure mediante parentele lessicali del tutto false.

Appartengono a questo settore i seguenti schemi: *falso prefisso* (es.: fiuto, rifiuto), *falso suffisso* (es.: sole, solino), *falsa desinenza* (es.: comare, comò, comando), *falso contrario* (es.: partito - nel senso di organizzazione politica - e arrivato) ecc.

Tutti questi schemi e gli altri schemi consimili sono trattati in un unico capitolo: il falso derivato. (9)

4° SETTORE

Schemi enigmistici che presentano parole o frasi ottenute da altra parola o

frase, mediante scarto, aggiunta o cambio di lettera o di lettere.

Appartengono a questo settore le seguenti categorie di schemi:

a) *caduta di lettera o di sillaba o di lettere o di sillabe; scarto di lettera o di sillaba: scarto* (es.: birillo, brillo), *lucchetto* (es.: casco-scovolo = cavolo), *cerniera* (es.: topo, tempo = totem), *sciarada incatenata* (es.: buratti, tino = burattino), *sciarada progressiva* (es.: madri, maga, male = madrigale), *sciarada regressiva* (es.: ceto, lato, mento = celamento). (10)

b) *Impiego di parte delle lettere di una parola per la costruzione di altre parole, in pluralità di combinazioni, con caduta, nei confronti di ciascuna combinazione, delle lettere che non servono: logogrifo* (es.: da spregiudicato: Gesù, Cristo, Pietro, Giuda, Iscariote, ecc.).

c) *Aggiunta di lettera o di sillaba: zeppa* (o *aggiunta*) (es.: scarpa, sciarpa). (11)

(1) Attualmente si pubblicano in Italia le seguenti riviste classiche: *Penombra* (Forlì), *Il Labirinto* (Roma), *Le Stagioni* (Napoli) e *Aenigma* (Genova). Alcune riviste popolari, quale *Domenica Quiz* di Rizzoli, contengono ottime rubriche di *enigmistica classica*.

(2) Intendiamo con questo termine l'enigmistica classica, essendo quella popolare impropriamente con esso designata.

(3) Il lettore potrà trovare nella monografia i vari schemi enigmistici qui elencati, seguendo l'ordine alfabetico degli stessi. Le variazioni della sciarada derivanti dall'unione della sciarada stessa ad altri schemi, verranno trattate unitamente a questi ultimi.

(4) La categoria a) - alterazione di significato - ed il bifronte coesistono nella *frase bifronte di parole*; la categoria c) (sciarada) ed il bifronte coesistono nella *sciarada bifronte di parole* (es.: volto il tergo - tergo il volto) la categoria c) (sciarada) ed il bifronte coesistono nella *sciarada bifronte, detta sciarada a rovescio* (es.: età + reti = iterate).

(5) La categoria c) (sciarada) e lo spostamento coesistono nella *sciarada a spostamento* (es.: gatta + capro = grattacapo).

(6) La categoria c) (sciarada) e lo scambio coesistono nella *sciarada a scambio* (es.: canto + lira = cartolina).

(7) La categoria c) (sciarada) e l'antipodo coesistono nella *sciarada ad antipodo* (es.: mese + noia = maionese).

(8) La categoria c) (sciarada) e l'anagramma coesistono nella *sciarada anagrammata, detta anagramma diviso* (es.: sogno + realtà = ergastolano; prose + prose = oppressore).

(9) La categoria c) (sciarada) ed il falso coesistono nella *sciarada a falsa desinenza*.

(10) La categoria c) (sciarada) e lo scarto coesistono nella *sciarada a scarto* (es.: cala + lido = callido).

(11) La categoria c) (sciarada) e la zeppa coesistono nella *sciarada ad aggiunta* (es.: aggio + aggio = aggotaggio).



Ing. LUIGI SELMO
Napoli



Rag. GIOVANNI CHIOCCA
Pisa



Dr. EOLO CAMPORESI
Forlì



Avv. CESARE D'ANGELANTONIO
Roma



Cav. FILIPPO DE VECCHI
Roma



Ing. CESARE PARDERA
Milano



Ing. ALDO SANTI
Modena



Prof. Dr. G. ALDO ROSSI
Roma



MARIO DANIELE
Roma



MARIA CHIOCCA SARTORI
Pisa



MARIO MUNETTI
Milano



Dr. CESARE DELLA PERGOLA
Padova



Dr. CESARE BARTOLINI
Piombino



Prof. DIEGO RIVA
Sassuolo



Rag. LUCIANO GUIDOTTI
Roma



CESARE STRAZZA
Quarrata



GIUSEPPE PULLI
Milano



LEO NANNIPIERI
S. Giuliano Terme

Gli ex-libris di alcuni dei più noti enigmografi, disegnati dal noto pittore Bazzi e riprodotti al naturale in questa e in altre pagine, sono stati gentilmente messi a nostra disposizione dal Gruppo Enigmistico «Mediolanum», depositario dell'archivio della cessata rivista enigmistica «Lo Zaffiro», del quale fu impareggiabile animatore il compianto avv. Furio Monteverde (Galeazzo).

d) *Cambio di lettera o di lettere o di sillaba: cambio* (es.: castone, cartone, cantone). (12)

5° SETTORE

Schema enigmistico atipico che, non rientrando in alcuna delle precedenti categorie, viene, per quanto riguarda la tecnica risolutiva, spiegato nel corpo stesso dello svolgimento in versi.

Questo settore comprende tutti gli schemi che vengono presentati con l'unico termine generico di bizzarria. Ecco un esempio svolto (in quanto il semplice schema non potrebbe spiegare il gioco):

Che cos'è?

Fra due che tentennano
c'è un cor con tre piè.
È un mostro? No, un angelo
che adora bebé.

SOLUZIONE: MA-m-MA.

6° SETTORE

Schemi enigmistici che presentano disposizioni geometriche di lettere o di sillabe, dalle quali si desumono, secondo determinati tracciati e con doppia lettura, parole o frasi.

Questo settore comprende i cosiddetti giochi geometrici, quali il quadrato, il trapezio, il triangolo, la stella, la greca, il nodo di Salomone, ecc.

L'esposizione e lo svolgimento degli schemi enigmistici in versi

Sino agli albori di questo secolo l'enigmistica in versi veniva presentata, oltre che con i mezzi espositivi attualmente in uso, dei quali parleremo diffusamente in seguito, anche con sistemi oggi completamente abbandonati. A titolo puramente storico-informativo, accenneremo a tre forme oggi tramontate, che ben si prestano a caratterizzare l'infanzia della nostra arte:

1) *sostituzione delle parole risolutive*

(12) La categoria c) (sciarada) ed il cambio coesistono (seguendo un certo ordine) nel *metanagramma* (v.).

Le categorie c) ed h) (rispettivamente sciarada e anagramma) e il cambio coesistono nella *sciarada metanagrammata* (v.).

La categoria g) (antipodo) ed il cambio coesistono nel *cambio d'antipodo* (es. D — otteressa = passerotto).

Le categorie c) e g) (rispettivamente sciarada e antipodo) ed il cambio coesistono nella *sciarada a cambio d'antipodo* (es.: c-ena + moti = m-itomane).

con espressioni aritmetiche o simili: primo o primiero, secondo o altro, terzo, quarto, ecc., sino a concludere con il finale e poi con il totale o intero o tutto. Eccone un esempio, che è quasi un rompicapo:

*Primo e secondo è l'intero,
il terzo fra cinque è primiero.*

SOLUZIONE: mar + mar + A = Marmara (Mar di -).

Famoso quello, piuttosto... sboccatello di Gandolin:

*Meglio un fiasco di totale,
che un primo di secondo nel finale.*

SOLUZIONE: Monte + pulci + ... = Montepulciano.

2) *Sostituzione delle parole da trovare con loro sinonimi o con circonlocuzioni che le definiscono, le une e le altre stampate in carattere corsivo, nel corpo stesso dello svolgimento. Ecco, quale esempio, un logogrifo crescente:*

Senza perdono

Piegar la fronte nell'estrema

[PROVA

non mi vedrà chi meditò la strage:
pura è l'offerta e sacrosanta image,
vile la prece a chi vendetta cova.

*Mercede all'odio è la rovente brage
e nel dileguo d'ogni affetto trova
il fio soltanto la virtù che inchiova
a giusta croce l'angue dell'ambage...*

*Ombra d'eccidio nel dolor supremo,
fra la distretta del rimorso, Frine
me rivedrà quale nel canto fermo:
il petto ansante e scarmigliato il crine,
scagliarle in faccia col rifiuto estremo
l'urlo che possa maledir sua fine.*

Enrico di Navarra

SOLUZIONE: Sperimentazione, presentazione, estermiazione, impetrazione, premiazione, spaziazione, penitenza, serpente, spirito, esizio, spira, inno, sen, no, o.

3) *Inserzione delle parole o delle frasi da trovare sul corpo stesso dello svolgimento in versi, senz'alcuna indicazione grafica. Questo sistema era detto macrologico. Esempio di sciarada macrologica:*

Il libretto

*Del mar la verdognola ampiezza
avevan le grandi pupille;
la quiete de l'acque tranquille
e l'immacolata purezza.*

*Quegli occhi! Ne l'alta bellezza
del viso purissime stille
donavan con pure faville
al cuore una dolce carezza.*

*Or no, non mi guardano più
quegli occhi; e del candido affetto*

mi resta un volume piccino...

*oh, rendimi, rendimi tu
gli sguardi ch'hai colto, o libretto
legato in sottil marocchino.*

Nembrod

SOLUZIONE: mar + occhi + no = marocchino.

* * *

Concluso questo breve panorama retrospettivo, non ci resta che affrontare i due mezzi espositivi oggi in uso, trattando del *diagramma letterale incorporato* e del *doppio soggetto*.

A) *Diagramma letterale incorporato* - Il meno evoluto dei due mezzi in uso è quello che si indica con il nome di *diagramma letterale incorporato*.

Esso consiste nel sostituire, nel corpo stesso dello svolgimento in versi le lettere che compongono le parole o le frasi da trovare con altrettante lettere [o, raramente, con altrettanti segni grafici di fantasia]. La lettera più utilizzata nei diagrammi è la « x », l'unica che interviene quando si tratti di schemi che non richiedono una netta distinzione delle parti. Ad esempio, il diagramma dell'anagramma *bigliettario-bottigliera* è xxxxxxxxxx, sia per il primo termine che per il secondo. Quando invece lo schema richiede una netta distinzione delle parti, si ricorre ad altre lettere, quali la « y », la « z », la « o », la « w », ecc. Ad esempio il diagramma della sciarada alterna MANI + gola = MAgNoIIa è: xxxx + yyyy = xxyxyxy: quello dell'intarsio VENE, ozio, cifra = VocifErazioNE è xxxx, yyyy, ooooo = xyoooxooyyxx.

Lo svolgimento a diagrammi letterali incorporati si incontra soltanto di rado nelle riviste classiche; ciò avviene per lo più in caso di combinazioni che mal si prestano ad essere svolte mediante procedimento anfibologico (v. in seguito). Ben difficilmente si potrebbe, ad esempio, ricorrere al *doppio soggetto* in una combinazione anagrammatica come questa: « Tredici al totocalcio: sogno e realtà = cotesto è l'oro cercato dagli'italiani ».

Vedremo in seguito come, anche nello svolgimento a doppio soggetto, sia indispensabile, in molti casi, esporre la combinazione mediante diagramma letterale, non essendo quello numerico in grado di chiarire la *costruzione* della *combinazione* stessa.

B) *Il doppio soggetto* - Lo svolgimento detto a *doppio soggetto* si fonda sulle possibilità che la nostra lingua e le nostre espressioni offrono di rendere con le stesse parole due soggetti sostan-

zialmente diversi e spesso addirittura lontanissimi fra loro (esempio: i SS. Apostoli e... i baffi!). Questo doppio significato di parole, di frasi, di immagini e di descrizioni viene chiamato, con termini di derivazione greca, *dilogia* (= discorso doppio) oppure *anfibologia* (= discorso ambiguo). È questo di gran lunga il procedimento più evoluto, più squisitamente enigmistico ed oggi più in uso, specialmente nelle riviste classiche. Esso richiede dagli autori un virtuosismo che rasenta talvolta la genialità e dai solutori una perspicacia che assume spesso gli aspetti di una brillante intuizione. Quando uno svolgimento appare enigmisticamente ineccepibile, esso assume un valore che supera quello di un semplice *gioco* (termine con cui molti si ostinano a chiamare i componimenti enigmistici), per raggiungere vette di autentica arte. Basta questo semplice esempio del Valletto (Aldo Vitali di Bologna, il massimo autore di indovinelli che sia mai esistito), per provare la consistenza di quanto abbiamo asserito:

ENIGMA

Dea Roma

Quando al travaglio assiduo
indòmita t'attardi
mentre dispieghi e sventoli
i mille tuoi stendardi...
quando fantasmi mùtuli
in pallida teoria
in nudi petti passano
che il fuoco spianò via...
quando il tuo braccio energico
col ferro in pugno estolli
più saldi par rifulgarono
a te dintorno i colli!...

SOLUZIONE: la stiratrice.

Per meglio approfondire il concetto di *doppio soggetto*, scegliamo un brevissimo indovinello che valse al suo autore il primo premio nella competizione estemporanea nazionale che ebbe luogo anni fa a San Gimignano, durante il Congresso Enigmistico di Firenze. Si trattava di svolgere un gioco breve avente come titolo « il cinghiale ». Ed ecco lo svolgimento:

INDOVINELLO

Il cinghiale

Con la muta d'appresso s'inasprì,
affrontò il corpo a corpo e - tac! - finì.
Cielo d'Alcamo

Per spiegare in modo facilmente comprensibile in che cosa consista il doppio soggetto, prenderemo in conside-

razione i vari concetti esposti nella breve poesia, cercando di ricostruirne per filo e per segno il processo creativo-risolutivo:

a) *con la muta d'appresso*: nel soggetto apparente, e cioè nel soggetto che corrisponde al titolo del lavoro, si descrive una caccia al cinghiale che ebbe luogo in Maremma: la muta dei cani da caccia inseguiva la vittima a pochi metri di distanza;

b) *s'inasprì*: vedendosi in pericolo, il cinghiale si agitò, cercò di difendersi come poté, assunse atteggiamenti di sfida;

c) *affrontò il corpo a corpo*: ad un certo punto il cinghiale fu costretto ad accettare il combattimento;

d) *e - tac! - finì*: uno o più cani riuscirono ad azzannarlo al collo, all'arteria giugulare, e la povera bestia cadde di colpo esanime al suolo (perché proprio così succedeva).

Come si è visto, dunque, i due versi descrivono in massima sintesi la caccia al cinghiale. Ed ora voltiamo pagina e consideriamo l'indovinello dall'altro punto di vista, ossia da quello del *soggetto reale*, del soggetto, cioè, che corrisponde alla soluzione (*senza naturalmente tener conto dei tempi verbali che, nel doppio soggetto, non hanno rilevanza alcuna*).

Ricominciamo pertanto daccapo e vediamo quale soluzione deve scaturire dai vari concetti esposti, senza variare minimamente le parole di cui sono intessuti:

a) *con la muta d'appresso*: muta è una parola che ha vari significati, uno dei quali ben si congiunge al concetto successivo di *d'appresso*; esso è precisamente quello che riguarda la lettera H, che in italiano è *muta*, ma che *d'appresso* (ossia dopo) alle lettere C e G riveste un particolare valore fonetico;

b) *s'inasprì*: questo verbo ci conferma l'interpretazione muta = H; infatti la C e la G richiedono l'uso della H per inasprire il loro suono davanti alle vocali I ed E. Eccoci dunque avviati verso la giusta soluzione: non può trattarsi che della lettera C o della lettera G, consonanti che avendo *d'appresso* l'H (muta), si inaspriscono;

c) *affrontò il corpo a corpo*: questo nuovo concetto elimina definitivamente la lettera G, in considerazione del doppio senso dell'espressione, che può significare anche: *si trova all'inizio dell'espressione corpo a corpo*;

d) *e - tac! - finì*: è una seconda riprova dell'esattezza della soluzione (lette-

ra C); infatti questa consonante si trova alla fine (ossia *finisce*) l'espressione onomatopeica *tac*.

* * *

I mezzi di cui l'enigmografo si serve nello svolgimento del doppio soggetto sono sostanzialmente quattro:

1) *Parole bisenso, frasi bisenso, concetti bisenso ed omonimie* (es.: *muta* nell'indovinello di cui al paragrafo precedente).

2) *Immagini, ossia adombramenti poetici che, nella loro enunciazione, si tagliano a due concetti fra loro disparatissimi*. Per meglio spiegare il concetto di *immagine poetica* riportiamo una *frase a sciarada alterna* dal diagramma xx yyxxxxxyy e dalla soluzione: laccio, GOLA = la GOccioLA.

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.

Cielo d'Alcamo

Il concetto di *immagine poetica* risulta in modo immediato nei due primi e nei due ultimi versi, adombranti, rispettivamente, il *laccio* e la *goccia*. I primi due versi espongono immaginosamente sia l'amore appassionato di una giovinetta, sia il laccio usato dai selvaggi; gli ultimi due versi presentano la *caduta* della fanciulla da una parte, e quella della *goccia* dal rubinetto, dall'altra.

3) *Descrizioni anfibologiche (ossia svolgimento descrittivo)*: consistono in parole o frasi che descrivono sia il soggetto apparente (corrispondente al titolo) sia il soggetto reale (corrispondente alla soluzione), senza sforzature, sfocature o pleonasmii.

Delle tre forme anzidette, questa è la meno spettacolare e preziosa e gli autori migliori la usano con parsimonia, anche perché può riuscire, se non del tutto a fuoco, particolarmente ostica al solutore. Ne abusano invece certi autori moderni che, barando in modo palese, trascurano nei loro giochi le immagini ed i bisensi, abbandonandosi al puro *descrittivismo*, realizzato mediante espressioni ermetiche o addirittura balorde. Ecco un bell'esempio di schema enigmistico svolto in forma puramente descrittiva:

ANAGRAMMA A FRASE (9 = 5,4)

L'araba fenice

Là
dove non potrò arrivare
mai
e dove
mi sembra che potrei toccare
il cielo
con un dito
sei
tra le ceneri di un fuoco che
seppe o non saprà
forse
distruggerti
mai.

Il Veronese

SOLUZIONE: orizzonte = tizzo nero.

4) *Il chiapparello*. Esso consiste in un mezzo di espressione più o meno bizzarro ed estroso che gli autori si compiacciono di introdurre di tanto in tanto nei loro componimenti enigmistici onde « acchiappare per il naso » il povero solutore. Il chiapparello è tollerabile (e quanti ne abusano!) soltanto nei « brevi » (da uno a quattro versi) ed è assolutamente da riprovare quando compare in uno svolgimento a largo respiro.

Ecco un esempio di svolgimento chiapparellistico, molto facile:

SCIARADA BIZZARRA (6)

Un imputato in gamba

Posto dinanzi al giudice
fu sì franco quel di
che, del processo all'ultimo,
dissi: — Mi divertì.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: GIU-OC-O (chiapparelli: *giu* che inizia la parola *giudice*, *O* che conclude la parola *processo*).

I chiapparelli sono tanto più divertenti quanto più sono nuovi e bizzarri, quanto più, cioè, una volta debellati, procurano soddisfazione a chi abbia saputo risolverli; tuttavia, come si è detto, non bisogna abusarne.

Esposizione degli schemi enigmistici

In molti svolgimenti enigmistici in versi si vedono dei numeri o dei segni grafici posti fra parentesi accanto al titolo. Sono questi i cosiddetti *esponenti* della combinazione di cui si presenta lo svolgimento.

I componimenti enigmistici possono esporsi in tre diversi modi:

a) *assenza di qualsiasi esposto diagrammatico*: ciò avviene quasi generalmente per l'*enigma* (v.), per l'*indovinello* (v.) e per la *bizzarria* (v.);

b) *diagramma numerico*: viene adottato ogni qualvolta convenga indicare il numero delle lettere della parola da reperire e non sia d'altra parte richiesto di chiarire la *costruzione* di una determinata combinazione. Vi sono due tipi di diagrammi numerici:

1) *semplice*, consistente in un unico numero posto fra parentesi. Esso viene generalmente usato nell'*anagramma*, nell'*antipodo*, nel *bifronte*, nel *cambio*, nello *scambio*, in certi *falsi*, ecc., in tutti quegli schemi, cioè, in cui non si abbia alterazione alcuna del numero delle lettere che formano le parole risolutive. Si usa inoltre quando la parola o la frase risolutiva sia talmente breve o svolta in modo così semplice che qualsiasi altro esposto renderebbe la soluzione eccessivamente facile (in tal caso il numero unico sta ad indicare il solo *totale*. Es. di sciarada: re + te = rete; esposto: 4);

2) *composto di più numeri*, consistente cioè in più numeri posti fra parentesi e separati da virgole, se si tratta di frasi, oppure dai segni « + », « — » oppure « / », se si tratta di parole fra loro separate (es.: parti). Il diagramma numerico composto è richiesto ogni qualvolta lo schema sia costituito da frasi o da parti che si uniscono fra loro e si alterano, senza alcuna commistione di lettere, come ad esempio nelle *frasi anagrammate*, nell'*anagramma diviso*, nella *sciarada semplice*, nello *scarto*, nella *zeppa*, in certi *falsi* (v.), ecc. (esempi: empi + reo = Empireo - Sciarada: 4 + 3 = 7; ago + filo + ditale = fato di Galileo - Frase anagrammata: 3 + 4 + 6 = 4, 2, 7; botte, bottino - falso diminutivo: 5, 7 e via dicendo);

c) *diagramma letterale*: viene adottato ogni qualvolta sia indispensabile presentare la *costruzione* di una determinata combinazione. Vi sono schemi enigmistici, quali l'*incastro*, l'*intarsio* e la *sciarada alterna* che, senza un diagramma letterale, sarebbero assai più difficilmente risolvibili. Si è già spiegato (v. pagina 8) in che cosa consista il diagramma letterale; ripetiamo ora che tale esposto viene, come i numerici, *collocato accanto al titolo dello schema*.

Ecco un bellissimo esempio di *frase a sciarada alterna* avente il seguente diagramma letterale: 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 sfrecciati 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!
Il Dragomanno

SOLUZIONE: FRAC, telaio = FRATE LAICO

Esponenti particolari

1) Quando uno schema, come ad esempio l'*anagramma*, il *cambio*, ecc., presentano più parole risolutive, il numero delle combinazioni viene indicato in due modi:

a) *con forma esponenziale* (es.: pazzo, pezzo, pizzo, pozzo, puzzo = *cambio di vocale*: (5)⁵, ossia cinque parole di 5 lettere);

b) *con la forma seguente*: n comb. = n combinazioni (nell'esempio di cui sopra: 5/5 comb.);

2) nell'*enigmistica geometrica* i tracciati vengono indicati, ove necessario, da numeri progressivi o da frecce.

B) ENIGMISTICA GRAFICA

È quella, come già si è visto, che viene presentata mediante una o più lettere, una o più parole, frasi, interpunzioni e numeri. Il solutore giunge a debellare questi giochi (che possono considerarsi stretti parenti dei cifrari segreti) operando sull'esposto in modo tale da ricavarne — con procedimenti meccanici o mnemonici — la parola o, più spesso, la frase risolutiva. Per la trattazione in particolare di questa sezione dell'*Enigmistica* (più di ogni altra difficile), si rimanda il lettore alla voce *crittografia*.

C) ENIGMISTICA FIGURATA

È quella che, come si è visto, viene presentata sotto forma di illustrazioni più o meno complesse. Per la trattazione di questa sezione dell'*Enigmistica* si rimanda il lettore alla voce *rebus*. È da tenere inoltre presente che molti schemi, generalmente svolti in versi, si prestano (specie l'*anagramma* e la *frase anagrammata* v.) ad essere presentati mediante figurazioni. Vedere altresì alla voce *crittografia*.

Anagramma

Il nome dello schema enigmistico detto « anagramma » deriva dall'unione di due termini greci (non del tutto appropriati): *ana*, che significa *a rovescio*, *all'indietro*, e *gramma* che vuol dire *lettera*; in senso letterale, quindi, *lettere disposte all'indietro*.

Una buona definizione dell'*anagramma* è la seguente: *schema enigmistico che presenta la trasposizione delle lettere o di una o di più parole o di una frase, compiuta in modo da ottenere un'altra parola o più parole o una frase.* (1)

L'*anagramma* divide con l'*enigma* (v.) e l'*indovinello* (v.) il primato per antichità e massima diffusione nel mondo. Sembra addirittura che l'*anagramma* affondi le sue origini nell'*onomatomanzia*, arte antichissima che consisteva nella divinazione del futuro, fatta attraverso la trasposizione delle lettere componenti il nome della persona interessata. Secondo gli insegnamenti dello stesso Platone, esisterebbe, per tutta la durata della vita umana, un rapporto necessario tra il destino dell'individuo ed il nome con il quale è conosciuto. La stessa opinione viene espressa, più tardi, da Origene, filosofo-teologo cristiano.

Tra i più antichi anagrammi conosciuti, vi sono quelli del poeta greco Tolomeo Licofrone, cui viene addirittura attribuita l'invenzione dell'*anagramma*, invenzione che, tra l'altro, gli avrebbe valso l'inclusione nel famoso gruppo dei *Sette Savi*, che formavano la cosiddetta *Pleiade* alla corte di Tolomeo Filadelfo, verso il 280 a. C. Proseguendo attraverso i secoli, troviamo una serie infinita di manifestazioni anagrammatiche, che dimostrano la straordinaria vitalità dell'*anagramma*, precipuamente dovuta al contenuto esoterico che l'uomo ha sempre attribuito a ciò che si può ricavare da un nome o da una frase, mediante la trasposizione delle sue lettere. Valga qualche esempio ad illustrare la nostra asserzione. Calvino usava compiacersi

del suo anagramma *Alcuinus* (da *Calvinus*, in cui, secondo l'uso latino, V = U) perché esso veniva a paragonarlo al famoso dotto di quel nome, una delle stelle più splendide della corte di Carlomagno, talché firmò con detto pseudonimo la sua *Istituzione Cristiana*. Si dice che il nome *Gustavo*, assunto dal re Adolfo di Svezia nel 1594 non sia che l'anagramma di Augusto (*Augustus = Gustavus*). Alla famigerata regina di Francia Caterina de' Medici, figlia di Lorenzo il Magnifico e madre dell'effero duca di Civita, fu appioppato il seguente poco edificante anagramma: *Chaine dite de crimes* (da *Catherine de Médicis*) - lette: *catena detta di delitti*. Ancor più celebre è l'anagramma: *C'est l'enfer qui m'a créé* (è *l'inferno che mi ha generato*), tratto dal nome dell'assassino di Enrico III *Frère Jacques Clément* (frère, ossia fratello, perché era domenicano: J = I). Da *Borbonius*, nome della dinastia reale dei Borboni, fu tratto l'anagramma *Orbi bonus* (*buono nel mondo*).

Carlo di Gentaut, duca di Biron, si credette indissolubilmente attaccato alle fortune di Enrico IV di Borbone, sulla fede di un astrologo che da *Henri de Bourbon* aveva ricavato anagrammaticamente: *Bonheur de Biron* (= *felicità di Biron*). Egli fu infatti creato dal Bearnese maresciallo di Francia e governatore della Borgogna; ma diede prova di tale improntitudine, da finire per cadere in disgrazia. La cosa non disarmò affatto gli anagrammisti, i quali osservarono subito che a questo si doveva pur giungere, visto che *Biron* era l'anagramma di *Robin* (= *babbeo*). Andreas Rodigierius di Lipsia, entrando in collegio, trasse dal suo nome latino *arare rus Dei dignus* (= *degnò di arare il campo di Dio*). Credendolo un oracolo, si mise a studiar teologia per farsi prete; ma il Thomasius, vedendo che aveva tendenza per la medicina, gli fece osservare che il campo di Dio è... il camposanto, coltivato più che altro dai medici. E allora Rodigierius si dedicò alla medicina e divenne un celebre medico.

Elenchiamo altri famosi anagrammi.

Alla nipote del Cardinal Mazarino (*Martinoci*) l'anagramma fu un oroscopo, in quanto sposò il principe Conti (= *mari Conti*, ossia *marito Conti*). Da *Divus Marcus Evangelista* si conio nel XVI secolo l'anagramma *Sum vigil ad venetas curas* (= *sto vigile sulle vicende venete*). Da *Aristoteles* si ottenne *Sol erat iste* (= *costui era un sole*), da *Gerolamo Savonarola*, *saliva*

Anagramma

Gli antichi credevano che il destino delle persone dipendesse dall'anagramma del loro nome. Se ciò fosse vero, Carolina dovrebbe essere ciarlona, Elisabetta è tal bestia, Stefano nefasto e Domenico Dio con me.

FRASE ANAGRAMMATA
9,2,7,8 = 5,1,5,7,2,6)



SOLUZIONE: Venditore di palloni ancorato = Capre e dindi intorno al tavolo.

(1) A puro titolo di curiosità, possiamo dire che il numero di combinazioni che si possono ottenere da una parola mediante la trasposizione delle sue lettere, è dato dal fattoriale del numero delle lettere stesse; se le lettere sono 2, due sono le combinazioni (1×2), se le lettere sono 3, le combinazioni sono 6 ($1 \times 2 \times 3$), se le lettere sono 4, le combinazioni sono 24 ($1 \times 2 \times 3 \times 4$) e così via, sino a 18.144.000 per una parola di 10 lettere (fattoriale di 10) e via dicendo.

Anagramma

Un bellissimo anagramma evangelico: Il Sermone de la Montagna — dà l'insegnamento morale.

al rogo romano e da Stefano Protomartire si ottenne *Santo morto fra pietre*. Un circolo enigmistico di Trieste era denominato, ai tempi di Cecco Beppe, *Regno dell'ambiguo*, ed il censore austriaco non scoprì mai che tale denominazione altro non era che l'anagramma di *Guglielmo Oberdan*.

Concludiamo la rassegna degli anagrammi del passato con quello stupendo, il più famoso di tutti, che fu trovato da un monaco del XV secolo, sulla domanda che, come si legge in Giov. XVIII, 38, Ponzio Pilato rivolse a Gesù: *Quid est veritas?* Ebbene, non ci si può non stupire profondamente dinanzi alla combinazione che il monaco ignoto seppe trovare, frase anagrammata costituente la perfetta risposta che Gesù avrebbe potuto dare al proconsole romano: *Est vir qui adest* (= è l'uomo qui presente).

Tra gli anagrammi più recenti, ne citiamo alcuni d'anteguerra e, per concludere, quelli *vient de paraître*, trovati da lettori partecipanti ai concorsi anagrammatici banditi — con partecipazione grandissima di pubblico — dalla rivista *Domenica Quiz* di Rizzoli, allora diretta dallo scrivente.

Eccone alcuni d'anteguerra: *l'al di là misterioso* = *assillo dei mortali*; *il farmacista* = *ci fa star mal*; *maestro di canto* = *tormento di casa*; *adulterio* = *il duo a tre*; *mille baci nel faccino* = *non faccia l'imbecille*; *il peggior dei mali* = *è di pigliar moglie*; *ed il pigliar marito?* = *ti par l'idea miglior?*; *Benedetto Cairoli* = *eroe cinto di beltà*; *il bianco, il rosso e il verde* = *i brani de l'eroico vessillo*; = *bibliotecario* = *beato coi libri*; e via dicendo. Tra gli anagrammi di *Domenica Quiz*, ottenuti operando su frasi date a concorso, citiamo i più interessanti: *la nostra radiotelevisione* = *vieta le satire, non osa dirlo*; *millenovecentosessantadue* = *Est ed Ovest nell'ansia comune*; *le grandi imprese dei cosmonauti* = *esempi scelti d'ogni umano ardire*; *il vino generoso delle Regioni d'Italia* = *allietta l'inverno gelido, rende gioiosi*; *la cucina tradizionale delle nostre Regioni* = *ci rende allegri intorno al desco*; *una letizia!*; *i tesori artistici e naturali del nostro Paese* = *rispettarli è tuo sacro interesse di Italiano*; *il sublime incontro di Paolo e Atenagora* = *l'ombra sia luce: gloria a Dio Onnipotente!*

* * *

Prima di passare alla trattazione dell'anagramma nelle sue varie forme,

torna opportuno esporre alcune regole di carattere generale, che stanno alla base della moderna trattazione di questo importante schema enigmistico:

1) *l'anagramma* non è certamente da ascrivere tra i giochi più facili da risolvere; esso è anzi accolto dai solutori con una certa perplessità, specie quando compare, in troppo numerosi esemplari, nelle riviste classiche e popolari. La ragione di tale difficoltà è facilmente intuibile: per trovare un *anagramma* è indispensabile che la parola di partenza sia sicura; se non lo è, il lavoro di paziente ricerca si dimostra spesso vano e fuori strada. In altre parole, si può dire che *l'anagramma* è un gioco che poggia su due pilastri, entrambi della medesima importanza e del medesimo valore. Ciò che il solutore deve stabilire per prima cosa è quale dei due pilastri presenti — almeno nei primi approcci — minore resistenza. Giunge così ad individuarne uno. Ma sarà proprio sicura la soluzione trovata, o non si tratterà invece di un abbaglio?

2) *L'anagramma* viene generalmente esposto con diagramma numerico; si fa cioè seguire il nome del tipo di *anagramma* da uno (o più) numeri fra parentesi che indicano la lunghezza delle parole che fanno parte della soluzione (es.: *bibliotecario* = *beato coi libri* è un *anagramma* a frase, che viene esposto: 13 = 5, 3, 5). Le parole che formano frasi sono in genere separate da virgole, mentre quelle che costituiscono semplici parti sono separate fra loro dal segno « + » (es.: *ago + ditale* = *fato di Galileo*: 3 + 4 + 6 = 4, 2, 7). Recentemente, al posto del « + », è stato introdotto il segno « / »;

3) *l'anagramma* viene oggi giorno svolto o nella forma degli *enigmi collegati* (v. *enigmistica*) o in quella dei *diagrammi incorporati*. Quest'ultima forma, in uso specialmente nelle riviste popolari, consiste nel sostituire nel corpo stesso dello svolgimento in versi, le lettere che compongono le parole da trovare con altrettante x (es.: *amore di donna* = *danaro di meno* è una frase anagrammata che si espone così: xxxxx xx xxxxx = xxxxxx xx xxxx);

4) perché un *anagramma* sia enigmisticamente accettabile, bisogna che non ci sia alcuna affinità di significato o di radice tra le parole facenti parte della combinazione. È questo il grave difetto che si suol tecnicamente chiamare con il nome di *equipollenza*;

5) gli *anagrammi* semplici sono tanto

FRASE ANAGRAMMATA
DANTESCA
(9,3,4,6,2,6 = *Inferno*: 6,1,8,3,3,4,5)




SOLUZIONE: Pinocchio, con urlì, frusta un somaro = Stanno i ranocchi pur col muso fuori.

più pregevoli quanto maggiore è il numero delle lettere che li compongono; le frasi anagrammate, invece, sono pregevoli quando si mantengono al di sotto di un certo numero di lettere (non oltre 20-25). Per quanto si è detto a proposito delle possibili trasposizioni (v. nota 1 a pag. 11), è chiaro che quanto più lunga è la frase di partenza, tanto maggiore è la facilità di trovare per essa una qualsiasi combinazione. Pertanto, quando un gioco è basato su frasi lunghe (al di sopra, cioè, di 25 lettere), la moderna enigmistica richiede che la frase risultante dall'*anagramma* si presenti come la continuazione logica e grammaticale di quella di base o che, quanto meno, verta sullo stesso argomento, senza peraltro incorrere in alcun difetto di equipollenza (v. n. 4) (es.: *La « Pietà » di Michelangelo Buonarroti = mirabile allegoria d'un cheto pianto*).

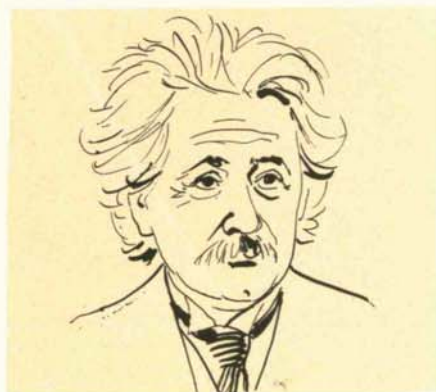
Giunti a questo punto, non ci resta che intraprendere il nostro viaggio attraverso il mondo dell'*anagramma*, prendendo in considerazione i vari aspetti tecnici che esso può assumere, dando di ognuno di essi l'esatta definizione, fornendone esempi chiarificatori e corredando la trattazione, se del caso, con giochi svolti da moderni autori.

Anagramma semplice

Generalmente chiamato *anagramma*, senz'altra aggiunta. Consiste in una parola (quasi sempre un nome comune) dalla quale si ottiene, per diversa disposizione di tutte le sue lettere, un'altra parola (in genere un altro nome comune). Le parole facenti parte della combinazione possono essere tanto al singolare che al plurale; secondo alcuni, però, le combinazioni tutte al singolare sarebbero da considerarsi più pregevoli delle altre. L'esposto è espresso con una semplice cifra tra parentesi, che indica il numero delle lettere che compongono ciascuna delle parole che fanno parte della combinazione; es.: *sigaretta = strategia: (9)*. Quando le combinazioni sono più di due, si usa mettere come esponente il numero delle combinazioni stesse (es.: *pettiroso, rispettoso, sposerotti, strepitoso, sospiretto: (10)⁵* oppure *10 (5 comb.)*).

Frase ad anagrammi abbinati

Lo schema presenta una frase in cui ciascuna parola dev'essere anagrammata. I singoli anagrammi, in tal



ANAGRAMMA *Un grande scienziato*

Fu grande Einstein per la xxxxxxxx nuova e rivoluzionaria di sua scienza, pilastro dell'odierna civiltà. Mostrò d'un combattente la potenza e l'xxxxxxx fiero, più d'ogni altro scienziato xxxxxxxx l'onore del mondo intero.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: modernità, ardimento, meritando.

ANAGRAMMA (8) *Gabriele d'Annunzio*

Inerte giaci; ma giammai fu scossa l'anima tua granitica, serena. Ai colpi avversi opposta hai tu la possa dei vivi canti, dell'eccelsa vena.

Nessuno ti poté giammai piegare: hai fatto breccia se ti sei scagliato! Supremo lito or ti vediam calcare. o Grande, all'ombra del Gran Sasso [nato.

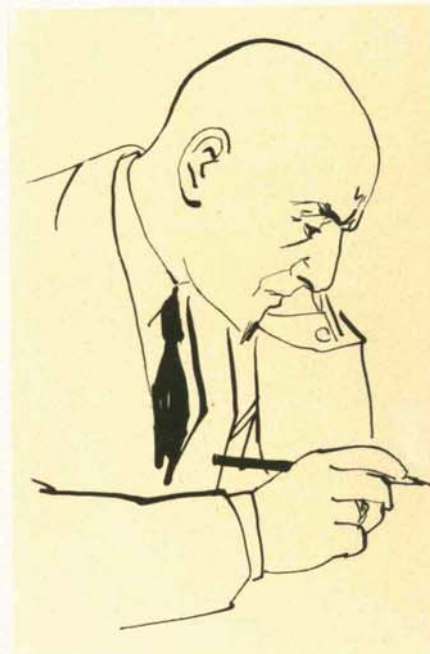
E quante, quante volte hai tu gettato sul rio nemico, artefice glorioso, l'opera tua, che tutto ha superato: un'opera d'ingegno poderoso!

Per l'italico genio hai tu voluto al cervello donare eccelso acume.

Legionario, da prode hai tu compiuto l'alata impresa: hai sottomesso Fiume!

Ciampolino

SOLUZIONE: pietrone - pontiere (si richiama l'attenzione del lettore sui seguenti bisensi *anima granitica*), *serena* (pietra), *canti* (= angoli dei palazzi in pietra viva), *vena* (della pietra), *breccia*, *scagliato*, *lito*,



calcare, *Gran Sasso*; *quante volte* (le volte dei ponti), *rio*, *tutto ha superato*, *genio* (pontieri), *alata impresa* (volo su Vienna e Fiume).



ANAGRAMMA (8)

Guardarsi dai falsi moralisti

Spesso esaltare il buon costume senti in una casa per appuntamenti; e quei che parlan poi d'onore umano, te la fan sotto gli occhi a tutto spiano!

Il Valletto

SOLUZIONE: sartoria, rasatori.

modo ottenuti, danno luogo ad un'altra frase (es.: *sigarette Macedonia = strategia demoniaca; moglie cicalona = meglio laconica*). È un gioco che compare raramente, con esposto numerico non ripetuto (restando uguale). Eccone un esempio: *vestito sobrio = visetto brioso*: (7, 6).

Anagramma diviso

Schema enigmistico che risulta dalla combinazione dell'anagramma con la *sciarada* (v.). Si tratta di due parole fra loro indipendenti (*parti*), le cui lettere, anagrammate e frammiste fra loro, danno luogo ad un'altra parola (*totale*) (es.: *sogno + realtà = ergastolano; orma + scia = arcaismo*); oppure si parte da una parola, le cui lettere, disposte in altro ordine, danno luogo a due parole fra loro indipendenti (es.: *ergastolano = sogno + realtà*). Gli autori scelgono l'una o l'altra forma a seconda che loro convenga agli effetti dello svolgimento del gioco.

Perché questa combinazione risulti pregevole, è indispensabile (1) che le *parti* abbiano fra loro attinenza di significato, per affinità o per antitesi (es.: *baci + corna = baracconi*). Tale attinenza non è mai richiesta per il totale: se c'è, tanto meglio. Una speciale forma di *anagramma diviso* si ha quando le due parti sono rappresentate da un'unica parola ripetuta almeno due volte (es.: *prose + prose = oppressore; morte + morte = termometro*). Ecco un esempio di esposto numerico dell'*anagramma diviso*: *albe + notti = bettolina*: 4 + 5 = 9.

Anagramma a frase

Anche questo schema enigmistico risulta dalla combinazione dell'*anagramma* con la *sciarada* (v.). Si tratta di una parola (nella quasi generalità dei casi un nome comune) le cui lettere, disposte in altro ordine, danno luogo ad una frase di senso compiuto (es.: *promemoria = primo amore*), oppure di una frase, le cui lettere, disposte in altro ordine, danno luogo ad una parola (es.: *primo amore = promemoria*). Gli autori scelgono l'una o l'altra forma, a seconda che loro convenga agli effetti dello svolgimento del gioco (altri esempi: *regina madre = gendarmeria; torri e pedine = torpediniere; Renzo e Lucia = ulcerazioni*). Esempio di esposto numerico di *anagramma a frase*: *zar e zarina = zanzariera* (3, 1, 6, = 10).

Quando le combinazioni sono più di una, lo schema viene chiamato *Anagramma a frasi* (es.: *l'ora di cena =*

l'arca di Noè = calendario) (2).

Frase anagrammata divisa

È uno degli schemi enigmistici più in uso nel campo dell'*anagramma* ed anch'esso deriva dalla combinazione dell'*anagramma* con la *sciarada* (v.). È in tutto per tutto analogo dell'*anagramma diviso*, dal quale differisce soltanto per il fatto che il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase (es.: *ieri + oggi + domani = meriggio di noia*). Anche in questo tipo di *anagramma* gli autori partono o dalla frase o dalle parti, a seconda che ciò loro convenga, agli effetti dello svolgimento del gioco. Esempio di esposto numerico di frase *anagrammata divisa*: *diesis + bemolle = mesi di bel sole* (6 + 7 = 4, 2, 3, 4).

Come nell'*anagramma diviso*, anche nella *frase anagrammata divisa* le parti debbono avere fra loro attinenza di significato (per affinità o per antitesi), come negli esempi surriportati. Una speciale forma di frase *anagrammata divisa* si ha quando le parti sono rappresentate da un'unica parola, ripetuta almeno due volte (es.: *calore + calore = corolla cerea*). Particolare pregio hanno le combinazioni in cui il totale partecipa all'attinenza delle parti (es.: *vento + lampi + saette = violenta tempesta*).

Una forma particolare di frase *anagrammata divisa* è quella avente una parte a frase (es.: *i pantaloni + mutande = il pianto d'un'amante*): frase *anagrammata divisa* con il *primo* a frase, esposto: 1, 9 + 7 = 2, 6, 1, 2, 6; se entrambe le parti sono a frase, si ha la frase *anagrammata divisa* di frasi (es.: *i ricordi + le nostalgie = la religione di Cristo*) (3).

Frase anagrammata divisa

.....
Si scambiano due
si dicono due « sì »;
..... e sùbito
formati son così.

L'Alfiere di Re

SOLUZIONE: *il matrimonio legale = anelli + marito + moglie.*

Frase anagrammata

Tra le forme di *anagramma*, derivanti o meno dalla *sciarada*, è questa senza dubbio la più avvincente, la più inesaurevole, la più frequente nella produzione degli autori. Ed è anche la più complessa da risolvere, sia se presentata a diagrammi (come quasi sempre

nelle riviste popolari), sia se svolta ad enigmi collegati, come nelle riviste classiche (che ricorrono alla forma a diagramma soltanto in casi speciali, quando cioè la combinazione sia piuttosto lunga e non si presti a svolgimento a doppio soggetto: v. alla voce *enigmistica*).

La *frase anagrammata* è lo schema enigmistico che presenta due o più frasi composte con le stesse lettere, disposte in ordine diverso (si badi bene: tutte le lettere, nessuna esclusa, e non altre). Quando le combinazioni sono più di due, questo schema viene designato col nome di *frasi anagrammate*. Ecco alcuni esempi di combinazione multipla: *la dolce notte pia / il canto del poeta / tal pianto è dolce; cervello di oca / le corde vocali / voce di colera; capelli d'oro / pallido cero / dolci parole*.

Gli esempi che abbiamo dato all'inizio della trattazione dell'*anagramma* dimostrano quali possibilità offra ai ricercatori pazienti (e ce ne sono moltissimi!) la *frase anagrammata*. È un dilletto al quale si sono affidati, nel corso dei secoli, migliaia di appassionati e i brillanti - spesso prestigiosi - risultati ottenuti nel lontano passato si sono rinnovati, presso tutti i popoli, anche nei secoli successivi, sino ai giorni nostri. Uno studioso, Don Anacleto Bendazzi di Ravenna, ha raccolto in pazienti anni di studio un'infinità di stupende frasi *anagrammate*, pubblicate in un prezioso volume dal titolo *Bizzarrie letterarie* (1951). Sfolgiando le numerose pagine del testo, si resta stupiti di fronte alle immense possibilità offerte dalla frase *anagrammata* ed alla pazienza dei ricercatori. Vi si legge, ad esempio, un'intera vita di Gesù Cristo svolta in... mille *anagrammi*; il poemetto consta di mille versetti, la seconda parte dei quali non è che l'*anagramma* della

(1) Altrimenti lo schema apparirebbe astruso e di troppo difficile soluzione.

(2) Un esempio famoso di combinazione plurima è l'epitaffio sulla tomba di un medico:

A TE PRIA
TERAPIA
TI PAREA
ARTE PIA
E PIRATA
PARI A TE
TERAPIA
RAPIA TE

(3) Recentemente il nostro collaboratore Guglielmo Jacobucci (*Dàmeta*) ha proposto di semplificare la nomenclatura, esponendo questi due schemi nel modo seguente: a) *Anagramma diviso*: (frase: 1, 9/7 = frase 2, 6, 1, 2, 6); b) *Anagramma diviso*: (frase: 1, 7 / frase 2, 9 = frase: 2, 9, 2, 6).

prima.

Per fornire esempi che veramente chiariscano le enormi possibilità della frase anagrammata (soprattutto nella nostra lingua) occorrerebbero pagine e pagine. Aggiungiamo altri esempi a quelli dati all'inizio della trattazione dell'anagramma: *nota satirica = storia antica*; *faccia di moro = forma di cacio*; *l'arte della ceramica = le Terme di Caracalla*; *viola del pensiero = pelle di vero asino*; *la biascicapaternostri = i calabroni scapestrati*; *volto di asceta = testa di cavolo*; *sorriso di bruna = un sorso di birra*; *Araba Fenice = fiabe arcane*; ecc. ecc. Esempio di esposto numerico di frase anagrammata: *luna di miele = duelli ameni* (4, 2, 5 = 6, 5).

Le varie forme di *anagramma*, ed in

particolar modo la frase anagrammata, si prestano ad essere svolte mediante figure. (1) Ciò è possibile, naturalmente, soltanto quando le combinazioni si prestino ad essere rese con disegni di persone, di animali, di oggetti e di scenette composite.

Le illustrazioni delle pagine relative all'*anagramma* riguardano gli anagrammi figurati, dei quali diamo, di volta in volta, diagramma e soluzione.

Forme secondarie di anagramma

Molto di rado le riviste classiche pubblicano le *forme secondarie* di *anagramma* qui di seguito elencate. Esse

(1) Spesso gli anagrammi figurati compaiono nelle riviste popolari a cambio di lettera.

Anagramma

Definizione anagrammatica delle automobili: **I VELOCI VEICOLI.**

FRASE ANAGRAMMATA DANTESCA A CAMBIO DI VOCALE (INFERNO: 5, 7, 3, 5, 2, 6 = 5, 7, 9, 2, 5)

(G. C. Sisani)



(Disegno di Dall'Aglio)



(Da « Domenica Quiz »)

SOLUZIONE: CARON DIMONIO CON OCCHI DI BRAGIA = MOGIO, CANDIDO NOCCHIERO IN BARCA (I = E)

ANAGRAMMA DIVISO (5 + 5 = 10)

Porto S. Stefano

Appare il Giglio maestoso e vario
e i bianchi legni il vento fa ondeggiare;
ma qui su tutti vedi dominare,
in mezzo a dure pietre, l'Argentario.

Ciampolino

SOLUZIONE: fiore + aceri = oreficeria.



Anagramma

*Un anagramma per lo studente:
Il teorema di Pitagora:
lapidarti, o geometria!*

compaiono quasi esclusivamente nelle riviste popolari ed in quelle non specializzate, quasi sempre mediante diagrammi letterali. Ecco le principali:

1) ANAGRAMMI DECRESCENTI — Queste combinazioni presentano una serie di parole che, dalla seconda in poi, sono *anagrammi* della precedente, meno una lettera (es.: *strepito, pittore, tepori, preti, ripe, ire, re*, il cui diagramma numerico è: 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2).

2) ANAGRAMMI CRESCENTI —

Sono combinazioni inverse alle precedenti (es.: *rio, orci, licor, calori, oracoli, miracolo*, il cui diagramma numerico è: 3, 4, 5, 6, 7, 8).

3) FRASI ANAGRAMMATE CRESCENTI E DECRESCENTI — Combinazioni analoghe alle precedenti, in cui, al posto delle parole, si hanno frasi (es. di frase anagrammata decrescente: *folia secreta, ora celestial, l'ala cortese, a te sorella, rea stella, è l'altare, è realtà*). Si hanno anche frasi anagrammate decrescenti sillabiche, crescenti sillabiche, ecc.

ANAGRAMMA A FRASE (4, 3, 4 = 11)

Tombolo

In silenzi profondi si è disciolto
il furore del bianco, l'urlo aspro
del nero
e il morto d'altre terre ora riposa:
c'è solamente un palpito di sole,
il fremito sonoro delle piante
e il richiamo amoroso
delle farfalle.

Stelio

SOLUZIONE: *Pace dei mari = marciapiede.*



FRASE ANAGRAMMATA

Un mentito seguace di Nembro

Benché bene equipaggiato,
con fucile e cartucchiere,
di stivali alti calzato
e provvisto di carniere,
di volatili il signore
né di lepri mai ne azzecca:

X XX XXXXX XXXXXXXXXXXX:

XXXX X XX XXXX XXXXXXXX.

Longobardo

SOLUZIONE: è il falso cacciatore - tira e fa solo cilecca.

FRASE ANAGRAMMATA

(6, 10 = 7, 9)

Parla il maestro

Malsicuro sarà per voi il passaggio
per via... che non prestate mai atten-
[zione;
tu poi, che vai prendendo sempre in
[giro,
verrai punito con la sospensione!

Renato il Dorico

SOLUZIONE: *pedoni malaccorti = ladrone impiccato.*

FRASE ANAGRAMMATA DIVISA

(4 + 6 = 6,4)

Il ruscello della mia infanzia

Scendea tinnulo e gaio
rispecchiando il sereno,
mentre sul ciglio tremule
avea stille lucenti,
nella valle ove nacqui...

Son dolci rimembranze
che sempre in sé conserva
chi ripensa al passato.
E insieme quali acredini,
che tremende amarezze!...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: *riso + pianto = sapori noti.*

ANAGRAMMA A FRASE (2, 5 = 7)

Bianca è la più dotata

Mentre Chiara mette in mostra
la gran chiostra
del suo limpido sorriso
e Serena dolce passa,
ti... sconquassa
sol di Bianca il fiero viso.

Non dirai ch'esso è leggero:
l'uomo invero
sua bellezza e pregio acclama.
Quel profilo regolare
greco appare:
è un bel « pezzo », e... quale brama!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: *la notte = talento.*



FRASE ANAGRAMMATA DIVISA
(5 + 4 + 5 = 8, 1, 5)

Novella Taide

Nella nuda freddezza
del tuo essere opaco e dissoluto
impassibile attendi
che, se la tua esistenza oggi calpesto,
in breve lasso
l'inesausto tuo seno accolga spenta
la mia vana baldanza.

Or l'impeto rammento
che in me sfogasti il dì della rottura:
con ira mi volgesti
l'azzurrità dell'occhio tuo profondo
e il gorgo del tuo pianto
il mio cuore smarrito a sé constringe
qual morsa amara.

Ti paventai. Perché, perché fidarmi
a l'ala del trasporto
che fugace al tuo amplesso mi
[condusse?

Ancor tu attendi
che devoto il mio spirito ti raggiunga:
al pensier mi smarrisco,
né so sperare in te solo clemenza.

C'è in tutto questo inganno:
[simulato
desio di nuovi amplessi
con garbo, all'infinito... È un'arte
[antica
che tocca il cuore
e una voce dall'ombre la sostiene.
Vuoto languor di baci,
maschera di sorriso e di passione...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: terra + mare + cielo = recitare l'amore.

FRASE ANAGRAMMATA

Il responso

Disse la chiromante; — Non m'in-
[ganno,
leggo chiara la linea dell'amore,
ma un infelice amor! tu per un anno,
XXXXXXXXXX XX XXXXXX

Io feci gli scongiuri e domandai:
— Quanti anni passeran prima ch'io
[muoia?
Rispose — Ottanta. Allora l'abbracciai,
XXXXXXXXXX XXX XX XXXXX.

Longobardo

SOLUZIONE: piangerai di dolore = ridendo per la gioia.

FRASE ANAGRAMMATA DIVISA
(5 + 4 + 2 = 3,8)

Pugilatori tremebondi

Opposti a noi due assi
avran la meglio invero;
e, s'anco i colpi bassi
supererem, le briscole
ci avranno sopraffatti.

Si mozza a tal pensiero
il fiato. Tumefatti
nei volti e assai... seccati,
alfin ci avrà quell'orrida
calamità prostrati.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: fante + dama + re = afa tremenda.



FRASE ANAGRAMMATA

Nel dubbio

Poiché due partiti m'han oggi pro-
[posto
e fare il gran passo desidero tosto,
ho chiesto consiglio a un amico fidato
dicendo: — Mio caro, l'affare è im-
[brogliato.

Sposando Rosina, quantunque m'a-
[dori,

poiché non ha dote, sarebber dolori;
prendendo la ricca e bisbetica Bice,
vivrei da nababbo, ma certo infelice.

Avaiico, al mio posto, che cosa fare-
sti? Tra l'oro ed il cuore qual tu
[scegliaresti?

E quegli: — Vuoi proprio un responso
[sereno?

XXXXX XX XXXXX e XXXXXX XX XXXX.
Longobardo

SOLUZIONE: amore di donna = danaro di meno.

FRASE ANAGRAMMATA
(2, 7, 4 = 3, 5, 5)

In memoria di un'educanda

a Mariolina

Innanzi a questa spoglia, senza fre-
[miti
star più non so, poi che è passato il
[tempo

di un'innocente età presto trascorsa...
Un fatto personale... una figura
pur bella sì, ma senza effetto alcuno!
È l'immagine sua, semplice e schiva
d'ogni artificio che l'adombri o veli:
ecco la verità...

In quelle svelte e scarne figurette
nerovestite, spesso al davanzale,
la Mariolina dai furtivi tocchi
meglio ricordo per quei miei minuti
preziosi, che per lei volaron via...
È l'Agata, svanita sì d'incanto!...
Per le perdute gioie sol mi resta
vivo il rimpianto...

Il Gagliardo

SOLUZIONE: la ragazza nuda = una gazza ladra.

FRASE ANAGRAMMATA
(8, 2, 5 = 7, 2, 6)

Errore di tattica in gara

Sentivo dentro me, l'avrei giurato,
che mi sarebbe - ahimè - mancato il
[fiato;
da quello che si può ben valutare
c'è sempre qualche cosa da imparare.

Il Dragomanno

SOLUZIONE: presagio di morte = maestro di pregio.

Antip-Bifr

Bifronte sull'evasione fiscale:
Essa t'evita le... relative tasse.

Antipodo

L'antipodo è lo schema enigmistico che consiste nel portare la lettera iniziale di una parola in fondo alla parola stessa, leggendo poi il tutto a ritroso (da destra a sinistra), così da ottenere la parola stessa o un'altra parola. Nel primo caso, si ha l'antipodo palindromo (es.: N-attività, P-atata, M-ottetto, M-atita), nel secondo l'antipodo bifronte, detto comunemente « antipodo », senza altra specificazione (es.: B-alocco - boccola, B-attello - bolletta, P-otassa - pasato) (1).

Da quanto si è fin qui esposto, è facile rendersi conto che l'antipodo non è che la combinazione di due diversi schemi enigmistici: il bifronte (semplice o palindromo) (v.) e lo spostamento (di lettera) (v.).

Il gioco dell'antipodo viene presentato con diagramma numerico, indicando,

(1) Dell'antipodo esiste anche una forma sillabica, di rado svolta. Es.: TI-tolato (antipodo palindromo sillabico).

fra parentesi, il numero delle lettere che compongono la parola o le parole risolutive, es.: M-atita (6), B-occola - balocco (7).

Una forma particolare di antipodo è quella detta *ant. inverso*. In tale forma, è l'ultima lettera che viene spostata all'inizio, leggendo poi il tutto a ritroso (da destra a sinistra). Eccone un esempio: malat-O = talamo. Anche nell'antipodo inverso si hanno due forme: l'antipodo bifronte inverso, che viene comunemente chiamato *antipodo inverso* (es.: nautil-O = lituano) e l'antipodo palindromo inverso (es.: epope-A).

L'antipodo bifronte, anziché ad un'altra parola, può dare luogo ad una breve frase. Si ha così l'antipodo a frase: es.: C-elofane = cena folle; M-atteria = mai retta.

Lo schema enigmistico dell'antipodo si presta, nelle sue varie forme, ad essere applicato a frasi: si possono configurare, cioè, frasi che, lette con il sistema dell'antipodo, ricompaiono uguali, oppure danno origine ad altre frasi. Es.

ANTIPODO (5)

Cassandra

Un noto antico detto ci assicura
che costei equivale a gran jattura.

Il Finanziere

SOLUZIONE: danno, donna.

ANTIPODO (6)

Una bimba angelica

O fior dei fiori, quante cotte
[provochi
si fine e bianca e tutta pura e onesta,
ma non stupisce che per te, bellissima,
possa anche un santo perdere la testa!

Pico della Mirandola

SOLUZIONE: semola, Salomè.

ANTIPODO PALINDROMO (8)

I cappellini di mia moglie

Danno nell'occhio.

Gano

SOLUZIONE: R-etinite.

ANTIPODO PALINDROMO (6)

Velocità pazzesca

Di folle è questo concitato andare.

Il Granduca Cirillo

SOLUZIONE: V-iavai.



ANTIPODO INVERSO (6)

Baby e la caramella

Or vedrete a voi dinante
l'allettato e l'allettante.

Micino

SOLUZIONE: M-alato = talamo.

ANTIPODO PALINDROMO DIRETTO (6) E INVERSO (6)

L'olandesina e la geisha

In tutt'e due si nota una dorata
esotica dolcezza profumata.

Il Duca Borso

SOLUZIONE: B-anana; anana-S.

ANTIPODO A FRASE (8 = 4, 2, 2)

Un presuntuoso

Ecco di lui le aspirazioni eterne:
parlar solo di ciò che lo concerne!

Fioretto

SOLUZIONE: desideri = dire di sì.

di frase ad antipodo: L'attesa cauta = la tua casetta; esempio di frase palindroma ad antipodo: F-iore d'eroi.

Quando l'antipodo *bifronte*, anziché originare una parola o una frase, dà luogo a due parole fra loro indipendenti, poste di seguito l'una all'altra, si ha la *sciarada ad antipodo* (v. anche alla voce *sciarada*), che può assumere i vari aspetti dell'antipodo e precisamente: *sciarada ad antipodo* (semplice): C-olo, cane = cenacolo; M-ese, noia = maionese; *sciarada ad antipodo inverso*: Ticino, cal-A = laconicità; nonna, pac-E = capannone; *frase a sciarada ad antipodo*: C-assa, ladro = corda lassa (1).

Un derivato dell'antipodo (peraltro ripreso dai puristi) è lo schema enigmistico del tutto particolare detto *cam-*

bio d'antipodo, che risulta dalla combinazione dell'antipodo stesso con il *cambio* (v.). Il *cambio d'antipodo*, che compare tuttora molto frequentemente sia nelle riviste classiche, sia nelle popolari, è quello schema enigmistico che consiste nel togliere la lettera iniziale di una parola, nel sostituirla con un'altra, nel porre la nuova lettera al fondo della parola suddetta e nel leggere poi il tutto a ritroso, ossia da destra a sinistra, in modo da ottenere un'altra parola (es.: B-accalà = S-alacca; S-atira = C-arità; M-atassa = S-assata; D-ottoressa = P-asserotto).

Esempio di cambio d'antipodo:

CAMBIO D'ANTIPODO (7)

La soluzione del rebus

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

Werther

SOLUZIONE: M-atassa = S-assata.

(1) Raramente è stata combinata la *sciarada* (v.) con il *cambio d'antipodo*, dando luogo allo schema detto: *Sciarada a cambio d'antipodo* (es. C-aso + rana = D-anarosa; R-ena + moti = M-itomane).

FRASE PALINDROMA AD ANTIPODO SILLABICO

A certi rimatori

Le rime sono nobili
tornite, ma perversi
siete, o vati: l'antitesi
dei vostri alati versi.
Perciò chiamarli è lecito,
o rimatori insigni,
XXXXX, XXXXXX XXXXX
XX XXXXX XXXXXXXX.

Longobardo

SOLUZIONE: DE-gni, limati epodi - di poeti maligni.

FRASE AD ANTIPODO (4, 7 = 5, 6)

Certi poetastri!

Non saran fieri, no, nemmen per
[baia,
questi cantori che dei voli fanno:
ma che versacci e quante centinaia!
Versi da cani che gran pena danno.

Longobardo

SOLUZIONE: M-iti augelli = mille guaiti.



Bifronte

Il *bifronte* è lo schema enigmistico che consiste nel presentare una parola la quale, letta a ritroso e cioè da destra a sinistra, dà luogo o alla ripetizione della parola stessa o ad un'altra parola. Nel primo caso si ha il *bifronte palindromo*, detto comunemente *palindromo* senz'altra specificazione (es.: *anilina*; *ossesso*; *ingegni*), nel secondo caso si ha il *bifronte* (vero e proprio) (es.: *organo - onagro*; *medi - idem*). Il gioco del *bifronte* viene presentato con diagramma numerico, indicante, fra parentesi, il numero delle lettere che compongono la parola o le parole risolutive. Le riviste popolari presentano questo gioco e tutte le sue forme derivate anche mediante diagrammi letterali (tante « x » quante sono le lettere della parola o delle parole risolutive, inserite nello svolgimento del gioco). Esempi di diagramma numerico: *anilina* (7); *onagro - organo* (6).

Il *bifronte*, anziché ad una parola, può dare luogo ad una breve frase (es.: *anulare = era l'una*), anch'essa indicata con diagramma numerico o letterale. Questo gioco è detto *bifronte* (semplice), oppure *bifronte sillabico a frase*.

Eccone un esempio svolto:

BIFRONTE SILLABICO A FRASE (7 = 2,5)

Un'artista povera

Chiusa in un breve, limitato spazio,
e fra quattro pareti confinata,
visse d'arte, d'amor, morì di strazio,
fu l'opera sua molto apprezzata.

Isotta da Rimini

SOLUZIONE: scatola, la Tosca.

Mentre il *palindromo* ed il *bifronte* sono raramente svolti dagli autori moderni, a motivo della scarsità delle parole che si prestano al gioco, assai più frequentemente si incontrano le *frasi palindrome* e le *frasi bifronti*, quegli schemi enigmistici, cioè, che presentano frasi, le quali, lette con la tecnica del *bifronte* (ossia da destra a sinistra), ricompaiono uguali (*frasi palindrome*) oppure danno origine ad altre frasi (*frasi bifronti*). Esempi di *frasi palindrome*: *eco vana voce*; *è presa la serpe*; *ai lati d'Italia*; esempi di *frasi bi-*

Bisenso

Il fidanzato cerca la dote, ma ancor più LE DOTI.

fronti: aedi di Roma - amori di dea; è ritrosa - a sortire.

Si hanno infine *bifronti* e *frasi bifronti* basati su sillabe, anziché su lettere, che raramente compaiono nelle riviste classiche e popolari. Esempi: *tostare, restato; cedi meco - come dice?; coordinata - tana di orco; diversivi - visi verdi; losca nomea - ameno scalo; remoti asili - lì si à timore.* Esempi di *frase palindroma sillabica*: *vesti estive; ridesi de' lor desideri.*

Una forma oggi pressoché caduta in disuso è il *bifronte a scarto*, nelle sue varie forme (es.: *antera - arena*).

Il bifronte applicato alle *sciarade* (v.) dà luogo alla cosiddetta *sciarada a rovescio* (es.: *età + reti = iterate*) ed alla *frase a sciarada a rovescio* (es.: *acceso d'ira = arido + secca*).

Si hanno anche esemplari di *sciarada a rovescio sillabico* (es.: *nota + pica = capitano*) e di *frase a sciarada a rovescio sillabico* (es.: *cadi + mela = la medica*). Data la scarsa importanza di queste forme, non ne diamo alcun esempio svolto.

Biscarto (v. Scarto)

PALINDROMO

Eroi

I prodi fanti la Patria xxxxxxxx
coprendosi di gloria:
col sangue generoso che versarono
ci dieder la Vittoria.

Tizio

SOLUZIONE: onorarono.

BIFRONTE

Come se ne intendeva!

Ad un amico offersi una bottiglia
la più antica scegliendo e venerata;
speravo udire una parola grata,
ma, con mia rabbia somma e

[meraviglia,
appena ch'ei il mio vin ebbe

[assaggiato,
s'è messo a urlare come un forsennato:
« Nell'xxxxxxx tua ne avrai di buone,
ma questa è, caro mio, vero xxxxxxx ».

Lord Minimus

SOLUZIONE: enoteca = acetone.

FRASE PALINDROMA

Ad un baro in prigione

Per non perder la pratica di baro
[patentato
se pur ti trovi in carcere, con un

[mazzo ignorato
dal guardiano, studiando la nuova

[gherminella,
oooo ooooo o'ooooo oò ooooo ooooo

[ooooo.

Longobardo

SOLUZIONE: alle carte t'alleni = lì nella tetra cella.



FRASE BIFRONTE SILLABICA

Al conservatorio

In uno dei concerti più importanti
a un tal che starnutiva ogni momento,
varie persone, in segno di scontento,
modularon quel ssss... per dir: la

[pianti!

Lui che rendea le note d'un trombone
nel soffiarsi ogni volta in modo fiero,
si volse ad un vicino e disse: — Spero
che non dicano a me certe persone.
Macché — rispose quello — è un altro

[il caso;

stanno zittendo i xxxxxxxx xxxx
per ascoltar, di certo volentieri,
il suo canoro xxxxxxxx xxxx.

Longobardo

SOLUZIONE: sonatori veri = riverito naso.

FRASE PALINDROMA SILLABICA

Un autore poco modesto

Ha molto valore
ma pure ha un difetto:
si loda l'autore,
si stima perfetto.

Ma un tempo costui
di errori, si sa,
ne fece, per cui
qualcuno dirà:

sebbene di egregia
cultura non manchi,
ooo oooooo oó oooooo
oò ooooo oo' ooooooo.

Longobardo

SOLUZIONE: chi grande sé pregia = già prese de' granchi.

FRASE BIFRONTE

Ricordi d'Università

È ver, Liliana, a te piacean le
[formule,
ma del cor non capivi la poesia:
ti entusiasma della matematica
sol l'arida teoria.

Io, secondo il tuo dir, xxx xxxxxxx
quando al sen ti stringevo con ardore;
e tu, se nelle scienze fosti un'aquila...
fosti... un'xxx xx xxxxx!

Longobardo

SOLUZIONE: ero maniaco = oca in amore.

FRASE BIFRONTE

Baruffe in famiglia sull'orizzonte

Se, oo'ò oooooo, l'accordo regna
tra noi tal detto la guerra segna:
non solo ho perso quello che avevo,
ma, per disgrazia, ooo oo oooo!

Longobardo

SOLUZIONE: ov'è denaro = ora ne devo.

Bisenso

Il bisenso è lo schema enigmistico che presenta due parole che, pur essendo di origine etimologica completamente diversa, appaiono del tutto identiche. Eccone due esempi: mandarino (dignitario e frutto), lira (strumento musicale e moneta).

Non sono da considerarsi bisensi le

parole come *gamba*, *sprone* o *trama*, in quanto, pur avendo ciascuna di esse, nell'uso corrente, significati spesso molto lontani fra loro, rimangono sostanzialmente le stesse (*gamba*: concetto di sostegno; *sprone*: concetto di sporgenza; *trama*: concetto di disposizione organica di fili o di situazioni). Quando le parole di aspetto identico sono più di due, lo schema assume il nome di *polisenso* (es.: *bussola*: strumento di orientazione, uscio e portan-

tina, similmente *sole*, *vago*, ecc.). Se al posto di parole lo schema presenta delle frasi, si hanno, rispettivamente, le *frasi bisenso* e le *frasi polisenso*. Esempio di *frase bisenso*: *venti franchi* = marenco e venti favorevoli alla navigazione. Tanto le *frasi bisenso* che le *polisenso* vengono per lo più svolte nella forma a diagrammi incorporati nello svolgimento del gioco, raramente prestandosi allo svolgimento ad enigmi collegati.

BISENSO (5)

I debiti

Un vuoto nelle entrate, insomma, un [buco, che serve per tappare un altro buco...
Simon Mago

SOLUZIONE: toppa.

BISENSO (5)

Eccesso d'amor proprio

A onor del vero non si dica mai che a regger la candela mi prestai.
Il Valletto

SOLUZIONE: bugia.

BISENSO (4)

Pan per focaccia

Se mi fai girar la testa, fino in fondo soglio andar; col mio umore anch'io la testa ben ti posso far girar.
Il Fidentino

SOLUZIONE: vite.

POLISENSO (4)

Dialogo fra due ragazze

« Ti dico ch'è tutt'altro che [simpatico »
« Ma è molto bello, senza [discussione... »
« Non si decide, è sempre tra le [nuvole! »
« Pure, per me, ha un'indubbia [inclinazione ».
Odisseo

SOLUZIONE: vago.

BISENSO (5)

Aprile precoce

Benché sia presto ancor, [rose dispensa.
Il Valletto

SOLUZIONE: ratto.

BISENSO (6)

Un famoso scacchista

Sia che abbia il bianco, oppure no, [la sua capacità dimostra chiaramente non è facil che perda...

Dicon tutti ch'è un campione di scacchi

[veramente!
Renato il Dorico

SOLUZIONE: fiasco.

FRASE BISENSO

Esopiana

Quando i pidocchi il loro duce [elessero a celebrare della stirpe i fasti, egli tuonò: « Del mio potente esercito son xxxxxxxxxxx xx xxxx e tanto basti ».
Il Valletto

SOLUZIONE: comandante in capo.

FRASE BISENSO

Per finire

Un tizio che la guardia aveva [multato per lordura stradale, urlò: « Lei erra! Poc'anzi un masnadiero mascherato e armato m'intimò: xx xxxxxx x [xxxxx! ».
Il Valletto

SOLUZIONE: la faccia a terra!

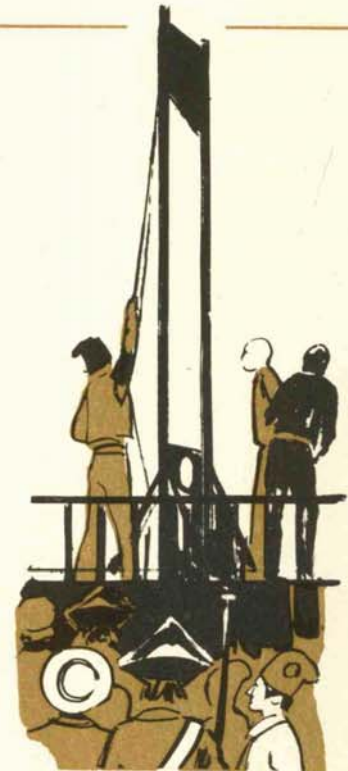
FRASE BISENSO

Dovere di professionista

Stanotte all'una m'han telefonato, da casa d'una nobile d'Aiaccio; ginecologo sono e rinomato: mi sollecitano e allor che cosa faccio? Grido: Svelti, i vestiti, la mia borsa: xxxxx xx xxxxx!

Il Nostromo

SOLUZIONE: parto di corsa.



FRASE BISENSO

La ghigliottina

Son le quattro di mattina, — È permesso?... — Avanti, [avanti!... —
Entra Dreibler in marsina, tuba e guanti.
Dietro a lui lo specialista, c'è il P. M. in aria truce, poi due guardie ed un lampista che fa luce.
Gran silenzio... Il magistrato legge un foglio all'infelice: — Il ricorso è rifiutato!...
Che ne dice? —
— Io? Ma niente!... — allor [protesta
l'infelice asciutto asciutto: — C'è da xxxxxxx xx xxxxx ecco tutto! —
Caporale di Cucina
SOLUZIONE: perdere la testa.

Bizz-Cambio

*I divi della canzone sono :
cantanti contenti con tanti
contanti.*

Bizzarria

La bizzarria è un componimento enigmistico atipico che, non rientrando in alcuno degli schemi aventi proprie peculiari caratteristiche, viene, per quanto riguarda la tecnica risolutiva, spiegato nel corpo stesso dello svolgimento in versi.

Soprattutto in passato, ma anche – sia pure in modo assai meno frequente – nelle moderne riviste classiche e popolari, gli autori si compiacciono di tanto in tanto di presentare, sotto il termine generico di *bizzarria*, giochi che, per il loro svolgimento – posto al di fuori di qualsiasi regola che non sia

quella generica della *logica più rigorosa* – esigono dal solutore due accorgimenti:

a) di capire il meccanismo del gioco;
b) di interpretare l'esposto secondo il meccanismo stesso, in modo da giungere alla soluzione.

Due pertanto sono le esigenze comuni a tutte le *bizzarrie*, per quanto... *bizzarre* esse siano:

1) *precisione assoluta di esposizione delle norme risolutive (orditura del gioco);*

2) *perfetta adesione delle norme stesse all'esposto (segni o lettere o parole che siano).*

Nel loro manuale di *Enigmistica*, *Bajardo* e *l'Alfiere di Re* (v. alla voce

BIZZARRIA

Il cavallo di battaglia

— Senta, disse l'artista
[all'impresario,
mi spiace, ma il programma è troppo
[vario:
per la Bohème io sono specialista
dove figuro come brava artista...
— E va a cantare al Regio?
[— Signorsì:
oò, oo oo oo ooo oooo oo Oooò.
E l'eccellente artista in dir così
solfeggiava un'arietta lì per lì.

Longobardo

SOLUZIONE: là mi si fa sol fare la Mimi
(sono tutte note musicali!).



BIZZARRIA

Il mio rampollo

Io gli ho chiesto: — L'esame come
[è andato? —
Senza scomporsi lui mi fa:
[— Presente! —
Così ho capito che... xxx x' xxxxxxx:
diventa un enigmista certamente.

Il Duca Borso

SOLUZIONE: non è passato.

BIZZARRIA

Rivelazione

Pareva un tipo incerto quel signore,
ma quando gli rubarono il cappello,
ch'era davvero rilucente e bello,
ne dovemmo veder d'ogni colore.

Longobardo

SOLUZIONE TI(tuba)NTE.

BIZZARRIA

Le Parche

Son esse in tre e non san far che
[tessere.
Fioretto

SOLUZIONE: TesseRE.

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!*

Il Duca Borso

SOLUZIONE-RISPOSTA: perché... *non si incontrano mai.*

DOMANDA BIZZARRA

L'ermafrodito

Dacché le mie due figlie in dolce
[nodo
si strinsero al marito,
amico mio, sai dirmi in quale modo
divenni... *ermafrodito?*

Fioretto

SOLUZIONE-RISPOSTA: perché ebbi due generi.



DOMANDA BIZZARRA

C'è errore?

Scrisse un giorno così lo scolareto:
« ... mentre mi riscaldavo al
[kaminetto... ».
Lo corresse dapprima il professore,
poi ripensò e concluse: un vero errore
a rigore di logica non v'è!...
Lettore accorto, mi sai dir perché?

Il Duca Borso

SOLUZIONE: perché il caminetto deve avere
la... cappa.

Enigmistica) dicevano a proposito della *bizzarria*, allora molto in voga: « È un gioco difficile, giacché il bizzarro non può necessariamente essere che arbitrario ». Non siamo del loro parere (anche se oggi le *bizzarrie* si sono molto diradate), in quanto l'arbitrarietà dell'invenzione viene, nei giochi ben riusciti, delimitata – o meglio imbrigliata – dalle rigorose norme con le quali essa si autolimita.

* * *

Da non confondersi con le bizzarrie sono gli schemi enigmistici presentati in forma bizzarra. I giochi bizzarri non si riallacciano mai alla bizzarria vera e propria (che rifugge, come si è detto, da qualsiasi schema); essi non sono altro che svolgimenti basati sui cosiddetti « chiapparelli » (v. alla voce *Enigmistica*), ossia su quegli accorgimenti formali – spesso di gusto assai mediocre – che vengono impiegati dagli autori – per lo più in giochi brevi – allo scopo di ingannare i solutori.

* * *

Concludiamo la trattazione della *bizzarria* con un gioco enigmistico che può considerarsi come una forma peculiare della *bizzarria* stessa. Si tratta della cosiddetta *domanda bizzarra*, che consiste in una frase interrogativa a doppio senso, alla quale si deve rispondere con una risposta altrettanto a doppio senso. È un gioco umoristico, fatto cioè per muovere al riso e, in un certo senso, lasciare il lettore... a bocca aperta.

Cambio

È uno schema enigmistico che presenta una parola o una frase di base ed un'altra parola (o frase; od anche più parole o frasi) che da essa deriva, mediante sostituzione di una o più lettere con altre, secondo le regole e con la nomenclatura che verranno in appresso specificate.

È importante innanzitutto chiarire che la lettera (o le lettere) che devono essere sostituite non vengono in alcun modo descritte nel corso dello svolgimento del gioco; esso si limita cioè a proporre per la soluzione (vuoi con il sistema popolare dei diagrammi incorporati, vuoi con quello più evoluto degli enigmi collegati) soltanto la parola (o frase) di base e quella (o quelle) che da essa derivano. La combinazione *castello* = *cestello*, ad esempio, viene presentata in due parti senza speci-

care se la vocale da cambiare sia un'a piuttosto che una o e se quella da sostituire sia un'i piuttosto che una e o una u.

Tutti i cambi svolti ad enigmi collegati vengono esposti mediante *diagramma numerico*, messo accanto al titolo, fatta eccezione di quelli talmente semplici da non richiedere (almeno nelle riviste classiche) alcuna indicazione riguardante il numero delle lettere. L'esempio di cui sopra (*castello-cestello*) è un cambio di vocale, il cui esposto è (8).

Lo schema del *cambio* è caratterizzato da una nomenclatura assai varia, avente soprattutto lo scopo di chiarire al solutore la posizione in cui la lettera da cambiare si trova, oppure la sua qualità di vocale o consonante.

Le sottospecie di *cambio* si possono raggruppare in tre categorie:

1ª CATEGORIA: cambio completo di lettera (1)

a) *iniziale*: arto, erto, irto, orto, urto; ava, Eva, iva, ova, uva;

b) *mediano*: fratta, fretta, fritta, frotta, frutta; pazzo, pezzo, pizzo, pozzo, puzzo;

c) *finale*: sa, se, si, so, su; Pia, piè, pii, pio, più.

2ª CATEGORIA: cambio di lettera

1) quando la lettera da cambiare si trova all'inizio od alla fine della parola di base, lo schema viene chiamato, rispettivamente: *cambio d'iniziale* e *cambio di finale*, senza mai specificare se si tratti di vocale o di consonante. Eccone alcuni esempi:

cambio d'iniziale: amore, umore; rampogna, zampogna; fato, iato; aiola, viola, ecc.;

cambio di finale: pesca (frutto), pesce; quiz, quid; spora, sport; mas, mai, ecc.;

2) quando la lettera da cambiare si trova in posizione mediana (ossia nel corpo della parola) lo schema del *cambio* assume tre diverse denominazioni, aventi lo scopo di meglio chiarire al solutore la natura della lettera (dato che la posizione esatta di essa non viene in alcun modo indicata). Si hanno così:

a) il *cambio di vocale*, quando la lettera da cambiare è una vocale che dev'essere sostituita con un'altra vocale: es.: rimatore, rematore; basco, bosco, ecc.;

b) il *cambio di consonante*, quando la lettera da cambiare è una consonante

che dev'essere sostituita con un'altra consonante: es.: pendola, pentola; basco, basto, ecc.;

c) il *cambio di lettera*, quando la lettera da cambiare è una vocale che dev'essere sostituita da una consonante o viceversa: es.: paesaggio, passaggio; legni, leoni, ecc.;

3ª CATEGORIA: cambio di più lettere

a) si ha il *cambio di doppia* quando le lettere da cambiare sono costituite da una *doppia consonante*: es.: coppo, collo, scimmione, scissione; patto, pacco, pazzo, pappo, passo (successivo); (2)

b) si ha il *cambio di sillaba* quando le lettere da sostituire formano una sillaba e quelle che devono prendere il loro posto costituiscono un'altra sillaba (cambio quindi di sillaba con sillaba): es.: caSTELlo-caVALlo; coMi-no-coRAno-coDIIno-coLOno, ecc.; (3)

c) si ha il *cambio di estremi* quando le lettere da sostituire si trovano all'inizio ed alla fine della parola di base: es.: grappolo, trappola;

d) si ha il *cambio di vocali* o di *consonanti*, quando le lettere da cambiare, uguali fra loro nella parola di base, vanno sostituite con altre lettere pure uguali fra loro (es.: marina, matita; milite, malate). Lo schema del cambio di più lettere uguali viene talvolta applicato anche alle frasi.

Ad esempio:

frase a cambio d'iniziali uguali: varco vasto = parco pasto;

frase a cambio di vocali uguali: parto di sposa = parte di spesa;

frase a cambio di consonanti uguali: umile idioma = utile idiota.

* * *

Il *cambio* può combinarsi con la *sciara* (v.) dando luogo alle cosiddette

(1) Si hanno esempi completi soltanto per le vocali.

(2) Potrebbe configurarsi anche il cambio di doppia vocale: es.: zoo, zii.

(3) Vengono talvolta presentati, ma oggi assai di rado, i *cambi di sillabe uguali* (es.: patata - parere) e persino i *cambi di più sillabe* (gioco orribile) (es.: CoraTELLa - PA-raBOla).

Quando la sillaba da cambiare è all'inizio od alla fine della parola base, si hanno, rispettivamente, il *cambio di sillaba iniziale* (es.: scocciatura, bocciatura) ed il *cambio di sillaba finale* (es.: auge - aula).

sciarade a cambio, cambi a frase e frasi a cambio (i cambi a frase non sono altro che sciarade a frase a cambio, e le frasi a cambio non sono altro che frasi doppie a cambio).

Le sciarade a cambio sono schemi generalmente ritenuti privi di qualsiasi valore enigmistico, in quanto troppo facili a costruirsi.

Eccone, comunque, alcuni esempi:

Sciarada a cambio (di vocale): più + meno = piumino;

Sciarada a cambio (di consonante): coro + carie = coronarie;

Sciarada a cambio (di lettere): pro + celia = procella;

Sciarada a cambio (d'iniziale): sarti + rio = martirio;

Sciarada a cambio (di finale): fra + golf = fragola.

Ben più gradevoli ed interessanti sono

i cambi a frase (che, come abbiamo detto, non sono che sciarade a frase a cambio).

Eccone alcuni esempi:

Cambio di vocale a frase: chitarrista = chi t'arresta;

Cambio di consonante a frase: editore = Edipo re;

Cambio di lettera a frase: legione = le gioie;

Cambio di iniziale a frase: astemio = oste mio; dentista = ben ti sta; traditori = ira di tori.

* * *

Concludiamo la trattazione del cambio parlando della sua combinazione con uno schema affine alla sciarada (v.), la frase doppia. Se, cambiando una lettera (o più) ad una frase si ottiene

un'altra frase, si ha il gioco comunemente chiamato frase a cambio (in sostanza, non è altro che una frase doppia a cambio).

Eccone alcuni esempi:

Frase a cambio d'iniziale: il timore = ultimo re;

Frase a cambio di vocale: la perugina = l'ape regina;

Frase a cambio di consonante: far saper la dimora = falsa perla di mora;

Frase a cambio di lettera; l'aiuola = la suola.

Si potrebbero dare altri esempi ma non riteniamo necessario farlo in quanto sono giochi che raramente compaiono sulle riviste classico-popolari.

Cerniera (v. Scarto)

CAMBIO D'INIZIALE (6)

**Quando si riceve una sberla
bisogna restituirla**

A mano aperta mi dicesti: piglia...
e vuoi che me la tenga? fammi

[ridere...
Il Valletto

SOLUZIONE: mancia = pancia.

CAMBIO D'INIZIALE

Chi capisce la donna?

Allor ch'ero infelice
tu mi volevi xxxx;
or che non ho più xxxx
perché fuggi da me?

Luce

SOLUZIONE: bene, pene.

CAMBIO DI VOCALE (5)

**Il capo del personale
multa le commesse**

Ne ha date! Ché se s'applica
franche e spedite lui le fa viaggiare.
« Il tempo incalza? » ed al motivo

[solito
il personal si muove a tutto andare.

Il Troviero

SOLUZIONE: bollo = ballo.

CAMBIO DI CONSONANTE (10)

Un amico burlone

Usa per gioco, specie se gli capita
la palla al balzo, far qualche bel tiro;
ma io, che certi tiri li conosco,
a... starne alquanto lungi sempre miro.

Renato il Dorico

SOLUZIONE: calciatore, cacciatore.

FRASI A CAMBIO DI VOCALI UGUALI (5, 2, 5)

Dubbi aritmetici

È questa una metà
che un terzo appena fa;
tal esito è però
scarsetto anzichenò.

Micino

SOLUZIONE: parto di sposa = parte di spesa.

CAMBIO DI INIZIALE A FRASE

Dove i prezzi sono alti

Ooo o'ò oooooo di ooooooooooooo.

Il Gagliardo

SOLUZIONE: non v'è niente = conveniente.

CAMBIO DI FINALE A FRASE

Un illuso?

Senti, dicevo ad un amico artista,
la tua bravura ancora non s'è vista:
il cinema e la radio t'han scordato
e pel teatro non t'hanno accettato.

Sopra gli altri o'ooooo oò o oo?
Rispose: stai tranquillo, tenterò.
Per ora non mi resta, a quanto pare,
che la oooooooooo da provare.

Longobardo

SOLUZIONE: t'elevi, sì o no = televisione.

FRASE A CAMBIO DI INIZIALE (2,6 = 6,2)

Esame di storia

Tema: Umberto II di Savoia:

Ciriaco del Guasco

SOLUZIONE: il timore = ultimo re.



Crittografia

Un intero settore dell'enigmistica classica viene designato con il nome generico di *crittografia*.

La *crittografia* è lo schema enigmistico che presenta una lettera, un gruppo di lettere, una parola, due o più parole o una frase - dette *esposto crittografico* - che il solutore è invitato ad analizzare in vario modo, per giungere alla soluzione, consistente o in una sola parola (*monoverbo*) o in più parole fra loro staccate (*biverbo*, *poliverbo*), o, come oggi avviene nella quasi generalità dei casi, in una frase.

N.B. I termini *monoverbo*, *biverbo* e *poliverbo* hanno valore puramente storico, in quanto il primo risulta oggi dal diagramma senza alcuna specificazione, mentre gli altri due appartengono al passato anche come forma di gioco (da tempo sparito dalle riviste specializzate e popolari).

* * *

Gli esposti crittografici

In passato gli esposti erano decisamente sgradevoli, accozzaglie di lettere senza costruito, spesso variate nel corpo e nel carattere, quasi sempre disposte in modo capriccioso e disarmonico. Con l'evolversi della crittografia enigmistica, gli esposti si sono andati sempre più affinando ed oggi si limitano ad assumere uno dei seguenti aspetti:

1) *parola di senso compiuto*. Sono questi, senza dubbio, gli esposti più pregevoli. Es.: *FORO* = F e RO cedi: leggi O = feroce dileggio;

2) *piccoli gruppi di lettere*. Es.: *NOP* = messi da parte NO, P è messi da Partenope. Tali piccoli gruppi possono essere anche ripetuti. Es.: *ERIERIA* = coll'A ridiconsì gli E, R, I = collari di consiglieri;

3) *gruppi più estesi di lettere che si avvicinano più o meno a parole di senso compiuto*. Es.: *AUTENTE* (che assomiglia ad *aulente*) = A sta con chi usa = asta conchiusa (chi usa = utente);

4) *lettere disposte in ordine alfabetico o consonanti unite alle cinque vocali*. Es.: ... O, P, Q, TRR, S, T, U, ... = data con T - R, ove R s'è = data controversa; *RA RE RI ROVI RU* = VI sita dove RO s'è = visita doverosa.

5) *parole che mancano di una o più lettere, sostituite da punti*. Es.: *INTRE . IDEZZ .* = P, A li dan coraggio (intrepidezza) = pali d'ancoraggio; *. ISTA* = P à ceduto *PISTA* = pace d'utopista;

6) *lettere o parole presentate con altri*

accorgimenti tipografici. Es.: *T O* = un po' distano T, O = un podista noto; *CoLo* = O minori di COLO = omino ridicolo;

7) *esposti misti, che partecipano, cioè, a due o più delle precedenti categorie*.

Es.: *PROS IS* = PRO c'è, dimenticata S; tal I = procedimenti catastali; *TA TE TI . TU* = c'è di men TO = cedito;

8) *frasi*. Es.: *ASSI...E DI PE.SONE* = danno EM e R gente = danno emergente; *BLUFF NON RIUSCITO* = costa delle puglie (= Puglie).

* * *

Parole e frasi risolutive

Anche in questo campo l'evoluzione della crittografia enigmistica dal 1800 ad oggi è stata imponente. Ancora nei primi decenni di questo secolo sussistevano soluzioni composte da due o più parole fra loro staccate (es.: *OA* = v'è l'O a sinistra d'A = velo, asini, strada). Oggi questo tipo di crittografia è totalmente abbandonato.

Fino a qualche anno fa le soluzioni consistevano:

a) *in una sola parola* (dette un tempo *monoverbi*). Es.: *LI* = s'è L; I c'è = salice;

b) *in un proverbio o massima proverbiale*. Es.: ... *QRRRU*... = chi fa da S e fa per T, R è = chi fa da sè fa per tre;

c) *in un verso noto, in un modo di dire od in una frase fatta (celebre o semplicemente nota)*. Es.: *OLANDA* = LA messa in ONDA = la messa in onda.

Tale rigidità permetteva e permette tutt'oggi ai solutori di avere un vero e proprio controllo sull'esattezza della loro soluzione, cosa importantissima nelle crittografie, le quali, a differenza degli altri giochi enigmistici, presentano il solo *soggetto apparente* (esposto) da interpretarsi con la cosiddetta *prima lettura*, mentre quello *reale* (soluzione), detto *seconda lettura*, non viene in alcun modo presentato al solutore.

Oggi (e precisamente dopo la pubblicazione del ponderoso *Repertorio delle Crittografie*, compilato da Damesta, co-estensore di queste note) la tendenza - specie degli autori giovani sulle riviste giovani - è di estendere la soluzione delle crittografie alle frasi arbitrarie. Ciò per una duplice serie di cause: da un lato la scarsità sempre più accentuata del *materiale linguistico* disponibile, dall'altro l'accresciuto appetito dei solutori, che vanno sempre più chiedendo ossi duri e resistenti. Una terza ragione sta nel fatto che

Crittografia

A scuola.

— Quali sono, Pierino, i fattori della moltiplicazione?

— Il papà e la mamma.



INCASTRO A FRASE
(xxyyyyyyx)

Il Moro

SOLUZIONE: TRE attori = TRattoriE.

la generale adozione del doppio diagramma — uno per la prima ed uno per la seconda lettura — ha dato in certo qual modo la possibilità di estendere la soluzione delle crittografie a frasi libere, aventi come unici limiti la stretta rigidità della costruzione ed il buon gusto.

Il diagramma crittografico

Le crittografie vanno presentate generalmente accompagnate da un *diagramma numerico*, indicante il numero delle lettere che compongono la parola o ciascuna delle parole della soluzione. Tale diagramma è posto accanto all'enunciazione del tipo di crittografia ed al di sopra dell'esposto. Eccone un esempio:

CRITTOGRAFIA (1,1,5,1,4 = 2,3,7)

LENTE

Il Pastorello

SOLUZIONE: L a manca d'ENTE = la man cadente.

Come si vede, i numeri di sinistra indicano le lettere che compongono le parti della prima lettura, quelli di destra le lettere che compongono le parole della seconda lettura (frase risolutiva).

Sistematica crittografica

Dal punto di vista sistematico, le crittografie si distinguono in due grandi categorie:

A) *Crittografie che si risolvono soltanto con ragionamenti riguardanti l'aspetto, la forma e la posizione della lettera o delle lettere che compongono l'esposto, e non in base al significato concettuale puro dell'esposto stesso.* Es.: *T* = qua *T* trovasi = quattro vasi; *NI-RA* = è l'I tra *N* e *RA* = elitra nera. Tale categoria comprende oggi giorno le seguenti sottospecie:

- CRITTOGRAFIA SEMPLICE
- CRITTOGRAFIA SINONIMICA
- CRITTOGRAFIA SILLOGISTICA nonché le forme derivate varie.

B) CRITTOGRAFIE DI TIPO MNEMONICO

Queste crittografie si risolvono prendendo in considerazione il significato concettuale puro dell'esposto, senza tenere conto del loro aspetto esteriore. Se ne distinguono le seguenti sottospecie:

- crittografie mnemoniche;
- crittografie mnemoniche a spostamento di accento;

c) *crittografie mnemoniche a frase, dette crittografie a frase.*

Le crittografie semplici

Le crittografie semplici, dette nell'uso *crittografie*, senz'altra aggiunta o specificazione, sono quelle che si risolvono senza ricorrere al significato puro dell'esposto.

1) LORO COSTRUZIONE

Dal punto di vista costruttivo le crittografie si basano su operazioni che, in tutta comodità, si possono paragonare a quelle che informano gli schemi di molti giochi enigmistici in versi. Vi è però una sostanziale prerogativa: nella prima lettura delle crittografie — a differenza degli schemi enigmistici di cui sopra — intervengono sempre o la copula (che può essere sottintesa) oppure verbi od altre parole che, comunque, esprimono le operazioni che devono essere compiute o le relazioni che intercorrono tra le lettere che formano l'esposto, delle quali si deve tener conto per giungere alla soluzione. In altre parole, oltre che individuare le parti, il solutore deve stabilire ed esprimere di cosa bisogna tener conto per giungere alla parola od alla frase risolutiva, tenendo ben presente che tale ragionamento dev'essere inserito nella parola o nella frase risolutiva stessa. Spieghiamoci meglio con un esempio. Se si presenta la parola *PROTESTATE* quale esposto di una crittografia (diagramma 3,1,1,3,7 = 5,10) il solutore, una volta resosi conto che essa deve risolversi con un metodo simile a quello della *sciara* (v.), ossia con ravvicinamento di parti fra loro staccate, giungerà alla soluzione esprimendosi così: *PRO* v'è con *TESTATE*, ottenendo così la frase risolutiva: *PROVE CONTESTATE*.

2) I VARI ASPETTI DELLE OPERAZIONI DA COMPIERSI

Riteniamo di fare cosa utile sia agli enigmografi sia ai solutori, elencando, in modo strettamente razionale le principali operazioni che possono essere compiute per giungere alla soluzione e dando per ciascuna di esse uno o più esempi chiarificatori.

a) *Pura relazione di ubicazione rispetto al testo* (pagina in cui si trova la crittografia). Es.: *T* = qua *T* trovasi = quattro vasi (*Cielo d'Alcamo*); *S* = qua gli è l'esse = quaglie lesse (*Cielo d'Alcamo*);

b) *pura relazione tra l'autore e il testo o tra l'autore e il solutore, o tra l'autore, il testo e il solutore.* Es.: *VL* = vedo *V* e *L*, *là* = vedovella (*Carneade*);

c) *puro rapporto di proporzione, di anomalia, di uguaglianza o disuguaglianza, di quantità, di posizione nel testo; tutto ciò con riferimento a lettere, a parole od a frasi.* Esempi:

1) *proporzione*: *DISCO DISCO=C* ampio ne' dischi = campione di schi (*Aristarco*); *CoLo* = *O* minori di *colo* = omino ridicolo (*Ambra*); *ENTE* = maggiori d'*EN*, *TE* = maggio ridente (*Il Lupino*); *MIIIIID*=da *M* a *D*, *I* corte=damine di corte (*Il Valletto*); *oCi* = maggior d'*O*, minor di *C*, *I* = maggiordomi nordici (*Zelca*); *AcIOU* = a *C* corta d'*E* posizione = accorta deposizione (*Don Abbondio*); *VERSA* = con *VER*, *SA* ridotti = conversari dotti (*Dado*); *lNA*=è *N* tra *L*, *A* corte = entra la Corte (*Simulet d'Oik*); *SCALVE* = *SCAL* piccioli, e *VE* = scalpiccio lieve (*Il Lupino*); *SA* = *S* alto con l'*A* sta = salto con l'asta (*Archimede*);

2) *anomalia*: *RADAMES* = *S* ci a *RADAMES*, china = sciarada meschina (*Il Gagliardo*); *RI* = con corsiva *R*, *I* = concorsi vari (*Re Enzo*);

3) *uguaglianza o disuguaglianza*: *IV* = *TI* = *I V*: a loro simili *T I*=i valorosi militi (*Fra Ristoro*); *RIDI* = a *R I* dissimili *D I* = aridissimi lidi (*Il Lupino*);

4) *quantità*: *PPP PPP PPP* = *P* a triadi letta=patria diletta (*Il Dragomanno*); *NAAAAA*=colla *N*, *A* di versi=collana di versi (*Re Enzo*);

5) *posizione del testo*: *P d* = *P* rovesciato riè = prove sciatorie (*Alcide*); *PE EP*=versi *P*, *E* destri=versi pedestri (*Carcavaz*); *PPPPPPROPPPP* = tra cotanti *P*, *R O* poste = tracotanti proposte (*Il Fachiro*); *T O*=un po' distano *T*, *O*=un podista noto; *F O N* = *F O N* distanziati = fondi stanziati (*Alcide*); *N RE* = lontano *N* da *RE* qui è = l'onta non dà requie (*Nembrod*); *T U O*=son *T U O* separate = sontuose parate (*Fra Ristoro*); *SNI* = *N* a vicine *S*, *I*=navi cinesi (*Il Lupino*); *BR*—=*BR*, indi si è « meno » = brindisi ameno (*Ecma*);

d) *variazioni nell'accento tonico ed altri segni.* Es.: *ÖRE*=*O* d'*ÖRE* die-resi à = odore di eresia;

e) *lettere, parole o frasi ravvicinate.* Es.: *DOTE*=*D O* seco *lor àn TE*=dose colorante (*Il Valletto*); *SERA*=coll'era *S* è data=collera sedata (*Don Abbondio*); *FUNE TESA* = fune sta con *tesa*=funesta contesa (*Il Lupino*); *VERDURA*=dura contro *VER* si à=dura controversia (*Fra Ristoro*); *SE*

GA=colle G, A scorte S, E=collega scortese (*Il Dragomanno*); GHI=colle G, H è posta l'I=colleghe postali (*Cielo d'Alcamo*); SOCI=anno S, O - CI presso = annoso cipresso (*Roccabruna*); TECO=C, O succedon a TE=cosucce donate (*Penna Nera*); POSTA = col PO dite STA = colpo di testa (*Ascanio*); SERGIO=SER vedi colle G, I, O=serve di collegio (*Lacerbio*); OC=coll'O quivi v'à Ci=colloqui vivaci (*Pi Greco*);

f) lettere, parole o frasi incastrate le une nelle altre. Es.: TERESA=in tesa collocato RE=intesa col locatore (*Ser Brunetto*); TURCA = C in tura anno data = cintura annodata (*Artaserse*); TERZANA = stan Z, A in terna = stanza interna (*Il Viandante*); PASTOSO = qui è TO tra passo = quieto trapasso (*Il Mandarino*); MENTO = tra meno T è=trame note (*Trewal*); GRATTA=A, T, T, ricette (=ricevute) in grate = attricette ingrante (*Artaserse*); TRATTO = R accolto in tatto=raccolto intatto (*Micino*); TESTA = annida T tesa = anni d'attesa (*Il Lupino*);

g) lettere, parole o frasi rovesciate. Es.: ALOSA = un'asola volta = una

sola volta (*Fronzolino*); ETSE=volta c'è l'Este=volta celeste (*Gerdet*);

h) lettere, parole o frasi spostate (raro). Es.: GA. I = passò d'agi G ante (= prima) = passo da gigante (*Ser Brunetto*);

i) lettere, parole o frasi scambiate. Es.: FRESA=scambio di vocali à frase=scambio di vocali a frase (*Don Abbondio*);

l) lettere, parole o frasi sconvolte. Es.: MOINA=animo sconvolto (*Leandro*); SFERA=frase anagrammata (A. da Brescia); SINISTRE=sentirsi tutto rimescolato (*Il Valletto*);

m) lettere, parole o frasi scartate o aggiunte. È questa un'operazione frequente. Es.: CAR. ERA = Carnera N ci dà = carne rancida (*Il Lupino*); DI. E = T integra Dite = tinte gradite (*Cielo d'Alcamo*); GELSO=S tolta, gelo si à=stolta gelosia (*Il Lupino*); RESINA = resta reina, S colto = restare in ascolto (*Il Dragomanno*); PI-RATERIA = prateria, I non data = prateria inondata (*Giusto*); PROVE=pro se lasci, VE = prose lascive (*Il Viandante*); NASPO=letto aspo, N dedòtone=letto a sponde d'ottone (*Buffalmacco*); CORREO=corro, se scansi E

Crittografia

Quale catechismo più breve di DIOCESI?

DIO C'È? SI.



CRITTOGRAFIA MNEMONICA
(4,1,8)

Ciampolino

SOLUZIONE: pane a cassetta.



CRITTOGRAFIA MNEMONICA
(10,2,9)

Ciampolino

SOLUZIONE: fettuccine al guanciale.

=corrose scansie (*Gilè*); **POGGETTO** = oggetto, P ignorato=oggetto pignorato (*Giusto*); **PROPRIO**=cava l'I e ridici pro=cavalieri di Cipro (*Il Mago Verri*); **SCHI**=è S, se ripudi CHI=esseri pudichi (*Giusto*); **OLDA**=levi OL acciocché DA sia=le violacciocche d'Asia (*Cielo d'Alcamo*); **SEN** = se taci N è SE=seta cinese (*Il Lupino*); **MOLE**=MO scacciamo: LE sta=moscaccia molesta (*Lilianaldo*); **CANUTI** =CA se perdeti N, U, T, I=casi per detenuti (*Il Due di Picche*); **RARE** = RA, soppresso RE = ras oppressore (*Flasi*); **LUNA**=una si noma, L andato=un asino malandato (*Lilianaldo*); **OTRE** = se tacciamo T, ore =setacci a motore (*Paolino*); **RITA** = R a raschiar, ita=rara schiarita (*Marmi*); **ASINA**=ana, nascosto SI=ananas costosi (*Il Due di Picche*); **MIRA** =mi se RA sorte=misera sorte (*Ascanio*); **STA** = S tolta, leggeremo TA =stolta legge remota (*Marin Faliero*); **CARIE**=cari, carpando l'E=caricar pendole (*Il Due di Picche*); **AGGIO** = ti ridà S saggio = tiri d'assaggio (*Marmi*); **E. ADE**=à T l'etade ceduto=atleta deceduto (*Il Lupino*); **RE. ATA** = N aveva Renata = nave arenata (*Fra Ristoro*); **ISTA**=P à ceduto pista = pace d'utopista (*Il Gagliardo*); **STR. NI**=l'A strani ti dà=lastra nitida (*Alcide*); **GELATI. A** = fa la N gelatina=falange latina (*Lilianaldo*); **.OR. GGIO**=C, A vi dan coraggio=cavi d'ancoraggio (*Aronta*); **GE. RO** = in genero s'è perso NE = ingenerose persone (*Il Lupino*); **M. NTE** = la mente la genera l'E = lamentela generale (*Don Abbondio*);

n) lettere, parole o frasi cambiate. Es.: **VELLN** = à N, non O, vello = anno novello (*Il Lupino*); ... **PQGST** ... = G ove R non è palese=governo nepalese (*Il Dragomanno*); ... **LMUOP** ... =l'U c'è per enne=luce perenne (*Il Lupino*); ... **ANOPQRS** ... = è un'A chi M era = è una chimera (*Il Chiomato*); **ERBC**=per A à C erba=pera acerba (*Il Lupino*); ... **.NO. QR** ... = per la P punto=per l'appunto (*Il Guiscardo*); **UU** = à tu per T, U = a tu per tu (*Il Valletto*).

Prima di concludere questo capitolo, avvertiamo che molte sono le crittografie che partecipano a due o più delle suddette categorie di operazioni da compiere.

* * *

Le crittografie di tipo mnemonico

Si chiamano di tipo mnemonico (=della memoria) le crittografie che si risolvono prendendo in considerazione il

significato concettuale puro dell'esposto.

Le crittografie di tipo mnemonico si distinguono, come già si è accennato, in tre sottospecie:

- 1) Crittografia mnemonica (basata su frase a doppio senso);
- 2) Crittografia mnemonica a spostamento di accento (basata su frase a spostamento di accento);
- 3) Crittografia mnemonica a frase, detta semplicemente Crittografia a frase, (basata su di una frase doppia).

Le crittografie mnemoniche

Le crittografie mnemoniche sono quelle che si risolvono cercando di « ricordare » una frase fatta o molto nota, che possa, con fondamento *anfibologico* (v. alla voce *enigmistica*) condensarsi - per così dire - nella parola o breve frase che ne formano l'esposto (es.: **CENERE** = la prova del fuoco: si osservi il doppio senso della parola prova). Si potrebbe anche dire che le mnemoniche sono frasi fatte che scaturiscono dagli esposti con il sistema tipicamente enigmistico del doppio senso (es.: **BINDA**, corridore ciclista = la Croce di Guerra, altro corridore ciclista, che dava qualche *croce*, ossia *cruccio*, all'avversario Binda).

Il miglior sistema per capire le crittografie mnemoniche è quello di darne molti esempi, anche per dimostrare quanto le mnemoniche siano divertenti e spesso decisamente umoristiche.

PORTOFINO = un capo ameno (*Aura*); **SALASSO D'ALTRI TEMPI** = la cavatina del Barbiere (*Odisseo*); **SCAPOLO** = uomo senza fede (*Barbero*); **ESSERE** = di parere contrario (*L'Europeo*); **SESTE** = dietro le quinte (*Alfa del Centauro*); **IL FUMO DEL CAMINO** = sale da cucina (*Il Nocchiero*); **I** = l'edizione romana dell'Unità (*Adriano*); **IMPOSTA** = la camera oscura (*Penna Nera*); **LA LUNA NEL POZZO** = una profonda riflessione (*Tizio*); **CINTURE** = le strettezze della vita (*Alcide*); **IL COLOSSEO** = costruzione del periodo latino (*Zoroastro*); **DISGELO** = liquidazione per fine stagione invernale (*Ser Lucco*); **CATERINA FORT** = una nota forzata (*Cielo d'Alcamo*); **FARSI FRATE** = ritirarsi in buon ordine (*Ligustico*); **FEBBRE** = calorosa manifestazione d'affetto (*Il Dragomanno*); **FIAT LUX** = l'ordine del giorno (*Zoroastro*); **FRANGIA** = messa a bordo (*Il Valletto*); **IL FUSO** = ridotto agli estremi (*Il Dragomanno*);

GIOVIALONE = il gran simpatico (*Re Enzo*); **VERGINITA** = privilegio di casta (*Il Druido*); **LA GRAZIA** = il presente dell'infinito (*Don Pablo*); **W.C.** = il segnale della ritirata (*Giusto*); **ALLATTO** = do di petto (*Adamantino*); **USURA** = il frutto proibito (*Aramis*); **ADAMO** = la prima persona del passato remoto (*Ascanio*); **APPRENDISTI** = gli incerti del mestiere (*Penna Nera*); **AVARA** una stretta di mano (*Fioretto*); **APPROVVIGIONATISSIMO** = con le più ampie riserve (*L'Estense*); **BOSCAIOLA** = donna affascinante (*L'Arco*); **MACBETH** = il compagno di banco (*Penna Nera*); **BLUFF NON RIUSCITO** = costa delle Puglie (*Cielo d'Alcamo*); **MICROSCOPI** = i minori osservanti (*Ser Lucco*); **L'ETÀ DELLA DONNA** = non si sa mai (*Il Valletto*); **LA MORTE DI DON CHISCIOTTE** = un dolore di pancia (*Barbero*); **NAPOLI** = la sirena del mezzogiorno (*Carcavaz*); **NOVIZIO** = in attesa di ordini (*La Principessa Lontana*); **ORLATE** = provviste di bordo (*Fiamma Gialla*); **PETTINATURA** = l'ordine del capo (*Carcavaz*); **PINGUEDINE** = esuberanza di personale (*Il Solerte*); **UOVO DI CIOCCOLATA** = il Don Pasquale (*Ecem*); **LA SAPONATA** = il primo atto del « Barbiere » (*Il Valletto*); **SOLLETICO** = la prudenza non è mai troppa (*Major*); **IMMORTALI** = vite senza fine (*Fjodor*); **TRANQUILLO CREMONA** = il gran pavese (*Ciampolino*); **UOMO E DONNA** = i fattori della moltiplicazione (*Ezechiello*); **ZEFFIRI** = venti minuti (*Rossana*); **LE ZITELLONE** = sole al tramonto (*Cenerentola*); **ASSISA** = seduta stante (*Il Dragomanno*); **APOLOGHI** = danno morale (*Ser Berto*); **ATTACCAPANNI** = una sospensione a tutti gli effetti (*Il Gagliardo*); **L'ATTUALE GABINETTO** = cento di questi giorni (*Gigi d'Armenia*); **DOPPIA VETRATA** = imposta complementare (*Giva*); **IL BAROMETRO** = il tempo presente (*Il Valletto*); **BASTA** = una rivolta a bordo (*Il Manesco*); **BELLA GUAGLIONA** = un tocco di campana (*Il Dragomanno*); **ORMA** = ricordo del passato (*Carcavaz*); **DEVIATORE** = agente di cambio (*Ser Lucco*); **POLSINO** = lo stretto della Manica (*Lemina*); **BALLERINO INSTANCABILE** = danza delle ore (*Don Abbondio*); **LUNGHISSIMO INDUGIO** = un bel pezzo di mora (*Il Valletto*).

Concludiamo con due crittografie mnemoniche dantesche:

GUIDA DI VENEZIA = che mena

dritto altrui per ogni calle (*Ecum*);
PERDEMMO 1 a 0 = ma solo un
punto fu quel che ci vinse (*Adriano*).

* * *

Le crittografie mnemoniche a spostamento d'accento

Queste crittografie differiscono dalle mnemoniche di cui sopra per il solo fatto che occorre passare da una prima ad una seconda lettura (= frase risolutiva) mediante il semplice spostamento di uno o più accenti (mentre la ripartizione delle lettere tra le varie parole permane identica).

Esempi: *I CURIOSONI* = a tutto

che la compongono. Tale operazione dà modo di ottenere un'altra frase — che con la prima non ha mai nulla a che vedere — la quale costituisce, appunto, la soluzione del gioco. Valga l'esempio che segue a meglio chiarire il concetto di *crittografia a frase*: *SALA DI LETTURA* = leggevi gente = leggevigente (*Ciampolino*).

Altri esempi di *crittografia a frase*:

BAU! BAU! = l'imitazione di Fido = limitazione di fido (*Odisseo*); *IL VASAIO* = opera con creta = opera concreta (*Carcavaz*); *CESSO* = ora fo' fine = orafo fine (*Ser Cìà*); *STAZIONE* = parte di lì gente = parte dili-

Crittografia

— *Mi sento un nodo alla gola!* —
come disse quel tale che stava
mettendosi la cravatta.



ANAGRAMMA

(9, 9)

Alfa del Centauro

SOLUZIONE: teatrante attraente.

spiano = a tutto spiano (*Amleto*);
LA TENOTOMIA = tendine viola
= tendine viòla (*Ser Lo*); *IL CAR-*
TELLO DI SFIDA = intima soddi-

sfazione = intima soddisfazione (*Fa-*
nalino).

* * *

Le crittografie a frase

Le crittografie a frase si identificano nel meccanismo alle cosiddette *frasi doppie* (v. alla voce: *sciarada*). Ottenuta col metodo mnemonico anzidetto la prima lettura dell'esposto, questa conduce alla seconda lettura mediante la diversa suddivisione delle lettere

gente (*Vio*); *NICHELINO* = ventino di allora = venti nodi all'ora (*Fra Ristoro*); *BAMBINA* = tenera di età = tener a dieta; *STROZZINO* = chi usura pratica = chiusura pratica (*Re Enzo*); *PARISINA* = Ugo l'adorò = ugola d'oro (*Tamerlano*); *INVITATEMI!* = chiamate me = chi ama teme (*Re Enzo*); *CAVALLI D'AIACCIO* = corsieri corsi = corsi e riorsi (*Il Valletto*); *PAGGIO FERNANDO* = un di amante d'Iolanda = un diamante di Olanda (*Il Veronese*); *L'EX CANNONIERE* = un di scovolante = un disco volante (*Re Enzo*); *APOSTOLATO* = è missione di



ANAGRAMMA A FRASE

(11,1,5,1,4)

Ciampolino

SOLUZIONE: depredatore d'opere d'arte.

Crittografia

Un consiglio anagrammatico:
« frenati dall'amar donne:
manderan te all'inferno... »

buoni = emissione di buoni (*Manesco*); *I REGOLAMENTI* = le norme danno = l'enorme danno (*Re Enzo*).

Altri esempi, a domanda e risposta:
LATTE SPANNATO = ha la crema? no = alacre mano (*Fra Diavolo*);
GLI INNAMORATI = amano? amano = a mano a mano (*Il Mancino*);
L'ABULICO = à volontà? no = avo lontano (*Alfa del Centauro*); *FRAINTESE* = capì male? sì = capi malesi (*Ipponatte*); *SE SIAMO GRASSE* = la vita di vespa si à? no = la vita di Vespasiano (*Odisseo*).

* * *

mi con E, R *osso*=formicone rosso (*Cielo d'Alcamo*); *BIS.O.O* = un avo (bisnonno) celati N à=una voce latina (*Il Lupino*); *S.ERCIO* = di spaccio (smercio) M àn omesso=dispaccio manomesso (*Nidfo*); *SCANA.AT.RA*=se L v'è, da U *stria* (scanalatura)=selve d'Austria (*Cielo d'Alcamo*); *LU..RINO*=S e T acciò perla (lustrino) s'abbia=setaccio per la sabbia (*Cielo d'Alcamo*); *.IUDIZI.SA*=fan G O *savia* (giudiziosa) = fangosa via (*Cielo d'Alcamo*);

2ª ragione: si vuole esporre una parola di senso compiuto (esposto migliore).
Es.: *NETTUNO*=UN posto nel mon-

FRASE ANAGRAMMATA
(5, 7, 1, 6, 2, 5)

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: sparo diretto a attore di prosa.



Le crittografie sinonimiche

Le crittografie *sinonimiche* differiscono da quelle semplici per l'impiego di sinonimo, di definizione, di perifrasi, di parafrasi, o di due o più di questi espedienti. La denominazione sinonimica è quindi puramente ed esclusivamente convenzionale.

Le ragioni per cui si ricorre ad un sinonimo (o ad alcuno degli altri « mezzi » cui si è accennato poc'anzi) sono le seguenti:

1ª ragione: la parola-base non ha le lettere occorrenti. Es.: *DOTTO.ESSA* = da medica (ossia dottoressa) R ita = dame di carità (*Fag*); *P..ONE* = for-

do (netto)=un posto nel mondo (*Da-do*); *PAOLO* = l'A posta in gioco (polo) = la posta in gioco (*Lucio*); *ROSINA* = serra IN fiore (rosa) = serra in fiore (*Ibleto*); *PANINI* = capita l'I in vestiti (panni) = capitali investiti (*Carcavaz*); *EBRO* = il mondo (orbe) alla rovescia = il mondo alla rovescia (*Il Valletto*);

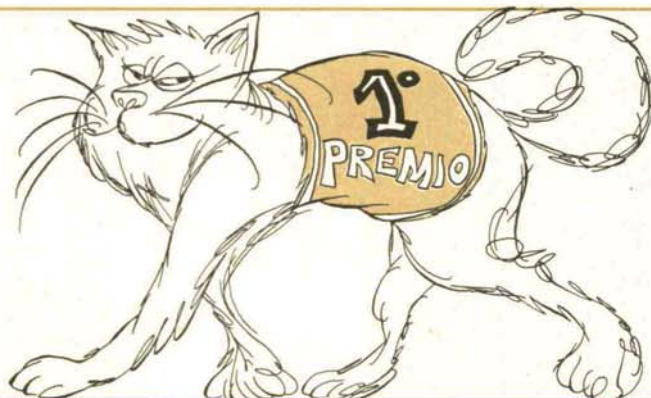
3ª ragione: necessità di esprimere con una parola una breve perifrasi. Es.: *AUTENTE*=A sta con chi usa (utente)=asta conchiusa (*Cielo d'Alcamo*); *TAVNFO*=V in odor vieto (tanfo)=vino d'Orvieto (*Il Valletto*);

4ª ragione: necessità d'esprimere il gio-

INCASTRO A FRASE
(xxyyyyyxxx)

Il Moro

SOLUZIONE: GATTO bello = GAbelloTTO.



co con una perifrasi. Es.: UCH . NO . . SCONTI = conte (Luchino Visconti) s'ha conferiti LI e VI = contesa con feriti lievi (Cielo d'Alcamo); PE . ISO . LA I . AL . ANA = danti stivale (penisola italiana) N T I = dantisti valenti (Cielo d'Alcamo); CAV . TÀ . ASALI = da nari (cavità nasali), I, N cassati = danari incassati (Ecam).

Nell'adottare i sinonimi e simili, si ricorre talvolta ad espressioni che non sono veri e propri sinonimi, ma concetti particolari dai quali si deve risalire ad uno più generale. Es.: AS . SOTTO = can (bassotto) de la B ridòtone = candelabri d'ottone (Il Dragomanno).

Per le sinonimiche valgono tutte le « operazioni » che abbiamo descritto parlando delle *crittografie semplici*. Eccone alcuni esempi: . . ROCINIO = con T, I noviziato (tirocinio) = contino viziato (Arona); AMUL . TI = fa talismani (amuleti) E = fatali smanie (Ipponatte); FATTO = v'è l'idoneo (atto), F ita = valido neofita (Marin Faliero); PARCO = la volta (arco) del P a lato = la volta del palato (Nello); CALVE = se L va, dici miniere (cave) = selva di ciminiera (Ecam); VEICOLO = chiasso (vicolo) se celi E = chiasose celie (Ciampolino); S . . CERA = per fida (sincera) IN si dia = perfida insidia (Piripicchio); BRA . OSIA = M in uzzolo (bramosia) difetta = minuzolo di fetta (Cielo d'Alcamo); RE . CL . . RIO = costume (uso) dà bagno (penale: reclusorio) = costume da bagno (Manesco); STAMPANO = M anziché P à stürano (stappano) = manzi che pasturano (Il Valletto); . UGG . I MEN . . = il consiglio (suggerimento) privato della corona (serto) = il Consiglio Privato della Corona (Cielo d'Alcamo).

Crittografie sillogistiche

La *crittografia sillogistica* è quella che richiede, per essere risolta, anche un ragionamento affine al *sillogismo* e di carattere sofistico.

Nell'impossibilità di farne una casistica ragionata e completa, ci limiteremo a darne alcuni esempi che, meglio di qualsiasi arida disquisizione, ne chiariranno il meccanismo.

PRU SSIMO = chi non risica (prudentissimo) non rosica (perché è . . . senza denti) (Il Valletto); PREZIOSA = un parenie (zio) stretto (perché è nella presa) = un parente stretto (Il Nocchiero); FUNESTI = cardinale (Est) legato

(perché è tra le funi) = Cardinale legato (Don Abbondio).

Forme derivate di crittografia

Le crittografie sin qui esposte si prestano ad essere presentate nelle forme derivate qui di seguito elencate, alcune delle quali tuttora frequenti, sia nelle riviste classiche e popolari.

1) CRITTOGRAFIE A DOMANDA E RISPOSTA

Si giunge alla soluzione esprimendo un'interrogazione, seguita dalla relativa risposta (sì, no, già, certo, ecc. ecc.). Es.: CASTA = T appar? sì, in casa = tapparsi in casa (Fra Ristoro); 20000N = con ventimila N è? sì? = conventi milanesi (Marin Faliero); MASCH . = dà maschi l'I? Sì = damaschi lisi (Il Lupino); O = l'O qua citata? Citata = loquacità tacitata (Cielo d'Alcamo); . EIOU = v'è l'A? l'A c'era = vela lacera (Frà Lui); BR = B ov'è? a R ante (= prima) = bove arante (Zoroastro); GUARI = R è giocondo? no (perché è nei guai) = regio condono (Fioretto); SORONNO = R e O desti? no (perché sono nel sonno) = reo destino (Re Enzo). Queste ultime due sono sillogistiche.

2) CRITTOGRAFIE A ROVESCIO

La seconda lettura si ottiene leggendo a ritroso la prima. Es.: ROE = ai lati di O - R, E = eroi d'Italia (Il Mancino).

3) CRITTOGRAFIE A SCARTO O AD AGGIUNTA

La seconda lettura si ottiene scartando una lettera della prima od aggiungendo alla prima una lettera. Esempio di crittografia a scarti: O = sola vedesi O = soave (— L) desio (Il Lupino).

4) CRITTOGRAFIE A CAMBIO

La seconda lettura si ottiene cambiando una lettera della prima. Es.: PERO = E levata, PRO resta (R = T) = elevata protesta (Il Lupino).

Schemi enigmistici comunemente svolti in versi presentati in forma crittografica

Gli schemi enigmistici possono essere presentati in forma sintetica, detta *crittografica*, quando le parti fra loro, insieme al totale (se c'è) formano una frase a senso continuativo, la quale, a sua volta, si presta ad essere *condensata* in un esposto, di cui costituisce la soluzione. Esempio di *anagramma crittografico*: ASSASSINO = sicario siriano (Cielo d'Alcamo), (è noto, infatti, che gli assassini - in arabo *hasciscin*, ossia *dediti all'hascisc* - erano

sicari siriani al servizio del terribile « Vecchio della Montagna »).

Gli schemi enigmistici svolti *crittograficamente* vengono presentati con il loro nome consueto, e il diagramma numerico o letterale con cui l'esposto è accompagnato è lo stesso usato nei giochi svolti poeticamente. Es.: ANAGRAMMA (7): BATTIBECCO = disputa stupida (Re Bruno); FRASE ANAGRAMMATA (1,7 - 2,6): ABSENTES = i lontani in latino (Cielo d'Alcamo); BISENSO (6): ORO INCENSO MIRRA = regali regali (Il Neofitone); SCIARADA ALTERNA (xxyxyyy): IMBOSCATA = VILE onta VIOLenta (Artù).

Esempi di schemi poetici svolti *crittograficamente*:

1) ANTIPODO PALINDROMO: AMLETO = folle fello (Roccabruna);

2) FRASE AD ANTIPODO PALINDROMO: GRAZIE = le tre poco coperte (Ecam); LA PASSIONE = domina l'animo (Marmi);

3) ANAGRAMMA: RITORNELLO = arietta iterata (Alfa del Centauro); IL PRODE ANSELMO = crociato catorcio (Cielo d'Alcamo); JA = assenso sassone (Favolino); MARFORIO E PASQUINO = mascheroni romaneschi (Gaietta); ALDILA = enigma immane (Chantecler); SACCENTONE = preteso esperto (Il Gagliardo); MALOCCHIO = incantamento contaminante (Vinicio); ONTA = sordido disdoro (Ser Cìà); CAMBIARE DIREZIONE = voltare altrove (Pi Greco);

4) ANAGRAMMA A FRASE: COSÌ COSÌ = come dire mediocre (Castel Dragone); SICOFANTE = delatore del reato (Ciampolino); ANGINA = doglia di gola (Fioretto); IL MARE DI TIBERIADE = è il lago galileo (Re Enzo); IL TITUBANTE = indeciso dice: « Sì, no... » (Il Duca Borso); PEDANTI = i pesanti sapienti (Alfa del Centauro); VANGELO = la verità rivelata (Fioretto); LA LOLLO E LA LOREN = ostentano tanto seno (Ecam); LA DONZELLETTA VIEN... = parole di Leopardi (Pan); CRISTO = rivelò il vero (Re Enzo); LIU' = una piccina pucciniana (Manesco);

5) FRASE ANAGRAMMATA: LE CRONACHE NERE = dicono le gesta di gente losca (Il Nocchiero); GENTIL FARFALLETTA = la Vispa Te-

QUADRATO SILLABICO

XX XX XX
 XX XXX XX
 XX XX XXX

Ciampolino

SOLUZIONE: Luridi ritrovi di vizio.



resa l'è vista e presa (*Ciampolino*);
 UOVO FRITTO = lo mangiate al te-
 gamino (*Ecam*);

6) BISENSO: *COMMATO* = colla
 colla (*Alfa del Centauro*); *VANGELO*
 = massima massima (*Il Valletto*); *I*
GUASTATORI = danno danno
 (*Ciampolino*);

7) SPOSTAMENTO D'ACCENTO:
GAMBICINO = picciolo picciolo (*Fa-
 volino*);

8) SPOSTAMENTO: *LA FESTA*
DEL REDENTOR = evento veneto
 (*Piripicchio*);

9) SPOSTAMENTO A FRASE: *SAN*
TOMMASO = con tasto constatò (*Li-
 lianaldo*);

10) FRASE PALINDROMA: *EVA-
 SIONE FISCALE* = essa t'evita le
 relative tasse (*Fra Rubizzo*); *SHEL-
 LEY* = ateo poeta (*Il Cinico*); *FO'*
COME LA FORMICA = ora per poi
 io preparo (*Re Enzo*); *SATANA* = è
 nome di demone (*Nano Puccio*);

11) CAMBIO: *L'ADAGIO* = dotto
 detto (*Il Pelignate*); *IL MATRIMO-
 NIO* = legame legale (*Fra Rubizzo*);
CONTESSINA = nobile nubile (*L'Al-
 fiere di Re*); *QUIPROQUO* = tipica
 topica (*Archimede*); *OBESITÀ* =
 troppa trippa (*Cucùlo*);

12) CAMBIO INIZIALE: *ERUDITO*
 = molto colto (*Alfa del Centauro*);
MULO = bestia restia (*Frate Ma-
 gliò*); *LE OCCASIONI* = molte vol-
 te colte (*Vagliantino*);

13) CAMBIO A FRASE: *CONCUBI-
 NATO* = il legame illegale (*Ecam*);
INTEGRO = intatto in tutto (*Asca-
 nio*); *IL PIANTO DEL NEONATO*
 = la prima lacrima (*Buffalmacco*);
LACONICO = di scarsi discorsi
 (*Flasi*);

14) CAMBIO INIZIALE A FRASE:
EPICA = carmi d'armi (*Cielo d'Al-*

camo); *NELLA SIEPE* = trovi i rovi
 (*Lo Sceicco*);

15) CAMBIO FINALE A FRASE:
PISTA = percorso per corse (*L'Anti-
 patico*);

16) SCIARADA: *IL CUORE INFER-
 MO* = fa « tic » a fatica (*Favolino*);
FRA I SENATORI ROMANI = ve
 n'eran di venerandi (*Osanna*); *LA NA-
 VE* = la scia lascia (*Il Conte di Fom-
 brone*); *QUATTRINAIO* = con tanti
 contanti (*L'Alfiere di Re*);

17) FRASE DOPPIA: *IL FISCO* =
 t'assesta tali tasse statali! (*Kriptos*);

18) SCIARADA ALTERNA: *IMBO-
 SCATA* = VILE onta VIoLEnta
 (*Momo*);

19) INCASTRO A FRASE: *RIAS-
 SUNTI* = stesi in sintesi (*Il Due di
 Picche*); *MOMO* = invisio dio invidio-
 so (*Favolino*);

20) FRASE A INCASTRO: *LA CA-
 SA LINDA* = l'ama assai la massaia
 (*Micino*);

21) SPOSTAMENTO: *TAMPONA-
 RE* = otturar rottura (*Il Vaglianti-
 no*); *ESSERE SPOSO* = aver vera
 (*L'Argentino*);

22) SPOSTAMENTO A FRASE: *IL*
PREFETTO = à tutoria autorità
 (*L'Alabardiere*);

23) SPOSTAMENTO SILLABICO A
 FRASE: *BUON GIORNO* = l'usato
 saluto (*Tancredi*);

24) SCAMBIO: *OBLAZIONE* = do-
 nare denaro (*Fra Rubizzo*); *CIC-
 CHETTO* = sgradita sgridata (*Favo-
 lino*);

25) SCAMBIO A FRASE: *DOMUS*
 = dimora di Roma (*Bertino*);

26) FALSI: *L'EREMO* = posto ripos-
 to (*Pare*); *VENDETTA* = torto ri-
 torto (*De Lapi*); *APATICO* = indole

indolente (*Favolino*); *PASQUINATA*
 = strambo strambotto (*Ciampolino*);

27) SCARTO INIZIALE: *ILIADE*
 = cantica antica (*Nembrod*); *CRI-
 STIANI* = credenti redenti (*Alfa del
 Centauro*); *NODO DI SAVOIA* = fre-
 gio regio (*Artù*); *I MAGI* = tre re
 (*Teofilo da Rodi*);

28) SCARTO-ZEPPA: *GRAND GUI-
 GNOL* = tetro teatro (*L'Antipatico*);
BISCA = losco loco (*La Principessa
 Lontana*); *ACQUISTARE* = compie-
 re compere (*Adriano*);

29) SCARTO FINALE: *ERODE* =
 reo re (*Alfa del Centauro*);

30) SCARTO-ZEPPA A FRASE: *GE-
 LONI* = i mali iemali (*Ecam*); *IN-
 FANZIA* = l'età lieta (*Ivacic*); *LA*
FAIDA = vien detta vendetta (*Mar-
 mi*);

31) QUADRO SILLABICO:

PALINSESTO = An ti co/
 ti po/ di/
 co di ce/
 = antico tipo di codice (*Il Troviero*);

ALCAZAR = Splen di da/
 di mo ra/
 d'a ra bi/
 = splendida dimora d'arabi (*Marmi*);

GALENO = un/ no me/
 no to/ di/
 me di co/
 = un nome noto di medico (*Margò*).

* * *

Abbiamo visto nel precedente paragra-
 fo come alcuni schemi, comunemente
 svolti in versi, possano, in determina-
 ti casi, essere presentati in forma crit-
 tografica. Esistono anche casi inversi,
 designati comunemente con il nome
 di *crittografie descritte*. Si tratta di
 combinazioni crittografiche che, inve-

ce di essere presentate con un esposto tipicamente crittografico (cosa spesso impossibile), vengono svolte in versi. Eccone alcuni esempi:

CRITTOGRAFIA DESCRITTA

(1,1,5,8 = 4,11)

Fatuità

Quella noiosa femmina
tanto importuna fu
che O finì col prendersela
così non seccò più.

E dir che il tanto affabile
corteggiator galante
è un vero caposcarico,
un frivolo spasimante.

Il Valletto

SOLUZIONE: D à mosca pigliato = damo scapigliato.

CRITTOGRAFIA DESCRITTA

(1,1,5,10 = 7,2,2,6)

Indiscrezioni rientrate

Insieme ad altre peculiarità
ENNE è... gentile solo per metà.

Il resto poi è un segreto diplomatico
e, benché sappia che sarà svelato,
non lo dico xxxxxxxx xx xx xxxxxx.

Odisseo

SOLUZIONE: N è anche semipagano = neanche se mi pagano!

CRITTOGRAFIA DESCRITTA

(1,6 = 2,5)

Bambino viziato

Sotto gli occhietti limpidi
della mia marmocchina
U, tutto rosso, lacrima
e suona la trombina.

Per intelletto vivido
non è a dir che sovrasti,
ma è cocciuto ed impuntasi;
per lui non c'è che basti!

Il Valletto

SOLUZIONE: U nasino = un asino.

Le crittografie figurate

Concludiamo la trattazione delle crittografie accennando alle cosiddette *crittografie figurate*. Esse vengono poste in atto ogni volta una combinazione crittografica si presti ad essere presentata sotto forma di figure. Nelle pagine che precedono abbiamo dato alcune *crittografie figurate*.

Cruciverba

Il cruciverba consiste in uno schema quadrettato, nel quale sono disposte alcune caselle nere. Le file di caselle bianche contigue che ne risultano, orizzontalmente e verticalmente, sono numerate progressivamente e in ciascuna fila va scritta una parola (una lettera per ogni casella). Tali parole sono suggerite, ciascuna, da una breve definizione e le parole orizzontali si incrociano con le verticali.

Per questo, il gioco è chiamato anche *parole incrociate*, denominazione che è la traduzione del vocabolo di derivazione latina *cruciverba*.

LO SCHEMA. È tanto più pregevole quanto minore è il numero delle caselle nere in esso contenute e generalmente la media di tali caselle non dovrebbe superare il 15 per cento. Le caselle nere non debbono formare sezioni chiuse (non debbono, cioè, circoscrivere un settore dello schema, isolandolo dagli altri). Possono essere disposte in modo da formare un disegno prestabilito, con lunghezze obbligatorie per le parole da includere, oppure in un ordine qualsiasi, cioè in posizione subordinata alla lunghezza delle parole. Questo secondo tipo di schema è tanto più apprezzabile, quanto più lunghe sono le parole e quanto più ampie sono le *piazze* di caselle vuote. Per la compilazione dello schema sono da escludere:

a) le parole tronche (caval, canzon, esser, ecc.);
b) le voci verbali coniugate (andrai, sarete, parliamo, ecc.);
c) i gruppi di tre o più lettere che non formano una parola di senso compiuto o una sigla nota, o un'abbreviazione ammessa dai dizionari, o un simbolo (esempi di abbreviazioni e simboli ammessi: *dam.* per decametro, *atm.* per atmosfera, *prov.* per provincia, *ing.* per ingegnere). In ogni caso, sigle, abbreviazioni e simboli più lunghi di tre lettere debbono essere limitati all'indispensabile e negli schemi di più facile composizione sono da escludere;

d) le parole disusate, che non sono più registrate in nessun vocabolario attuale, o che vi sono registrate con la nota *antiquata*. Anche i nomi propri (storici, geografici, ecc.) sono da usare con molta parsimonia e, quando sono meno che notissimi o importanti (come nomi di parti del mondo o di capitali o di città italiane, se nomi geografici; o nomi di dominio pubblico come Garibaldi, Napoleone o Ken-

Cruciverba

L'iniziale di **BEONE** entra continuamente nella vita del bevitore con: **Bicchiere, Boccale, Bottiglia, Borraccia, Bigoncio, Barile, Brenta, Botte** e... **Bacco!**

1	2	3	4
2			
3			
4			

R	I	P	A
O	D	E	R
S	E	R	A
A	M	E	N

ORIZZONTALI 1. Guai se l'onda mi carica o mi spezza. - 2. In Germania son acqua corrente. - 3. Ogni di quando il sole è morente. - 4. Così soglion le preci finir.

VERTICALI: 1. Sono un fiore di rara bellezza. - 2. Il « medesimo » in lingua latina. - 3. Quali frutti noi siamo indovina. - 4. Per la messe di là da venir.

tedy se nomi storici), sono ammessi soltanto se incrociano con parole di facilissima ricerca. Quando una o più lettere di una parola non hanno incrocio, perché chiuse fra due caselle nere, la parola stessa deve essere la più facile possibile e definita in modo inequivocabile.

LE DEFINIZIONI. Sono disposte, generalmente, alla sinistra dello schema o al di sotto di esso. Una moderna rivista specializzata italiana ha lanciato il sistema dello *schema in basso*, cioè al di sotto delle definizioni e tale sistema è innegabilmente più comodo per il solutore, che in tal modo non è costretto a spostare dallo schema la mano che regge la matita per poter leggere le definizioni stampate sul lato destro della pagina.

Le definizioni sono la *chiave di volta* di tutto il lavoro. Debbono essere chiare, sintetiche e il più possibile originali; tali, cioè, da non dire tutto e lasciare al solutore il compito d'integrare il concetto con l'intuito. Alle definizioni (e solo ad esse) è affidato il compito di graduare la difficoltà di un *cruciverba*. Uno stesso schema può essere reso facilissimo o difficilissimo con le definizioni. Ogni definizione dovrà stimolare l'acume di chi deve interpretare e in tal modo il *cruciverba* sarà un vero e proprio gioco di abilità, una intelligente schermaglia fra l'autore e il solutore; e anche se questo dovrà ritenersi battuto per una parola che non sarà riuscito a trovare (e che dovrà ricavare dalla soluzione data dall'autore), non potrà non apprezzare la correttezza del vincitore. L'autore di un *cruciverba* ricordi che il suo lavoro dovrà essere una piacevole ricreazione e non un rompicapo e che la sua vittoria sul solutore sarebbe troppo facile se inserisse nello schema parole astruse e le definisse in modo ancora più astruso. Ricordi che fare domande difficili, attingendo dalle enciclopedie, è cosa facilissima e che la difficoltà non sta nella domanda, bensì nella risposta. Per questo, in genere, dizionari ed enciclopedie debbono servire all'autore soltanto per verificare la perfetta grafia delle parole e l'esattezza delle definizioni. Non per attingervi parole impossibili.

COME SI RISOLVE. Come non esistono regole fisse per la composizione dello schema di un *cruciverba*, non ne esistono nemmeno per la soluzione. Il procedimento più elementare consiste nel ricercare le parole di due lettere (che spesso non sono nemmeno parole vere e proprie), poi quelle di tre lettere (che spesso sono le stesse in ogni

gioco, pure se definite in modi diversi). Un altro sistema, se così si può chiamarlo, consiste nello scorrere le definizioni l'una dopo l'altra e scrivere nello schema la prima parola inequivocabile (per esempio, il nome di una città capitale o quello di un personaggio famoso) e procedere per tentativi sulla traccia delle lettere già scritte. Se il *cruciverba* è ben congegnato, una parola tira l'altra. Occorre fare attenzione alle definizioni enigmistiche e cercare di interpretare i doppi sensi in esse contenuti (per esempio, la parola **DIVORZI** può essere definita *Le divisioni degli Stati Uniti*, dove *divisioni* sta per *separazioni* e *Stati Uniti* per *già stati uniti in matrimonio*). Il sistema più sicuro per imparare a risolvere i *cruciverba* sta tuttavia nell'esercitazione assidua ed è proprio nel periodo di apprendimento che il solutore subisce maggiormente il fascino del gioco e ne diventa un amatore appassionato. I solutori ormai esperti cercano giochi sempre più ardui ed è in considerazione di tale esigenza che sono state inventate innumerevoli variazioni al *cruciverba*. Esistono infatti tipi di *cruciverba* che, pur rispettando le regole fondamentali del *cruciverba* semplice, offrono ai solutori combinazioni nuove, che mettono a dura prova anche i più esperti.

(R. Cecchi)

Domanda bizzarra

(v. Bizzarria)

Enigma

L'*enigma* è il componimento *enigmistico* per eccellenza, il primo, il più elevato, quello che, a ragione, può considerarsi al di fuori e al di sopra del mondo dei giochi e dei passatempi, presente, com'è, in tutte le letterature ed in tutte le religioni del mondo. Che cos'è l'*enigma*?

L'*enigma* è un componimento — al giorno d'oggi quasi sempre in versi — in cui si propone, attraverso l'oscurità delle immagini ed il discorso *anfibologico* (v. alla voce *enigmistica*) qualche cosa da indovinare.

In tutti i tempi l'uomo sentì il bisogno di nascondere il proprio pensiero e Molière espresse tale tendenza umana in un aforisma che, ripreso e divulgato da Voltaire e da Talleyrand, è divenuto famoso: « La parola è stata data all'uomo per nascondere il suo pensiero ».

* * *

Il termine *enigma* deriva dal latino *aenigma*, che, a sua volta si riallaccia al greco *αινιγμα* (*ainigma*), avente il significato generico di *detto oscuro*, *allusione* (la parola greca di significato corrispondente a quello attuale di *enigma* era *grifos* che appare, ad esempio, nell'attuale termine *logogrifo* v.).

* * *

L'*enigma* ebbe larga diffusione in Oriente, dove concorse a manifestare quel genere di sapienza sentenziosa, che ha dato origine alle favole ed alle parabole.

* * *

Gli studiosi dei testi biblici elencano ben 72 enigmi di Isaia, 34 di Geremia e 12 di Ezechiele. Molti enigmi si trovano anche negli altri libri dell'Antico e del Nuovo Testamento e soprattutto nell'Apocalisse di San Giovanni. Anche Gesù Cristo ha più volte espresso la sua dottrina parlando in parabole di contenuto squisitamente enigmatico (spiegazioni ottenute per mezzo di *immagini*: v. alla voce *enigmistica*). Molto noto è l'enigma che Sansone propose ai convitati Filistei il giorno delle sue nozze, il quale, per essere risolto, presuppone la conoscenza di un fatto occorso a lui stesso: l'aver trovato un favo di miele nelle fauci di un leone da lui ucciso pochi giorni prima.

L'enigma di Sansone è stato esposto dal veronese Menassù Montanari nel suo poemetto *La sciarada*, edito a Venezia nel 1839:

*Da chi si ciba il cibo, e la dolcezza
Dal forte è uscita, ed a cui ciò mi*

[spieghi

Trenta tuniche io dono e trenta manti,
Diceva, posti i nuziali deschi,
Della sua giovinezza ai cari amici,
Marito allegro, il Nazareo Sansone:
E quando i cari amici, a cui di furto
Preciso avea quell'impossibil nodo
La levità della cianciera sposa,
Sciamò: *dal forte la dolcezza uscita,
E da lui che si ciba uscito il cibo,*
altro non è che il scoperto favo
nelle gran fauci di leone estinto;
Se non aveste, il Nazareo Sansone
Ripigliò quasi per enigma nuovo,
*Colla giovenca mia la zolla infranta,
Anco starebbe il mio tesor nel fondo.*

* * *

A Dario, che si era avvicinato troppo al campo degli Sciti, costoro mandarono una rana, un uccellino, un topo e delle frecce per significargli i loro propositi. Un cortigiano piuttosto ottimi-

sta interpretò il messaggio così: « Gli Sciti ti mandano delle frecce — disse — per dimostrarti che ti rendono onore con le loro armi e ti fanno omaggio di tre animali che vivono nei tre elementi naturali, l'acqua, l'aria e la terra ». Ma un generale, ben più perspicace, diede al messaggio la seguente interpretazione: « A meno che non vi nascondiate sotto terra come topi o nell'acqua come le rane o non vi diate alla fuga come gli uccelli, non sfuggirete alle nostre frecce ».

* * *

Gli antichi re di Assiria si scambiavano continuamente enigmi con i sovrani di Babilonia, d'Egitto e d'Etiopia. Così ci ha tramandato il greco Ateneo, vissuto nel III secolo d.C. Licèro, re di Babilonia superava in abilità gli altri, grazie ad Esopo che si trovava alla sua corte. Il sovrano d'Egitto Nectanèbo ebbe a mandare a Licèro il seguente enigma: *Un grande tempio poggia su di una colonna e questa è circondata da dodici città; ciascuna di queste città ha trenta puntelli e vi sono presso ognuno di questi due donne, l'una bianca e l'altra nera, che ne misurano il giro.* Esopo rispose con facilità l'enigma: *Il tempio rappresenta il mondo, la colonna l'anno, le dodici città i mesi ed i puntelli i giorni; la donna bianca è il giorno, quella nera la notte; ed esse rischiarano o gettano nell'oscurità i puntelli stessi.*

* * *

Enigmi greci

Ecco, anzitutto l'enigma che, proposto da alcuni pescatori ad Omero, non venne risolto, talché, per il disappunto, il poeta — secondo la leggenda — ne morì:

*Più non abbiamo
quelli che prendemmo,
abbiamo invece
quei che non prendemmo.*

SOLUZIONE: i parassiti (pidocchi).

Il più famoso di tutti è l'enigma che la Sfinge propose ad Edipo. *Qual è — gli disse il mostro con testa di donna, corpo di leone, ali d'aquila e coda di drago — quell'animale che al mattino cammina con quattro piedi, al mezzogiorno con due ed alla sera con tre? È l'uomo — rispose Edipo dopo breve riflessione — che da bambino cammina con mani e piedi, da adulto con i due piedi, e da vecchio con i due piedi ed il bastone.*

Di enigmi romani ne conosciamo cento, ognuno dei quali composto da tre esametri, scritti da un poeta di nome Sym-

posius, vissuto, a quanto sembra, nel IV secolo d.C. (piuttosto insipidi). Ben più interessanti sono gli enigmi che Virgilio, nelle sue *Bucoliche*, mette in bocca ad alcuni pastori:

DAMETAS: *Dic, quibus in terris,
[et eris mihi magnus Apollo,
tris pateat caeli spatium
[non amplius ulnas.*

(= Dimmi in quali terre — e se me lo dirai sarai per me come il grande Apollo, dio della divinazione — si apre uno spazio di cielo non più ampio di tre cubiti.)

MENALCAS: *Dic, quibus in terris
[inscripti nomina regum
nascantur flores.*

(= Dimmi in quali terre nascono fiori sulle cui foglie si trovano scritti nomi di re.)

I due enigmi vennero spiegati così. Secondo Filargirio, Virgilio stesso avrebbe detto che intendeva alludere, col primo dei due enigmi ad un certo *Caellius*, mantovano, che, dopo aver sperperato tutti i suoi beni, fu ridotto ad avere i soli tre cubiti di terra in cui era sepolto, sicché l'enigma giocherebbe sul doppio senso di *caeli* (= di Celio o del cielo). Secondo Servio, si tratterebbe del pozzo, chi entra nel quale vede solo i tre cubiti di cielo

Enigma

*Gli SCIUSCIA' onorano l'Italia
perché... danno lustro allo
STIVALE!*

Edipo, mitico figlio di Lalo, re di Tebe, e di Giocasta, risolve l'enigma propostogli dalla Sfinge che per il dolore si uccide.



Enigma

— In bocca al lupo! — come disse quell'agnello che ne paventava le zanne...

che gli concede la larghezza del pozzo. Il secondo enigma allude al giacinto, nel quale gli antichi credevano di leggere la lettera Y, iniziale del nome greco Yakintos, il giovinetto ucciso involontariamente da Apollo e mutato poi in giacinto; oppure le lettere AIA, che sarebbero, secondo un'altra tradizione, le lettere poste all'inizio del nome di Aiace, il cui sangue si sarebbe trasformato nel fiore del giacinto.

Enigmi danteschi

Dante fu, come è detto più avanti (v. alla voce *enigmistica*), cultore dell'*enigma*; e lo dimostrano tra gli altri, questi due esempi:

a) Purgatorio, c. XXXIII:

...Ch'io veggio certamente, e però il
[narro,
a darne tempo, già stelle propinque,
sicure d'ogni intoppo e d'ogni sbarro,
nel quale un cinquecento diece e cin-

[que,
messo di Dio, anciderà la fuia
e quel gigante che con lei delinque.

È un *enigma forte* a tutt'oggi non risolto. In esso Dante profetizza la pros-

sima venuta di un personaggio che rigenererà il mondo. Chi è il personaggio? Un pontefice? Un imperatore? Gesù Cristo? Cangrande della Scala? Dante stesso? Un angelo? Nessuno ha mai trovato una soluzione esente da critiche. *Cinquecento diece e cinque* in lettere romane — come si usava ancora ai tempi di Dante, si scrive DXV che, con posposizione della X alla V, dà luogo a DVX (leggi: DUX). Si fa osservare che Dante, se questa fosse la giusta interpretazione, avrebbe scritto *cinquecento cinque e diece* e che le rime in *ece* non mancano. Altri ancora vedono il monogramma di Cristo. Altri infine — ed è questa, forse, l'interpretazione migliore — tengono conto anche dell'*un* che precede *cinquecento*, ricavando IDXV, acrostico di: *Imperator Domini Xristi Vicarius*.

b) *Epigramma scherzoso* (oggi lo si chiamerebbe *bizzarria* v.)

Madrigale

O tu che sprezzì la nona figura
e sei da men della sua antecedente,
va e raddoppia la sua susseguente:
per altro non ti ha fatto la natura.

ENIGMA

Matrimonio male assortito

Chi primo fu che pronubo si offerse
a tale imene, e quai nutria disegni?
Forse un accordo può avvenir che resti
fra due nature sì tra lor diverse?
Eppure in convivenza
consumano costoro l'esistenza.

Fine, acuto scrittor lui volle il fato,
alle impressioni tenere proclive;
se rude appar talora quando scrive,
infine poi gli è sempre temperato;
mutar potrà colore,
ma non scemano i pregi del suo cuore.

Non ella, no, così! Grigia figura,
elastica coscienza, solo intende
a render vana l'opra ch'egli im prende
con ostinata e rapida tortura;
dov'ella passa è il nulla:
simile al nembo, fa la piana brulla.

E viene e va con foga di demente
come guidata da un fatal destino;
sulle impronte di lui corre furente
lombi di sé lasciando sul cammino,
mentr'egli, derelitto,
filosofeggia e mormora: era scritto!

Il Chiomato

SOLUZIONE: il lapis e la gomma.



ENIGMA

Ti aspetto

A mio figlio Doro guardiamarina
sommersibilista disperso.

Se nel fragor del mondo
— cervello e cuore atrocemente stanchi —
io ti ricerco invano, o Prediletto,
durante il giorno, nel sopor profondo
de la notte ti aspetto e tu non manchi.
Io ti aspetto e tu giungi
— dagli astri o da più lungi? —
vieni e mi cingi, mi carezzi e stringi,
e in te, perdutoamente, il mio dolore
si molce: il cuore affranto
in te si stempra in pianto.

Ed ecco la tua voce, alta, la voce
di un soldato che ha fatto il suo dovere:
« Calmati e taci — dice — ed il tacere
non sia per te una croce:
riposa in me, son Doro, e se lontano
da te la guerra mi ha portato, in pena
non essere. Serena
l'ora verrà, non l'avrai attesa invano,
in cui, come vuoi tu,
tornerò a te per non lasciarti più ».

Pico de la Mirandola

SOLUZIONE: il silenzio. NB. Doro = d'oro.

ENIGMA

Un martire

Un bacio, no, che dico? un soffio solo
 le diede vita in una fiamma ardente.
 Fragil creatura innanzi all'altrui duolo
 il suo pianto versò tacitamente.
 Speranze suscitò, placò il dolore;
 ai sofferenti, per missione avita,
 l'intima dié di sé parte migliore...
 ma spezzò nell'offerta la sua vita!

Farfarello

SOLUZIONE: la fialetta delle iniezioni.

ENIGMA

Il ritorno dell'esule

Tesa in un vol se mai festa di vita
 s'attardi alacre fuor del patrio nido,
 per la mia terra libera e bandita
 sento un'acuta nostalgia nel cuor;
 dolce pietà d'appassionato grido
 mi chiama di Maremma ai lunghi piani,
 a quel cielo che già nei dì lontani
 provvido mi concesse il suo favor.

Torno agli aperti campi allor che rada
 l'ultima stoppia tingesi di croco
 e batto il mio cammino senza strada
 col mio fido compagno, audace cor;
 randagio il passo sentirà fra poco
 il fuoco della polvere calcata...
 ma vado, come un'ombra vellutata
 che cerca un'ombra nel mattino d'or.

I colli verdi al novo sol festanti
 brillano in gioco di riflessi chiari,
 le monachine bianche ciangottanti
 calano al piano svelte in libertà,
 le sciabiche s'appressano ai ripari
 paghe dei voli albali all'erma spiaggia
 e solitario un rematore viaggia
 verso la meta ch'esso ancor non sa:

io tutto miro! La natura varia
 sente il richiamo mio, di me che spero,
 questa natura che s'inebria d'aria
 che s'imbeve di sole a sazietà;
 ma nel sole libratosi leggero
 il mio stornello più non regge al volo:
 guarda! la penna stramazza al suolo
 della mia fresca sanguina empietà!

Il Dragomanno

SOLUZIONE: il cacciatore.

ENIGMA

Il Canalazzo

Su le sommerse fondamenta, a specchio,
 di qua e di là,
 palagi bianchi con un po' di vecchio...
 Son l'ombre de l'età.
 Ecco un traghetto. Quella è la Ca' d'Oro;
 Di giorno è un gran lavoro:
 roba che viene, passa e se ne va.
 A notte è quiete. Al più qualche ventata
 di serenata...

Gerardo di Bornel

SOLUZIONE: la bocca.

ENIGMA

Andrea Chenier

Io penso a lui siccome ad un prodigio
 e lo rivedo, pieno di ferezza,
 levare in alto il suo berretto frigio,
 vero campion di maschia giovinezza.
 Quale baldanza nell'ardito sguardo,
 lorché incedeva col bel capo eretto!
 Parea volesse, in émpito gagliardo,
 sfogare il canto che gli urgea nel petto.
 Ei visse a Corte: e frequentando il vano
 mondan brusio, tra femminucce imbelli
 ivi comprese tutto l'inumano
 servaggio, in che giacean tanti fratelli.
 Ed ivi pure volle il caso, un giorno,
 ch'ei trovasse l'amica preferita:
 per lei vibrò il suo canto e fu d'intorno
 come un inno all'amore ed alla vita!
 Sembrò una sfida; era il frequente grido,
 che s'ispirava alle serene aurore:
 vigil diana, che, di lido in lido,
 scotea dormienti turbe dal sopore...
 Oh, l'opra sua feconda! e quale sprone
 alle battaglie ei dié, fermo e sicuro!...
 Ma l'ora bella di liberazione
 vanamente sognava il morituro.
 La prigionie l'accolse: e ancor la forte
 penna levò nel vivo verso alato,
 finché gli decretar iniqua morte
 i tiranni, padroni del suo fato.
 Ahimè, di sangue insaziate brame,
 per cui novella vittima s'appresta!
 Ed ei va incontro al sacrificio infame,
 maestoso sempre, come andasse a festa,
 Io t'ammiro, o ribelle: oggi tu resti
 di franca stirpe sorvissuto emblema,
 tu, che il bel collo, intrepido, porgesti
 all'empietà degli uomini suprema!

Marin Faliero

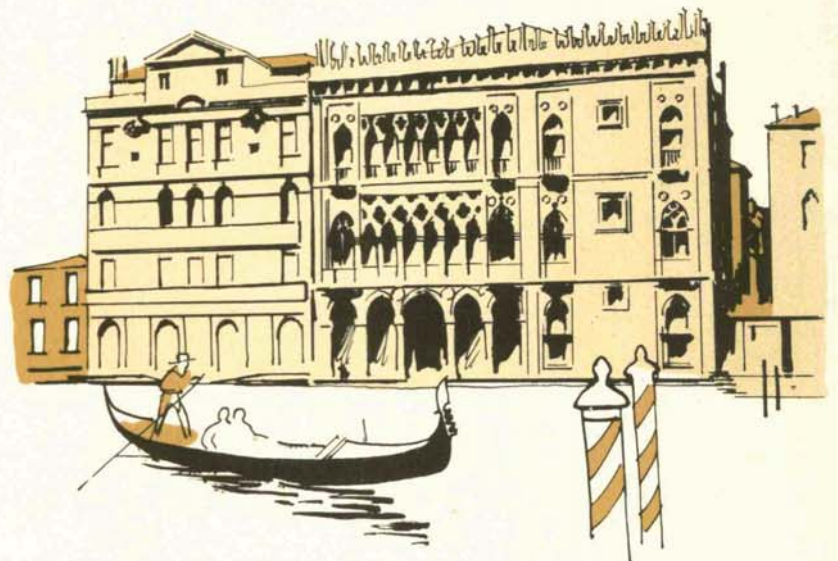
SOLUZIONE: il gallo.



Dr. DOMENICO CAPEZZUOLI
 Firenze



Dr. MARINO DINUCCI
 S. Giuliano Terme



Che si spiega: un insolente aveva paragonato la figura smilza di Dante ad una I. Donde la risposta del Poeta: «O tu che sprezzì la nona figura – cioè la I, nona lettera dell'alfabeto – e sei da men della sua antecedente (dell'acca) va e raddoppia la sua susseguente (e cioè... la K o Ka con quel che se ne deduce).

Letterati enigmisti

Molti furono in epoca successiva a Dante (cfr.: con la voce *enigmistica*) i letterati che si dilettarono con l'enigma. Petrarca, Ariosto, Galileo Galilei, Redi, G. C. Croce, sono alcuni nomi, scelti tra i più famosi.

Particolarmente nel XVII secolo si ebbe una vera fioritura di enigmi, molto spesso di carattere licenzioso. Citiamo alcuni nomi tra i più conosciuti: Gian Francesco Straparola da Caravaggio (morto verso il 1557), autore di una raccolta di enigmi, quasi tutti osceni, dal titolo *Le piacevoli notti*; Michelangelo Buonarroti il Giovane (1568-1646), poeta e accademico della Crusca che si firmò *L'Impastato*; Prospero Mandosio (1650-1709), letterato ed autore di una *Centuria di enigmi* (1670); Francesco Moneti (1635-1712) frate minore e poeta satirico; Francesco Maurello (nato nel 1679), arciprete, autore de *La Sfinge*, raccolta di oltre cento enigmi, pubblicati con lo pseudonimo *Catone Uticense Lucchese*; infine, massimo fra tutti, Antonio Malatesti (morto nel 1672), poeta fiorentino ed enigmografo principe del suo tempo, autore de *La Sfinge*, raccolta di ben 326 enigmi, ognuno dei quali esposto in un'ottava. Eccone uno a mo' d'esempio:

*Uno ch'è mio quant'esser mai si può
serve più agli altri che non serva a me,
e quando sento che un lo chiama vo,
perch'egli andar non vi potria da sé.
S'altri lo biasma o loda aperto io 'l so,
ché tutta mia la lode e il biasim' è.
Nacqui senz'esso e poi dato mi fu,
lettore, se il nome sai, dimmelo tu.*

La soluzione, invero non difficile, è « il nome proprio ».

* * *

Gli enigmisti contemporanei

Molti poeti del secolo scorso e di questo furono enigmisti senza saperlo (come siamo soliti definirli noi *Sfingi* ed *Edipei* moderni). Tra gli altri, Carlo e Gaspare Gozzi, Giuseppe Giusti, Giovanni Pascoli, Guido Mazzoni ed il futurista Moscardelli.

ENIGMA

La morte di Scarpia

Nella stanza lassù de l'Ambasciata, ella, venuta al triste appuntamento, s'inchina, sosta, beve un sorso lento, tenendo stretta l'arme acuminata. Odesi un grido breve, soffocato, ritraggesi la mano che ha colpito, e l'atto è terminato.

Argante

SOLUZIONE: la siringa.

ENIGMA

Storia d'amore

Essa nacque bianchissima e sottile, immagine di grazia e di candor e uno sposo la vergine gentile bramò, nei sogni del più casto amor. E venne il dì sognato: a un cavaliere la bianca damigella unita fu; era bello, era lucido ed altero, fu stretta a lui, né si divider più. Venne la notte: un vivo incendio, amore della vergine in petto suscitò; ma non rispose dello sposo il core a quell'incendio, ed essa lacrimò! Bianche, ardenti giù caddero le stille, sopra il vago ma freddo cavalier; si stancaron le languide pupille, ma non poté la sposa un bacio aver. È sorto il giorno: ah, cruda vista! è morta la vergine consunta dal dolor; lo sposo, del suo pianto i segni porta, ma è freddo ancora e non lo scosse amor. Domani un'altra bianca verginella unita a lui, di vivo ardor morrà, e incompresa morrà! Sembra novella, ma pure, è dolorosa realtà.

Diana d'Alteno

SOLUZIONE: la candela.

ENIGMA

Macbeth

Torbido su la tavola il suo sguardo vagola, tra il silenzio degli astanti: forse del re ha l'immagine davanti? Forse ha nel cuor un pentimento tardo?

No, non è questo. L'altro re, i suoi fanti, nulla son più, per legge dell'azzardo: è vincitore ormai, ma da codardo, palpita e le sue mani son tremanti.

Batte... Il suo pugno è chiuso, rattrappito: tenta dissimulare l'emozione, ma vela un'ombra l'occhio inaridito.

Ecco, egli s'alza, spettralmente bianco, ossessionato dalla sua visione e dalla strozza gli esce un grido: – Banco!

Giusto

SOLUZIONE: il giocatore di baccarà.

ENIGMA

Il libro dell'Apocalisse

Uomo, che d'arduo viaggio forse l'ultima tenti avventura e, del domani ansioso, con cuore trepidante invan solleciti la sfinge dell'ocaso tenebroso, volgiti a lui che, per virtù profetiche, dei tempi che verranno ha cognizione e insieme, se ti compiacci averlo a giudice, prezioso esser ti può in elevazione: è la colonna su la quale erigesi del buon pilota la certezza, atteso che nel sereno l'amarezza placasi quando è maggior de l'alto spirito il peso, l'opra di Quegli a cui fu dato assurgere – con l'occhio del Maestro suo linceo – de' cieli al regno, prima imperscrutabile, l'Evangelista caro al Galileo.

Il Mancino

SOLUZIONE: il barometro.



ENIGMA

L'ora bella

C'era del vuoto tutto lo squallore nella mia vita: m'afflosciavo stanca. Chi mi portò su quella strada bianca sotto braccio, così, con tanto amore?

Oh quante soste là, su quella panca dove, tra il verde, si colmava il cuore! O dolci frutti della vita in fiore mentre si pensa: « Cosa più mi manca? »

E mi portavo della carne il peso senza fatica nella lieta via. Ma come breve fu quell'ora mia!

Cadde il mio mondo innanzi a me disteso, ogni bontà fu all'anima rapita. E tornò il vuoto nella stanca vita.

Margherita

SOLUZIONE: la borsa della spesa.

ENIGMA

I santi apostoli

Oltre l'abbietto fango delle origini
e contro le fatali inclinazioni
furono grandi e al cielo si elevarono
sotto il fervore delle ispirazioni.

Quando su opposte vie si dipartirono
frementi alle parole del Signore,
verso di loro le falangi accorsero
porgendo l'assistenza ed il favore

ed essi, che apparivano gl'invitti,
dièro coscienza all'uom dei suoi diritti.

Fu vano sacrificio se subirono
torture, pece e fuoco e se, allo stremo
ridotti, fieramente si mantennero
fedeli al loro compito supremo?

No, perché l'uomo anche oggidì considera
quelli che l'onorarono altamente:

mostra, se mai, di averne un culto minimo,
ma ad essi guarda rispettosamente,

li ammira e non dimentica che, in fondo,
per il progresso caddero del mondo.

Giusto

SOLUZIONE: i baffi.

ENIGMA

Ilaria del Carretto

Un grido di bambini alle tue soglie
altri gridi risveglia e i lievi sogni
di primavera.

Torna sulla Piazza
una fiera letizia d'altro tempo
e tu sei bella d'innocente amore.

« Giovani cavalieri, è lungo il giro
della giornata, breve la mia scala.
Breve la scala, dolce la canzone. »

Ma l'albero è già morto alle sue fronde,
i cavalli non battono il selciato.
Chi scuote dunque il fragile telaio,
chi t'invoca piangendo?

Sui cuscini

ora la melodia giunge dell'organo,
il suono dell'antica campanella.

E lo stupore candido dei voli
indugia alla tua sera, nella luce
che si discioglie sui festoni, ai putti
incantati al sereno girotondo.

Stelio

SOLUZIONE: la giostra.



Rag. GIOVANNI CHIOCCA
Pisa

1. ENIGMA

Nevrastenia al Pincio

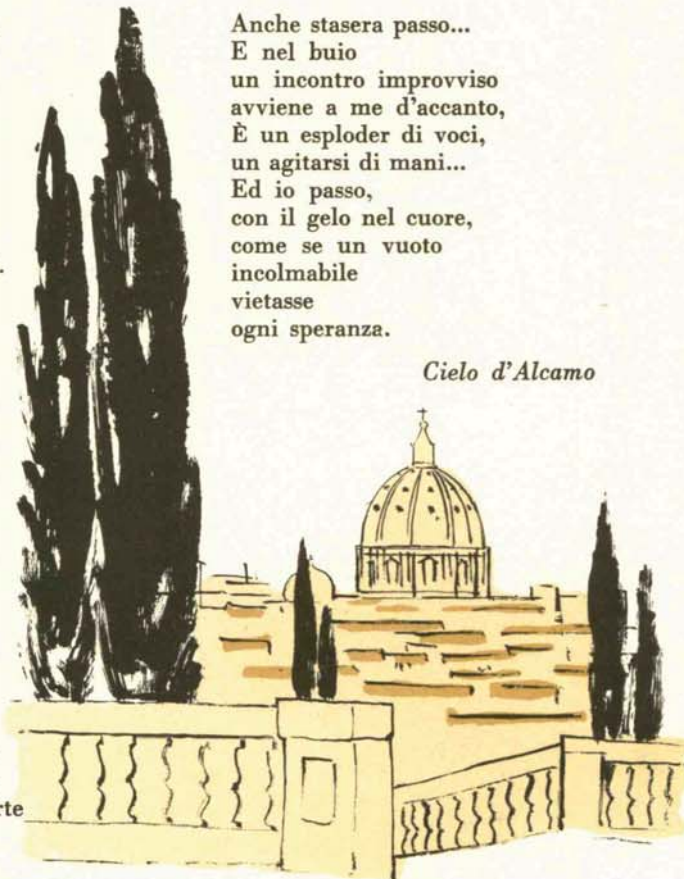
Anche stasera passo...
Spuntano qua e là
le coppie,
piccoli gruppi
si superano
e v'è chi parla
sommessamente.

Nel mio cuore
v'è soltanto amarezza.
È come se un vuoto
incolmabile
vietasse
ogni riscossa.
Cip... cip... cip...
Quel cinguettare
che circonda
il mio silenzio
muta in rivolta
la squallida
mestizia.

Sottili inganni
orditi a fuggare
gli inermi:
per ridurmi precipite
nel fondo
son forse raddoppiate
stasera anche le scale
che salgon da ogni parte
e, tra di quelle,

persino la più vaga,
che pare adduca all'atrio
d'una reggia?

Anche stasera passo...
E nel buio
un incontro improvviso
avviene a me d'accanto,
È un esploder di voci,
un agitarsi di mani...
Ed io passo,
con il gelo nel cuore,
come se un vuoto
incolmabile
vietasse
ogni speranza.

Cielo d'Alcamo

2. ENIGMA

*La funivia**(Impressioni)*

Sono tubi sottili
acconciamente disposti;
son lunghissimi fili
che fuor dal piatto mondo
verso l'alto
per la nostra delizia
ci sostengono.

Di sotto si spalanca
la voragine
che, inghiottendo, maciulla.

Tu sali se ne senti
il desiderio
e ne sei trasportato
per la gioia degli occhi
e per il gusto
di cui, lento, ti sazi.

La montagna or discende
e, a poco a poco,
s'annulla a te dinanzi...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONI:

1. *Nevrastenia al Pincio* = il perdente a poker.

2. *La funivia* = la pastasciutta.

Falso derivato

Lo schema enigmistico detto *falso derivato* è quello che presenta una parola di partenza ed un'altra che da essa falsamente deriva:

a) *mediante una flessione (o desinenza) della parola stessa, in tutto simile alle autentiche flessioni grammaticali* (es.: per ottenere il femminile di un nome, se ne cambia di solito la desinenza *o* in *a*. Es.: zio, zia; ma se si cambia la finale *o* di *maniero* in *a*, si ottiene *maniera*, che non è il femminile di *maniero*);

b) *mediante l'aggiunta di un prefisso o di un suffisso che, di solito, servono per ottenere delle derivazioni* (es.: mettendo come prefisso *ri*, si ottiene di solito un iterativo: es.: fare, rifare; ma se si aggiunge *ri* a *fiuto*, si ottiene *rifiuto*, che non è affatto un iterativo; analogamente, se si aggiunge *ino* a un nome, se ne ottiene di solito il diminutivo: es.: pane, panino; ma se *ino* lo si aggiunge a *sole*, si ottiene *solino*, che non è diminutivo di *sole*).

Sono pure da considerare *falsi derivati* gli schemi che presentano due parole, una delle quali è *falsamente il contrario dell'altra* (es.: bello è realmente il contrario di brutto, ma *arrivato* non è affatto il contrario di *partito*, se questo è preso nel senso di *organizzazione politica di parte*).

I giochi che presentano *falsi derivati* sono generalmente enunciati mediante un *diagramma* numerico, ossia con due numeri che indicano la lunghezza delle parole che formano la soluzione (es.: sole - solino, falso diminutivo, richiederebbe come diagramma numerico: 4 - 6).

Talvolta le parti, anziché due, sono tre o più, come nell'esempio che segue: *comare, comò, comando*. Sembra un verbo, no? e invece non sono che tre nomi derivanti da radici del tutto differenti fra loro.

È infine da osservare che lo schema del *falso* può essere applicato, oltre che alle parole singole, anche alle frasi, ottenendo combinazioni che presentano aspetti talvolta... sorprendenti (es.: *lo faccio tosto = la faccia tosta*). Diamo ora un'elencazione pressoché completa dei *falsi* formando per ognuno di essi un esempio e, per i più comuni, uno svolgimento poetico (alcune riviste classiche omettono la parola « falso », considerandola sottintesa).

a) Schemi a falsa flessione o desinenza

1) Su nomi

a) *falso cambio di genere*: maniero, maniera.

(FALSO) CAMBIO DI GENERE (7)

Quella del Velino

È una bella cascata, in fede mia, che a Terni fa pensar con nostalgia.
Renato il Dorico

SOLUZIONE: tombolo; tombola.

b) *falso plurale*: fama, fame; coma, come;

c) *falsa desinenza verbale*: salire, saliva; orlare, Orlando; comare, comò, comando; fondere, fuso.

(FALSO) GERUNDIO (6-7)

Risentimento

Per dar dei punti, chi così si esprime mi fa capir che vuol prendere in giro; eppur sono furioso e se mi adiro tutti san che rispondo per le rime.

Isotta da Rimini

SOLUZIONE: orlare; Orlando.

2) Su frasi (rarissimi)

Es.: *frase a falso cambio di genere*: lo faccio tosto, la faccia tosta.

b) Schemi a falsa derivazione

1) Su nomi

a) *falso iterativo*: fiuto, rifiuto; stacca, bistecca; onte, bisonte.

b) *falso aggettivo*: cane, canale; grotta, grottesca; ovo, ovile; pale, palese;

c) *falso accrescitivo*: lezio, lezione; maga, magona; battaglia, battagliaione.

(FALSO) ACCRESCITIVO (5-7)

Si dovrà premiare quella sciarada?

In essa troppo forte voi avvertite lo spunto? Io pur del buono vi ho [trovato, ché - in effetti - le parti ha bene [unite: con ciò a chiudere un occhio son [portato. Traiano

SOLUZIONE: botte; bottone.

d) *falso diminutivo*: sole, solino; colla, collina.

(FALSO) DIMINUTIVO (4-7)

Alla mia serva imperterrita

Che gatta da pelar, che lite avrai! ma so che non ti... sbigottisci mai.

Il Valletto

SOLUZIONE: bega; beghina.

e) *falso vezzeggiativo*: brando, brandello; gazza, gazzella; aspo, aspetto; gazza, gazzetta; reo, reuccio; berta, bertuccia; merlo, merluzzo; coca, cocuzza; scapo, scapolo; donna, donnola; mento, mentòlo; pista, pistola.

(FALSO) VEZZEGGIATIVO (8-10)

Maestrina

vittima dei bombardamenti

Avea il mandato di educare i piccoli; una brigata inquieta e chiacchierina che potea dir d'aver visto nascere, e li curava come una mamma.

Quando facea l'appello,

[rispondevano con tenerezza al suo richiamo pio, anche se molto spesso rimbeccavano e parean dir: vorrei la penna anch'io!

Ma i bei tempi ben presto, ahimè,

[mutarono e venne un dì tristissimo di pianto: quando l'intento alfin potè raggiungere di mettere su casa, atteso tanto, volle un fato inumano e ineluttabile che vi restasse sotto. A memorar quell'umil sua dimora angusta e fragile una contorta scala ancora appar...

Il Valletto

SOLUZIONE: chioccia; chiocciola.



f) *falso peggiorativo*: addio, addiaccio; foca, focaccia; empio, empiastro; pia, piastra.

2) *Su frasi* - sono giochi rarissimi (es.: la cappa dell'avo, la cappella dell'avello).

c) *Schemi a falso contrario*

1) *Su nomi*

falso contrario: partito, arrivato (v. sopra).

2) *Su frasi*

frasi opposte: causa vinta, effetto perduto.

Quando, mediante un falso, un nome si trasforma in una frase, si ha il *falso derivato a frase* (si considerano in enigmistica « frasi » anche i nomi preceduti dall'articolo).

Esempi:

a) *Falso cambio di genere a frase*: l'acciaio, lacciaia.

b) *Falso aggettivo a frase*: uncino, un cinico.

c) *Falso accrescitivo a frase*: le zie, lezione.

d) *Falso diminutivo o vezzeggiativo a frase*: l'ago, laghetto ecc.

NB. Come si vede, non ha rilevanza il fatto che parta da una frase o che ad essa si giunga; ciò che conta è la posizione del « falso derivato », *che vien sempre per secondo*.

Ecco due esempi svolti:

(FALSO) VEZZEGGIATIVO A
FRASE (4 = 2,5)

Effetti della benzina

La macchina è partita.

Re Enzo

SOLUZIONE: labe; la bella.

(FALSO) ACCRESCITIVO (4, 6)

A un borioso

Sei uno... il quale in tutti i tempi
[suole
dall'alto far cadere le parole.

Paggio Vanni

SOLUZIONE: ambo, ambone.

Frase anagrammata (v. Anagramma)

Frase doppia (v. Sciarada)

Frase palindroma (v. Antipodo)

Giochi di enigmistica popolare

È chiamata *enigmistica popolare* quella vastissima gamma di passatempi offerta settimanalmente al pubblico dalle riviste specializzate quali, in Italia, *La Settimana Enigmistica*, *Domenica Quiz* e *La Nuova Enigmistica Tascabile*. Questa *enigmistica*, che conta molte centinaia di migliaia di appassionati, è detta *popolare* proprio per la sua vasta diffusione in tutti i ceti della popolazione e, anche, per distinguerla dall'*enigmistica classica*, svolta in forma poetica, che comprende l'*enigma*, l'*indovinello*, la *sciarada*, l'*anagramma* (vedere alle singole voci) e che è seguita e coltivata da una élite di autori-solutori.

Il principe dell'*enigmistica popolare* è il *cruciverba*, dal quale discendono un gran numero di altri giochi svolti con diagramma e definizioni, ma la *enigmistica popolare* si riallaccia anche alla *classica* e con linguaggio piano, accessibile a tutti (in prosa anziché in versi) sveglia, stimola e sviluppa nel pubblico l'istinto, innato in ogni essere umano, di penetrare i misteri, di sforzarsi per mettere in chiaro ciò che si presenta velato.

Un gran numero degli innumerevoli giochi che costituiscono l'*enigmistica popolare* sono di origine tedesca, austriaca e anglosassone; ma l'Italia è forse il paese dove tale materia si è maggiormente sviluppata, affinata e arricchita.

È un passatempo che affina l'intelligenza e che oltre a divertire istruisce. Le principali categorie in cui si possono dividere i giochi di *enigmistica popolare* sono:

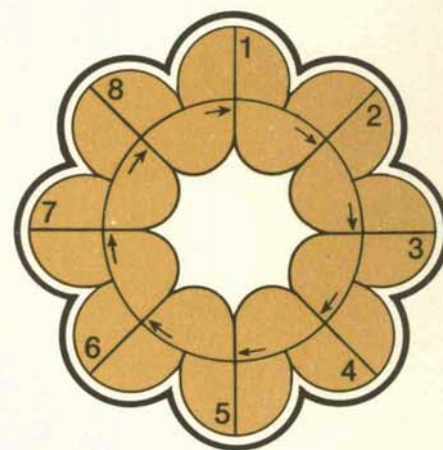
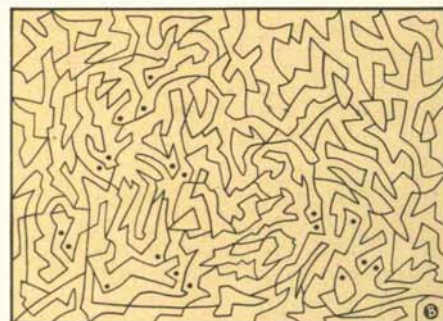
a) con schema (quadrangolare, poligonale, circolare, ecc.) e definizioni; b) con schema, senza definizioni; c) con diagramma numerico o letterale e definizioni; d) *idem*, senza definizioni; e) descritti, con o senza disegno complementare; f) disegnati con o senza didascalie; g) a punteggio (usati particolarmente per concorsi di abilità fra solutori); h) composti di elementi misti delle altre categorie citate.

Per gli autori dei giochi di *enigmistica popolare* valgono le norme fondamentali del *cruciverba*: impiego di parole correnti; limitazione dei vocaboli scientifici, tecnici e stranieri; definizioni spiritose e, nello stesso tempo, chiare.

(R. Cecchi)

Falso-Giochi

Scioglilingua. « Se oggi seren non è, diman seren sarà. Se non sarà seren, si rasserenerà. »



Giochi geometrici

Nell'enigmistica classica esiste una categoria di giochi detti *geometrici* (oggi assai meno praticati di un tempo), basati su schemi che, nel loro aspetto esteriore, presentano analogie più o meno accentuate con figure geometriche piane - quali ad esempio, il quadrato ed il trapezio - o con altre figure, più o meno fantasiose, quali i nodi, le croci, le greche, i meandri e via dicendo.

Caratteristica comune a tutti gli schemi geometrici è quella della *doppia lettura*, la quale può ottenersi in due o più direzioni ed a linee rette o spezzate. Certe volte la doppia lettura ripete le stesse parole o frasi (es.: *quadrato*), altre volte fornisce parole o frasi diverse (es.: *meandro*).

I giochi geometrici vengono presentati sia in forma poetica con svolgimento a *doppio soggetto* (*anfibologico*: v. alla voce *enigmistica*), sia a *diagrammi*. Nelle riviste popolari vengono anche presentati mediante semplici *definizioni* delle parole che fanno parte del gioco, in ciò rilevando la loro stretta parentela con il *cruciverba* (v.).

Passiamo ora in rassegna i principali giochi geometrici, spiegandone la struttura e dandone qualche esempio schematico e svolto.

Quadrato

È senza dubbio da considerarsi il capostipite di tutti i giochi geometrici, oltre che del *cruciverba* (v.). Il più antico esempio che si conosca è quello che è giunto sino a noi scolpito su antiche lapidi romane. Eccolo:

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

Non se ne conosce l'esatto significato e varie sono le interpretazioni che di esso sono state date nei secoli. È certo, però, che al quadrato - detto *latercolo*, le cui parole sono leggibili in ben quattro direzioni - era attribuito in antico un potere magico-curativo del tutto simile a quello esoterico della parole abracadabra.

Oggi giorno i *quadrati* presentano soltanto *due letture*, una *orizzontale* e l'altra *verticale*. Eccone due 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

Esempio svolto di *quadrato*:

QUADRATO (5)

Al sommo vate

Quanto sapere impresso mostri e
[ognora
quanta fiamma tu porti e in alto tieni!
Ombre e foschia lo sguardo tuo perfora
e quel che a te s'affida tu sostieni.

È soprattutto tu, lontan dal suolo,
come l'aquila sai spiccare il volo!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: C A R T A
A L A R E
R A D A R
T R A V E
A E R E O

Il *quadrato* più vasto che sia stato composto - a quanto ci consta - negli anni più recenti è quello dovuto a *Cecco da Fiorenza* (Renzo Cecchi, collaboratore di questa monografia per il *cruciverba* e l'*enigmistica popolare*):

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

Il *quadrato*, oltre che basato su lettere, può essere *sillabico* come nel seguente esempio:

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

Oltre che da parole, i *quadrati* possono essere formati da brevi frasi. Se ne conoscono esempi sia *letterali* che *sillabici*:

A M A. L' O R O
M A. R I D E R
A R O M I S A
L I M O. D A R
O D I D I C I
R E S A. G I O'
O R A. R I O. E'

RAG GIO. DI SO LE
GIO VA NE. STE LO
DI. NE VE. NE RA
SO STE NE RE. LA
LE. LOR. A LA TE

Esempio svolto:

QUADRATO SILLABICO A FRASI
(6,6 - 6,6 - 4,1,5 - 7,2,3 - 5,5)

A Fiamma Perenne

Non ti mancano poeti e poetesse

Spenta è la vena: dopo sforzi immani
pochi enigmi per te, l'estremo invio:
« sotto il velame de li versi strani »
si cela un mesto addio.

Scese nel cuore un sentimento ar-
[cano
sì da far paventare ogni cimento
e frustrando l'audacia rese vano
ogni lieve ardimento.

Lontane mete in somme aspirazioni
per l'enigmista son fini supremi
quando cerca la fama negli agoni
e allori sogna e premi.

Sia gloria a quell'etereo carosello
di elevate bellezze celestiali:
lotta gentile nell'agon che bello
appar tra le rivali.

Ma avviene che il modesto rimatore,
come a divina immagin reverente,
si curvi e al pari d'un adoratore
pieghi il capo umilmente.

Il Longobardo

SOLUZIONE: UL TI MI. GIO CHI
TI MO RE. STRA NO
MI RE. D'E DI PO
GIO STRA. DI. DE E
CHI NO. PO E TA

Accanto al quadrato, esistono figure geometriche basate sugli stessi principi, che non riteniamo di dover illustrare, date le loro rare apparizioni nelle odierne riviste, dove vengono in ogni caso pubblicate con il corredo delle necessarie norme risolutive.

Incastro

L'incastro è lo schema enigmistico che presenta una parola od una breve frase inserita, senza alterazioni di sorta, nell'interno di altra parola o frase, in modo da originare una parola od una frase, detta totale.

La parola o breve frase inserita nel modo anzidetto si chiama *cuore* (termine più in uso) o *centro* (es.: CALLO, rose = CAROSELLO; MASSO, remo = MARE moSSO); la parola o frase che viene spezzata per ricevere il cuore (o centro) si chiama *lati* (termine più in uso), *esterno* o *ali* (negli esempi di cui sopra: *callo*, *masso*).

I termini *cuore*, *lati* e loro sinonimi sogliono anche indicarsi con il termine generico di *parti*.

L'incastro viene in tutte le sue forme — che esamineremo fra poco in modo particolareggiato — presentato mediante *diagramma letterale* (v. alla voce *enigmistica*), l'unico in grado di chiarire al solutore l'esatta *costruzione* del gioco. Nelle riviste classiche il dia-

gramma letterale è posto sempre accanto al titolo, mentre nelle popolari viene spesso inserito nel testo, mettendo le *parti* ed il *totale* (indicati dalle « x » e dalle « y ») al posto delle parole che il solutore è invitato a trovare. Ad esempio la combinazione MASSO, remo = MARE moSSO viene esposta mediante il seguente diagramma letterale: xxyy yyxxx (che, inserita nello svolgimento, viene presentato così: xxxxx yyy xxyy yyxxx).

L'incastro è uno degli schemi enigmistici che più frequentemente vengono svolti dai moderni enigmografi e merita pertanto una trattazione particolarmente diffusa. Esso può essere considerato una *sciarada* (v.) le cui parti, anziché esser poste l'una dopo l'altra, si trovano *l'una nell'altra*.

Lo schema enigmistico dell'incastro presenta numerose *varianti*, che, per non tediare il lettore con una troppo complessa sistematica, elencheremo, distinguendole soltanto dal punto di vista del *totale*, che può essere, come già abbiamo visto, una *parola* od una *frase*.

Gio-Incastro

La credenza in Dio può definirsi sol un semplice incastro :

INNamorATO (*)
(*) INNATO amor.

INCASTRO

L'Angelus

Dal campanil la voce austera e xxx
il saluto diffonde: Ave Maria.
Quel suon, che ieri, in un tramonto d'oro,
parea di giovin schiera allegro coro,
yyyy, che, ahimè! la xxyyyx sferza il suolo,
par che del mondo esprima il cupo duolo.

Eridano

SOLUZIONE: PIA, oggi = Ploggia.

INCASTRO (xxxxyyyxxx)

Al Milite Ignoto

In volger d'anni tu segnasti un'epoca.
Tu che hai un nome e sei d'ignoto un simbolo!
Or, sulla pietra, ove ogni ardor s'è spento,
innanzi ai resti che un dì il fuoco seppero,
mi chino in atto di raccoglimento.

Il Valletto

SOLUZIONE: CICLO, Caio = CICcaioLO.

INCASTRO (xxoooox)

Cambiamento di metodo

Per essere gentile, in tempi andati
non pochi sacrifici ebbi a subire
e sopportai lotte e pugilati
a non finire.

Chiudendomi in difesa, a quei messeri
che voltano le spalle a Cristo in croce
or le canto a dovere: eh! fa mestieri
alzar la voce!

Pico de la Mirandola

SOLUZIONE: ARA, ring = ARringA.



INCASTRO (xxxxyyyyyxxx)

Roma

Terra sacra a le contese intrepide,
entro l'eretta cerchia un di spaziasi,
e d'un ciclo radioso ancor s'affermano
sul tuo cammino i celebrati fasti.

Fausto brillò su te l'astro fatidico,
propiziator di rapide vittorie,
tempi eccelsi segnando e memorabili
su l'arma impressa da le vecchie glorie.

Lo spettacolo offerto in mille prove
ti valse il plauso de le genti nuove.

Echeggia ancor de l'invasione gallica
il suono, e ingrato pel tuo nome affiora;
ma i preziosi cimeli e i marmi esaltano
perenne il lustro de la tua dimora.

Di specchiati costumi esempio vivido,
a te dinanzi inchinasi ogni esteta
cui serbi intatti — come scrigno vigile —
i segni eletti di beltà segreta.

Espressione di grazia manifesta,
s'erge il tuo tempio dedicato a Vesta.

Se di Canne t'avvolse un dì la polvere,
sapesti poi con infocato ardore
riprendere di colpo il vol fulmineo
a la conquista di novelle mire.

Salve! — per te auspichiamo. Il mondo scuotesi
a l'eco di tua gesta clamorosa:

è in te il retaggio de le tempie ferree,
è in te il fulgore d'abbagliante rosa.

E — le mete raggiunte ad attestare —
la visione del Foro eterna appare.

Marin Faliero

SOLUZIONE: PISTA, toletta = PISTolettaTA.

A) INCASTRO CON TOTALE COSTITUITO DA UNA PAROLA

1) *Incastro (semplice)* - Esso consiste in una parola (*cuore* o *centro*) inserita in un'altra (*lati* o *ali*), così da formare una parola *totale* (es.: CALA, stagno = CAstagnoLA; SCHIANTO, rime = SCHIArimeNTO; AGO, polo = ApoLoGO, ecc.). Come si desume dagli esempi dati, il *cuore* è sempre tutto riunito, mentre l'esterno può essere, in quanto al numero delle lettere che ne compongono le frazioni, simmetrico od asimmetrico (esempio di frazioni simmetriche: CANE, micio = CAMicioNE; esempio di frazioni asimmetriche: CERA, affetti = CaffettiERA). Ciò vale anche per tutte le forme che tratteremo in seguito.

Diamo alcuni esempi svolti, scelti tra i più significativi, invitando il lettore a risolvere poi quelli posti al termine dell'esemplificazione.

2) *Incastro con due cuori* - Consiste in una parola (*esterno* o *lati*) contenente due parole poste di seguito l'una all'altra, così da generare una nuova parola (*totale*). Esempi: SPINE, rito, saggi = SPIritosaggiNE; MALLO, re, scià = MAresciaLLO, ecc.

3) *Incastro con tre o più cuori* - Esso consiste in una parola (*esterno* o *lati*) contenente tre o più parole, poste di seguito l'una all'altra, così da generare una nuova parola (*totale*). Esempi: PANE, la, mi, do = PALamidoNE; DIO, miss, io, NARI = DIMissionARIO; CALO, po, po, PO = CAPopopoLO, ecc.

4) *Incastro con l'esterno a frase* - Esso consiste in una breve frase, avente nel suo interno una parola (*cuore*), così da generare una nuova parola (*totale*). Esempio: A MOMENTI, reggia = AMOreggiaMENTI.

5) *Incastro con il cuore a frase* - Esso consiste in una parola (*esterno* o *lati*) avente nel suo interno una breve frase, così da generare una nuova parola (*totale*). Esempio: FINO, gli oli = FIGlioliNO.

6) *Incastro a frase* - Questo schema enigmistico, che gode il favore di molti autori, presenta una combinazione del tutto speciale. Essa differisce dall'incastro semplice (v. n. 1) per il fatto che le parti (*esterno* e *cuore*) formano, lette di seguito, una breve frase. Esempi: SENZA me = SEMENZA; LETTERA « i » = LETTIERA; GATTO bello = GAbelloTTO, ecc.

INCASTRO (xxyyyyxxx)

Fortunello non mi diverte più

Quel tal, ben noto a causa della Checca, io l'invitai un giorno alla mia tavola. Sarò superficial, vi dico: secca!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: GALLO, vite = GAviteLLO.

FRASE A INCASTRO (xx yyyy y yyxx)

Gioco infantile

Tocca... tocca... non toccar!

Il Valletto

SOLUZIONE: LESA, maniaca = LE mani a caSA!

FRASE A INCASTRO (xxyyyy y'yxxx)

La valorosa maestrina

È parca, fine, poco ricercata la maestra che viene al mio villaggio; e la sua esposizione, sì ordinata, rivela ingegno ed un aspetto saggio.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: MORTE, strada = MOstra d'aRTE.

FRASE A INCASTRO (xxyyyy yy yyxx)

Durante le visite ai sepolcri

Una beghina di costituzione più grossa del normale... nel gran fervor della concentrazione fa: « Consummatum est »...

Ma il volume era tal che, fra i presenti, non mancaron né appunti né commenti.

Il Valletto

SOLUZIONE: LITE, brodino = Llibro di noTE.

FRASE A INCASTRO con cinque cuori (xxyyoo kk wwjjxx)

Bach alla corte di Federico il Grande

Onde la sua gran possa s'imponesse allo spuntar del sole si levò, dinanzi al Re suonò e suonò e... successe che sol dopo il tramonto terminò. « Al di sopra » ed « eccelso » valutato, quale « dono infinito » fu stimato; ché, dalle fibre sue calde e frementi, sgorgavan perle sàpide e splendenti.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: MARE, di, do, di, su, do = MADido di sudoRE.



7) *Incastro a frase con l'esterno a frase* - È un gioco raro che presenta una combinazione, derivata dalla precedente, in cui l'esterno è composto da una breve frase. Esempio: È sempre là = Esempiare.

8) *Incastro a frase con il cuore a frase* - Altro gioco assai raro in cui non l'esterno, ma il cuore, è composto da una breve frase. Esempi: AVVINTO a me = AVVIameNTO; MELI di cina = MEDicinalI.

9) *Incastro a frase con parti a frase*: non è che la contemporanea presenza, in una combinazione, delle due precedenti. Esempio: PAL unto da me = PALudamento.

10) *Incastro doppio* (oppure « doppio incastro ») - Anche questo schema enigmistico gode il favore di molti autori. Esso presenta una parola (esterno) che contiene nel suo cuore una parola, la quale, a sua volta, contiene nel suo interno una terza parola. Si hanno così due cuori, l'uno nell'altro (e non l'uno di fianco all'altro, come nell'incastro a due cuori). Si hanno rari esempi anche di incastro multiplo, e cioè con più cuori l'uno nell'altro. Esempi di incastro doppio: PANE, vizio, menta = PAVimentazione; META, tisi, colo = METicolosità'.

* * *

B) CON TOTALE COSTITUITO DA UNA FRASE

1) *Frase a incastro* - Essa consiste in una parola (esterno o lati) contenenti un'altra parola (cuore), così da originare una frase (totale). Esempi: VIALE sole = VIso leALE; VITE, limone = Vili moneTE; PROSA, rima = Prima ROSA, ecc.

2) *Frase a incastro con due cuori* - Differisce dall'incastro con due cuori per il solo fatto che il totale è costituito da una frase e non da una parola. Esempio: GERLE, mano, rea = GERmano reaLE.

3) *Frase a incastro con tre o più cuori* - Unica differenza dall'incastro con due o più cuori sta nel fatto che il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase. Es.: PENNE, sì, eroe, DAZIO = PENsiero ed AZIONE; SCI, avi, di, POMPE = SCavi di POMPEI, ecc.

4) *Frase a incastro con l'esterno a frase* - Unica differenza dall'incastro

FRASE A INCASTRO con due cuori
(xxxxxyyy 0000xxx)

Quadri maremmani

TRAMONTO

Tra un lento fumigare di vapori
— spenti i cocenti ardori —
il disco giallo cala
sovra il rustico tavoliere.
Dono dei campi, un profumo s'esala
che ha fragranze leggere.
Quanto è di gran ristoro,
quanto è d'almo conforto gustare
la visione di morbido oro!
Talor, dai rami levandosi, appare
uno stuol d'augelletti, contorno
leggiadro nel molle umidore del giorno.

MERICGIO NELLA PALUDE

Ecco: immobile luccica la piana,
tersa lamina cristallina,
e vivi riflessi promana.
Nell'aere è una fulgida trina
di pagliuzze che ondeggiando al vento
in ratte scintillanti carole;
polviscolo che nel sole
ha baleni d'oro e d'argento.
Confusa una cima trasparente
lontano; e su le rocce brillanti
è come di perle un tremolare,
un barbaglio di strali guizzanti.

POESIA AGRESTE

In gruppi variopinti, dai sentieri
occhieggiano timide villanelle,
fiorenti entro le tuniche snelle
dei vestitini leggeri.
Graziosi volti, guance vellutate,
paiono immagini di fresca vaghezza
su l'ali del pensiero sbocciate.
Vanenti per l'aura che olezza
passan fremiti di musiche lontane:
forse è un'eco tinnula di campane,
or velata di malinconia,
or diffusa in gioconda armonia...

TEMPESTA SULL'OMBRONE

Di colori è un contrasto vivace,
ma d'improvviso turbata è la pace.
Nubi d'inchiostro s'addensano: iroso
l'urto irrompe d'avversi elementi;
brontola il rio impetuoso
fra tempestose correnti.
Sfiorando il biancore del piano
s'agitano penne, aduse ai climi immiti
nel turbine di sonanti liti...
Poi la furia s'attenua, si calma:
e ognun riede già al quotidiano
lavoro, più quieto e sereno ne l'alma.

Marin Faliero

SOLUZIONE: POLENTA, mica, viole = POLEmica vioLENTA.

Incastro

Un ottimista condannato a vita
si consolava con un... anagramma:
all'ergastolo... là sto allegro!



Indovinello

Tanto il Corriere della Sera che il pane si potrebbero definire così:

IL NOTO QUOTIDIANO
DI GRAN FORMATO (*)

(*) gran = grano.

con l'esterno a frase è il totale, costituito, anziché da una parola, da una frase. Esempio: GRAN VIZIO, chiodino = GRANchio di noVIZIO.

5) *Frase a incastro con il cuore a frase* - Unica differenza dall'incastro con il cuore a frase è il totale, costituito, anziché da una parola, da una frase. Esempio: LEGNO, più medici = LE piume di ciGNO; NICCHIA, do di corna = NIdo di cornaCCHIA.

6) *Frase a incastro a frasi* - È una rara combinazione, che presenta contemporaneamente le forme 4) e 5). Esempio: L'AVO LENTO, ribelli dita = LAVORi belli di taLENTO;

A MASSE, re nero = AMAREno roSSE.

7) *Frase a incastro a frase* - È la combinazione che consiste in parti formanti una frase che, inserite l'una nell'altra, danno luogo ad un'altra frase (totale). Esempio: LENTE ganna-sce = LEga nasceNTE; CORSA da te = CORda teSA.

8) *Frase a incastro doppio, triplo, ecc.* - Anche queste combinazioni differiscono dall'incastro doppio, triplo, ecc., per il solo fatto che il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase. Esempi: PACE, ronda, lame = PArola mendaCE; MOLLI, lussi, schifo = MOLluschi fossiLI.

FRASE A INCASTRO col cuore a frase
(xxyyykk oooxx)

Crepi l'astrologo

La xxooooo oooxx che nel cielo è apparsa in questi giorni, porta guai — mi diceva un amico — e non ti celo che aspetto qualche evento triste assai.

Risposi: Hai gran fortuna ad aspettare: io la botta fatal l'ho già incassata con certe tasse impostemi, e pagare ooo oo oooo potrò la prima xxxx!

Longobardo

SOLUZIONE: RATA, Dio sa come = RAdiosa comeTA.

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 la stuzzicate...

Buffalmacco

SOLUZIONE: FINTE ammalate = FIamma lateNTE.

INCASTRO DOPPIO (xxyyoooyyyxx)

Circe

Matura, ma assai buona, ognun ti dice, se pure nel pantano ami sguazzare, se pur ci dai risposte tanto amare, o di vite morbosa stroncatrice!

Pan

SOLUZIONE: PERA, rospo, no = PEronospoRA.



FRASE A INCASTRO a frase (xx xyyxxx)

Réclame

Molte cose sa dare a bere al pubblico, anche con spirito.

Si sa, è un equivoco.

Tanto vale discendere, mettere i piedi a terra...

Dàmeta

SOLUZIONE: LOSCO bar = LO SbarCO.

FRASE A DOPPIO INCASTRO
(xxyyoooooyy xxxxxx)

L'incanto delle stelle

Del chiaro andar ci appaiono le stelle consuete, a suggello: oh, quale incanto!

Fioriscon liete, esplodono di luce ed i volti ci schiarano, vibranti...

Da le falde dell'Alpi ai cieli etiopi girare un dì si videro, e ancor brillano.

Trionfo scintillante, ha un'armonia frale e supenda, che debella il tempo!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: CANTICA + RISA + talleri = Cristalleria ANTICA.

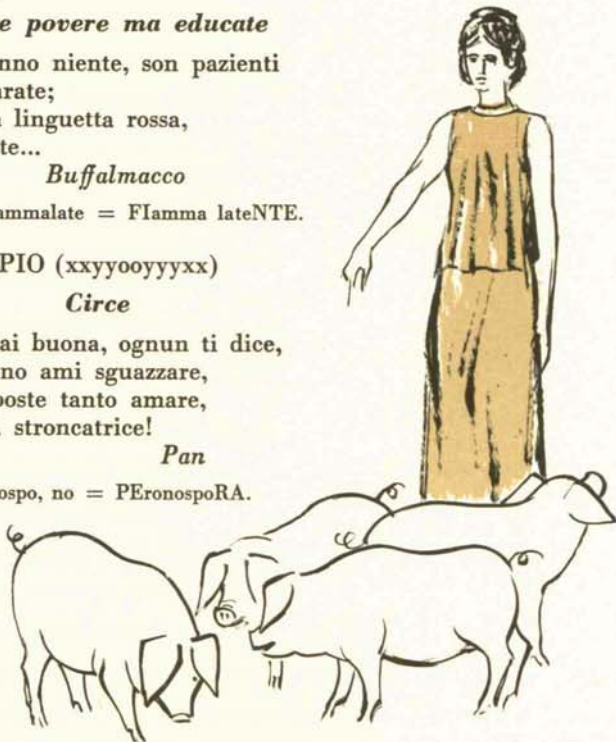
INCASTRO A FRASE (yyy x'xxx = xxxyyyx)

Scapolo ricco

Questo è un partito ambito.

Top

SOLUZIONE: chi C'ERA = CERchia (ambito = àmbito).



Esistono anche frasi a *incastro* triplo e multiplo (esempi: CASA, varo, lilla, EREDE = CAVALIERE DELLA ROSA; PINNA, neve, tara, di = PINETA DI RAVERNNA, ecc.), così come esistono combinazioni ancora più complicate derivate dalle precedenti. Non riteniamo di dover tediarvi il lettore con ulteriori esemplificazioni, per due ragioni: 1) perché si incontrano con estrema rarità; 2) perché il loro diagramma letterale è sempre in grado di precisare la costruzione con sufficiente chiarezza.

* * *

Tuttavia, prima di concludere la trattazione dell'*incastro*, riteniamo neces-

sario accennare ad una forma particolare di questo gioco, che sta all'*incastro* stesso come l'*anagramma diviso* v. sta all'*anagramma* v. Rilanciato in anni recenti su *Fiamma Perenne*, è stato molto apprezzato dagli enigmografi, che però vanno da tempo trascurandolo, non si capisce bene per quale ragione. Esso va sotto il nome di *incastro diviso*.

Si ha l'*incastro diviso* quando la parola cuore, inserita nella parola lati, non dà luogo né a una terza parola né ad una frase, ma a due parole poste di seguito l'una all'altra. Esempi: FOLA, rogo = FORO, goLA; SPARTO, dato = SPADA, toRTO; GERME, lari = GERLA, riME, ecc.

INCASTRO DIVISO (xxxxy
yyxxx)

La cima dell'Adamello

Sveltante s'innalza; riveste
tal luce, che viva
l'ossigeno rende e più forte.
È bella, sì bella!
E su da la cima si sfuma
una piuma,
siccome un vapore, che spicca
più chiara avverso lo sfondo
profondo.

E brilla, sì brilla!
Si staglia sfidante, selvaggia,
e scintilla.
D'accanto offerisce una costa
che dolce, innociva, le membra
non tange.
La luce rifrange
nei guizzi che suscita
il sole.

Febbrile violenza
tormenta...
E su da la cima di lieve
cristallo, si stacca
l'estremo sottile
e fluida discende
potenza di morte, di vita,
che pura s'effonde,
si posa, crudele e amorosa.

Io l'amo, sì, l'amo!
Per me, al suo cospetto,
sì debole e frale,
fu dolce il suo grembo.
Rammento quel dì che al suo petto
proteso lo sguardo nell'alto
m'avvinsi,
mi strinsi anelante:
quel dì ch'ero Fante...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: FIAMMA, lama = FIAla, maMMA.

FRASE A DOPPIO INCASTRO
xxxxy oo ooyyxx)

Pasqua fiorentina

Ridente alba d'aprile: tutto intorno
l'aria frizzante toni raffinati
prende in giro pei colli vellutati
a salutare questo lieto giorno.
Nasce la festa allor di squillo in squillo
in gioia che lo spirito ricrea
come lungo il Mugnone già ridea
l'Uccellatoio ad ogni allegro trillo.

Il ricordo dei dì della Passione,
dei misteri dolenti in triste pietà
è nella spoglia pianta all'Impruneta
del Cristo morto nella processione.
Ora, dolce nel tempio solatio,
un morato boschetto al clivo aprico
l'oro ricorda d'un mosaico antico
splendente dell'immagine di Dio.

La santità di questo dì è visibile
ed il tempo ed il luogo e la città
mostrano nell'estrema chiarezza
una propria espressione inconfondibile.

Giunge così dalle campagne in fiore,
dalle Cascine lungi sulla piana,
qual delicata offerta, una sovrana
soavità soffusa di candore
che tutti allietta con la sua purezza.
Presso i candidi lini ove si spezza
in Comunione il Pane del Signore
torna il pensiero grato al Buon Pastore.

Paracelso

SOLUZIONE: BURLA, rovo, data = BURRro da
tavoLA.

Indovinello

L'*indovinello* è un breve componimento enigmistico, antico quanto il mondo e diffuso presso tutti i popoli. Può definirsi un *enigma* (v.) popolare, breve e riferentesi a cose comuni.

L'origine dell'*indovinello* è piuttosto oscura. Il Taylor ritiene che essa debba ricercarsi nel periodo mitico dell'umanità, quando alcune espressioni, relative a fatti ed a fenomeni naturali, atti a colpire la fantasia umana, avrebbero acquistato significato simbolico attraverso la tradizione orale maturatasi nel corso di numerose generazioni.

L'*indovinello* tradizionale è un *enigma* breve, dunque, a struttura generalmente metrica, consistente in una strofetta, che può talvolta rivestire forma narrativa. Il suo contenuto è, come si è detto, semplice e riguardante cose comprensibili a tutti; e la forma che lo riveste ne svela, da un lato, la tradizione orale su cui si basa e, dall'altro, i concetti metaforici che lo informano e che, in modo particolare, riguardano associazioni di idee, comparazioni e soprattutto contrasti, aventi lo scopo di sorprendere e di divertire. Ecco due esempi di antichi indovinelli popolari molto noti:

INDOVINELLO

Che cos'è?

Ve lo dico,
ve l'ò detto
ve lo torno a replicar;
e, se non mi capirete,
teste d'asino sarete.

SOLUZIONE: il velo.

INDOVINELLO (TRIPLO)

Il convento

Sono un convento,
pieno di frati dentro:
tutti sono d'un colore,
meno il padre priore.

SOLUZIONE: la bocca, i denti e la lingua.

* * *

L'*indovinello* moderno, ossia quello che viene ideato e presentato dagli odierni autori nelle riviste classiche e popolari, è ancor più specificamente da considerarsi un *breve enigma* (v. *enigma*),

INDOVINELLO

La casa del mistero

Han chiusa (senza chiave) la casetta.
La chiave c'è soltanto per aprire,
ma la magione è molto bassa e stretta,
e, nell'interno, quanta umidità!

E chi c'è dentro? Femmine a dormire
l'una sull'altra. « Oh, che maniera è questa? »
voi direte « perduta avran la testa! »
E difatti non l'hanno in verità.

Il Duca Borso

SOLUZIONE: la scatola di sardine.

INDOVINELLO

Giustizia umana

Allor ch'io venni al mondo, e il genitore
a batter si sfogò sulla mia testa,
nessun vi fu che contro l'oppressore
osasse alzar la voce a far protesta.

Adesso invece (a crederlo si stenta)
adesso che son solido e gagliardo,
se qualcheduno a battermi s'attenta,
tosto gli dan del vile e del codardo!

Fioretto

SOLUZIONE: il tacco.

INDOVINELLO

Al primo maestro

Il tempo passa, ma i tuoi insegnamenti
ancor oggi mi son norma sicura:
e quanti tu ne desti
con i tuoi chiari accenti!

Ser Lucco

SOLUZIONE: la sveglia.

INDOVINELLO

Un incidente ciclistico

Mentre per la rottura del rapporto
li per li è parso grave l'incidente,
per la riparazione necessari
furon quattro secondi solamente.

Renato il Dorico

SOLUZIONE: il duello.



INDOVINELLO

L'invincibile

Per ammazzarlo ci si metton tanti,
ma infine è lui che ammazza tutti quanti.
Simon Mago

SOLUZIONE: il tempo.

INDOVINELLO

I bazar di Tripoli

Ad ogni incrocio fanno quegli Arabi
dei lor prodotti l'esposizione.

Adamante

SOLUZIONE: la tavola pitagorica.

INDOVINELLO DOPPIO

Due cantanti da strapazzo

S'avanza l'uno riluttante: infine
a un disperato acuto suole darsi;
l'altro, insistendo nelle cavatine,
darà motivo, sì, di sganasciarsi,
ma a quei della poltrona, in fondo, tocca
uscir sovente... con l'amaro in bocca!

Fra' Nino

SOLUZIONE: il dentista e il paziente.

INDOVINELLO

Certi alberghi

Hanno chiuso la stanza, ora si baciano
mormorando parole di passione;
ed altre coppie nelle stanze in seguito
continuano l'identica canzone!

Pico de la Mirandola

SOLUZIONE: i versi.

INDOVINELLO

Il giocoliere

Attenzione signori! Ecco, la mano
io forte stringo e, come tutti sanno,
esso è qui ben palese, non c'è inganno!
La man poscia dischiudo piano piano,
ed esso, come fu, come non fu,
osservino, signori, non c'è più.

Fioretto

SOLUZIONE: il pugno.

INDOVINELLO

I poeti satirici

Limpidi e chiari nella riflessione,
brillante è inver la lor composizione;
pittori perfettissimi a noi messi,
per farci un po' conoscere noi stessi.

Adamantino

SOLUZIONE: gli specchi.

INDOVINELLO

Un incurabile

Trascorro in letto la mia vita, ohimè:
« dulcis in fundo », no, per me non v'è...
Fra' Giocondo

SOLUZIONE: il fiume.

INDOVINELLO

Ha perso l'appetito

A veder la sua gran corporatura
e i forti denti, ognuno è persuaso
che quando va a mangiare, con bravura
ben sappia usarli: invece arriccias il naso!

Fra' Lui

SOLUZIONE: l'elefante.

INDOVINELLO

Un giocatore che sa il fatto suo

Mentre — travolto dalla vampa tragica —
c'è intorno a lui chi perde dei milioni,
ei, nel gioco d'azzardo ferratissimo,
punta, con freddo sprezzo, i suoi gettoni.
Vince egli spesso e, se volete, posso
dirvi il metodo suo: punta sul rosso.

Fra' Nino

SOLUZIONE: il pompiere.

INDOVINELLO

Quella partita

Esatte le misure pria prendesti
(tu avevi già la stoffa del campione!),
di poi, punti su punti, a perfezione
un bel cappotto invero mi facesti.

Giupin

SOLUZIONE: il sarto.

INDOVINELLO

Il nemico

Subì in picchiata più d'un colpo duro;
ma stette, in fondo, saldo e ancora ritto.
Poi la manovra a morsa con sicuro
attacco lo schiantò. E fu sconfitto.

Giuspo

SOLUZIONE: il chiodo.

INDOVINELLO

Cadere per via

Succede sempre e ognor succederà
a quei che ad occhi chiusi se ne va!

Giva

SOLUZIONE: l'erede.

INDOVINELLO

La nonna

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

Il Mancino

SOLUZIONE: la bussola.

(N.B. mutande rotte = le rotte da mutare)

INDOVINELLO

La moglie si giustifica

Sentimento non ha, né comprensione:
un corno gli sta bene, anzi benone!

Marin Faliero

SOLUZIONE: il sordo.

INDOVINELLO

Legione eroica

In file multiple e serrate inquadrasi:
tutti per uno ed uno ancor per tutti!

Il Valletto

SOLUZIONE: la tavola pitagorica.

INDOVINELLO

Autodifesa

Se nel deviar dal mio diritto io esorbite,
la cosa si vedrà. Però c'è un fatto
che, per fortuna, è cognito:
voi avete a che far con un contratto
che fa question di vita e v'assicuro
che non è cosa facile
potermi metter con le spalle al muro!

Il Valletto

SOLUZIONE: il gobbo.

INDOVINELLO

La zitellona pudibonda

S'ella parlar potesse
— e certo fuor dai denti lo faria —
direbbe: in vita mia
non ho trovato un can che mi volesse.

Il Valletto

SOLUZIONE: la museruola.

INDOVINELLO

Un concertista cane

Vorrei dire a costui: suoni coi piedi!
Volgi le spalle al pubblico, non vedi?
Ma non lo posso fare:
è vietato parlare!

Il Valletto

SOLUZIONE: il tramviere.

INDOVINELLO

Un libertino

Forti avea strette e abbracciamenti audaci
per donne che facean... la bella vita,
mostrandosi con lui... anche procaci!

Il Valletto

SOLUZIONE: il busto.

INDOVINELLO

Costretto all'accattonaggio

Talvolta assoggettato
ad un rigore forse immeritato,
deve a ogni piè sospinto
di porta in porta andar, spesso respinto!

Il Valletto

SOLUZIONE: il pallone.

INDOVINELLO

A chi mi esalta

La palma a me? Ripeto qua: anche meno.

Il Valletto

SOLUZIONE: l'anitra.

INDOVINELLO

La vita è breve

Quando, al finir del fragil mio cammino
non ci sarà più nulla da sperare
e alla mia porta batterà un becchino,
vorrei potergli dir: non mi scocciare!

Il Valletto

SOLUZIONE: l'uovo.



Per finire, diciotto indovinelli da risolvere (soluzioni a pagina 51).

1. INDOVINELLO

Mormora il ruscello

Di serene armonie dolce ha un concerto
il canneto che pascesi di vento.

Il Duca Borso

2. INDOVINELLO

« Ce que vive la rose »

Simile ai fati umani
io giudico il mio fato:
ieri non ancor nato,
morto sarò domani.

Il Duca Borso

3. INDOVINELLO

Un quadrettino

Fatto è su tela. È un nulla — mi dirai —
d'un instante il lavoro. E siam d'accordo:
ma a me giovar può assai
e lo tengo, così, come ricordo.

Il Duca Borso

4. INDOVINELLO

Che bocciatura!

Mi disse: « E' preparato in italiano? »
« No! » — gli risposi. « Ed in latino? » — « No! »
Sono proprio un fenomeno assai strano;
questo è il destino mio: ripeterò.

Ciampolino

5. INDOVINELLO

Seconda B

Son trentadue. Chi mormora pianino,
chi s'alza e, turbolento, ha scatti d'ira;
chi fischia, chi dà colpi, chi sospira,
chi con gli altri compagni fa baruffa...
E in mezzo a questo gruppo sbarazzino,
il maestro che sbuffa!

Il Dragomanno

6. INDOVINELLO

Bella senza cuore

Quanti pensano a te! Anelante, supplice
nel lancinante duol t'invoca ognuno;
ma tu, negata invero per un debole,
tu non porti affezione per nessuno.

Fra' Nino

7. INDOVINELLO

I miei giocano al totocalcio

Essi che alle scommesse si son dati
sull'alterna fortuna conteranno,
ma per quanto nel gioco accomunati
un tredici, di certo, mai faranno.

Tiburto

8. INDOVINELLO

Gli aumenti agli statali

Quelli che mi hanno fatto meno misero.

Il Valletto

9. INDOVINELLO

Maggio

Ratto trascorre e a noi rose dispensa.

Il Valletto



10. INDOVINELLO

Esaminando il menù

I dolci con le noci si ritiene
siano dei piatti che non vanno bene.

Il Valletto

11. INDOVINELLO

A un velocipedastro

Costumatezza scarsa, scarsa assai
allor che m'investisti... in te notai.

Il Valletto

12. INDOVINELLO

La mia nipotina

Devi esser sempre buona, dico, ed essa
giunte le palme, lieta mi si appressa
facendo una gran festa. Oh! anch'io vorrei
esser contento sempre come lei!...

Il Valletto

13. INDOVINELLO

Ospite messo alla porta

Quando a motivo della sua condotta
da me fu richiamato,
— Tolgo il disturbo — disse
e quindi se ne è andato.

Il Valletto

14. INDOVINELLO

Il demonio

Stimulator dell'ambizione umana,
va immaginando con sinistro aspetto
tutto quello che è retto:
e guardarsi da lui è cosa vana!

Il Valletto

15. INDOVINELLO

Il pessimista

Ah, quante volte un tremito ho provato
per tutto ciò che passa e se ne va!
A poco a poco il mondo ho abbandonato,
ciò che mi resta alcun valor non ha!

Cielo d'Alcamo

16. INDOVINELLO

Un corso di Einstein

Fu un galoppante seguito di numeri
e di esercizi sempre più difficili:
piramidi, trapezi e parallele,
complesse evoluzioni ed espressioni
argute, in brillantissime teorie...

Un trionfo, si sa, per l'Alta Scuola!

Cielo d'Alcamo

17. INDOVINELLO

Amore tra i campi

Col suo compagno fuor di mano andò
e fin che non fu... freddo ci restò.

Cielo d'Alcamo

18. INDOVINELLO

Sfogo

M'hai preso per il naso e raggirato,
un cencio m'hai ridotto e abbandonato
zuppo di pianto... Di', mi son spiegato?

Cielo d'Alcamo

un componimento poetico di pochi versi (per lo più quattro), che propone al solutore alcuni concetti aventi in apparenza un significato (corrispondente al titolo = *soggetto apparente*) e in realtà un altro (corrispondente alla soluzione = *soggetto reale*). Compito del solutore è quello di trovare il significato recondito - talvolta sorprendente e persino umoristico - del componimento, al quale può giungere, sia superando col ragionamento gli apparenti contrasti, i curiosi paradossi ed i bizzarri *chiapparelli* (v. alla voce *enigmistica*), sia rintracciando ed *isolando* le parole e le espressioni anfibologiche (v. *idem*) contenute nel gioco. Il solutore deve infine verificare se la soluzione da lui trovata si attagli senza sforzo a tutti i concetti esposti nel componimento.

Gli *indovinelli* più antichi e quelli popolari non presentano, in genere, *bisensi*, ma soltanto concetti fra loro in apparente contrasto od astrusi o fantasiosi o bizzarri, mentre in realtà, una volta debellati, appaiono coerenti, logici e suavisivi; quelli composti dai moderni enigmografi, invece, sono esclusivamente basati sul *doppio soggetto* (v., nella trattazione della voce *enigmistica*, la particolareggiata disamina dell'*indovinello* di *Cielo d'Alcamo*, dal titolo *Il cinghiale*).

* * *

Esposti per sommi capi i concetti informativi degli *indovinelli*, antichi o moderni che siano, passiamo a darne un'esauriente esemplificazione ed a proporla, infine, qualcuno da risolvere. Ci ripromettiamo con questo di chiarire il concetto di *indovinello* moderno esente da difetti (che non si presta, cioè, a più interpretazioni) e, dall'altro, di divertire il lettore con esempi che, per la loro natura assai prossima a quella dell'*epigramma*, sono tali da procurargli un simpatico svago.

* * *

L'esemplificazione si varrà di alcuni *indovinelli* del grande *maestro* di questo genere di giochi enigmistici: *Il Valletto*, al secolo *Aldo Vitali*, di Bologna. Uno degli *indovinelli* qui citati ha la stessa soluzione del sesto di pag. 48. Lo abbiamo scelto per dimostrare quanta scioltezza, precisione ed umorismo stiano alla base dei suoi bellissimi lavori.

SOLUZIONI DEGLI INDOVINELLI

1 L'organo delle chiese - 2 Oggi - 3 Il nodo al fazzoletto - 4 L'eco - 5 I venti - 6 La salute - 7 I dadi - 8 La sottrazione - 9 Il

topo (N.B.: *rose da rodere*) - 10 I piedi - 11 Il costume da bagno (N.B.: *notai* = *nuotai*) - 12 La Pasqua - 13 Il medico - 14 Lo specchio (N.B. tutto ciò che è *sinistro* diventa *destro*) - 15 Il setaccio (N.B.: *mondo* = *pulito*) - 16 Il circo equestre - 17 Il guanto - 18 Il fazzoletto.

Intarsio

L'*intarsio* è lo schema enigmistico che presenta due o più parole o frasi, aventi lettere fra loro frammiste, in modo tale da originare una nuova parola od una nuova frase, detta *totale*.

Esempi: PANNA, ladra = PALANdRA; POCO veraci = POveraCciO; RIMA, corda, oro = RICORDo aMARo, ecc. La combinazione letterale si presenta, quasi sempre, irregolare e disordinata; ciò è ammissibile, in quanto l'*ordine consecutivo delle lettere che compongono le varie parole o frasi che fanno parte della combinazione stessa deve essere rigorosamente rispettato* (v. esempi dati). Un tempo si distingueva tra *massa* e *tarsia*, intendendo per *massa* la parola (o frase) che iniziava e concludeva la parola o frase totale, e per *tarsia* (o *tarsie*) la parola o le parole, la frase o le frasi che avevano le proprie lettere frammiste a quelle della *massa* (es.: nella combinazione STILLA, ore = STORleLLA, « STILLA » costituiva la *massa* e « ore » la *tarsia*).

Nell'enigmistica moderna tale nomenclatura è sostituita dai termini più generici di *parti* (prima, seconda, terza, ecc.) e la norma restrittiva di cui sopra, riguardante la *massa* (che, come si è detto, doveva necessariamente iniziare e concludere la parola o la frase totale), è caduta in disuso; cosicché oggi gli autori si sbizzarriscono come vogliono, in ciò sostenuti dal fatto che tutte le combinazioni dell'*intarsio* vengono sempre ed esclusivamente presentate mediante *diagramma letterale* (v. alla voce *enigmistica*). È questo infatti l'unico sistema in grado di chiarire al solutore la *costruzione* dell'*intarsio* per quanto complicata ed irregolare essa sia.

Nello svolgimento per *enigmi collegati* (v. *enigmistica*) il *diagramma letterale* viene posto accanto al titolo, in quelli a *diagrammi* (v. *enigmistica*) gli esposti grafici delle varie parole o frasi che compongono il gioco vengono inseriti nel testo.

Ecco i *diagrammi letterali* degli esempi dati all'inizio: xxxxx (PANNA), yyyyy (ladra) = xxyyxyyyxx (PALANdRA-

Intarsio

Per cucire una giacca od un lenzuolo, troverai l'occorrente in un FagIoLO (*) (*) e cioè FILO e ago.

INTARSIO (xxyyyxxoox)

È troppo triste

Roba da tristi.
Lui e lei son tristi:
sì, che tristizia...

Dàmeta

SOLUZIONE: MALE, rio, ria = MARIOLERia.

INTARSIO (xyyyxyyxxx)

La maestra severa

Col suo rigor che tutti fa tremare...
con quelle mosse che non son sincere...
ogni forza d'oprar viene a mancare!

Garisendo

SOLUZIONE: SIZZA, finte = SfinIteZZA.



INTARSIO (xyooyyooxx)

Il partigiano

Dagli S.S. il vidi accompagnato;
gridai: Coraggio, orsù! Rispose: su,
senza piegare, l'Infinito invoco:
pèra la vita mia votata al fuoco...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: PIO, eco, retta = PerecoIaIO.

Intarsio

Un plurale tutt'altro che falso:
celibato = NOIA,
matrimonio = NOIE.

NA); xxxx (POCO) yyyyyy (veraci)
 = xxyyyxyyx (POveraCciO); xxxx
 (RIMA), yyyyy (corda), ooo (oro) =
 xxyyyo yxxoo (RIcordo aMAro).

Abbiamo più sopra chiarito il concetto di *successione disordinata delle lettere*; aggiungiamo ora che questa è l'unica caratteristica che distingue l'intarsio dalla *sciarada alterna* (v.), la quale, come vedremo, presenta un'alternazione delle lettere assai più completa e regolare (es.: FOLA, core = FOcoLÀre) e dall'*incastro* (v.), che è basato su una semplice inserzione (es.: CALLO, rose = CAroseLLO). Entrambi questi giochi possono a ragione considerarsi casi particolari e più regolari

di *intarsio*.

* * *

Dell'*intarsio* esistono alcune sottospecie; per facilitarne la trattazione - d'altronde assai semplice - le divideremo in due distinti gruppi: A) combinazioni che hanno come totale una *parola*; B) combinazioni che hanno come totale una *frase*.

Ecco qui di seguito la spiegazione di quanto detto.

A) INTARSI CON TOTALE FORMATO DA UNA PAROLA

1) *Intarsio* (semplice). Le parti componenti possono essere *due* o *più*.

Il poeta maledetto

Dove ancor oggi come un giorno antico
 va respirando il greco a fior di sponda,
 pallido figlio della terra emerse
 dai profondi silenzi e disegnando
 le dure vene sotto il cappellaccio
 attese al sogno d'arte.
 C'era, nel gelo dei candori albai,
 l'ansia della tempesta martellante
 donde l'artiere, in fuga d'ideali,
 sublimò il suo tormento. Ah, ch'io lo pensi
 nell'atto di scagliarsi contro il sole,
 scolpito nel durevole ricordo
 dell'attica sembianza — vivo e dolce
 d'umanità lo spirito anelante —
 soave nell'immagine dell'uomo
 siccome in quella d'un eroe, d'un dio
 sul piedistallo eterno della gloria...

Le fiamme rinnovate del mattino
 accendevano i rami e i tronchi nudi
 scheletrici nel tempo,
 sollevando faville sul cammino.
 La creatura dell'adusta terra
 bevve all'antica fonte, poi sostando
 sulle sponde del mare incandescente,
 senti salir su su fino alla bocca
 il gorgogliante fremito del cuore
 e, nel pieno furor del sacro fuoco
 che ne ardeva le fibre, all'aria aperta
 levò gagliardo il verso martellante.
 E cantava, cantava e riso e pianto
 si fondevano puri in una sola
 gloria di ardenti desideri umani.
 Le nubi, intanto, vaporose e lente
 salivano giganti a mezzogiorno.

L'urgenza del destino lo distolse
 dal canto assiduo. E cento e cento bocche
 ridestarono il fervido richiamo:

« Vieni sui colli nostri e adempi i voti! »

Vagò pei colli, la pupilla fonda
 fissa nel vuoto all'alto dilatata.
 Piegavano sugli argini le canne
 e raccoglieva raffiche di pianto,
 il furore scrosciante della pioggia
 era un getto di spine alla sua bocca.
 E piangeva e cantava ad ogni sosta,
 fino all'ultima sosta, fino a che
 schiuma di bava non sommerse il canto.
 Si scosse, l'ampia mano
 tesa in un gesto si levò nell'aria
 e con l'ultima lacrima sul ciglio
 nel morto canto s'abbattè riverso...

Alta nel cielo, sullo sfondo albale
 appare la visione di una croce
 rossa di sangue ad annunciare al mondo
 la pietà verginale dei suoi canti.
 Pallido figlio antico della terra
 passa col suo dolore. A mani giunte
 piega, percosso, sulla carne nuda
 e in un lungo sospiro par che impetri
 la salvezza al fratello che lo ascolta.
 Pallido figlio della terra passa
 col suo dolore antico sempre nuovo:
 negli occhi i vivi sprazzi delle fiamme,
 sul cuore i cupi fremiti del tono,
 negli orecchi il rumor della tempesta,
 sulla carne il bruciore delle piaghe
 e in ogni fibra la passione umana
 che s'infiltra ed uccide...
 O tu che vai, dolente creatura,
 sui sofferti cammini ferma il passo
 e attendi alle sue stanze dove echeggia
 anche il tuo grido di dolore e dove
 pensi il conforto ad ogni tuo martirio
 che si trascina per le vie del mondo.

Il Dragomanno

SOLUZIONE: PARIO, olla, imbuto = PoliAm-
 bulatoRIO.





INTARSIO (xxooyoyxxoo)

Natale

Ecco il giaciglio: lungo fu il sentiero;
ora la notte scende
fredda, solenne, colma di mistero.
Un lumicino debole s'accende,
e la pupilla ansiosa
ne cerca il tremolio,
mentre l'anima attende silenziosa
la visione di Dio.

Hanno riflessi argento
le bianche gole dove canta il sole
la gloria del Signore;
raccolte in schiera sull'eccelse scale
piccole bionde suore
a un'ala lieve affidano l'accento
d'un'antica soave pastorale,
si curvano dell'aria all'armonia
e di dolcezze infiorano la via.

Nasce l'Atteso: già fissa il mortale,
quando il volgente di fuggito è ormai,
la visione di Dio:
e l'impronta possente del Natale
non l'abbandona mai:
anima, cuore imbeve, l'infinita
gamma dei sensi, tutto il bene e il male,
dalla culla alla tomba: ed è la vita.

La neve che leggera si sfarina
non spegne l'insaziata aspirazione,
e l'errante cammina
nella gran febbre dell'esaltazione:
va nella notte fonda
col suo delirio e colla sua passione,
smarrito Agnello in cerca del Pastore.
Ecco l'asilo bianco
colla croce infiammata dell'Amore,
è il Natale che torna:
ignorandolo muore,
ma se si ferma, ripentito e stanco,
troverà, come tutti, il Salvatore.

Margherita

SOLUZIONE: COMA, canne, io = COcainoMAne.



INTARSIO A FRASE (oxxxoooxooo)

Casa di correzione

Non sono troppo colti a giudicare
dalla loro minor capacità;
così piccini, dovranno riparare
tanto schifo... ma come si farà?

Il Gagliardo

SOLUZIONE: PICCOLI orti = PortICCIOLI.

FRASE A INTARSIO

(xxyozxyz yx xoyowwwwww kkkkzz)

Sfogo di amante contro la rivale

Sì, qui gatta... ci cova; la civetta...
dei fianchi... e i seni... in evidenza messo
lo stato... assai piccante, suole adesso
provocar col profumo assai eccitante:

La pianti... perché a un uomo, in conclusione,
non ci vuol tanto a perder la ragione!

Renato il Dorico

SOLUZIONE: MICIA, nidi, ale, CALE, nazione, menta
= MINacCIA di AlTenazione mentale.

FRASE A INTARSIO (xyyykkzx kzkxxzz)

Oh! Valentino

C'è nel tuo nome un'eco di preghiera
come lieve profumo di freschezza,
una promessa di bontà sincera
nel tuo cantuccio caldo d'allegrezza.

E coi piedi leggeri (rivestiti
soltanto da un tremor di poesia...)
per sentieri ti penso più fioriti
seguire sdruciolando la tua via.

Anche le nostre timide speranze
si fecero in un soffio realtà:
a chi premeva nelle chiuse stanze
la nostra vita, sol fragilità?

All'amore fiorimmo, all'infinita
bellezza di colori e luci arcane;
ma fu breve il mattino e della vita
un ricordo pungente sol rimane.

Ed io ritorno ancor di Castelvecchio
al canto consolante (è Pasqua d'ovo...)
e nel tuo riso limpido mi specchio,
o Valentino vestito di nuovo.

La Morina

SOLUZIONE: PANE + rima + vetri + ROSE =
Primavera torINESE.

FRASE A INTARSIO (xyyy xxyxx)

Il dittatore a teatro

« Sia gloria al Capo e lode! »
per la platea si ode...

Ma lui, grosso e cruccioso,
s'aderge minaccioso:
onde la sua potenza
troviam senza clemenza!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: MIRTO, area = Mare IRaTO.

Esempi a due parti: MENTA, atri = MatErNiTA'; PATRIA, re = PrATERIA; Esempi a più parti: CORO, notte, di = CONdottieRO; VENE, ozio, cifra = VocifErazioNE; PINTA, rete, *terzina*, NOLI = PreterINtenzioNALITA'.

2) Intarsio a frase

Si ha l'intarsio a frase quando le parti sono tali da formare, lette di seguito nell'ordine indicato dal diagramma, una breve frase. Esempi: AGAR vai nuda = AvAnGuARdia.

3) Intarsio con una o più componenti a frase

Sono combinazioni assai rare, in cui una parte anziché da una parola, è composta da una breve frase. Esempio: POZIONE, op là = PopOlAZIONE.

B) INTARSI CON TOTALE FORMATO DA UNA FRASE

1) Frase a intarsio

Fra tutte le combinazioni dell'intarsio è questa, senza dubbio, la prediletta dagli autori, specialmente da quelli che amano cimentarsi in svolgimenti ad enigmi collegati particolarmente lunghi ed « impegnati ». Talvolta le parole intarsiate sono numerose ed intricata la successione delle loro lettere; si esige pertanto che le parti siano parole da ogni punto di vista ineccepibili e che la frase risolutiva sia bella, efficace e plausibile (meglio ancora se frase fatta). Esempi: CERA, cero, *tordo* = CERcAtore d'oro; PARCELLA, tino, *prole*, MINA = PARTiCELLA pronomINALE (come si desume da quest'ultimo esempio, è ammesso che una delle parti — nel caso particolare *mina* — si trovi tutta riunita entro la frase totale).

2) Frase a intarsio a frase

È la combinazione assai rara che presenta, oltre che una frase come *totale*, una frase formata dalle sue parti, lette di seguito nell'ordine indicato dal diagramma. Esempio: CORTA saga = COsa gRaTA.

3) Frase a intarsio con parte o parti a frase

È una combinazione pressoché ignorata dagli autori, ma che consideriamo teoricamente possibile, come dimostra questo grazioso esempio di frase a intarsio con entrambe le parti a frase: AEDI MATTI, regio condono = AEre DI giocondo MATTIno.

Logogrifo

Il termine *logogrifo* designa uno schema enigmistico un tempo molto in uso ed oggi pressoché abbandonato o, meglio, mantenuto con restrizioni severe, che, come vedremo in seguito, hanno lo scopo di aumentare il pregio di un gioco di per se stesso privo di reale interesse enigmistico.

La parola *logogrifo* deriva dal greco e significa letteralmente « discorso intricato » da (*grifos* = rete da pesca, enigma).

Lo schema enigmistico detto *logogrifo* consiste in una parola detta *totale*, in genere piuttosto lunga, composta di lettere che, in modo particolare, si prestano, utilizzate in parte, a comporre altre parole (*dette parti*). Dalla parola *storia*, che non è neppure tanto lunga, possiamo estrarre le parole: *astro, tarso, rosta, sorti, rito, arto, rosa, ora, aro* e così via. Il numero delle possibili combinazioni è suppergiù proporzionale a quello delle lettere, cosicché, adottando parole lunghe, come di solito succede, lo svolgimento del gioco si presenterebbe interminabile, se gli enigmografi non si fossero da tempo posti, come si è detto, alcune severe restrizioni.

Certi aspetti, in uso nel passato, oggi sono pressoché caduti nel dimenticatoio, cosicché possiamo asserire con tutta tranquillità che, se al giorno d'oggi il logogrifo compare di tanto in tanto nelle riviste classiche e popolari, esso riveste unicamente una delle seguenti forme: *logogrifo acrostico* e *logogrifo mesostico*.

* * *

Prima di addivenire alla trattazione particolare delle due forme è bene chiarire al lettore quali siano le restrizioni che gli enigmografi si pongono nel preparare un logogrifo, ben sapendo che, senza tali restrizioni, nessuna rivista accetterebbe di pubblicare un loro gioco del genere.

1^a restrizione: le parti debbono essere tutte di uguale lunghezza, e tale lunghezza appare tanto più pregevole, quanto più si avvicina a quella della parola *totale* (es.: da CONTROVER-SIA: *straniero, riscontro, carnivoro, vincastro, ecc.*).

2^a restrizione: tutte le lettere del *totale* debbono figurare almeno una volta nelle varie parti; cosicché se nella parola esistono più vocali o consonanti uguali (es.: in CONTROVER-SIA esistono due O e due R) bisogna che esse figurino contemporaneamente almeno

in una delle parti (es.: *riscontro, straniero, ecc.*).

3^a restrizione: svolgimento contenuto al massimo, per saggiare e dimostrare la propria abilità enigmografica.

Ciò premesso, passiamo a spiegare — dato che il *logogrifo semplice* non è quasi più in uso, e d'altronde non abbisogna di ulteriori spiegazioni — le due forme cui abbiamo accennato poc'anzi: il *logogrifo acrostico* ed il *logogrifo mesostico*.

LOGOGRIFO ACROSTICO

Tutti sanno che cosa sia un *acrostico*: componimento poetico in cui le iniziali dei versi sono in ordine alfabetico, oppure formano una parola od una frase (ad esempio, i versi dei *salmi alfabetici* di Davide formano l'*alfabeto ebraico*).

Il concetto di *acrostico* applicato al *logogrifo* configura una serie di parti

LOGOGRIFO ACROSTICO (13)⁷

La Via Crucis

1. Gesù è condannato a morte

Pregano le pie donne: crudelmente da l'Uomo separate. Amaro è il pianto per l'Offerta sublime e fuoco ardente è l'Amor santo...

2. Gesù è caricato della Croce

Il Suo viso è sereno, come avviene a Chi pena non porti. A Lui fidata — oh, amor di Madre al Figlio! — a sé rattiene un'ambasciata...

3. Gesù cade la prima volta

Son cento che l'investon con ardore e v'è a colpirlo, chi il bastone afferra: ancor celato l'Unto del Signore s'abbatte a terra...

4. Gesù consola la sua SS. Madre

Il suo cuore si gonfia, nel gran fatto, d'un ascoso fervor. La lacrimata, bianca e sottil, nel subito contatto ha sollevata...

5. Gesù è aiutato dal Cireneo

Di Chi stanco prosegue il lungo viaggio il grave carico accoglie in sé e riposo, per fuggevole tempo, al Suo passaggio offre, animoso...

6. La Veronica asciuga il volto a Gesù

Da quella trama stesa l'uomo apprende una vicenda che governa Amore, ed il descritto evento a noi discende e parla al cuore...

7. Gesù cade la seconda volta

Sotto i colpi s'è curvo e alfin piegato; v'è chi lamenta, ne l'occhiaia muta che una stilla lucente ha illuminato, gioia perduta...

le cui lettere iniziali danno la parola *totale* (es.: *Croma, Risma, Erica, Sacri, Imera, Marci, Aceri* = *CRESIMA*). Come si vede dall'esempio dato, tutte le restrizioni di cui sopra sono pienamente osservate, ed in più le iniziali delle parole prescelte danno la parola risolutiva.

LOGOGRIFO MESOSTICO

Le lettere che formano il *totale*, anziché costituire le iniziali delle *parti*, sono situate - tutte in una determinata posizione (es.: terza lettera) - nell'interno delle parti stessi (es.: *saCri, maRci, ImEra, riSma, erIca, raMiè, reAmi* = *CRESIMA*).

Come risulta dagli esempi dati, il diagramma del moderno *logogrifo*, sia acrostico che mesostico, è dato, in genere, da un numero tra parentesi

che indica il numero delle lettere del *totale* e da un esponente che indica quello delle *parti*.

Lucchetto (v. Scarto)

Metanagramma

Il *metanagramma* è lo schema enigmistico derivato dall'*anagramma* (v.) che, salvo diversa indicazione, presenta cinque *anagrammi* di parole o di frasi, ottenuti cambiando successivamente una delle loro vocali, secondo l'ordine alfabetico (es.: *rinascita, sincerità, cristiani, trascinò, rusticani*). Si tratta quindi di una forma ibrida di *anagramma* a cambio di vocale successivo, che, a differenza delle altre forme ibride di *anagramma*, oggi cadute

Log-Metana

Che cos'è l'amore?
PAROLONI in principio,
PAROLINE nel decorso,
PAROLACCE dopo.



8. Gesù consola le pie donne

Il volto lento gira: sole a un lato
là, dove alfine Quei che Dio fu detto
a morir va, ne vien letificato
il mesto aspetto...

9. Gesù cade la terza volta

S'adagia su la china, ché ogni nostra
pendenza o errore vuol significare
e le fallaci inclinazioni mostra
da riparare...

10. Gesù è spogliato e abbeverato di fiele

È lunga la sequenza: ed ogni voce
esige un prezzo sempre nuovo e vario:
ma v'è Chi vuol pagare ed è Sua Croce
il numerario...

11. Gesù è inchiodato sulla Croce

Fissate son le quattro estremità
onde non cada Quel che è collocato
nel mezzo; e vèr la spalla il collo sta
inerte, a un lato...

12. Gesù spira sulla Croce

Il capo, già piegato, ora s'è teso
e s'è girato a dritta e a manca. Smuore
l'ultimo brividor: e chi ha compreso
abbraccia, in cuore...

13. Gesù deposto in grembo alla Sua SS. Madre

Siccome toscò, un amaror pungente
penetrò nei fedeli. Or è posato,
de l'ardente fervor le Luci spente...
« Fu consumato. »

14. Gesù messo nel S. Sepolcro

Il Signor de la morte è sotto un velo
di terra (come già gli antichi seppero):
v'è un alitar di foglie, azzurro in cielo,
e i cor si sanano...

(Totale)

15. Preghiera a Gesù, morto per noi

Tenue fiorisce il pianto d'una viola;
e in dolce accordo simile preghiera,
fonda e vibrante, dal mio grembo vola
e soffre e spera...

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE:

1. Vestali - 2. Inviato - 3. Oliveto - 4. Lievito
- 5. Ostello - 6. Novella - 7. Castone - 8.
Elianto - 9. Livella - 10. Listino - 11. Involto -
12. Scialle - 13. Toscano - 14. Aconito = 15.
VIOLONCELLISTA.

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 buior profondo
qual di lucente lama che balena.

Discioglie tonda tonda un riso pazzo,
dilaga in breve tra 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.

Il Troviero

SOLUZIONE (una parola risolutiva per verso!):
stacCio, sipArio, scoPata, ostRica, corIsta, cioC-
cia, opaCità, acclIaro, sciOcca, troScia, arpl-
sta, carTaio, sciArpa, CAPRICCIOSITA'.

in disuso (es. anagramma a cambio, a scarto, a zeppa, ecc.) è tuttora coltivato dagli autori, che in essa riconoscono un'indubbia difficoltà di costruzione, specialmente quando si tratta di parole lunghe o di frasi.

Quando il *metanagramma* è imperniato su di una frase vien detto *frase metanagrammata* (es.: arcano metro, mentore caro; raro cimento, cantore moro, truce romano).

Oltre al *metanagramma* basato sul cambio successivo delle *cinque vocali* (v. esempio di cui sopra), esistono *metanagrammi basati sul cambio successivo di tutte le consonanti dell'alfabeto italiano*, detti *metanagrammi di consonante o frasi a metanagramma di consonante*, e *metanagrammi basati sul cambio successivo di tutte le lettere dell'alfabeto italiano*, detti *metanagrammi di lettera o frasi a metanagramma di lettera*. Si conoscono soltanto esempi di *frasi a metanagramma*, sia di consonante che di lettera.

Il *metanagramma* viene presentato mediante diagrammi numerici, indicanti il numero delle lettere che compongono la parola metanagrammata o, trat-

tandosi di frasi, il numero delle lettere che compongono le parole di ciascuna *frase metanagrammata*. Nelle riviste popolari (e talvolta anche nelle classiche) il *metanagramma* viene presentato mediante diagramma letterale inserito nel testo (svolgimento a diagrammi: v. *enigmistica*).

Esempio di un *metanagramma* svolto:

Il combattente per la libertà

Prega Dio sia tutt'un lotta e riscossa.
Il Valletto

SOLUZIONE: orante, eterno, intero, torneo, urtone.

Metatesi (v. Spostamento)

Parole incrociate (v. Cruciverba)

Polisenso (v. Bisenso)

Quadrato (v. Giochi Geometrici)

FRASE METANAGRAMMATA

Altro che poesia!

Xx xxxxx xxx che con certo brio
composi, in casa sollevò lo sdegno
e dell'xxxx xxx xxx' che xx xxxxx xxx
mi stampò a... tergo, porto ancora il segno:
— Ami le Muse? fiaccherò ben io
il tuo xxxxxx xxxx con un bel legno
— disse — e qual mozzo ti farò imbarcare
finché diventerai xxxx xx xxxx!

Longobardo

SOLUZIONE: la prima ode; orma del piè; il padre mio; lepido amor; lupo di mare.

FRASE METANAGRAMMATA

(8,6 = 2,5,1,6 = 1,7,2,4, = 4,10 = 6,8)

Ad un villan rifatto

Se pur costantemente in su tu vai,
la cosa non ha alcuna serietà...
Anche se, qui da noi, de' quattrinai
sei l'asso, ancor più ricco d'un rajà...
Non senti dei compagni le risate?...
Han tendenza allo spirito — tu dici —
ma son ben pochi... i ciao, le scappellate
e gli addii genuini degli amici.

Longobardo

SOLUZIONE: ridicola salita; il creso d'Italia; l'ilarità di soci; radi alcoolisti; saluti, cordiali.



Rebus

Tra i giochi enigmistici che vantano in Italia il maggior numero di appassionati, è da annoverarsi il *rebus*, sia perché presenta gradevoli scenette illustrate, sia perché assai vario e spesso semplice nella soluzione, sia, infine, perché meglio di ogni altro quiz si addice alla frettezza dei solutori moderni.

Il *rebus* è lo schema enigmistico che presenta una scenetta composta di lettere e figure, interpretando le quali si ottiene una parola od una frase risolutiva.

L'origine del *rebus* è talmente antica che alcuni autori, come il Tolosani ed il Rastrelli (1) lo fanno addirittura risalire ai geroglifici dell'antichità. « Gli obelischici egizi — scrivono — ne sono una prova palpabile e... piramidale. »

Da Leonardo da Vinci (che ne ha composti molti) sino a tutto l'Ottocento, il *rebus* si presenta come una sequenza di figure o di lettere, e spesso di figure e di lettere più o meno bizzarre e disposte in modo vario, che bisogna abilmente interpretare, e cioè ricavarne nomi e suoni — spesso soltanto approssimativi — che permettano di giungere alla soluzione. Molto spesso le lettere figurano *personalizzate*, rivestono cioè sembianze umane, compiendo o subendo azioni, e le figure più svariate assumono forme simili a lettere dell'alfabeto, per rendere in modo visibile concetti non altrimenti configurabili.

La tecnica risolutiva appare nei *rebus* del passato piuttosto meccanica, anche se talvolta assai complessa per l'imprecisione a cui oggi non si è più abituati. Anche allora si trattava di leggere — quasi sempre da sinistra a destra, ma talvolta in modo più complesso — i segni grafici che componevano il *rebus* in modo da formare una più o meno lunga sequenza di lettere (incluse in parole o sciolte) di per se stesse prive di significato (*prima lettura*), ma suscettibili di esser raggruppate in modo da ottenere le parole di senso compiuto costituenti la frase risolutiva (per lo più una massima od un proverbio: *seconda lettura*) (2).

A differenza di quanto si pratica oggi, tuttavia, non venivano dati i diagrammi numerali delle soluzioni (non veniva cioè indicato il numero di lettere che formavano ciascuna parola della frase risolutiva), cosicché il com-

pito del solutore poteva mostrarsi talvolta di accentuata difficoltà.

I *rebus* del passato (*rebus* che presentano cioè caratteristiche molto simili a quelli, anche se semplificate e modernizzate), compaiono anche oggi nelle riviste popolari, con il nome generico di *rebus ideografici* (od anche di *frasi polidescritte*).

La caratteristica che di primo acchito distingue i *rebus* moderni da quelli all'antica risiede nel fatto che le lettere che figurano nella vignetta non sono mai poste TRA LE FIGURE, ma soltanto SULLE FIGURE, o meglio su alcune di esse.

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 altre figure prive di lettere che figurano nel disegno (in genere una scenetta 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 completamente del disegno. Tali figure — ripetiamo — non devono 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 una apparenza di più o meno accentuata naturalezza. Grazie alla loro abilità, quindi, certi *rebus*, che presi di per se stessi potrebbero apparire un po' troppo eterogenei, riescono a far bella figura.

Un *rebus* può dirsi ben riuscito quando presenta le seguenti caratteristiche:

- 1) una frase risolutiva piacevole, plausibile o fatta che sia;
- 2) tutte o quasi le parti concettualmente fra loro collegate;
- 3) chiavi nuove (chiavi = figure con una o più lettere);
- 4) chiavi che si prestino ad inequivocabile interpretazione da parte del disegnatore.

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 mi-

nimo tale eventualità. È risaputo che non esistono sinonimi assoluti e che qualche piccola differenza tra i significati di due (o più) nomi c'è sempre (es.: guanciaie, cuscino; nano, omino, omarino, gnomo, ecc.). Per controbilanciare ogni difficoltà d'interpretazione esistono i cosiddetti *disegni d'uso*, quei disegni cioè che, dopo anni di diffusione del *rebus*, sono stati a poco a poco adottati da tutti i disegnatori per rappresentare determinati oggetti, animali o persone. La pratica vale, in questo caso, più della... grammatica e ad essa rinviamo i nostri lettori.

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 oppure vu).

La lettura alfabetica è assai poco usata; non bisogna infatti 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) fra due o più lettere apposte ad uno stesso particolare possono essere inserite, nella lettura del *rebus*, le congiunzioni *e* o *ed* (accorgimento frequentissimo). Esempio: F e D elefante = fedele fante;

2) se una o più lettere (mai più di tre) sono apposte su di una figura, il nome di questa è sempre al singolare (es.: C asta = casta...). Se invece esse comprendono parte di due o più figure uguali, il nome di queste va letto al plurale (es.: U che comprende, in parte due nani = U nani...). Talvolta le figure unite da una lettera sono diverse; ciò può avvenire quando tali figure appartengano ad uno stesso genere (es.: P applicata ad una gamba ed un braccio = P arti...). Per convenzione, si usa continuamente, quando le lettere sono due o più, di ripetere due o più volte la stessa figura, mettendo una lettera su ciascuna di esse (es.: A su di un toro, T su di un

Rebus

Gli antichi chiamavano l'enigma: il linguaggio degli dèi.



Pensez que c'est



Folye universelle



Autres servans et



Je sommes près las



De moy ne say sy ne

Antichi rebus francesi da « Rondeaux d'amour composés par signification » (da « Bibliografia dell'Enigmistica » di Aldo Santi, Firenze, Sansoni Antiquariato MCMLII).

Rebus

Proverbi in contrasto fra loro:
Dulcis in fundo - Stat cauda
venenum.

altro toro = AT tori). È una convenzione, abbiamo detto, in quanto, a rigore, tale sdoppiamento dovrebbe leggersi: A toro T toro = atorottoro. 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). Assolutamente inammissibile è l'uso di preposizioni, come « su », « in » e via dicendo. Ammessa, ma soltanto dalle riviste popolari è la copula

L ami; nana S costa = la mina nascosta.

È generalmente praticato, invece, l'uso, al posto delle lettere, di numeri e di segni vari, come ad esempio « X » che si legge *per*, « . » che si legge *punto*, « (» che si legge *parentesi* e via dicendo. Eccone un esempio assai geniale:

U nano; (S) CI liana = una nostra parente siciliana.

Circa l'applicazione delle lettere sulle figure, 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 circa al centro; b) quando si intende indicare un particolare molto ridotto e minuto, lo stesso viene isolato e disegnato in primissimo piano; c) quando infine si vuole indicare qualcosa che si estende sopra tutta la figura (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 lana a terra, per designare appunto *lana*; *vello* e *pelle* si possono rendere appesi ad essiccare, ecc.).

Qualche altra convenzione di secondaria importanza potrà essere puntualizzata dal lettore che si dedichi con assiduità ai *rebus* che compaiono nei periodici classici e nei settimanali specializzati e d'informazione.

Circa le consuetudini che si sono venute formando a proposito della lettura dei disegni è opportuno far presente che, il più delle volte, essi sono interpretati 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 *numerale*, ecc.; talvolta, infine, si leggono parole che indicano la ripetizione di un concetto precedentemente espresso o la parafrasi del nome stesso (una volta questi *rebus* erano chiamati *bizzarri*, ora non più).

Esaminiamo singolarmente le varie possibilità (che consideriamo di grande importanza e per le quali rimandiamo agli esempi dati):

1) *nome accompagnato dall'articolo* (determinativo o indeterminativo); caso piuttosto raro, ammesso soltanto quando l'articolo non sia quello della frase risolutiva rimasto invariato) (v. esempio n. 1)

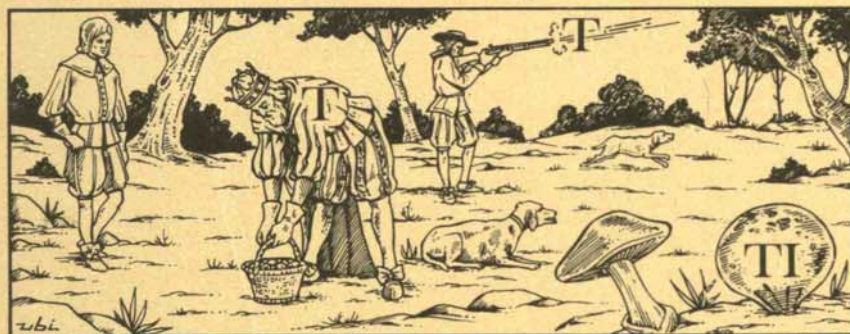
Esempio N. 1 REBUS (Frasi: 2, 7, 5) Le antenate



SOLUZIONE: La vallata vasta (l'ava L; l'atava STA)

(C.d'A.)

Esempio N. 2 REBUS (Frasi: 3, 8, 10) Svaghi di sua Maestà



SOLUZIONE: Tre chinotti rovesciati (T re chino; T tiro; vescia TI)

(C.d'A.)

« è » posta tra la lettera e il nome dell'oggetto raffigurato. Taluni però usano la copula soltanto quando essa compare in tutte le parti del *rebus*. La lettera, sia interpretata foneticamente, sia alfabeticamente, è preferibile non sia accompagnata da aggettivi qualificativi (come *piccola*, *nana*, *alta*, *china*, ecc.). Nei *rebus* moderni, infatti, l'alterazione grafica delle lettere (tanto largamente usata nell'Ottocento) compare raramente, e, secondo noi, non è da incoraggiare, anche se si ricordino esempi abbastanza gradevoli, come il seguente:

2) *nome accompagnato da un aggettivo qualificativo*: questa lettura, abbastanza frequente, esige una grande evidenza del disegno; tale cioè che faccia capire in modo inequivocabile la necessità di far intervenire nella soluzione la qualità dell'oggetto raffigurato. Ecco un bellissimo esempio:

A, D, E scarpe rotte nere = adescar per ottenere. (Vedere altresì l'esempio n. 2.)

3) *nome accompagnato da un numero cardinale*: le lettere designano figure ripetute un preciso numero di volte es.: otto negre ZZO = ottone grezzo;

che esprime l'oggetto raffigurato (vedere l'esempio n. 5).

7) *nome sostituito da un aggettivo sostantivato*, come ad esempio: DON nero; manti CHE = donne romantiche (nero per negro).

* * *

La spezzettatura della frase risolutiva in modo da ottenerne « parti » che possono esser rese con *chiavi rebussistiche* è soggetta a regole della più grande importanza. Ecco:

1ª **REGOLA**: nessuna parola della

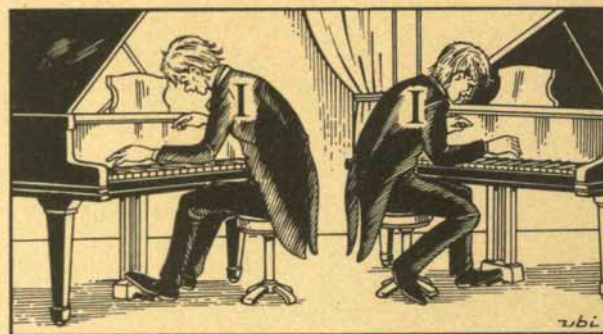
ve) del rebus può coincidere nella fine con la fine di una parola della frase risolutiva. Tale coincidenza, che si chiama cesura, presenterebbe, infatti, due rebus indipendenti, posti l'uno dopo l'altro. (Qualche rivista popolare ammette tale coincidenza, riprovata peraltro dagli autori più severi.) Ad esempio un rebus così congegnato: RI morso; T re; M e N do = rimorso tremendo, sarebbe secondo noi senz'altro da cestinare, in quanto la parte RI morso coincide, nella fine, con la parola rimorso della frase risolutiva. Ciò vale tanto se, a concludere la

Esempio N. 3 REBUS (Frase: 4, 7, 2, 5) A Torino



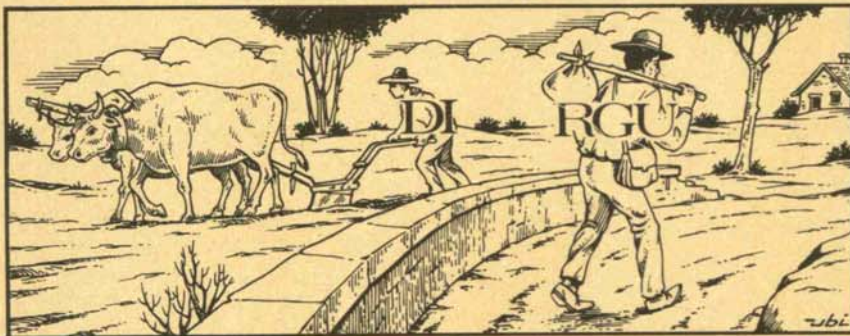
SOLUZIONE: Veli candidi di spose (V elica; ND id; IS; Po SE)

Esempio N. 4 REBUS (Frase: 1, 5, 7) Concerto



SOLUZIONE: I piani statali (I pianista; tal I) (C.d'A.)

Esempio N. 5 REBUS (Frase: 9, 6) Scena agreste



SOLUZIONE: Dichiarar guerra (DI chi ara; RGU erra)

(C.d'A.)

4) *nome accompagnato da un numero ordinale*: le lettere designano figure che occupano un determinato posto, tra altre consimili es.: pali N; sesto re S; TA urato = palinsesto restaurato;

5) *nome sostituito da una parola che indica il fatto che una figura è uguale (materialmente o concettualmente) ad altra precedentemente letta*: le espressioni che più frequentemente si incontrano sono *id*, *idem* e *tale*. (Vedere gli esempi nn. 3 e 4.)

6) *nome sostituito da una parafrasi*: anziché un nome, si legge una frase

frase risolutiva può comparire come parte nella spezzettatura. Nell'Ottocento questa norma non esisteva e le parti coincidenti (equipollenze) erano comunemente usate. Nel rebus moderno ciò non è più possibile ed ogni equipollenza del genere è severamente esclusa. 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 nell'illustrazione dovesse apparire sostantivato e reso con un negro);

2ª **REGOLA**: nessuna parte (o chia-

parte, sia un nome, quanto una (o più) lettere: anche il rebus: colo RE (oppure R è); viole NTO = colore violente è da considerarsi inaccettabile;

3ª **REGOLA**: è invece per lo più ammessa la circostanza per una parte della spezzettatura, che 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, in cui la parola rami che conclude panorami attinge l'A e la M dalla parola successiva, americani), oppure ceda una o più lettere alla parte che segue (es.: IN ostrica; RI, A mici = i nostri cari amici, in cui le lettere RI, cedute con A a mici concludono, nella frase risolutiva, la parola cari);

4ª **REGOLA**: le spezzettature veramente PERFETTE (le più valide nello scrutinio dei concorsi autori) sono soltanto quelle che si concludono nell'interno delle parole della frase risolutiva, che si trovano cioè a cavallo di due o più parole della frase stessa (es.: S edera; V e N nate = sede ravennate, in cui edera è a cavallo delle parole sede e ravennate).

Sino a questo momento abbiamo parlato della teoria generale dei *rebus* e dei *rebus semplici*, che sono anche i più comuni e facili da risolvere. Passiamo ora all'importante trattazione dei **REBUS CRITTOGRAFICI**, la soluzione dei quali, per le ragioni che risulteranno evidenti dalle spiegazioni e dagli esempi che di essi daremo in seguito, può raggiungere vette di grande difficoltà, in quanto non si tratta più di dare un nome ad una figura designata da una o più lettere, ma d'interpretare la figura stessa come qualcosa da prendere in considerazione

o per l'azione che vi sta compiendo o subendo o per la relazione che alcune figure hanno con altre. Vedasi il *rebus* crittografico dato come esempio (n. 6), il quale mostra un uomo (ma potrebbe essere anche una donna o un bambino) che porta un orcio. Come si vede dunque il nome della persona che compie l'azione non interessa; ciò che ha rilevanza è l'azione che essa sta compiendo.

Ci sono molti *rebus* crittografici nella cui soluzione non compare alcun nome (v. esempio n. 7).

Tale *rebus* mostra varie villette di cui

una sola, la *R*, è identica alla villetta *RI*; ma anziché villette avrebbero potuto essere raffigurate *ragazze*, *galline*, o *formiche* o *tazze* o *rose* o qualsiasi altra cosa di genere *femminile*.

Dagli esempi dati sin qui vi sarete resi conto che ciò che va letto nei *rebus* crittografici non è il nome della figura, ma bensì la relazione che la figura stessa ha con altre figure del disegno, relazione che può essere data da un verbo (caso più comune) come anche da un aggettivo o da una perifrasi più o meno complessa.

Le relazioni possibili sono moltissime e non è neppure lontanamente pensabile di tentarne una classificazione, tanto più che l'abilità degli autori è proprio quella di trovarne di nuove a getto continuo. Ne daremo alcuni esempi (i più comuni) a scopo soprattutto didattico.

A) *Rebus basati su verbi intransitivi* (3): eccone un esempio:

RI va (da andare); lima L; va GI = rivali malvagi.

Altro esempio: FL orano; ST rana = flora nostrana (in cui due uomini o donne o bambini - F, L - stanno pregando);

B) *Rebus basati su verbi transitivi* (di gran lunga i crittografici più comuni). Eccone alcuni esempi: C à TI nell'A = catinella (es.: ragazza C che ha le uova T, I nel cestello A); T reca panni N, E = tre capannine (es.: lavandaia T che reca in un secchio o cesto i panni N, E). (v. altresì l'esempio n. 8)

C) *Rebus basati su verbi passivi o participi* (rariissimi) Es.: E' re decapitato l'I = erede capitato li;

D) *Rebus basati su relazioni di qualità*. Esempio:

Come T è diva ria G; rande Z, Z, A = comete di varia grandezza;

E) *Relazione di quantità o grandezza*: (v. esempio n. 9).

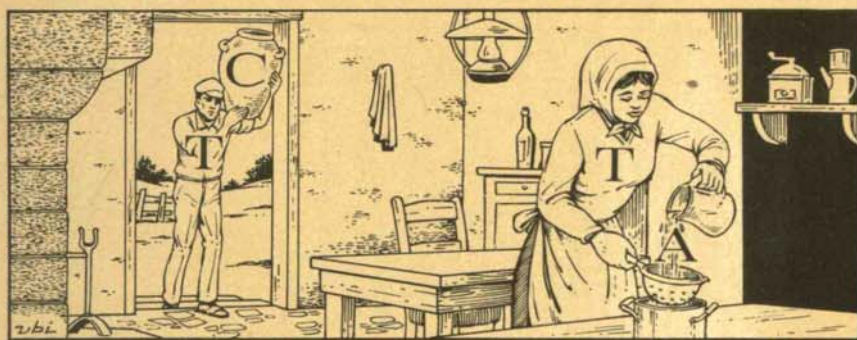
Altro esempio: d'O minor è SO = domino reso (es.: un ragazzo O più giovane di SO);

F) *Relazioni modali* (le più difficili), in cui si presentano modi d'essere particolari in rapporto ad altri. Ne diamo al n. 10, un bellissimo esempio. G) *Relazioni di luogo e di posizione* (molto frequenti), nelle quali intervengono preposizioni ed avverbi di luogo. Esempio:

Giù sta MI, su RA = giusta misura lunga scala a piòli; in alto c'è RA, in basso MI.

Altro esempio: RI sotto AL su GO = risotto al sugo (es.: un bambino RI, sotto l'albero AL; in piedi sulla sedia

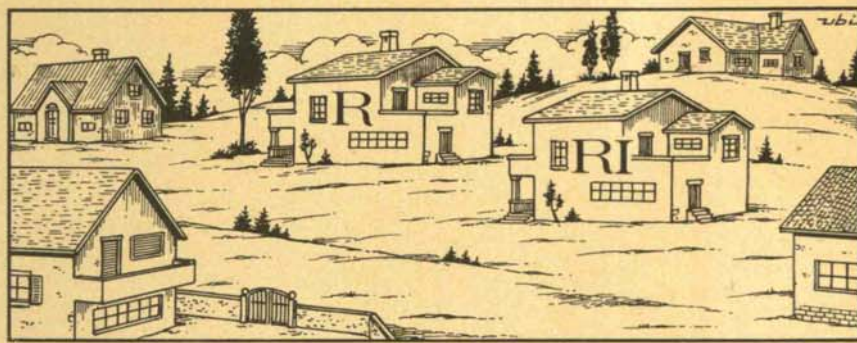
Esempio N. 6 REBUS (CRITT.) (Frasi: 3, 4, 5, 10) Casa di contadini



SOLUZIONE: Tre case color cioccolato (T reca seco l'orcio C; cola T-A)

(Narmus)

Esempio N. 7 REBUS (CRITT.) (Frasi: 7, 8) Villette



SOLUZIONE: Ridenti casolari (R identica sol a RI)

(Narmus)

Esempio N. 8 REBUS (CRITTOGRAFICO) (Frasi: 5, 7) Il pauroso



SOLUZIONE: Grate memorie (GRA teme mori E)

(C.d'A.)

GO, che si sforza di cogliere un frutto);

H) *Relazioni di compagnia*: es.: MAR con I sta = marconista;

I) *Relazioni di mezzo o strumento* (non frequenti, ma pregevoli).

Eccone un esempio:

BAT taglia, con FU-SA = battaglia confusa (sarto BAT che con le forbici FU taglia la stoffa SA). (4) (5) (6)

* * *

Concludiamo la trattazione del *rebus* con le *forme derivate* che sono molte e che sono sufficientemente spiegate dagli esempi dati nelle pagine che seguono. Tali forme derivate sono per lo più recenti ed alcune spiccatamente *artificiose*; ma siccome compaiono settimanalmente nelle riviste specializzate e nelle rubriche dei periodici d'informazione, riteniamo necessario parlare, sia pure in breve, delle principali di esse.

1) *Rebus semplici e crittografici a domanda e risposta*, in cui la spezzettatura (prima lettura) consiste in una domanda che viene subito seguita da una risposta affermativa (come sì, già, così, ecc.) o di altro genere (es.: avverbii di luogo, come lì, qui, là, giù, ecc.) (v. esempio n. 11).

2) *Rebus semplici e crittografici a rovescio*, in cui, per ottenere la frase risolutiva, bisogna leggere la spezzettatura a rovescio (vedere esempio n. 12).

3) *Rebus semplici e crittografici a domanda e risposta ed a rovescio a un tempo*, che partecipano delle regole delle due forme precedenti (v. esempio n. 13).

4) *Rebus crittografici a fumetti*, che permettono di rendere « azioni » non altrimenti raffigurati. Esempio: LAL un'A esorta = la luna è sorta (spettatore LAL che esorta uno dei corridori A a vincere).

5) *Rebus semplici e crittografici incatenati*, in cui, nella spezzettatura, una parola (7) è incatenata o per una lettera o per una sillaba alla parola successiva. Esempio:

CO raggio; giostra V; A, G ante = coraggio stravagante;

6) *Multirebus semplici e crittografici*, in cui, anziché avere come soluzione una frase, se ne hanno due o più, poste di seguito l'una all'altra. L'inizio di ogni frase successiva alla prima deve aver sempre luogo nell'interno della parola della spezzettatura in cui finisce la precedente (v. esempio n. 14).

Altro esempio crittografico: una G apposta ad una lettera cattiva e degenerare scritta alla madre da un delinquente = rivela G una ribelle vita = rive lagunari; bel levita.

7) *I girorebus semplici e crittografici*, in cui la lettura della frase risolutiva parte da un determinato punto della spezzettatura, giunge sino alla fine di essa e quindi riprende daccapo, per concludersi alla lettera che precede quella da cui si è partiti. Esempio: N ape; raspa DO = pera spadona (3a) N.B. Il diagramma numerico è preceduto da un numerino che indica la

Rebus

Letteratura greca.

— *Eschilo, Eschilo, signori, che qui si Sofocle; ma, attenti, che le scale sono Euripide!*

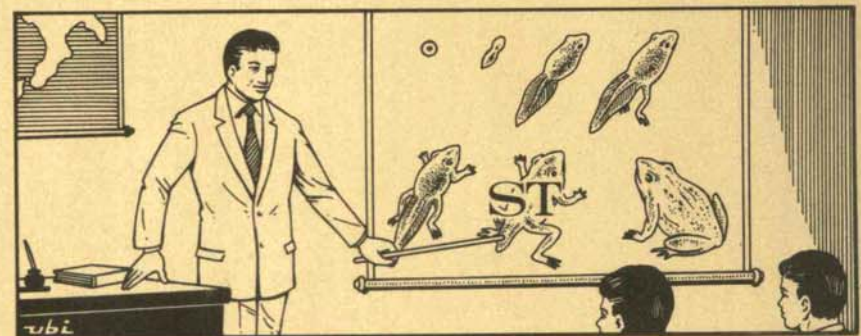
Esempio N. 9 REBUS (CRITTOGRAFICO) (Frases: 5, 8) Le valigie uguali



SOLUZIONE: Canea tremenda (CA ne à tre men d'A)

(C.d'A.)

Esempio N. 10 REBUS (CRITTOGRAFICO) (Frases: 6, 12) La lezione



SOLUZIONE: Strana informazione (ST rana in formazione)

(C.d'A.)

Esempio N. 11 REBUS A DOMANDA E RISPOSTA (Frases: 7, 7) Le navi



SOLUZIONE: Sprecar energia (SP re; carene R? già)

(C.d'A.)

posizione che la lettera di partenza occupa in seno alla spezzettatura. Il girorebus può anche essere a rovescio; in tal caso, dalla lettera di partenza si procede nella lettura verso l'inizio della spezzettatura e quindi si riprende dal fondo, per terminare alla lettera successiva a quella da cui si è partiti. Esempio:

Re S; adipe ITA (3ª) = sera tiepida
8) *Rebus a scarto*, semplici e crittografici, in cui la lettera o le lettere apposte ad una figura sono precedute dal segno meno e, anziché affiancarsi al nome (prima o dopo), vanno da

presentati mediante due vignette le quali, differendo fra loro in qualche particolare, mettono in evidenza che un'azione si va compiendo o che è stata nel frattempo compiuta o che si compirà. Vedasi l'esempio n. 16, in cui: a) uomo EN che parla con la ragazza T e la donna A b) lo stesso uomo che beve del vino tra la ragazza e la donna, tutti senza lettere, per far capire chiaramente che l'azione avviene nel futuro. Sol.: liberà EN tra T, A = libera entrata.

12) *Giocchi vari basati sui rebus*. La soluzione di un rebus può, ad esem-

Es. N. 12 REBUS (CR.) A ROVESCIO (Frasi: 6, 5) I fidanzati



SOLUZIONE: Antica badia (a I dà baci TNA)

(C.d'A.)

Es. N. 13 REBUS (CR.) A ROV. A DOM. E RISP. (Fr.: 4, 6, 4) Sul ponte



SOLUZIONE: Oltre chiuso male (è la MO su IH? Certo)

(C.d'A.)

esso sottratte (v. esempio n. 15).

9) *Rebus a zeppa*, semplici e crittografici, che sono semplicemente l'opposto dei precedenti (es.: rete (+P); avana (+S) = pretesa vana.

10) *Rebus numerici*, semplici e crittografici, in cui la lettera da sottrarre ad un nome di figura non viene indicata, ma è sostituita da un numero che indica la posizione che la lettera da sottrarre occupa in seno al nome stesso.

Esempio: R rivendita (5) lira (3) = rive d'Italia.

11) *Rebus stereoscopici*, che vengono

pio, costituire:

a) la definizione di una parola; b) la didascalia di una foto; c) una frase che sia possibile inserire in un cruciverba sillabico.

Inoltre le parti formanti un rebus possono incrociare con altre facenti parte di altri rebus, dando luogo ad una specie di cruciverba di parti di rebus (o chiavi). Tali possibilità permettono ai redattori dei periodici popolari all'avanguardia (8) di porre i rebus alla base di giochi vari (più o meno complessi), che sono risultati essere molto graditi al pubblico. (9)

NOTE:

(1) D. Tolosani e A. Rastrelli: « Enigmistica » - Manuali Hoepli, 1938, oggi esaurito. (III edizione).

(2) La doppia lettura è anche oggi alla base della risoluzione di qualsiasi rebus; essa tuttavia - che si presenta meccanica nei rebus semplici - diviene assai più complessa e ragionata nei crittografici come si vedrà in seguito.

(3) I rebus basati sui verbi intransitivi o passivi non sarebbero, secondo alcuni, da considerarsi crittografici, in quanto non esprimono relazioni con altri particolari del disegno. Pur trovando fondato 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.

(4) Dai molti esempi dati il lettore si sarà reso conto che nei rebus crittografici la coincidenza tra la fine di una parola della frase risolutiva non ha importanza alcuna. Infatti, nei crittografici, non si hanno parti vere e proprie come nel rebus semplice, ma relazioni tra concetti vari formanti un tutto unico, indipendentemente dalle parole che servono ad esprimere tale concetto. Ad esempio, nel rebus: ST rana in formazione = strana informazione, non ha rilevanza alcuna che la parola rana coincida, nella fine, con strana, in quanto la vignetta non mostra una semplice rana, ma una rana che presenta un aspetto speciale, che cioè si trova in formazione (mentre le altre non lo sono).

(5) Alcuni autori distinguono i rebus in tre specie, anziché in due (come noi), considerando semplici quelli basati sull'attribuzione di un nome a ciascuna figura, crittografici quelli in parte semplici ed in parte basati su relazioni di cui abbiamo lungamente parlato e crittografie illustrate quelli basati soltanto sulle relazioni stesse. Secondo noi si tratta di un inutile suddivisione, che confonde i solutori e, in un certo senso, li... spaventa.

(6) Le riviste popolari evitano di usare il termine crittografico, preferendo presentare tutte le combinazioni come semplici rebus e lasciando così al solutore il compito di stabilire se si tratti o meno di rebus crittografico. E per questo che, negli esempi, abbiamo messo tra parentesi la qualificazione « crittografico ». Inoltre, mentre nelle riviste classiche il diagramma numerico dei rebus indica sovente sia la prima lettura che la frase risolutiva, nelle popolari esso riguarda soltanto la frase risolutiva, cosicché l'autore lascia al solutore il compito di individuare la prima lettura, senza alcun punto di riferimento.

(7) Non si ha mai incatenamento tra lettere o tra parole e lettere.

(8) Come *Domenica Quiz* di Rizzoli, già diretta da *Cielo d'Alcamo*.

(9) I rebus (oggi quasi in disuso) composti di sole lettere possono essere considerati un sottotipo di *crittografia* (v.) (esempio: RI-TI = ri, trattino, ti = ritratti noti).

Esempio N. 14 MULTIREBUS (Frase: a: 7, 5; b: 6, 2, 7) Il fattore grasso



SOLUZIONE: Vestito rosso; Marina di Pescara (V est; I toro; S somari; N adipe; SC ara)

(C.d'A.)

Esempio N. 15 REBUS A SCAR-
TO (Frase: 7, 1, 7) Al limitare
del bosco



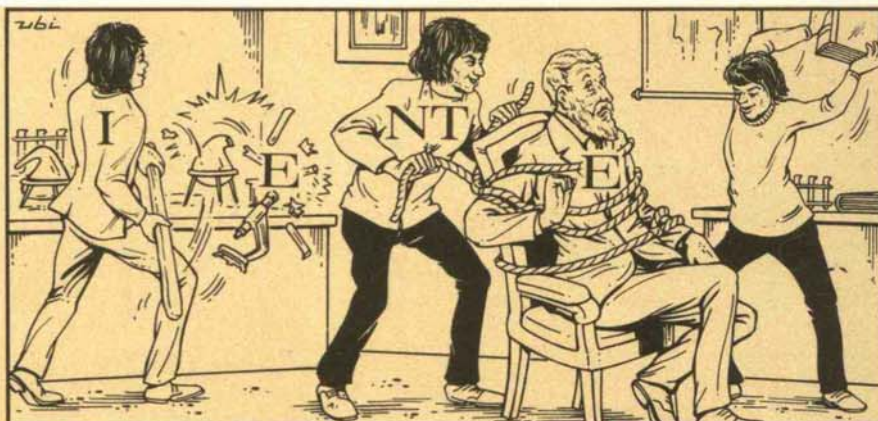
SOLUZIONE: Foresta d'America (fiore-I;
strada-R; merli-L; oca-O) (C.d'A.)

Esempio N. 16 REBUS STEREO-
SCOPICO (Frase: 6, 7) Festa in
famiglia



SOLUZIONE: Libera entrata (libera EN; tra
T-A) (da *La settimana Enigmistica*)

Esempio N. 17
REBUS CRITTOGRAFICO (I)
(Frase: 4, 5, 8)
Tempo di contestazione



SOLUZIONE: Frac assai elegante (fracassa
I-E; lega NT-E) (C.d'A.)

Sca-Scarto

Nel 1600 il canonico francese Étienne Pleure scrisse un famoso « centone » narrante la Vita di Gesù, di 666 esametri, composti di versi e mezzi versi tolti dalle opere di... Virgilio!

Scambio

Lo scambio è lo schema enigmistico che presenta due parole o frasi, una delle quali derivante dall'altra mediante lo scambio di due lettere fra loro. Si ha, ad esempio, uno scambio, quando in una parola (o frase) la terza lettera va al posto della sesta e la sesta retrocede al posto della terza, originando una nuova parola o frase. Esempi di scambio: maRcheSa - maScheRa, rAsOio - rOsAio, PargoLetto - Largo Petto, inDegno Gesto - inGegno Desto.

Le due lettere che si scambiano di posto non sono in genere contigue, altrimenti il gioco potrebbe identificarsi con uno spostamento (v.); (es.: paletOT - paletTO).

In sostanza, lo scambio è una forma di anagramma v. che, per le anzidette caratteristiche, viene indicato con un termine più appropriato per venire in aiuto al solutore. Inoltre, mentre nell'anagramma le combinazioni possono essere anche tre o più, nello scambio esse non possono essere, ovviamente, che due.

Oltre allo scambio di lettera (detto semplicemente scambio) esiste lo

scambio di doppia lettera. Esempi: baLLeTTO - baTTeLLO; peTTO di struZZo = peZZO di struTTO.

Raramente è stato presentato dagli autori lo scambio sillabico (es.: PEgno BAuale - BAgno PEuale).

* * *

Salvo che nelle riviste popolari, in cui viene talvolta presentato con diagramma letterale (v. alla voce enigmistica), lo scambio viene proposto esclusivamente con diagramma numerico, ossia con una cifra tra parentesi - posta accanto al titolo - indicante il numero delle lettere che compongono l'una o l'altra delle due parole che partecipano al gioco, oppure le parole che compongono le frasi che fanno parte della combinazione. Gli esempi dati all'inizio dovrebbero essere enunciati con i seguenti diagrammi numerici: marchesa-maschera (8); rasoio - rosaio (6); pargoletto - largo petto (10 - 5,5); indegno gesto - ingegno desto (7,5); balletto - battello (8); petto di struzzo - pezzo di strutto (5, 2, 7).

Come si vede, dunque, il diagramma numerico non chiarisce al solutore né le posizioni in cui le lettere si trovano né quali siano le vocali o le consonanti o le lettere che si scambiano fra

SCAMBIO (DI VOCALI) (8)

Sborniotti in cura

E' alticcio e beve l'acqua del Tettuccio.

Il Valletto

SOLUZIONE: grandino - grondina

SCAMBIO (DI CONSONANTI) A FRASE

Il terzo incomodo

Il xxxxxxxxxxx, allor che si frappone un terzo non desiato, di due cor non è più la dolce unione, xx xxxxxxxx è chiamato!

Giva

SOLUZIONE: matrimonio = ma trinomio

FRASE A SCAMBIO DI VOCALI (5,2,4)

L'oratore sembra brillo

Certi concetti espressi si presentano oscuri anziché no...
ma può trattarsi d'Alicante o Malaga od anche di Bordeaux.

Il Valletto

SOLUZIONE: parti di more = porti di mare

FRASE A SCAMBIO D'INIZIALI (5,5)

Dachau

Di piedi uno scandire misurato che ai più neri pensieri il cuore adduce; una cupa tristezza senza luce che il sangue gela come un ululato. Passi e cadenze che alla stanza oscura portano accenti d'orrida paura.

E la fragilità di nostra vita traspare nella limpida chiarezza, e il ricordo dell'ultima carezza che ci sfiorò con delicate dita ritorna. Ma per noi netta sarà soltanto la vision dell'Aldilà.

Margò

SOLUZIONE: verso tetro = terso vetro

FRASE A SCAMBIO D'INIZIALI (5,4)

L'erario è esausto

Poiché con gran fatica e sforzi e pene la cassa dello Stato si sostiene, di competenti un gruppo s'è adunato per giungere ad un pronto risultato.

Renato il Dorico

SOLUZIONE: greve bara = breve gara



loro. Sino a tempi recenti lo *scambio* veniva sempre indicato con l'aggiunta delle specificazioni: di *vocali*, di *consonanti* o di *lettere* (quest'ultima quando è una *consonante* che si scambia con una *vocale* e viceversa, ecc.). Al giorno d'oggi v'è la tendenza di abolire tali specificazioni, usando soltanto la denominazione *scambio*, senz'altra aggiunta chiarificatrice. Siamo convinti che sia da preferirsi il sistema tradizionale, in quanto più esplicito e semplice per il solutore.

Come si è visto, lo *scambio* può essere applicato sia a parole (es.: paTeRe - paReTe), sia a *parole* che generano *frasi* (es.: MoTTo roZZo = moZZo mEglio oppure fAr mEglio - fErmaGlio), sia a *frasi* che generano altre *frasi* (es.: moTTo roZZo = moZZo roTTo).

Si hanno pertanto:

A) nel primo caso lo *scambio* (di *lettera*, di *doppia lettera*, *sillabico*), seguito o meno dalle specificazioni di cui sopra (es.: scambio di *vocali*, di *consonanti*, di *lettere*, ecc. ecc.);

B) nel secondo caso lo *scambio a frase* (di *lettera*, di *doppia lettera*, *sillabico*), seguito o meno dalle specificazioni di cui sopra (di *vocali*, di *consonanti*, di

lettere, ecc.); inoltre, la specificazione: *scambio di iniziali* o di *vocali a frase* (es.: Largo Petto - PargoLetto);

C) nel terzo caso la *frase a scambio* (di *lettera*, di *doppia lettera*, *sillabico*), seguito o meno dalle specificazioni di cui sopra (di *vocali*, di *consonanti*, di *lettere*); si possono avere, inoltre, le specificazioni: di *iniziali* es.: (Folli Periti - Polli Feriti), e molto più raramente, di *finali*.

Illustriamo quanto detto sin qui con vari esempi di noti autori.

Lo *scambio* si combina con la *sciarada* (v.) dando origine a tre schemi enigmistici assai frequentemente presentati dagli autori, tutti con diagrammi numerici (letterali nelle sole riviste popolari). Essi sono i seguenti:

1) *SCIARADA A SCAMBIO* (che può essere di *vocali*, *consonanti*, *lettere*, *lettere doppie*, *sillabe*). Si pongono due parole (*parti*) l'una di seguito all'altra e si procede quindi allo *scambio* anzidetto da una parola all'altra o in una delle parole, giungendo così ad ottenere un'altra parola (*totale*). Eccone alcuni esempi: Valle + Madore = MalleVadore; prezzo + mole = prezzoEmolo; Offa + risma = Affarismo;

fIrma + cAsta = fArmaCista; caNto + liRa = caRtoliNa; panIe + monDo = panDeMonIo. Se, anziché due lettere si scambiano fra loro due lettere doppie si ha la *sciarada a scambio di doppia (lettera)*. Es.: aCCa + raFFio = aFFaraCCio.

2) *SCIARADA A FRASE A SCAMBIO* (di *vocali*, *consonanti*, *lettere*, ecc.). Questo schema enigmistico differisce dal precedente (*sciarada a scambio*) per il solo fatto che uno dei due *pilastri* del gioco è costituito da una frase. Esempi: belGa + Razzo = bel RaGazzo (o viceversa).

3) *FRASE DOPPIA A SCAMBIO*. Non è altro che una particolare *frase a scambio* (schema esaminato all'inizio della trattazione dello *scambio*) che si avvererebbe in teoria, ogni qualvolta la frase risultante avesse le proprie lettere suddivise tra le parole in modo diverso da quello della frase di partenza (esempi: l'aPostaSia = la Sosta Pia; loRda maNina = l'oNda maRina). Tale distinzione — che non ci risulta seguita dagli autori — non ci sembra necessaria, anche se abbastanza fondata.

SCIARADA A SCAMBIO DI CONSONANTI INIZIALI (5,5 = 10)

Firenze

Se ancor vivo è il contrasto memorabile tra Bianchi e Neri, che il tuo nome oscura, in te — rigenerata — oggi ravnivasi del ceppo antico l'espression più pura. E intanto serbi, nella tradizione, il Segno di gentile distinzione.

Mentre il conforto di un rifugio placido sai tu donare al viator insonne, sotto il tuo cielo, o culla d'arti, levasi tutto un fascio di tele e di colonne. Ecco il Biancone; di regal malia s'ammanta Piazza della Signoria.

Tu sei l'alma dimora, che già i Medici meta elessero sacra ai loro affetti; l'umanità sofferente in te rinfrancasi; poiché — ospitale — la richiami e alletti. Disperdi tu, qual isola serena, del mondo ogni contagio ed ogni pena!

Marin Faliero

SOLUZIONE: razza + letto = lazzeretto



Scarto

Lo *scarto* è lo schema enigmistico che presenta due parole o frasi, la seconda delle quali derivante dalla prima per eliminazione di una lettera o di una coppia di lettere o di una sillaba. Esempi: anemico - nemico; sciarpa - scarpa; paria - pari; radar - rada; moschee - mosche; focaccia - focaia; cavoli crudi - avoli rudi, ecc. Salvo che nelle riviste popolari — dove talvolta è presentato con diagramma letterale (v. alla voce « enigmistica ») — lo *scarto* viene presentato in ogni caso con *diagramma numerico*, ossia con cifre poste tra parentesi, indicanti il numero delle lettere della parola di partenza e quello delle lettere della parola ottenuta mediante lo scarto stesso. Trattandosi di frasi, le cifre, separate da virgole, indicano il numero di lettere di ciascuna parola facente parte delle frasi stesse. Ecco i diagrammi degli esempi dati più sopra: anemico - nemico (7, 6); sciarpa - scarpa (7, 6); paria - pari (5, 4); radar - rada (5, 4); moschee - mosche (7, 6); focaccia - focaia (8, 6); cavoli crudi - avoli rudi (6, 5 = 5, 4), ecc.

Scarto

La Divina Commedia non ci è giunta intera: il poema comincia infatti « NEL MEZZO... ».

Gli *scarti di lettera* vengono presentati, per comodità del solutore, con tre diverse denominazioni:

1) **SCARTO INIZIALE**, quando lo scarto viene operato sulla lettera (consonante o vocale) che inizia la parola di partenza (es.: avello - vello; portolano - ortolano).

2) **SCARTO** (senz'altra specificazione), quando lo scarto viene operato su una delle lettere interne (consonante o vocale) della parola di partenza (es.: scialo - scalo; vincolo - vicolo). Talvolta lo scarto si presenta come la riduzione di una lettera doppia (con-

sonante o, di rado, vocale) ad una lettera sola (es.: contessa - contesa; moschee - mosche). Tale forma particolare di scarto (letterale) può anche esser denominata *semplificazione di doppia*.

3) **SCARTO FINALE**, quando lo scarto viene operato sulla lettera finale (per lo più vocale, di rado consonante) della parola di partenza (es.: solio - soli; colon - colo).

* * *

Uno schema che deriva dallo scarto, nelle anzidette sue sottospecie, è quello che viene denominato *scarto suc-*

SCARTO INIZIALE (7, 6)

Osteria sfornita di vino

Poiché del rosso liquido
nei vasi ha scarsità,
l'oste non può nascondere
la sua contrarietà.

Marin Faliero

SOLUZIONE: anemico; nemico

SCARTO (6, 5)

Giudizi su un attore

Nella commedia in versi, opera celebre,
s'è rivelato un cane, nonostante
abbia saputo far molta carriera...

I fiaschi ch'egli ha fatto non si contano:
ma quando fa la parte del brillante,
è roba addirittura da galera!...

Il Valletto

SOLUZIONE: veltro, vetro.

SCARTO SUCCESSIVO (7, 6, 5)

I manicomi

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

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: cassate, casate, caste.

SCARTO A FRASE (4, 6 = 9)

Io, Dàmeta

In superficie
di natura volubile, non sono
disteso: onde —
io penso —
io sono... come i grilli.

Dàmeta

SOLUZIONE: capo riccio - capriccio

FRASE A SCARTI UGUALI

E non è mai malato

Tutti xxxxx xxxxxx
che lo si può chiamar xxxx xxxxx:
infatti, benché trinchì a tutte l'ore,
fa a men del farmacista e del dottore.

Longobardo

SOLUZIONE: sanno benone = sano beone

FRASE A SCARTO DI LETTERE INIZIALI

(9, 2, 5 = 8, 2, 4)

Golgota

Fra schiamazzi di turba pecorile,
avviene anche il terreno
transito dell'Agnello immacolato.

Ma la bontà provando degli spiriti
più generosi, sarà pure il sangue
di Giuda poi versato...

Stelio

SOLUZIONE: passaggio di ovini - assaggio di vini

FRASE A SCARTO DI LETTERE INIZIALI

(9, 2, 5 = 8, 2, 4)

Nostalgia partenopea

Un campano ricordo. All'armonia
di canti pastorali eran simpatiche
quelle gite di Capri in compagnia.
Soave porto! Qui trovai talor
gli spiritosi spunti e schietto, amabile
Gustavo V, tra i visitor.

Il Valletto

SOLUZIONE: passaggio di ovini = assaggio di vini.

FRASE A SCARTO D'INIZIALE

(5, 2, 5 = 2, 9)

Ho vinto la quaterna!

Che bazza m'è toccata! Oh, che piacere!

Longobardo

SOLUZIONE: lungo di mento = un godimento.



cessivo. Esso presenta una serie di parole che, a partire dalla seconda, derivano dalla precedente per scarto di una lettera. Esempi: collazione, colazione, coazione, cozione; pianeta, pianta, piana, pina, pia.

* * *

Gli scarti di doppia lettera vengono assai raramente presentati con le stesse denominazioni di cui sopra: scarto di doppia iniziale (es.: ooliti, liti), scarto di (lettera) doppia (es.: focaccia, focaia), scarto di doppia finale (bluff, blu).

Accanto a tali scarti di due lettere uguali e vicine, esistono gli scarti di due lettere uguali, ma distanti fra loro. Tali giochi, raramente presentati dagli autori, vengono denominati col termine unico scarti di lettere uguali (in passato erano chiamati « scarti billetterali », termine assai meno esplicito). Esempi: parodia - prodi; errore - eroe.

* * *

Gli scarti di sillaba assumono, a seconda dei casi, i nomi di scarto iniziale sillabico (es.: cipolla, polla), di scarto sillabico, senz'altra specificazione (es.: predilezione, predizione) e di scarto finale sillabico (calamistro, calami). Sono comunque giochi raramente svolti dagli autori. Ancor più raro — anzi può dirsi esistente quasi solo in teoria — è lo scarto di due sillabe uguali e vicine (es.: cocomero, mero; matitine, mane; maritata, mari).

* * *

Quando lo scarto di una lettera (o di una sillaba) di una parola dà origine ad una frase o quando lo scarto di una lettera (o di una sillaba) di una frase dà origine ad una parola, si ha lo schema enigmistico detto scarto a frase, che presenta le stesse sottospecie dello scarto semplice ed analoghe denominazioni. Ecco le principali:

- 1) Scarto iniziale a frase: esempio: cavità - a vita; idem sillabico: conquista - qui sta;
- 2) Scarto a frase (senz'altra specificazione): esempi: lastrina - la trina; idem sillabico: logorata - l'orata;
- 3) Scarto finale a frase: esempi: Ilario - i Lari; idem sillabico: illazione - il Lazio.
- 4) Scarto di lettere uguali a frase: esempio: ora gaia = orgia; idem di sillabe: dire di sì = resi.

* * *

Lo scarto di lettera o di sillaba applicato ad una frase, in modo da originare un'altra frase, viene denominato frase a scarto (o frase a scarto sillabico).

Si hanno, per analogia con le sottospecie spiegate sin qui, varie sottospecie di frasi a scarto (*).

- 1) Frase a scarto di iniziale - esempio: gas inodoro = asino d'oro;
- 2) Frase a scarto (senz'altra specificazione) - esempio: lo stecchino = l'oste chino;
- 3) Frase a scarto di finale - esempio: l'avita contea = la vita con te;
- 4) frase a scarti di lettere iniziali uguali (talvolta, in passato, anche diverse): (non ci consta siano stati presentati giochi sillabici) - esempio: cavoli crudi - avoli rudi;

5) frase a scarto di lettere uguali (talvolta, in passato, anche diverse) - esempio: conto saldato - cono salato;

6) frase a scarto di lettere finali - Non ci consta che gli autori abbiano mai svolto questo schema.

Diamo qui a lato alcuni esempi svolti e nella pagina accanto due esempi da risolvere.

FORME DERIVATE DI SCARTO

Il meccanismo della sciarada (v.), applicato allo scarto dà luogo ai seguenti schemi enigmistici, largamente svolti dagli autori: la sciarada incatenata, la



SCIARADA INCATENATA (5, 6 = 9)

La Grazia

Il cuore mi percosse — e fu ad un tratto —
come lama sottil d'acciaio puro
e l'umano dolor mi sparve, ratto!

Il Cibo or mi sostiene che disfama
ed è per me l'appoggio più sicuro
che all'opre del dovere mi richiama.

Del Canone fu un dì all'Elevazione
che fui colpito; e bramo nel futuro
Messe di gran profitto, a salvazione.

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: fitta, tavolo = fittavolo

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 sè —
se tu non passerai, peggio per te! ...

Infatti non passò e, ritrosamente,
ai bravi ripetea: « Io non so niente ».

Il Valletto

SOLUZIONE: disco, colo = discolo

Scarto

Echi... imbarazzanti:
Che cos'è un politicante?...
LITICANTE
Che fa la donna continuamente?...
MENTE.

sciarada progressiva, la sciarada regressiva, la sciarada a scarti uguali (detta anche biscarto), il lucchetto e la cerniera (*).

A) La Sciarada incatenata

La sciarada incatenata è lo schema enigmistico che presenta due o più parti (parole o frasi) le quali, unite fra loro nell'ordine in cui vengono date, formano il totale (v. sciarada). Tali parti presentano, però, la seguente particolarità: la lettera o le lettere che concludono la prima parte sono le stesse che iniziano la seconda, la lettera o le lettere che concludono la

seconda parte sono le stesse che iniziano l'eventuale terza parte e via dicendo. Nel totale figura soltanto un esemplare di tali lettere uguali: uno se l'uguaglianza è di una lettera, due o più se l'uguaglianza si estende a due o più lettere. Esempio: marmo + occhio = marmocchio. Come si vede,

(*) La sciarada a scarto di una lettera da una delle sue parti (es. timo + neo = timone) o di due o più lettere diverse (es. coRte + naNa = cotenna), anche se talvolta presentate in passato dagli autori, nelle varie sottospecie, sono da considerarsi giochi privi di valore enigmistico.

SCIARADA INCATENATA (4, 4 = 6)

Meriggio

Su la distesa che lontana sfuma
in un azzurro sfondo soleggiato,
le pecorelle — al fresco ombiar di fiato —
s'addensan come cumuli di spuma.

A la lenta siesta, mentre ruma
il ventre sazio, pullula velato
il rivolo verdognolo striato
e, al canale, in secreto si consuma.

Ne la tacita sosta solitaria
sogna la vita che le membra intatte
un vel carezzi e palpiti ne l'aria.

L'attesa ha come vergini stupori
per le promesse nel silenzio fatte...
L'arancio ancora non ha schiuso i fiori.

Beljagor

SOLUZIONE: nubi, bile = nubile

SCIARADA INCATENATA (4, 4, 4 = 9)

Sul fronte di battaglia

Tra fùmidi vapori, per le rotte
strade è un brillare di segnali erranti;
occhi guardinghi frugano la notte
su l'ondulata piana vigilanti.

Ecco un'altura. In breve spazio, audaci
colpi di mano. Le falangi opposte
alla lotta si serrano, pugnaci.
Più d'un tiro è diretto su le coste.

Vivaci scorribande. Le brigate
marciano verso nuovi accampamenti;
per il balzo alle mete designate
s'affretta il passo nei camminamenti.

Ecco: l'attacco avvampa ormai fatale
— tra rauche voci — con febbrile possa.
Giù, per le gole, tumido il canale
di sanguigni rigagnoli s'arrossa.

Marin Faliero

SOLUZIONE: fari, ring, gite = faringite.



SCIARADA PROGRESSIVA (5, 5, 4 = 10)

Angolo di pace

Un piccolo mulino e giro giro...
un aspetto di gran semplicità...
su pel canale l'aria ha un lieve spiro...

Tutto ha sentor di buono. Qua e là
spiccan macchie di verde. Acuti e... grati
si diffondon gli effluvi... profumati.

Ciampolino

SOLUZIONE: gorgo, gonzo, gola = gorgonzola

SCIARADA A SCARTI UGUALI (BISCARTO) (5, 6 = 9)

Per lei, per sempre

Una morbida ciocca
copre le orecchie tese al primo fremito
ed agile s'incurva
nel desiderio della carne, fiera
creatura selvaggia
ch'offre all'uomo il prodigio,
tra felpate movenze,
di una vista meravigliosa.

Non è questo l'amore
nell'essenza più bella, trascendente
ogni confine, alla suprema offerta
teso in chi ha cuore,
dolce conforto alle miserie umane
con parole di fede e di speranza?
Una mano si tende e si ritrae
al tocco delicato ed è il presente
infinito rincorrersi di punti,
il destino segnato
senza rilievi fino all'orizzonte.
Perché perdersi allora
nel gioco fascinoso delle curve,
nell'abisso di un seno,
quando in chiarezza di parole e gesti
si rispecchia la vita?

Il Gagliardo

SOLUZIONE: lince, carità = linearità

la O finale di « marmo » si incatena con la O iniziale di « occhio » e una delle due « O » non figura nel totale « marmocchio ». Altro esempio: disco + colo = discolo. Qui le lettere *incatenate* sono due, e cioè la CO di « disco » e la « CO » di « colo », cosicchè uno dei due « CO » non figura nel totale « discolo ».

Da quanto si è detto, è facile desumere che la *sciarada incatenata* è uno schema enigmistico che si trova a mezza via tra la *sciarada* (v.) e lo *scarto*.

Cadute pressochè in disuso le forme ibride del passato, quali le *sciarade semi-incatenate*, le *sciarade incatenate con parti a rovescio*, le *sciarade incatenate a cambio*, a scambio ed a scarto, la *sciarada incatenata* presenta oggi giorno le seguenti sottospecie:

1) *Sciarada incatenata* (senz'altra specificazione) - Esempi: prete, tesa = pretesa; madri, diga, gale = madrigale;

2) *Sciarada incatenata con una o più parti a frase* (col primo a frase, col secondo a frase, col terzo a frase, con le parti a frase, ecc.): si ha quando una o più parti sono formate da brevi frasi - Esempio: il Lazio - l'azione = illazione; fila, l'aria - filaria;

3) *Sciarada incatenata a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase - Esempio: conti ingenti = contingenti;

4) *Frase a sciarada incatenata*: si ha quando il totale è formato da una frase - Es.: fiordi, irosa = fior di rosa.

5) *Frase a sciarada incatenata con una o più parti a frase* (col primo a frase, col secondo a frase, con le parti a frase, ecc.): si ha quando una o più parti sono formate da brevi frasi ed il totale è pure costituito da una frase. Non ci risulta che uno schema di questo tipo sia stato in passato presentato dagli autori.

B) La Sciarada progressiva e la regressiva

1) *Sciarada progressiva*: è quello schema in cui le parti consistono in parole aventi le prime lettere uguali a quelle che iniziano la prima parte della sciarada stessa; queste ultime rimangono nel totale, le altre scompaiono. E' uno schema, quindi, che non può trovar posto se non tra le forme di *sciarada* derivate dallo *scarto*; esempio: MADri + MAGa + MAle = MADrigale (come si vede, questo schema potrebbe anche considerarsi come una forma speciale di *sciarada incatenata* e cioè *tutta incatenata a sinistra*).

2) *Sciarada regressiva*: è quello schema le cui parti consistono in parole aventi le ultime lettere uguali a quelle che concludono l'ultima parte della sciarada stessa; queste ultime rimangono nel totale, le altre invece scompaiono.

Valga per questo schema quanto si è detto a proposito del precedente; esso infatti non può considerarsi altro che come una forma speciale di *sciarada* derivata dallo *scarto* e cioè come una *sciarada* tutta incatenata a destra. Esempio: siRIO + paRIO = sipaRIO.

Le forme anzidette possono presentare le stesse sottospecie che abbiamo elencato per la *sciarada* (es.: *frase a sciarada progressiva*: LANato + LAmia = L'Anatomia).

C) La Sciarada a scarti uguali (detta anche « Biscarto »)

La *sciarada a scarti uguali*, chiamata anche, da qualche tempo, *biscarto* è, nella sua forma più semplice, lo schema enigmistico che presenta due o più parti, le quali, unite fra loro nell'ordine in cui vengono date, formano, dopo aver tolto loro lettere uguali (una per parte), il totale, costituito da una parola. Esempi: parCa + disCo = paradiso; cRine + aRme + toRre = cineamatore; Agro + viA + Aglio = groviglio. La *sciarada a scarti uguali* (o *biscarto*) presenta forme rese più complesse dalla presenza di frasi. Esse sono cinque, e precisamente:

1) *Sciarada a scarti uguali* (o *biscarto*) con una parte (primo, secondo, ecc.) a frase. Esempio: Oca + l'Oca = calca; Oca + nOto re = cantore;

2) *Sciarada a scarti uguali* (o *biscarto*) a frase: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase. Esempio: sEi cariE = sicari;

3) *Frase sciarada a scarti uguali* (o *biscarto*): si ha quando il totale, anzichè da una parola è costituito da una frase. Esempio: vinTo + perduTe = vino per due;

4) *Frase a sciarada a scarti uguali* (o *biscarti*) con una parte (primo, secondo, ecc.) o con parti a frase: si ha quando una o più parti (o tutte) sono a frase. Esempio: l'aRme + saRta = la mesata.

5) *Frase a sciarada a scarti uguali* (o a *biscarto*) a frase: si ha quando le parti formano fra loro una breve frase ed il totale è pure costituito da una frase. Esempio: l'aRma l'attiRa = la malattia.

Esempi sillabici di due o più lettere non vengono che sporadicamente pre-

sentati dagli autori, in quanto di scarso interesse enigmistico.

D) Il Lucchetto

Il *lucchetto* è lo schema enigmistico che presenta una combinazione del tutto simile a quella della *sciarada incatenata* (v.), in cui, però, la lettera (o le lettere) che si incatenano, anzichè *fiurare* - sia pure ridotte - nel totale, vengono totalmente eliminate.

Es.: stoRIA - RIARmo = storno.

Come gli « incroci » con la *sciarada* precedentemente esaminati, anche il *lucchetto* presenta alcune sottospecie che brevemente citiamo:

1) *lucchetto* (senz'altra specificazione) - Esempio: fiSCHi - SCHIera = fiera; luNa - NAccheRA - RAto = lucchetto (1);

2) *lucchetto con parte o parti a frase*: si ha quando una o più parti (o tutte) sono a frase. Esempi: l'aMO - MOstra = lastra; biLE - L'Estro = bistro;

3) *lucchetto a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase. Esempio: suoLA LAcera = suocera;

4) *frase a lucchetto*: si ha quando il totale, anzichè da una parola, è costituito da una frase. Esempio: luNA - NAscita = l'uscita;

5) *frase a lucchetto con parte o parti a frase*: si ha quando una o più parti (o tutte) risultano formate da brevi frasi.

Esempio: l'aniMA - MAcchia = la nicchia;

6) *frase a lucchetto a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase ed il totale è pure costituito da una frase (mancano esempi).

E) La Cerniera

La *cerniera* è lo schema enigmistico che presenta la seguente combinazione, analoga ma non simile a quella della *sciarada incatenata*: due o più parti si uniscono a formare il totale, con perdita di alcune lettere; ma, a differenza del *lucchetto*, quelle che vengono eliminate non sono lettere che « si incatenano », ma lettere — una, due o più, in tutto uguali fra loro — che si trovano ai lati esterni ed opposti delle parole che costituiscono le parti. Esempi: STRAno - miSTRA' =

(1) In passato i lucchetti in tre parti sono stati talvolta chiamati *doppi* (es.: viVI - ViSi - ViTa = visita) e *doppi incatenati* (es.: luNA - NAccheRA - RAto = lucchetto). Tali denominazioni ci sembrano superflue.

SCIARADA A SCARTI
UGUALI (BISCARTO) (4, 4 = 6)

La diva

Quando la prima « stella » venne fuor,
mandò siccome un raggio di gaiezza:
fa quattrini con tutti quel tesor!

Cielo d'Alcamo

SOLUZIONE: sera + riso = erario (Labirinto, 1959,
forse il primo esempio di questo gioco).

FRASE A SCIARADA A SCARTI
UGUALI (FRASE A BISCARTO)

Dopo il lavoro

Xxxxx ho una sola scopa,
l'altre xxxxxxx e allora:
venga xxxx xxx xxx
oste della malora!

Ciriaco del Guasco

SOLUZIONE: vinto; perdute = vino per due

LUCCHETTO (7, 7 = 10)

L'amante

Quando l'ora s'infosca, quando adombra
tutto d'intorno e nella mente ingombra
s'agita inquieta, l'ansia prorompente,
io ti sento salir viva e fremente.
Per un istante, con lo sguardo acceso
mentre t'affacci, sto come sospeso...
poi m'abbandono a te completamente
e non ragiono più: perduto.

Basta che tu mi tocchi, voluttuosa
ecco che in me discende qualche cosa:
basta soltanto un tepido alitare
perché la brama senta alimentare.
Oh, quante volte t'ho desiderata!
Ma del piacere tutta la portata
nella misura piena ho conosciuta
dopo, soltanto dopo che t'ho avuta.

Bello è l'averti, bello e appassionante
scorrere su di te con occhio amante,
bello è trovare nella comunanza
quel raro bene che ci dà ascoltanza.
E nell'ora raccolta quel desio
tutto s'appaga in te, tesoro mio,
gioia degli occhi miei che al cuore preme,
di riposte beltà leggiadro insieme.

L'Estense

SOLUZIONE: collera, razione = collezione

LUCCHETTO A FRASE (5, 6 = 7)

S.O.S. da un mercantile

Dal fondo l'acqua penetra,
dura è la rotta e non si va più avanti...
Balena in vista: i generi
vengono gettati a mare tutti quanti.

Il Valletto

SOLUZIONE: suola lacera = suocera



LUCCHETTO A FRASE (4, 8 = 8)

Come i fiori

Amo le xxoo ooxxxxxx che sanno
donare un bene non sofisticato:
limpide, ingenue, pure e senza inganno
come i fiori di prato.

Amo le labbra che non sanno frode
che non si fanno xxxxxxxx del male,
come i fiori sbocciati sulle prode
d'un fresco vivo, nella luce albale.

Sebezio

SOLUZIONE: cose semplici = complici

FRASE A LUCCHETTO A FRASE

La maestra

Per quanto buona e cara
e ad arrabbiarsi sia
(perché molto paziente)
di solito restia,
oo ooxxxxxx xxxxxxoo
o'ooooo certamente.

Eridano

SOLUZIONE: la discola scolara = l'adira

CERNIERA (4, 4 = 4)

Santa Caterina da Siena

La tua figura assomma rettitudine
la più completa e piena...
nel tuo ricordo par tornare altissimo
valor di antica Sena.

Se l'agitarsi tu conosci intimo,
così ascoso e violento,
anche lo slancio sai, come quel vigile
calmo raccoglimento.

E verso il Cielo quale face fulgida
t'innalzi a illuminare...
essenzialmente forte, non gli ostacoli
ti potranno fermare,

ma il fuoco che per Te risplende vivido
e che di sé profuma
a poco a poco tutta, irresistibile,
nel calor ti consuma.

« O Padre, quale bene doni provvido
quando, vivo l'amore
nel petto vibra più potente, e palpita
con più cocente ardore! »

E questo bene che Tu sai esprimere
e di cui sei pervasa
primo nel tempo resterà, precipuo
vanto dei Benincasa.

Lemina

SOLUZIONE: DAdo - teDA = dote

CERNIERA A FRASE (5, 5 = 4)

Il sentimentalismo

Fin troppo è ambiguo...

il gioco:

tutta una montatura,
e son mazzata...

Dàmeta

SOLUZIONE: scopo losco = polo (fin sta per fine)

nomi; LAstra - meLA = strame;
STRia - moSTRI = amo.

La cerniera presenta le stesse sottospecie del lucchetto, e precisamente:

1) *cerniera* (senz'altra specificazione)

- Esempi: MAgia - raMA = giara;
NOme - MIriNO - toMI = merito;

2) *Cerniera con parte o con parti a frase*: si ha quando una o più parti (o tutte) sono a frase. Esempio: DI-sco - gli ereDI = scogliere;

3) *Cerniera a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase. Esempio: SCOpo loSCO = polo;

4) *Frase a cerniera*: si ha quando il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase. Esempio: TALE - remoTA = l'eremo;

5) *Frase a cerniera con parte o parti a frase*: si ha quando una o più parti (o tutte) sono a frase ed il totale è pure costituito da una frase (mancano esempi);

6) *Frase o cerniera a frase*: si ha quando le parti formano fra loro una breve frase ed il totale è pure costituito da una frase (mancano esempi).

Sciarada

La sciarada è lo schema enigmistico che presenta due o più parole o frasi, dette parti, che, lette di seguito l'una all'altra, senza alterazione di sorta e nell'ordine in cui si trovano, formano una parola o frase, detta totale (es.: scia + rada = sciarada; mari + tono + vello = marito novello; l'ara + gazza = la ragazza; chiamate me = chi ama teme).

Un tempo le parti avevano dei nomi che venivano enunciati nel testo del gioco svolto (primo, primiero, secondo o altro, terzo, finale, totale); oggi, con l'avvento dello svolgimento ad *enigmi collegati* (v. alla voce *enigmistica*), tali nomi sono tutti caduti.

La sciarada viene oggi giorno presentata in ogni caso con *diagramma numerico*, ossia con cifre poste fra parentesi accanto al titolo, indicanti il numero delle lettere che formano ciascuna delle parti ed il totale. Trattandosi di frasi, le cifre, separate da virgole, indicano il numero delle lettere di ciascuna parola facente parte delle frasi stesse. Ecco i diagrammi degli esempi di cui sopra: scia + rada = sciarada (4 + 4 = 8), mari + tono + vello = marito novello (4 + 4 + 5 = 6, 7), l'ara + gazza = la ragazza (1, 3 + 5 = 2, 7), chiamate

me = chi ama teme (8, 2 = 3, 3, 4). Nelle riviste popolari le parti e il totale sono talvolta presentati, nel testo dello svolgimento, con *diagramma letterale*, sostituendo cioè con le « x » le lettere che compongono le parole che fanno parte del gioco.

Della sciarada — che è uno degli schemi più tradizionali e che più frequentemente compaiono nelle nostre riviste classiche e popolari — esistono alcune importanti sottospecie, che distinguiamo a seconda che il totale sia costituito da una *parola* o da una *frase*.

* * *

Sciarada

Chi carezzato vien da MANo
LIEve, di MALIE nove
L'impression riceve.

SCIARADA (3 + 2 = 5)

Benedetti ragazzi

Piccino mio, tu sei un cattivo arnese,
pieno d'astuzia, perfido, sleale,
sempre in agguato e pronto a far del male
perfino a chi ti bacia... Che scortese!

Pur, se qualcosa hai in testa, déi ascoltarmi:
per vivere tranquillo e rispettato
sii buono e saggio, pensa a quel che è stato
e soprattutto... non scherzar con l'armi.

E lascia stare i vecchi, sai, piccino
e non far tribolar tanto la gente...

Ma ora, dimmi, che ti salta in mente?

Oh, m'hai ferito!... O Dio, che sbarazzino!

L'Alfiere di Re

SOLUZIONE: amo, re = amore

SCIARADA (6, 5 = 11)

Al pupo che fa i capricci

Lacrime? Vanerello! Ecco un sorbetto.

Il Valletto

SOLUZIONE: pianti, cella = pianticella

SCIARADA (4, 3 = 7)

L'oste gioca al lotto

Nel gioco delle Ruote ci rimetto
l'anima, perchè sto sotto l'usura:

io della Provvidenza un terno aspetto,
un terno che la sorte mi assicura.

« Oste — mi prende in giro la città —
punta forte: qualcuno ne uscirà. »

Pico de la Mirandola

SOLUZIONE: asse, Dio = assedio

SCIARADA (3, 6 = 9)

Atto di umiltà

Tu sei Spirito Eletto
Colui che tutto vede;
poi che in atto di fede
e d'umiltà mi fletto,
vo' nel prostrarmi, o Dio,
baciare la terra anch'io.

Pico de la Mirandola

SOLUZIONE: gin, occhio = ginocchio



SCIARADA (4 + 4 = 8)

Garibaldi

« Tutto per Roma! » E, fido al sacro giuro,
a gloria guida le devote schiere;
contro l'oscurantismo, franco e puro,
lotta con le parole più sincere;
e, del nostro gran biondo alla riscossa,
maggio saluta la camicia rossa.

Ser Jacopo

SOLUZIONE: Papa + vero = papavero (gran = grano).

SCIARADA COL SECONDO A FRASE

(3 + 1,5 = 9)

Povero innamorato!

Certo ch'è assai seccante
essere tutto preso d'affezione
per poi (direte che non è toccante?)
il riso provocar delle persone.

Bice del Balzo

SOLUZIONE: sol, l'etico = solletico

SCIARADA A FRASE (6, 1, 3 = 10)

Il volto specchio dell'anima

Una volta in passato mi fu detto:
chi la fa lo dimostra dall'aspetto.

Simon Mago

SOLUZIONE: antica, « M », era = anticamera

SCIARADA A FRASE BIZZARRA

Involontaria errata informazione

Al capo ufficio il direttor rivolto
domandò: — Dite un po', la dattilografa
come va col lavoro?

fa poco o molto?

Ed egli — balbuziente —

rispose: xxxxxxxxxxxx !

Ma a cagione del grande suo difetto,

la parola spezzò

e male il direttor la interpretò.

E la brava figliola — disgraziata! —

fu tosto licenziata.

Leopardo

SOLUZIONE: valentissima = va lentissima

FRASE A SCIARADA (4 + 5 = 1,8)

Notturmo alla Giudecca

Presso l'orto, sul piano più elevato
di persiane gremite e persianini
due finestrelle — al luccico iridato
dei globi cristallini —

risaltano su l'acque in verde ammanto:
si perde lungo il rio querulo un canto.

Traiano

SOLUZIONE: Iran + occhi = i ranocchi

FRASE A SCIARADA (4 + 4 + 4 + 4 = 6, 10)

Meriggio alpino

Su le gole selvagge, umide e fosche
d'alitanti vapori, è un rosseggiare
— tra roridi cespugli — di vivaci
linguedicane e bocchedileone.

Ne le conche stagnanti l'acqua muta,
tinta di sangue al limpido prodigio,
ha riverberi d'oro e di rubino:
è il cielo che alla terra si dispo.

Lungi, l'estreme punte solitarie
hanno bagliori di perenni ghiacci.
A l'orizzonte c'è una tenda rossa:
è la terra di fuoco a mezzogiorno.

Laggiù, laggiù risplende il lago azzurro
a cui perduto il cuor ritorna.
Tra foglie morte e tra le rocce vive
la natura selvaggia s'addormenta.

Ne l'aria dolce, un suono di campane
passa vibrando. A l'eco sospirosa,
trema una nota di malinconia.
E' mezzogiorno e il cuore canta, o sole...

Favolino

SOLUZIONE: musi, Cana, poli, tana = musica napoletana

FRASE A SCIARADA (4 + 4 + 5 = 6, 7)

Triste amore

Quando la vita pesa e d'abbandono
urge la brama nel cammin terreno,
tu mi senti salire un poco ansante
avido di un'ebbrezza senza freno.
E ogni volta che salgo m'assicuro
che nell'alloggio torni la portiera...
Giro la chiave allora e il moto ardente
si risveglia nel cor macchinalmente...

Amo sostare sull'aperta soglia
che mi ricorda l'ora d'altri arrivi,
amo le curve morbide dei seni
di cui conosco i palpiti più vivi.
Pure s'è dolce al limite del letto
accostarmi con ansia di carezze,
non so dimenticar, mentre rimango,
che il tuo destino è di finir nel fango!

E per fugar le fosche prospettive,
per donare più luce all'esistenza,
ricorro allora ai fragili rimedi,
che almeno salveranno l'apparenza.
Parlo di cose innumeri con fuoco
che in un mondo più puro fan sperare...
Ma intanto — com'è triste — son cerchiati
a cagione del vizio gli occhi amati!

E non posso ignorar quelli che ieri
hanno goduto un'ora di favore,
quelli che nel passato son saliti
per un romanzo facile d'amore,
quelli che ancor reclamano diritti
portati da un'ondata di furore...
E non posso scordare che fra noi
furono sempre e lo saranno poi.

L'Estense

SOLUZIONE: auto + riva + lenti = autori valenti



FRASE DOPPIA
Parliamoci chiaro

Cerchi moglie: la vuoi bella
e simpatica donzella.
O'ooo ooooo — dici: « ohibò
donne frivole non vo' ».
La vuoi ricca, ché paventi
oo oooooo ed i suoi stenti...
Ma parliamo a chiare note:
vuoi le doti... oppur la dote?

Mafalda

SOLUZIONE: l'ami seria = la miseria

FRASE DOPPIA
Ad amici poltroni!

S'io dico: nei perigli
voi foste dei conigli
tremanti per viltà,
dico la verità.

S'io dico: ognun di voi
fu, al pari degli eroi,
oooooo o'ooooo
oooo oooooo, ooooo

Longobardo

SOLUZIONE: carico d'ardimento =
cari codardi, mento

FRASE DOPPIA (2, 5, 8 = 1, 3, 11)
Vecchia bagnina smemorata

Pei bagni assunta fu... ma la nonnetta
non ha la testa a posto, poveretta!

Longobardo

SOLUZIONE: la vasca pigliata = l'ava scapigliata

SCIARADA (5)
Il debutto di un tenore

Comincia l'atto... ed una nota trovo...
che a dir la verità io non approvo;...
ma se la voce è ingrata (e di parecchio),
non si può dire ch'ei non abbia orecchio.

Lemina

SOLUZIONE: a + sì + no = asino.

FRASE DOPPIA
Le spaconate

Sebben oo ooooo ooooo
di quindici beccacce e di un piviere,
no, non o'oooo ooooooo
agli stupiti amici il suo carniere,
nel quale altro davver non è serrato
che qualche passerotto spennacchiato!

Fioretto

SOLUZIONE: la preda vanti = l'apre davanti.

FRASE DOPPIA
Accordi . . . discordi

Ieri, a ooo oooooo
in coro sbraitanti
di sotto al mio balcone,
gettai varie monete
e dissi: ahimè! tacete!
ché sì oooooo ooooo
son pel mio orecchio schianti.

Longobardo

SOLUZIONE: tre mendicanti = tremendi canti.

FRASE DOPPIA
Destino fatale

E' triste l'istoria: sposar sette fiata
e vedovo sempre restare.
Del povero Pietro le donne impalmate
il male pareva aspettare.

E ognor contro il male ogni misera moglie
oooooo ooo ooooo oooooo:
la Morte; la Morte che subdola coglie;
la fine, una fine immatura.

Or l'altra che ha preso, per un raffreddore
è in preda a una grande paura:
pensate, miei cari, con quale tremore
o'ooooo ooooooo oo oooo!

Longobardo

SOLUZIONE: lottava con sorte sicura = l'ottava
consorte si cura.



A) Sciarade con totale costituito da una parola

1) *Sciarada* (senz'altra specificazione):
es.: colo + rito = colorito; empi +
reo = Empireo; ala + bar + di +
ere = alabardiere;

2) *Sciarada con parte o con parti* (*primo, secondo, terzo, ecc.*) a frase: si
ha quando una o più parti (o tutte)
sono formate da piccole frasi. Esempio:
l'avo + rato + re = lavoratore;

3) *Sciarada a frase*: si ha allora quando
le parti formano fra loro una breve
frase.

Esempi: l'avo rio = lavoro; man
che v'olezza = manchevolezza.

B) Sciarade con totale costituito da una frase

1) *Frase a sciarada*: si ha quando il
totale è costituito da una frase. Esempio:
lavoro + busto = l'avo robusto;
unno + toro + manzo = un noto
romanzo.

2) *Frase a sciarada con parte o con parti* (*primo, secondo, terzo, ecc.*) a
frase: si ha quando tanto il totale
quanto una o più parti (o tutte) sono
costituite da frasi. Esempi: l'ara +
gazza + dama + rito = la ragazza
da marito; la meta + gli enti = lame
taglienti.

3) *Frase a sciarada a frase, generalmente denominata frase doppia*: si
ha quando le parti formano tra loro
una frase ed il totale è pure formato
da una frase (*le due frasi hanno, cioè, identica successione di lettere, ma queste si trovano suddivise in modo diverso*). Esempi: la strofa ti dico = l'astro fatidico; di rose t'ornerò = dirò se tornerò; chiamate me = chi ama teme; lo scopo vero = losco povero; mania di pose = mani adipose. Forme secondarie di sciarada o sono cadute in disuso o sono talmente rare e di scarso interesse enigmistico che non riteniamo di doverle ricordare in questa trattazione, tanto più che nome e diagramma sono tali da chiarire al solutore - in modo più che sufficiente - la costruzione del loro schema (ad esempio *Sciarade con parti a rovescio*).

Come abbiamo visto (e vedremo in seguito) alcuni schemi enigmistici danno luogo, applicati alla *sciarada*, a nuovi schemi, del tutto particolari, alcuni dei quali molto importanti. Può dirsi quindi che la *sciarada* stia alla base di una vasta gamma di giochi e che può pertanto considerarsi, accanto all'*anagramma*, lo schema enigmistico più diffuso e basilare della nostra

Scia-Spost

Pochi sanno che anagrammando
IL MATRIMONIO LEGALE,
si possono ottenere le tre parole
seguenti:
MARITO, MOGLIE, ANELLI.

arte enigmistica (v. a questo riguardo, ed in modo particolare, alle voci *anagramma, cambio, scambio, scarto, spostamento*, ecc.).

Sciarada alterna

La sciarada alterna è lo schema enigmistico che presenta due o più parole o frasi, dette parti, che, alternate fra loro in modo regolare e completo, formano una parola od una frase, detta totale. Esempi: SACCO, trine = StrACCIOne; INNI, dea, moto = INdemonIato; CANE, pira = CApiNEra; POVERE lire = POIVERiEre. Come si vede, la sciarada alterna (che viene talvolta chiamata semplicemente alterna) è uno schema enigmistico assai più vicino a quello dell'intarsio v. che a quello della sciarada v. In passato ciò non si sarebbe potuto affermare, in quanto, nell'intarsio una parte (detta massa) doveva contenere tutte le altre (tarsie); ma al giorno d'oggi, in cui la prima parte (massa) può anche concludersi prima di altre parti, l'unica differenza che è rimasta a distinguere la sciarada alterna dal-

l'intarsio v. è, come si è detto, la regolare e completa alternazione nella disposizione dei « pezzi » (la differenza è tale per cui, senza alcun danno per i solutori, la « voce » sciarada alterna potrebbe anche essere abolita, considerando le sue combinazioni come semplici intarsi v. Basterebbe infatti il diagramma a fornire al solutore la disposizione dei pezzi, qualunque essa fosse).

La sciarada alterna, viene, come l'intarsio, presentata mediante diagramma letterale, posto accanto al titolo, ossia con segni grafici diversi per ciascuna parte, opportunamente alternati nel totale. Ecco i diagrammi letterali degli esempi dati: SACCO (xxxxx), trine (yyyyy) = StrACCIOne (xyyxxxyxy); INNI (xxxx), dea (yyy), moto (oooo) = INdemonIato (xxyyooxxyoo); CANE (xxxx), pira (yyyy) = CApiNEra (xxyyxyxy); POVERE lire (xxxxxx oooo) = POIVERiEre (xxyxyxyxy). Nello svolgimento a diagrammi, che oggi si incontra soprattutto nelle riviste popolari, i diagrammi letterali delle parti e del totale vengono inseriti nel testo del gioco.

* * *

SCIARADA ALTERNA (xxyyxyxy)

Mamma!

A una bimba cattiva che potrebbe essere la mia Paola

Soltanto allor, quando la sua parola
la fantasia t'infiamma
e il tuo pianto consola,
sappi, o bambina, quel che conta mamma.

Tu, la devi ascoltare
perché ti schiude un mondo più felice;
e poi, da quel che dice,
c'è ognor qualcosa, in fondo, da imparare.

Che ti faccia tò-tò a ripetizione,
non è cosa inaudita.

Se ti batte, è perché c'è una ragione
che è regola di vita.

Quanto all'affetto, già conosco ormai
tutte le sue premure,
le sue vigili cure...
ma se la corda strappasi son guai.

Anche se per la casa, come avviene,
strepitando si accende,
sempre una fiamma per il nostro bene
nel suo cuore risplende.

Non manchi mai la viva sua presenza
lungo i nostri cammini,
e tu t'appaga quando ti dispensa
i suoi caldi bacini.

Il Dragomanno

SOLUZIONE: FOLA, core = FOCoLAre



FRASE A SCIARADA ALTERNA

(xxooxxx oooo)

L'arte per l'arte

La materialità
— sarà pur tutta polvere —
è nostra.

E la divinità
non è più sugli altari.
Occorre ricercarla,
trovarla per visioni,
poiché la perfezione, la bellezza
più assoluta è divina, non umana.

Il nostro vuoto interno
è buïore.

Nel buïore le uscite,
anche se a fior di terra,
sono verso la luce.

Dàmeta

SOLUZIONE: CARNE, Venere = CAVerNE nere

SCIARADA ALTERNA A FRASE

(xxxxxyyyxyxy)

Le « Lolite »

O voi che spesso alla finestra state
con quel color di bionde ossigenate,
lusingatrici e nell'amor provette
già vi veggo, per quanto giovanette.

Il Longobardo

SOLUZIONE: CORTINE, gialle = CORTIgiaNelle

La *sciarada alterna* viene, come l'*intarsio*, presentata mediante *diagramma* nonostante la sua piuttosto lontana parentela con la *sciarada v.*) è, come l'*intarsio* e la *sciarada* stessa, uno degli schemi più frequentemente svolti dagli autori, nelle sue varie sottospecie. Suddivideremo, per la trattazione, tali sottospecie in due categorie: *sciarade alterne* che hanno per totale una *parola* e *sciarade alterne* che hanno per totale una *frase*.

* * *

A) Sciarade alterne che hanno per totale una parola

1) *Sciarada alterna* (senz'altra specificazione). Esempi: ALGA, lamento = ALLaGAmento; VOCALI, boaro = VOCAbOlarIo; SCENA, attore = SCatENAtore;

2) *Sciarada alterna con parte o con parti* (primo, secondo, ecc.) a frase: si ha quando una o più parti (o tutte) sono formate da una breve frase. Esempio: COLT, l'età = COLLeTta;

3) *Sciarada alterna a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase. Esempi: PALE rotte = PAROLEtte; SAGGIA corte = ScorAGGIate.

B) Sciarade alterne che hanno per totale una frase

1) *Frase a sciarada alterna* si ha quando il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase. Esempi: RADIO, morsa = RAmo DI rOsa; GITA, ordine, nave = GIornaTA di neve;

2) *Frase a sciarada alterna con parte o con parti* (primo, secondo, ecc.) a frase: si ha quando una o più parti (o tutte) sono costituite da brevi frasi. Esempio: ORA FOSCA, tono = ORAFO toSCAno;

3) *Frase a sciarada alterna a frase*: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase ed il totale è pure costituito da una frase. Esempio: TRANELLO vecchio = TRAVE NEL L'Occhio.

N.B. Le parti possono essere anche composte di più parole, come nel seguente (rarissimo) esempio: SALIPIAN: c'è gente = SALIce PIANgente.

Forme ibride, quali le sciarade alterne incatenate o semi-incatenate, le sciarade semi-alterne, le sciarade alterne a cambio ed a scambio, ecc. sono oggi-

giorno quasi completamente cadute in disuso e non riteniamo pertanto opportuno parlarne in questa trattazione, tanto più che i loro diagrammi letterali sono sufficientemente in grado di chiarirne al solutore la *costruzione*. Come abbiamo detto, la *sciarada alterna* è, nelle sue varie sottospecie, uno degli schemi maggiormente svolti dagli autori.

**Sciarada progressiva
(v. Scarto)**

**Sciarada regressiva
(v. Scarto)**

**Spostamento
o Metatesi**

Lo spostamento o metatesi è lo schema enigmistico che presenta due parole o frasi, ciascuna delle quali derivante dall'altra mediante lo spostamento (retroceSSIONe o avanzamento) di una let-

FRASE A SCIARADA ALTERNA

(xxxxy xxyyyyyy)

Leone Tolstoj

Ai figli della terra oscura, agli umili che col lavoro fertile la fanno, e di fango han dimore miserabili e triste cibo, e turpe, e ignudi vanno, a chi ha dell'uomo la divina immagine nella mortale corruzione guastata, ai disprezzati, ai calpestati, agli ultimi, il Grande Solitario è affratellato.

Avea, con la « Potenza delle tenebre », evocato delle anime il patire perché il mondo capisse e perché ai miseri meno oscuro apparisse l'avvenire.

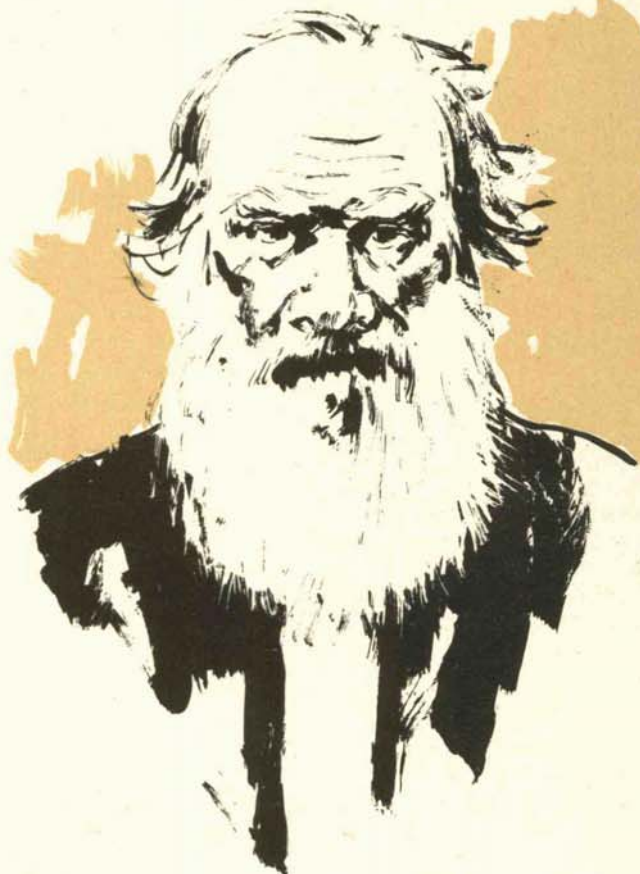
Non solo a chi di « Guerra e Pace » l'epico interessava svolger degli eventi, egli — presago del destino — l'intimo pensiero espresse con parole ardenti.

Alla novella fede apporta il massimo suo contributo con « Resurrezione », ma sordi e ciechi attorno a lui son uomini a cui il « buon senso » vie diverse impone.

Potentemente, nel suo slancio mistico, la terrena natura superata, fuggendo ogni menzogna, lascia ai posteri una realtà in eterno sublimata.

Paracelso

SOLUZIONE: VERMI, oracolo = VERo MIRAcolo.



Spostamen

Tre anagrammi terribili:

cerusico - uccisore

parole incrociate - Cielo, per carità, no!

lasagne e pesciolini - palingenesi sociale.



FRASE DOPPIA A SPOSTAMENTO
(7, 2, 5 = 1)

Il missionario

A ben rivolger anima e pensiero,
ha di alta nobiltà titol davvero!

Il Duca Borso

SOLUZIONE: educare la mente = è duca realmente.

SPOSTAMENTO A FRASE
(2, 8 = 10)

Sentirsi fiacca

Essere « rotta ».

Alfa del Centauro

SOLUZIONE: la creatura = laceratura

SPOSTAMENTO A FRASE
(8 = 1, 7)

E poi ti meravigli

Tu vivi di ripieghi solamente
e questo conta molto per la gente.

Capistrano

SOLUZIONE: orlatore = l'oratore

tera o di una sillaba. Esempi: moscAio - mosAico; Pareggio - arPeggio; re caldeO - Ore calde; GOmitolo - mito.loGO.

In sostanza, lo spostamento è una forma di anagramma (v.) che, per le anzidette caratteristiche, viene designato con un termine appropriato, a vantaggio del solutore. Inoltre, mentre nell'anagramma le combinazioni possono essere anche tre o più, nello spostamento esse non possono essere ovviamente che due.

Lo spostamento o metatesi viene presentato esclusivamente con diagramma numerico, ossia con una cifra tra parentesi indicante il numero delle lettere che compongono una delle due parole che formano il gioco.

Negli spostamenti su frasi, il diagramma numerico dà le cifre, separate da virgole, che indicano il numero delle lettere che compongono ciascuna delle parole facenti parte delle frasi stesse. Ecco i diagrammi degli esempi dati all'inizio: moscaio, mosaico (7), pareggio, arpeggio (8), re caldeo, ore calde (2,6 - 3,5); gomitolò, mitologo (8).

Come si vede, dunque, il diagramma numerico, esattamente come per lo scambio (v.) non chiarisce al solutore né la posizione in cui la lettera o la sillaba si trova nella parola o frase di partenza, né la posizione in cui la lettera o la sillaba si trova nella parola o frase che da quella deriva (qualche volta le riviste chiariscono se si tratta di metatesi di consonante o di vocale).

Nelle riviste popolari le parole facenti parte della combinazione vengono spesso indicate con diagrammi letterali (e cioè con le x al posto delle lettere) inserite nel testo del gioco.

Lo spostamento o metatesi presenta alcune sottospecie, che suddividiamo, per la trattazione, in due singoli gruppi:

A) Spostamenti in cui ambo le parti o una di esse sono parole;

B) Spostamenti in cui ambo le parti sono frasi.

* * *

A) Spostamenti in cui ambo le parti o una di esse sono parole

1) Spostamento o metatesi (senz'altra aggiunta). Esempi: Aironi, ironiA; cArestia, crestAia. Esempio sillabico: CAbalisti, balistiCA.

2) Spostamento a frase: si ha quando si parte da una frase per giungere ad una parola o viceversa. Esempio: storia turPe, storPiature. Esempio sillabico (a senso continuativo): L'Amata,

maLAta.

B) Spostamenti in cui ambo le parti sono frasi

Vi è una sola categoria detta frase a spostamento. Esempi: stato neRvoso - stRato nevoso; Agente nemica - gente Anemica. Esempio sillabico: PREdoni feriti - doni PREferiti.

* * *

Analogamente allo scambio (v.), lo spostamento si può combinare con il meccanismo della sciarada (v.), dando origine a quattro schemi enigmistici abbastanza frequentemente presentati dagli autori (con diagr. numerici):

1) Sciarada a spostamento: si pongono due parole (parti) l'una di seguito all'altra e si procede quindi allo spostamento di una lettera dall'una all'altra parte, giungendo così ad ottenere una terza parola, detta totale. Esempi: Bimbe + re = imberBe; piRa + stella = piastRella; gatta + capRo = gRattacapo; acque + scienza = acquiescenza.

2) Sciarada a spostamento con parte o parti (primo, secondo, ecc.) a frase: si ha quando una delle parti o entrambe sono costituite da frasi. Esempio: Carso - la « E » = casolare.

3) Sciarada a spostamento a frase: si ha quando le parti formano tra loro una breve frase. Esempio: mar NEro - marroNE.

4) Frase a sciarada a spostamento: si ha quando il totale, anziché da una parola, è costituito da una frase. Es.: manTi + carota = manica roTta.

5) Frase doppia a spostamento: si ha quando le parti formano fra loro una breve frase ed il totale è pure costituito da una frase.

Esempi: lesto vigiLe - le stovigLie; viTa di sante - via diSTante. Esempio sillabico: RE Odoacre - OdoRE acre.

* * *

Una forma del tutto particolare dello spostamento è il cosiddetto spostamento d'accento. Si tratta dello schema enigmistico che presenta una parola od una frase derivante da altra parola o frase per semplice cambiamento della posizione dell'accento in seno alla parola di partenza o degli accenti in seno alla frase (idem). Esempi: pànico, panico; principi, princìpi.

* * *

Lo spostamento o metatesi e la sciarada a spostamento sono schemi che abbastanza frequentemente compaiono nelle riviste classiche e popolari. Seguono alcuni esempi svolti.

SPOSTAMENTO (5)

Ama...

... ogni simile
il suo simile.

Dàmeta

SOLUZIONE: sosia = ossia

SPOSTAMENTO A FRASE
(A SENSO CONTINUATIVO)*Segnalazioni...*

Se la gallina, a un tratto,
grida il suo coccodè,
si può star certi che
oo oo ooooo ha fatto!

Fioretto

SOLUZIONE: un ovo nuovo.

SPOSTAMENTO SILLABICO A FRASE
(8 = 4, 2, 2)*Fra attore cane e capocomico*

— Se mi fa fare certe parti, io parto...
— E allora... faccia lei da Enrico quarto!

Il Valletto

SOLUZIONE: divisore = viso di re.

FRASE A SCIARADA A SPOSTAMENTO
(5, 6 = 6, 5)*Le stangate della suocera*

Scendon giù per le spalle... e poiché spesso
al proverbial bastone lei accoppiasi...
se alza il gomito lui passa da fesso!

Il Valletto

SOLUZIONE: manti, carota = manica rotta

FRASE A SPOSTAMENTO

Alla moglie e alla figlia

Mie care, per aver l'appartamento
proprio, lucente, lindo, levigato,
lavorate con quell'accanimento
delle negre vendute sul mercato
e, invece di padrone quale siete,
voi ooooooo ooooo oooo vi rendete.

Pure, se a voi talenta sfacchinare,
non discuto su simile argomento;
ma se poi mi chiedete di comprare
un auto da « seimilacinquecento »
allor vi dico: è un desiderio pio;
la oooooo ooooo ooooo ce l'ho io!

Longobardo

SOLUZIONE: schiave della casa = chiave della cassa.

FRASE (DOPPIA) A SPOSTAMENTO
(4, 2, 5 = 3, 8)*Gioconda De Vito*

Che perfezione! quale esempio tipico
in quelle note in virtuosismi innumeri
e che trasporti in lei! ripenso già
Stradella (ti ricordi?) un pezzo in la.

Lemina

SOLUZIONE: vita di sante = via distante

FRASE (DOPPIA) A SPOSTAMENTO
(ooooo oooOoo = oo oooooooOo)*Il primo della classe e gli altri*

È svelto, attento ed anche urbano infatti,
ma gli altri sono piatti.

Longobardo

SOLUZIONE: lesto vigile = le stoviglie

FRASE A SPOSTAMENTO SILLABICO
(6, 5 = 4, 7)*Stanza mobiliata a doppio uso*

Tal posto ove si fan sedute il dì,
magari a coppie, e dove mi addormento
di notte, un po' malcomodo altresì,
non è affatto di pieno gradimento.

Longobardo

SOLUZIONE: divano letto = vano diletto

FRASE A SPOSTAMENTO SILLABICO
(7, 7 = 5, 9)*Le ricerche nucleari*

Non ci cacciam nel campo che, vastissimo,
soltanto a pochi eletti è riservato;
dove, in sostanza, tra apparecchi splendidi,
taluni anche il cervello han consumato.

Marac

SOLUZIONE: immensa bandita = mensa imbandita

Zeppa

Dal nome **NAPOLEON** si possono ottenere, togliendo via via una lettera, le seguenti parole greche: **APOLEON, POLEON, OLEON, LEON, EON, ON**, che, messe nel giusto ordine, danno la seguente frase: « Napoleon on oleon leon con apoleon poleon », che vuol dire: « Napoleone, il leone dei popoli, andava distruggendo le città ».



GUGLIELMO JACOBUCCI Napoli



Dr. FILIPPO BASLINI Milano

Tutti gli ex-libris pubblicati in questo volume sono opera del già citato pittore Bazzi.

Zeppa

La zeppa (o aggiunta) è lo schema enigmistico che presenta due parole o frasi, la seconda delle quali derivante dalla prima per aggiunta di una lettera o di una sillaba. Esempi: scarpa, sciarpa; polla, cipolla; tabella, età bella e via dicendo.

La zeppa non è altro, in definitiva, che uno scarto rovesciato e tecnicamente si può dire che lo schema della zeppa non è che il reciproco di quello dello scarto *v.* Ad esempio, sciarpa, scarpa è uno scarto, scarpa, sciarpa, una zeppa. Gli autori scelgono naturalmente l'uno o l'altro schema a seconda che vogliono svolgere per prima la parola più lunga oppure la più breve.

La zeppa (o aggiunta) viene, come lo scarto, presentata in ogni caso con diagramma numerico, ossia con cifre poste tra parentesi indicanti il numero delle lettere della parola di partenza e quello delle lettere della parola ottenuta mediante la zeppa stessa. Trattandosi di frasi, le cifre indicano il numero di lettere di ciascuna delle parole facenti parte delle frasi stesse, separate da virgole. Ecco i diagrammi degli esempi dati più sopra: scarpa, sciarpa (6 - 7), polla, cipolla (5 - 7), tabella, età bella (7 - 3, 5). Il termine zeppa tuttora sussiste accanto a quello più moderno di aggiunta soltanto nel caso in cui si voglia indicare l'inserimento di una lettera o di una sillaba nel corpo di una parola o di una frase. Si hanno pertanto (cfr. la trattazione dello scarto):

- 1) la zeppa (senz'altra specificazione). Esempio: mastro, maestro;
- 2) la zeppa sillabica (senz'altra specificazione). Esempio: predizione, predilezione;
- 3) la zeppa a frase: si ha quando da una parola si ottiene una frase. Esempio: tipaccio, ti piaccio;
- 4) la zeppa sillabica a frase: come il n. 3, salvo che, anziché una lettera, si aggiunge una sillaba. Esempio: religioso = re litigioso;
- 5) la frase a zeppa: si ha quando da una frase si ottiene un'altra frase. Esempio: l'oste chino, lo stecchino;
- 6) la frase a zeppa sillabica: come il n. 5 salvo che, anziché una lettera, si aggiunge una sillaba. Esempio: la carena, l'amica rena.

Una forma tutta particolare di zeppa è quella che consiste nel raddoppiare una lettera (per lo più consonante). Tale gioco viene comunemente desi-

gnato col nome di raddoppio (di consonante o di vocale). Esempio: contesa, contessa; corte, coorte. È stata raramente presentata anche la frase a raddoppi (uguali). Esempio: ò tanta sete, ottanta sette.

* * *

Quando la zeppa riguarda una lettera o una sillaba situata all'inizio ad alla fine di una parola o di una frase essa assume generalmente il solo nome di aggiunta. Si hanno pertanto:

- 1) l'aggiunta iniziale (senz'altra specificazione). Esempio: mento, amento;
- 2) l'aggiunta iniziale sillabica. Esempio: vello, rovello; mento, armento;
- 3) l'aggiunta finale (senz'altra specificazione). Esempio: rada, radar;
- 4) l'aggiunta finale sillabica. Esempio: trotto, trottoia;
- 5) l'aggiunta iniziale o finale a frase: si ha quando essa dà origine ad una frase. Esempi: tabella, età bella; festival, fè stivale;
- 6) l'aggiunta iniziale o finale sillabica a frase: come il n. 4, salvo che, anziché una lettera, si aggiunge una sillaba. Esempio: l'amo, la mora;
- 7) frase ad aggiunta iniziale (raramente presentata in forma sillabica): si ha quando da una frase se ne ottiene un'altra. Esempio: asino d'oro, gas inodoro;
- 8) frase ad aggiunta finale (idem idem): vale quanto si è detto per il n. 7. Esempio: la vita con te, l'avita contea.

* * *

Concludiamo la trattazione della zeppa, accennando brevemente alla forma reciproca dello scarto successivo *v.* detta zeppa o aggiunta successiva (di lettera o sillaba). Esempio: rea, resa, fresca, fresca. Esistono anche l'aggiunta iniziale successiva, esempio: Ero, cero, acero, macero e l'aggiunta finale successiva, detta anche parola progressiva. Esempio sillabico: cocco, coccolone, coccolone.

Forme a frase non ci risulta siano state presentate dagli autori.

NOTE

1) Come si è visto, l'unica forma di zeppa che non possa considerarsi, a rigore, reciproca della corrispondente forma di scarto è la zeppa a frase, in cui da una parola si giunge ad una frase aggiungendo una lettera; nello scarto a frase, invece da una parola si giunge ad una frase, scartando una lettera. Non si può, quindi, quanto meno all'uso, parlare di reciprocità.

2) Le sciarade a zeppa uguali, reciproche del biscarto *v.* non sono state sino ad oggi presentate dagli autori che molto raramente (es.: pia, divota = pila di Volta);

ZEPPA (5, 6)
Scuole superiori

Ottobre

È l'apertura, si dà inizio ai corsi,
v'è cambio di saluti, scoppietto
di voci amiche in familiar brusio:
e poi tocca sentir certi discorsi!

Luglio

È la chiusura! Triste riunione.
In trepidante aspettazione dei punti
son le labbra serrate, e pei congiunti
si teme una spiacevole impressione.

Fosco

SOLUZIONE: stura, sutura

AGGIUNTA INIZIALE (7 - 8)
Rottura di fidanzamento

È, grosso modo, una mancata cotta.

Don Palletto

SOLUZIONE: rudezza, crudeltà

AGGIUNTA INIZIALE (6 - 7)
Seguendo il mio favorito

Guarda: è in testa!... Vittoria!

L'Istriano

SOLUZIONE: occhio, cocchio

AGGIUNTA INIZIALE (4, 5)
Anacreontica

Il vino spumante già dunque è versato;
qual placida calma discesa è sul mare.

Riprendo la lira e dolce la tocco:
un canto segreto al mio bene adorato.

Alfa del Centauro

SOLUZIONE: varo, avaro

AGGIUNTA INIZIALE (6, 7)
Un temuto bandito

Fa parte della banda certamente,
e di questa è un notevole esponente;
benché più volte sia stato attaccato,
un osso quasi sempre si è mostrato.

Biondello

SOLUZIONE: ottone, bottone

ZEPPA A FRASE
Tramonto

La mia vita è quasi spenta;
più di nulla mi compiacio;
oooo ooooo, ooooooooooooo,
e non so più quel che faccio.

Mafalda

SOLUZIONE: sono lenta; sonnolenta

ZEPPA A FRASE
Ad un maldicente

Oò ooooooooo è il tuo dire e sconvenevole
che oooooooooo converrà restartene.

Rabicano

SOLUZIONE: sì lezioso; silenzioso

FRASE A ZEPPA (2, 4 = 1, 6)

Autolesionista

Ma il punto è proprio qua: per punizione
percuotevasi forte il capoccione.

Ascanio

SOLUZIONE: la rete = l'ariete

ZEPPA DI VOCALI UGUALI
A FRASE (7 - 4, 5)

Caro ideal

Sempre in me vive e pallido l'aspetto...

Piripicchio

SOLUZIONE: viscere, viso cereo

FRASE A ZEPPE UGUALI (7, 5 = 8, 6)

Rustico compagno di caccia

Qual compagno di caccia, esso è perfetto:
è un tipo molto ruvido e villosa,
è un amico, s'intende, e dir non oso
che fedele non sia, sincero e schietto...

Ma alle volte si urtante è risultato
da fare rimanere senza fiato.

Longobardo

SOLUZIONE: spinone leale = spintone letale



FRASE A ZEPPE UGUALI (4, 7 = 5, 8)

L'Alberto nazionale

Fa lacrimare — tanto è irresistibile —
e sussultare fino nei precordi
quel (« Mamma che impressione ») singolare
parlar di Sordi.

Secco ed asciutto. E il fatto di calcare
su certi piani e forti ben si afferra
là ove non è protagonista ultimo:
« La Grande Guerra ».

Pat

SOLUZIONE: caso pietoso, Carso pietroso

INDICE

Che cos'è l'enigmistica	pag. 5	gramma)	pag. 41	Polisenso (v. Bisenso)	pag. 56
Anagramma	pag. 11	Frase doppia (v. Sciarada)	pag. 41	Quadrato (v. Giochi Geometrici)	pag. 56
Antipodo	pag. 18	Frase palindroma (v. Antipodo)	pag. 41	Rebus	pag. 56
Bifronte	pag. 19	Giochi di enigmistica popolare	pag. 41	Scambio	pag. 64
Biscarto (v. Scarto)	pag. 20	Giochi geometrici	pag. 42	Scarto	pag. 65
Bisenso	pag. 21	Incastro	pag. 43	Sciarada	pag. 71
Bizzarria	pag. 22	Indovinello	pag. 47	Sciarada alterna	pag. 74
Cambio	pag. 23	Intarsio	pag. 51	Sciarada progressiva (v. Scarto)	pag. 75
Cerniera (v. Scarto)	pag. 24	Logogrifo	pag. 54	Sciarada regressiva (v. Scarto)	pag. 75
Crittografia	pag. 25	Lucchetto (v. Scarto)	pag. 55	Spostamento o Metatesi	pag. 75
Cruciverba	pag. 33	Metanagramma	pag. 55	Zeppa	pag. 78
Domanda bizzarra (v. Bizzarria)	pag. 34	Metatesi (v. Spostamento)	pag. 56		
Enigma	pag. 34	Parole incrociate (v. Cruciverba)	pag. 56		
Falso derivato	pag. 40				
Frase anagrammata (v. Anagramma)					

ELENCO ALFABETICO DEGLI PSEUDONIMI APPOSTI AI GIOCHI PRESENTATI IN QUESTO VOLUME, CON I COGNOMI DEGLI AUTORI AD ESSI CORRISPONDENTI

ADAMANTE - C. Penso; ADAMANTINO - F. Lagazzi; ADELINA ROMEO - v. Favolino; ADRIANO - A. Benini; AFFRO (L') - G. De Luik; L'ALABARDIERE - G. Tieni; ALCI-DE - E. Pessina; ALFA DEL CENTAURO - v. Dàmata; ALFIERE DI RE (L') - A. Rastrelli; AMBRA - A. Ambrosi; AMLETO - L. Migliori; ANTIPATICO (L') - L. Perris; ANTRO - A. Troncone; ARAMIS - R. Fineschi; ARCHIMEDE - D. Curtale; ARCO (L') - C. D'Albertis; ARGANTE - D. Argentieri; ARGENTINO (L') - P. Revello; ARGONAUTA (L') - P. Luraschi; ARISTARCO - F. Colla; ARNALDO DA BRESCIA - C. U. Stefani; ARONTA - A. Baracchini; ARTASERSE - v. Giusto; ARTU' - v. Nembrod; ASCANIO - L. Guidotti; AURA - Laura Vitali; BAJAMONTE - C. Varola; BARBERO - F. Barberi; BELFAGOR - F. De Vecchi; BERTINO - A. Machiavelli; BICE DEL BALZO - A. Vescevi; BIONDELLO - R. Mencia-raglia; BISIACCO (IL) - A. Borsetti; BOEZIO - E. Ferrato; BUFFALMACCO - V. Calduzzi; BULGARO (IL) - R. Bulgarelli; CAPISTRANO - G. Giannoni; CAPORALE DI CUCINA - E. Manfredini; CARCAVAZ - C. Cavazzuti; CARNEADE - A. Masi; CASTEL DRAGONE - G. Ogno; CENERENTOLA - Liliana De Lorenzi; CHANTECLER - v. Nembrod; CHIOMATO (IL) - V. Bassi; CIELO D'ALCAMO - F. Baslini; CIAMPOLINO - C. Pardera; CINICO (IL) - G. Bosi; CIRIACO DEL GUASCO - E. Gioacchini; CONTE DI FOMBRONE (IL) - v. Fosco; CUCULO - v. Neofitone; DADO - D. Donzelli; DAMETA - G. Jacobucci; DAMONE - A. Onniboni; DE LAPI - P. Camandona; DIANA D'ALTENO - Evangelina Petrini; DON ABBONDIO - F. Natali; U. Pavolini - DON BARTOLO - A. Natali; DON PABLO - P. Di Pietro; DRAGOMANNO (IL) - D. Capezzuoli; DRUIDO (IL) - G. Belli; DUCA BORSO (IL) - A. Santi; DUE DI PICCHE (IL) - A. Ziccheddu; DURINDANA - L. Cecchetti; ECAM - E. Campionovo; EL BEN - E. Benetti; ERIDANO - E. Lovazzano; ESTENSE (L') - B. Makain; EUROPEO (L') - G. Pincherle; EZECHIELLO - L. Selmo; FACHIRO (IL) - C. Scurto; FAG - v. Pastorello (II); FALCONIERE (IL) - D. Falconi; FANTASIO - V. Carpani; FANTOMAS - Maria Luisi; FARFARELLO - A. Angeli; F. Fulgonio; FAVOLINO - M. Daniele; FIDENTINO (IL) - G. Podestà;

FILOMELO - C. Filocamo; FIORENZO - F. Consortini; FIORETTO - E. Fiori; FJODORO - M. Cassuto; FLASI - F. Siddi; FLORENZIA - Adele Casoni; FOSCO - B. Foschini; FRA BARBETTA - U. Barengi; FRA DIAVOLO - M. Cavalli; FRA GIOCONDO - P. Benatti; FRA LUT' - L. Frateschi; FRA NINO - F. Zunino; FRA RISTORO - D. Riva; FRA RUBIZZO - U. Giavani; FRATE MAGLIO - L. Di Marco; FRONZOLINO - L. Maffei; GAGLIARDO (IL) - C. Gagliardi; GAJETTA - U. Medici; GALEAZZO - F. Monteverde; GARISENDO - A. Bertani; GERARDO DI BORNEL - P. Giglioli; GERDET - G. D'Ettore; GIGI D'ARMENIA - L. Santucci; GIUPIN - G. A. Pinto; GIUSPO - G. Porcelli; GIVA - G. Vasè; GIUSTO - G. Tollis; GRANDUCA CIRILLO (IL) - G. Morbelli; GUISCARDO (IL) - G. Scano; IBLETO - E. Corfini; IPPONATTE - C. Montuori; ISOTTA DA RIMINI - B. Farroni; ISTRIANO (L') - G. Svich; IYAVIC - E. Cicavi; KRIPOTOS - v. Re Enzo; LACERBIO - A. Lolli; LANCIOTTO - P. Marucchi; LEANDRO - G. Dilena; LEMINA - Alma Lambertini; LEOPARDO - G. Sardi; LIGUSTICO - A. Valenti; LILIANALDO - A. Nugnez; LONGOBARDO - C. Strazza; LORD MINIMUS - G. M. Sambrotto; LUCE - L. Celli; LUCIO - L. Giglioli; LUPINO (IL) - G. Pulli; MAFALDA - Matilde Capotondi; MAGO VERRI (IL) - M. Grivel; MAJOR - P. Coluccio; MANCINO (IL) - C. Farina; MANDARINO (IL) - C. A. Caracciolo; MANNESCO - F. Mancini; MARAC - M. Acunzio; MARGHERITA - Margherita Picci Pellini; MARGO' - G. Marchetti; MARIN FALIERO - M. Dinucci; MARMÌ - M. Micalella; MARMUS - v. Troviero (II); MELISENDA - M. Bartoli; MICINO - E. Cimino; MINISTRO SAVERIO - M. Trevissoi; MIRTILLO - G. Rigoni; MOMC - v. Cielo d'Alcamo; MORDREC - G. Tiberio; MORINA (LA) - Maria Chiocea Sartori; MORO (IL) - P. Sartori; ODISSEO - G. Cattaneo; OSANNA - v. Re Enzo; NANO PUCCIO - G. Petrucci; NELLO - F. Amodei; NEMBROD - A. Gallina; NEOFITONE (IL) - G. Chiallamberto; NIDFO - N. De Focatis; NOCCHIERO (IL) - S. Canepa; NOSTROMO (IL) - G. Garizzo; PAGGIO VANNI - G. Papi; PAGOLO DA LARI - V. Giannessi; PAN - A. Parentin; PAOLINO - P. Ogheri; PARACELSO - C. Della Pergola; PARE - v.

Argentino (L'); PARIA (IL) - P. Ariani; PARISINA - Maria Fagnani Failla; PASTORELLO (IL) - F. Giovannini; PAT - P. Todoros; PELIGNATE (IL) - S. Madonna; PENNA NERA - G. Barengi; PERSIANO (IL) - D. Del Duca; PICO DELLA MIRANDOLA - G. Rossi; PI GRECO - v. Duca Borso (II); PIRIPICCHIO - G. Santi; PISEL - Pia Selmo; PRINCIPESSA LONTANA (LA) - Giusta Fermi; RABICANO - B. Favilla; RENZO - E. Cavallaro; RENATO IL DORICO - R. Zaccagnini; ROCCABRUNA - E. Zannini; RONDINE BRUNA - G. Moro; ROSSANA - Maria Mattioli; SANCALASPI - S. Cali La Spina; SCEICCO (LO) - U. Galasso; SEBEZIO - v. Favolino; SER BRUNETTO - A. Campogrande; SER BERTO - S. Bertolotti; SER CIA' - R. Cerasi; SER DURANTE - v. Garisendo; SER JACOPO - G. Bozzani; SER LO - A. Conti; SER LUCO - C. Gerini; SIMON MAGO - C. Bartolini; SIMULET D'OIK - P. Simoletto; SOLDATINA - v. Duca Borso (II); SOLERTE (IL) - U. Parenti; STELIO - G. Chiocea; STELLA D'ITALIA (LA) - Amneris Santini; TAMERLANO - C. Rosa; TANCREDI - v. Nello; TEOFILO DA RODI - A. Rodinò; TIBURTO - R. Santini; TIZIO - E. Pacenti; TOP - I. Sartori; TRAIANO - D. Agostinelli; TREWAL - W. Galli; TRISTANO - L. Nannipieri; TROVATORE (IL) - D. Provenzal; TROVIERO (IL) - M. Musetti; UGO D'ESTE - A. Brunelli; VAGLIANTINO - v. Dragomanno (II); VALLETTO (IL) - A. Vitali; VERONESE (IL) - F. Coccia; VIAN DANTE (IL) - D. Venditti; VINICIO - V. Ferrari; VIO - L. Tissot; VITTORINO DA MESTRE - A. Rocchetto; WERTHER - G. Mendozza; ZELCA - Zelma Querzoli; ZOROASTRO - G. A. Rossi.

I giochi riportati come esemplificazione degli schemi enigmistici sono stati presi dai seguenti periodici di enigmistica classica: *La corte di Salomone* (Torino), *Fiamma perenne* (Pisa), e *Bajardo* (Messina), tutte cessate da qualche anno, *Penombra* (Corso Diaz 38, Forlì), *Il labirinto* (Via S. Erasmo 3, Roma), *Le stagioni* (Via Roma 256, Napoli), *Aenigma* (Asilo Garbarino 16/A 20, Genova).

