

inCAMPER 2005 - 2009

132 gennaio/febbraio 2010
Esemplare gratuito fuori commercio

M. Navona e G. Riva



L'enigmistica in inCamper

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI

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

a cura di *Pippo* (Giuseppe Riva) e *Nam* (Mauro Navona)

novembre 2009

SOMMARIO

L'indovinello	4	I 'geometrici' crittografici	44
La sciarada	7	Mnemoniche... col personaggio	47
L'anagramma	10	Il sale, le sale o... egli sale?	48
Il palindromo	16	Anagrams = ars magna	49
Bifronte e antipodo... i parenti	17	S(')ignora che s(')offre	50
Cambi, scambi e spostamenti	19	Falegnameria enigmistica	50
Scarti e zeppe	20	Specialisti in... indovinelli	52
Crittografie pure e mnemoniche	22	Sinonimi e perifrasi	53
Sinonimiche perifrastiche	25	Sciarade d'ogni tipo	54
Crittografie a frase	26	Passato e futuro nel rebus	55
I giochi crittografici	26	L'enigma moderno	56
La sciarada incatenata	28	Crittografie semplici	57
La sciarada alterna	28	Anagrammi per tutti i gusti	58
L'incastro	29	Un cruciverba... minimo	59
L'intarsio	29	Cambi soliti e insoliti	60
Il lucchetto	31	Epigrammi e bozzetti	62
La cerniera	32	Enigma ed umorismo	63
Il biscarto	32	Dal rubino al rubinetto	64
Il rebus	34	La polenta nella pentola... ..	66
I falsi derivati	40	Una lettera per esposto	67
Le crittografie sillogistiche	41	Sillogismi crittografici	69
Crittografie onomastiche	41	Combinazioni multiple	70
Onomanzie	42	Tutto il calcio	71
Il bisenso	43	Giochi in versi	72
La cernita	44	Crittografie	73

Questa è la raccolta degli articoli pubblicati sulla Rivista bimestrale "inCAMPER", dal n. 102-2005 al n. 130-2009. Per qualunque richiesta o curiosità sull'enigmistica classica potete scrivere a *Pippo* (giuseppe.riva@tiscali.it), oppure a *Nam* (navonamauro@libero.it).

IT CAMPER

133 marzo/aprile 2010
Esemplare gratuito fuori commercio



ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

36

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Eccoci con una nuova "rubrica" che consentirà di conoscere e gustare un passatempo sano, economico e intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno in vacanza anche della famiglia in autocaravan.

L'enigmistica è davvero una forma di cultura e di salute, perché molto adatta ad occupare proficuamente una parte del tempo libero, ampliando le conoscenze e stimolando l'intelligenza e il ragionamento.

L'obiettivo è far conoscere, con gradualità e semplicità, l'"Enigmistica classica". Numerosi esempi affiancheranno le necessarie spiegazioni teoriche e non mancheranno cenni storici su giochi, fatti e personaggi. In ogni puntata ci saranno curiosità, notizie utili... e si darà naturalmente spazio agli interventi dei lettori che saranno coinvolti come solutori nonché a volte sollecitati come autori. E' nell'enigmistica 'classica' e tra i suoi giochi che cercheremo di accompagnarvi durante questo piacevole viaggio insieme.

L'ENIGMISTICA 'CLASSICA'

Uno dice "enigmistica" e tutti pensano alle decine di settimanali che si vedono ogni giorno nelle edicole. Non hanno torto, perché a milioni comperano queste riviste e trovano in esse un dilettevole passatempo e uno stimolo alla logica e alla ricerca.

In contrapposizione a questa che possiamo definire, senza alcun intento spregiativo, "popolare", c'è però un'altra "enigmistica" che viene chiamata "classica", senza alcuna pretesa di 'aulicità' o 'perfezione'. Si tratta di un'enigmistica più elevata, diciamo pure più difficile, ma soprattutto 'diversa'. Il numero di praticanti è di gran lunga minore, così come le riviste che, con cadenza mensile o bimestrale, si ricevono solo in abbonamento.

Enigmistica 'diversa', abbiamo detto; segnaliamo allora subito una prima 'diversità', e lo facciamo riferendoci al gioco più conosciuto e praticato: le parole incrociate.

Ecco le possibili definizioni che un settimanale 'da edicola' darebbe per individuare le corrispondenti parole da inserire nelle schema di un cruciverba:

Indagine su una salma:	AUTOPSIA
Nubili attempate:	ZITELLONE
Separazioni tra coniugi:	DIVORZI

Ecco invece come potrebbe definire le stesse parole una rivista di enigmistica 'classica' (nelle quali però il cruciverba è presente molto di rado):

L'esame di stato:	AUTOPSIA
Sole al tramonto:	ZITELLONE
Le divisioni degli Stati Uniti:	DIVORZI

Si notino, in queste ultime, i perfetti 'bisensi' racchiusi nelle parole "stato" (nazione / chi è vissuto), "sole" (sostantivo singolare / aggettivo plurale), "divisioni" (unità militari / separazioni) e "stati uniti" (nazione dell'America / sposati), e i netti cambiamenti di significato delle parole "esame" e "tramonto".

Il 'bisenso' è appunto uno degli elementi che differenziano le due forme di enigmistica e che, come vedremo già in questa puntata, caratterizza quasi tutti i giochi dell'enigmistica 'classica'.

L'INDOVINELLO

Iniziamo ovviamente con il gioco di più immediata e facile comprensione, l'Indovinello. Da sempre l'uomo si è divertito a giocare con i doppi sensi e la nostra lingua ita-

liana offre, a questo proposito, moltissime possibilità grazie alla grande ricchezza del suo vocabolario e alla ambivalenza di tante sue parole.

L'indovinello è una breve composizione in versi (di solito da 1 a 6) con uno svolgimento 'leggero', epigrammatico, spesso con una punta di humour. Il gioco si articola su due diversi piani di lettura: uno apparente, che si riferisce all'argomento introdotto dal titolo, e uno reale, quello cioè relativo al vero soggetto di cui l'autore intende parlare e che il solutore deve individuare.

CURIOSITÀ SULL'INDOVINELLO

IL SEME

L'espressione più antica della lingua italiana, e certamente il primo seme dell'enigmistica, è ritenuta questa frase, nota come indovinello veronese, scritta in un 'orazionale' sicuramente anteriore all'anno 732 conservato alla Biblioteca Capitolare di Verona:

**"Boves se pareba/Alba pratalia araba
Albo versorio teneba/Negro semen seminaba".**

Giudicata col linguaggio di oggi, il senso apparente è un "inno italico al lavoro dei campi" mentre il soggetto reale, cioè la soluzione, sarebbe "la scrittura" o "lo scrivente".

NEGLI ALTRI PAESI

Nei viaggi all'estero, per approfondire l'argomento e, magari, comunicarci delle scoperte, occorre ricordare che l'indovinello si chiama:

- in francese devinette,
- in spagnolo adivinanza,
- in tedesco rätsel,
- in inglese riddle,
- in portoghese adivinha,
- in romeno ghicitoare,
- in russo zagadka,
- in bulgaro gatanka,
- in serbo-croato zagonetka,
- in maltese 'nzertatura,
- in ebraico hida.

L'INDOVINELLO FAMOSO

Ecco un primo esempio, divenuto ormai famoso, pubblicato nel 1948 sulla rivista "Penombra" da *Il Mancino*, pseudonimo dell'emiliano Cesare Farina (gli enigmisti amano celarsi dietro pseudonimi più o meno estrosi, ma di ciò parleremo ancora):

LA NONNA

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

Il soggetto apparente, descritto in modo scorrevole, essenziale e preciso è la nonna, che "fa tardi alla sera lavorando con l'ago per riparare le mutande (sostantivo) rotte (aggettivo)".

La soluzione del gioco è **la bussola**, "il cui ago tende al Nord (mezzanotte), per correggere le rotte (divenuto ora sostantivo) quando queste mutano (ora verbo)".

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

L'INDOVINELLO BREVISSIMO

L'indovinello è uno dei cosiddetti giochi 'brevi', ma a volte è... brevissimo; ecco un bell'esempio in un solo verso del *Valletto* (Aldo Vitali di Bologna, ma veronese di nascita, famoso indovinellista degli anni '60 e '70):

A CHI MI ESALTA

La palma a me? Ripeto qua: anche meno!

In poche, scorrevoli parole sono magistralmente contenuti ben quattro bisensi: "palma", "ripeto qua" (= qua qua), "anche" e "meno": e chi può essere se non **l'anatra**? Non avete capito il finale?

E' il pezzo forte del gioco: "dimeno le anche"!

LA MAESTRIA DEI GRANDI ENIGMISTI

Ecco un altro indovinello, frutto della maestria di uno dei più grandi enigmisti del '900, *Marin Faliero* (Marino Dinucci, di San Giuliano Terme).

DALLE MEMORIE DI UN DIPLOMATICO

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

La soluzione è, come avrete certamente capito, **il battesimo**, ma rileggete ancora i quattro versi, individuando e gustando i tanti, più o meno marcati, bisensi.

I GIOCHI DEL VALLETTO

Continuiamo il nostro viaggio, ancora con due giochi del *Valletto*; ora però che gli esempi precedenti hanno chiarito il meccanismo risolutivo ci limitiamo a qualche aiuto lasciandovi la soddisfazione di arrivare alle soluzioni che troverete comunque, capovolte, a piè di pagina.

1) CICLISTA SFORTUNATO

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

Occorre pensare a qualcosa che, quando è utilizzato, "comincia un viaggio", "si distacca dagli altri" con una "foratura" e, a volte, "cade" a causa della "gomma posteriore" che "non tiene".

2) LO SCAPOLONE SI E' RAVVEDUTO

In un modo o nell'altro ero certissimo
che si sarebbe anch'egli coniugato:
star solo all'infinito era impossibile,
sono i tempi che l'hanno trasformato.

La quartina sembra parlare di un single pentito, ma pensando ai modi, ai tempi, alla coniugazione, all'infinito, non dovrebbe essere difficile capire di cosa in realtà l'autore parla.

DUE INDOVINELLI DA RISOLVERE

Ecco infine altri due indovinelli da risolvere... uno ancora con qualche suggerimento e l'altro con le sole vostre forze. Non dimenticate che occorre sempre cercare di capire, individuando bisensi o anche semplici cambiamenti di significato, che cosa sottintende l'autore mentre, portando fuori strada, parla d'altro.

In questo indovinello *Fra Ristoro* (Diego Riva, di Sassuolo) ricorda, nel senso apparente, l'indimenticabile "Campionissimo" del passato.

3) FAUSTO COPPI

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

Per la soluzione dovete pensare soprattutto agli altri significati di "cotta", "traguardi", "primati", ed infine al fatto che "nessuno gli è uguale" perché... lui è unico!

In quest'altro gioco, un simpatico 'quadretto' politico magistralmente tratteggiato da *Il Duca di Mantova* (Giorgio Martinelli, di Mantova), l'autore nasconde un oggetto comunissimo...

4) L'ONOREVOLE E' IMPAZZITO

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

Aspettiamo le vostre e.mail, da indirizzare a Nam (namonam@alice.it) o Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it), per leggere i vostri commenti e le domande utili a migliorare il nostro viaggio tra i giochi enigmistici.

**NOTIZIE UTILI - TRE PUBBLICAZIONI
SULL'ENIGMISTICA CLASSICA**

Titolo: Lezioni di Enigmistica

Autore: Stefano BarTEZZAGHI

Editore: Giulio Einaudi, Torino

Anno: 2001

Titolo: Dizionario Enciclopedico
di Enigmistica e Ludolinguistica

Autore: Giuseppe Aldo Rossi

Editore: Zanichelli, Bologna

Anno: 2002

Titolo: Breve antologia di giochi di enigmistica
classica

Autore: Nello Tucciarelli

Editore: Associazione Rebusistica Italiana, Roma

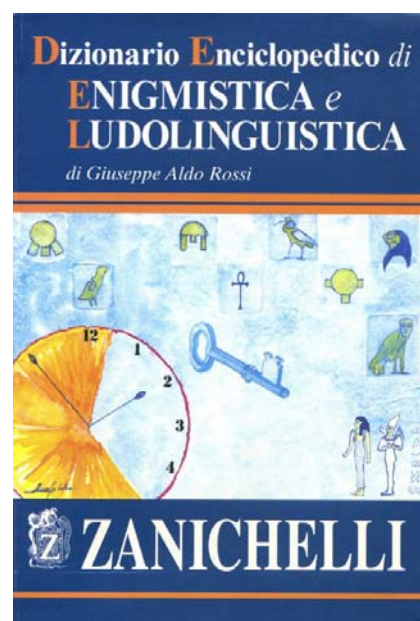
Anno: 2003

STEFANO BARTEZZAGHI

LEZIONI DI ENIGMISTICA



Grandi Tascabili Einaudi



Soluzioni degli indovinelli: 1- Il francobollo; 2- il verbo; 3- il Papa; 4 - il letto

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

VIAGGIANDO
TRA I GIOCHI ENIGMISTICI.
UN PASSATEMPO INTELLIGENTE,
CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ
PER VIVERE IL GIORNO,
IN VACANZA

109

IL VIAGGIO CONTINUA...

Dopo aver presentato il gioco enigmistico più antico e conosciuto, l'*indovinello*, proseguiamo il nostro "viaggio" nell'enigmistica classica proponendo un altro gioco, anch'esso molto noto, il cui meccanismo è leggermente più complesso ma tuttavia facilmente comprensibile.

LA SCIARADA

Pur vantando esempi nell'antichità, nella sua forma moderna la *sciarada* ha avuto origine in Francia a metà del 1700, ma è arrivata in Italia quasi cento anni più tardi. Il nome è di origine assai controversa, ma è curioso il fatto che esso stesso si presti per spiegarne il meccanismo, perché... è il 'totale' di una *sciarada*.

Scia è una parola di senso compiuto, **rada** anche; accostando queste due parole se ne ottiene una terza, **sciarada**, anch'essa di senso compiuto e del tutto indipendente dalle due che l'hanno formata.

Si noti bene quest'ultimo requisito, perché in caso contrario si commetterebbe un grave errore: l'*equipollenza* (più precisamente *identità etimologica*). Errore presente, ad esempio, nella inaccettabile combinazione **occhi + ali** = **occhiali**, dove occhi e occhiali hanno la stessa origine. Sarebbe proponibile invece, se proprio vogliamo usare... gli occhi, **gin + occhi** = **ginocchi**.

ANTENATI E CONTEMPORANEI

Dalla 'combinazione' occorre poi passare al gioco; ci limitiamo, per ora, a quelli svolti in versi ma affronteremo poi anche i cosiddetti 'giochi crittografici'.

Un esempio del 1836 mostra, solo per curiosità, come erano le sciarade dei nostri antenati enigmisti, che nascondevano le parole dello schema con i termini *primiero* (o *primo*), *secondo* (o *altro*) e *intero* (o *tutto*):

Mercé del mio *primier* chiaro è il *secondo*;
e chi del *tutto* ha più, più chiaro è al mondo.

La soluzione? *sol + di = soldi*, cioè: grazie al *sole* il *di* (giorno) è chiaro, e chi ha più *soldi*... sta bene al mondo!

Si passò poi allo svolgimento "a diagrammi", usato ancor oggi nei settimanali di enigmistica: una serie di x e y inserite nel testo sostituiscono le parole da trovare, dandone lunghezza e successione; manca però l'elemento essenziale dell'enigmistica classica, che come si è visto parlando dell'*indovinello* è il "doppio soggetto".

Oggi la tecnica di svolgimento di ogni gioco la cui soluzione coinvolge più parole o frasi è chiamata "a enigmi collegati": ogni parte dello schema costituisce un piccolo *indovinello* ma tutti i versi, e qui sta il difficile per l'autore, devono avere lo stesso senso apparente, trattare cioè in modo continuativo il tema definito nel titolo.

BREVI E BREVISSIMI

Chiariamo subito questa necessaria premessa teorica con un facile esempio.

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

OBIETTORI DI COSCIENZA

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

Il gioco si presenta come un normale indovinello, ma c'è una novità: quella parentesi, contenente i numeri $7 / 3 = 10$, costituisce il *diagramma*, presente in tutti i giochi la cui soluzione è basata su uno schema. Quei numeri stanno ad indicare che bisogna trovare due parole, una di 7 lettere ed una di 3, che sommate generano una parola di 10 lettere.

La soluzione è: **rettili** / **neo** = **rettilineo**; analizziamola attentamente insieme.

Nel primo verso si può notare il doppio senso 'naia' (servizio militare / serpente) e nel secondo verso i termini 'difetto' e 'punto' fanno subito pensare al neo; il perfetto doppio significato del vocabolo 'diritto' nel terzo verso e l'intero ultimo verso alludono infine alla parola risultante, cioè il 'rettilineo'.

L'esempio rende evidente quanto già detto, e cioè che nella **sciarada** due o più parole, dette 'parti', si uniscono per formare un'altra parola detta 'totale'; ognuna di queste parole è svolta come un piccolo indovinello in un certo numero di versi (qui i primi due definiscono le prime due parole, il terzo e quarto la parola 'totale').

Anche la sciarada, come già visto per l'indovinello, può essere svolta in un verso solo:

Sciarada (5 / 4 = 9) di Manager

TRATTATIVA DIFFICILE IN PALESTINA

Si esita... rifiutano... a tutti i costi in guerra!

La soluzione è **merce** / **nari** = **mercenari**. Da notare i doppi sensi dei verbi *esitare* e *rifiutare* e il cambio di significato di "a tutti i costi"; si noti anche che i puntini separano le tre parti dello schema.

NON SOLO DUE PARTI E NON SOLO PAROLE

Per consentirvi di familiarizzare col *diagramma*, ecco altri schemi di *sciarada*: ($4 / 4 = 8$) **bara** + **onda** = **baraonda**; ($10 = 4 / 6$) **assistenti** = **assi** + **stenti** (se ciò consente di migliorare lo svolgimento in versi, l'autore può proporre prima il 'totale' e poi le 'parti').

Non c'è un limite al numero delle 'parti' che danno luogo al 'totale': ($4 / 6 / 2 = 12$) **assi** + **curato** + **re** = **assicuratore**; ($4 / 4 / 4 / 5 = 4 \ 2 \ 4 \ 7$) **coro** + **divo** + **cibi** + **anche** = **coro di voci bianche**. Quest'ultimo esempio mostra che nello *schema* si possono utilizzare non solo parole ma anche frasi; eccone altri: ($1'3 / 5 = 2 \ 7$) **l'ara** + **gazza** = **la ragazza**; ($2 \ 4 / 3 \ 4 = 4 \ 9$) **la meta** / **gli enti** = **lame taglienti**.

Vediamo un altro esempio svolto in versi, ora con l'uso anche di frasi, commentando ancora la soluzione.

Sciarada ($1'3 / 1'4 = 9$) di Ciampolino

MATRICOLONE INTRAPRENDENTE

*Notevole il suo fegato, e il suo passo
così pesante, ma non fa mai il 'chilo'.
Non è molto capace, è modestino
ha preso appena stanza a Camerino.*

Cosa nasconde questa descrizione di uno studente universitario non molto sveglio? Nel primo verso un animale il cui *fegato* è una prelibatezza culinaria e che ha pure dato il nome a un *passo*; nel secondo una cosa *pesante* sì... ma che non raggiunge un *chilo*; infine una cosa *capace* ma *modesta*, il cui sinonimo corrisponde alla cittadina marchigiana sede di una famosa università; da **l'oca** + **l'etto** spunta, come totale, il **localetto**.

ALLA PROVA... CON QUALCHE AIUTO

Vi proponiamo ora, dandovi qualche aiuto, due di questi giochi da risolvere.

1) Sciarada (3 / 4 = 7) di Fan

LE NONNINE DELL'OSPIZIO

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

Ricordiamo che il primo verso vi darà la prima parola di 3 lettere, il secondo l'altra di 4 e che gli ultimi due versi nascondono il 'totale', cioè la parola di 7 lettere somma delle prime due. Se anche, grazie a quel *solitari* che nel senso apparente significa *giochi di carte* ma che in quello reale diventa trovaste prima il 'totale', gustatevi bene i passaggi di significato nei versi che definiscono le 'parti'.

2) Sciarada (4 / 4 = 8) di Il Nano Ligure

PILOTI D'AEREO

*Son quelli che, con il comando in mano,
soleni nella loro gravità,
scivolan via sovente
per non farsi pescare dalla gente.*

Nel primo verso il *comando* può assumere anche un significato astratto, mentre il secondo suggerisce qualcosa che è *grave* ma pure *solenne*: voci? O che altro? E cosa c'è di *scivoloso* che... non vorrebbe farsi *pescare*?

Ma ora che avete certamente imparato la lezione provate a fare tutto da soli.

3) Sciarada (3 / 4 = 7) di Marienrico

UN RAGAZZO A MODO

*Ha i numeri per fare molta strada
e dimostra uno spirito bollente.
Fa effetto il piccolo, quando con stile
stringato, ti sostiene veramente.*

CURIOSITÀ SULLA SCIARADA

- È abbastanza noto questo esempio di sciarada 'della vecchia scuola', attribuito a Vittorio Alfieri:
"Sarebbe l'intero
tagliare il secondo
ad ogni primiero"
Non sarebbe facile risolverla senza sapere che l'Alfieri era un violento antimonarchico... La soluzione è: *re / gola = regola*, cioè: sarebbe la *regola (intero)* tagliare la *gola (secondo)* ad ogni *re (primiero)*.
- Nella lunga storia della sciarada gli enigmi si sono sbizzarriti nell'ideare le varietà più strane; senza entrare nei particolari meccanismi risolutivi, ci limitiamo a sorridere sui nomi: *sciarada a pompa, sciarada biforme, sciarada birbona, sciarada col ciuffo, sciarada con la coda, sciarada dell'avvenire, ...*

Per ogni dubbio, curiosità o suggerimento per migliorare la rubrica potete scrivere a...

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

RIVISTE DI ENIGMISTICA CLASSICA

Penombra

Mensile di enigmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma
penombra.roma@tiscali.it

Il Labirinto

Mensile di cultura enigmistica
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato S. Severino (SA)
cleoshorus@inwind.it

La Sibilla

Bimestrale di enigmistica
Via Boezio 26, 80124 Napoli
sybilla@libero.it

Leonardo

Trimestrale di Rebus e notiziario dell'A.R.I.
Via delle Cave 38, 00181 Roma
diotallevif@hotmail.com

Il Canto Della Sfinge

Trimestrale on-line di enigmistica
www.cantodellasfinge.net

TERZA PAGINA

C'è bisenso e bisenso

Si ricorderà che nella scorsa puntata si è detto, presentando anche alcuni esempi, che uno degli elementi che caratterizzano l'Enigmistica Classica è il 'bisenso'.

A volte il doppio senso è immediato (beh... all'inizio un po' bisogna pur sempre pensarci!), come in questi esempi:

EX RETTORE	<i>un tempo magnifico</i>
TRIBUNALE TERRIBILE	<i>una corte spietata</i>

dove si noterà che la frase risolutiva ha due letture, una strettamente legata alla frase proposta (che chiameremo *esposto*) e l'altra con tutt'altro significato.

Altre volte la difficoltà a cogliere i bisensi è maggiore:

BANDO	<i>letto a una piazza</i>
-------	---------------------------

(*piazza* cambia semplicemente di significato ma letto da voce verbale diviene sostantivo)

SINTETIZZAI	<i>operai riassunti</i>
-------------	-------------------------

(qui il verbo *operai* diviene sostantivo mentre il sostantivo *riassunti* diviene participio passato del verbo riassumere)

Negli esempi che seguono le soluzioni, in corsivo, sono disposte in altro ordine; provate ad accoppiare ciascun 'esposto' con la relativa frase risolutiva:

4) A - POLSINO	1 - <i>la base per l'altezza</i>
B - PIOVRA	2 - <i>tende a fiori</i>
C - TRONO	3 - <i>lo stretto della Manica</i>
D - L'APE	4 - <i>provviste di bordo</i>
E - ORLATE	5 - <i>polpaccio sinistro</i>

Indovinelli... a tema

Dopo aver 'ripassato' il bisenso (anticipando la trattazione di quel bellissimo gioco che è la "crittografia mnemonica"), proponiamo ora due facili indovinelli del già citato Aldo Vitali, noto agli enigmisti con lo pseudonimo *Il Valletto*; vi facilitiamo nella ricerca delle soluzioni dicendovi che queste sono... a tema.

5) Indovinello

LA MIA NIPOTINA

*"Voglio che tu sia buona" dico ed essa,
giunte le palme, lieta mi si appressa
facendo una gran festa. Oh, anch'io vorrei
essere sempre contento come lei!*

6) Indovinello

LE CHIOME TINTE

*A onor del ver dovrebbero
esser bianche o quasi bianche, eppure
di vederle ci capita
e non senza sorpresa, tutte scure.*

SOLUZIONI:

1) ere / mtti = eremiti; 2) capi / toni = capiti; 3) bus / tino = bustino; 4) A-3, B-5, C-1, D-2, E-4; 5) la Pasqua; 6) le uova

ENIGMISTICA CLASSICA

**"Anagramma"
1^a puntata**

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI.
UN PASSATEMPO INTELLIGENTE,
CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ
PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

61

Dopo l'*indovinello* e la *sciarada*, questa tappa del nostro itinerario enigmistico è dedicata a un altro gioco 'classico', di origini antichissime e con svariate e belle applicazioni...

L'ANAGRAMMA

Consideriamo la parola **cronista**: utilizzando tutte le sue lettere (c, r, o, n, i, s, t, a) e solo quelle, ma disponendole in un ordine completamente diverso si può ottenere, tra tante altre, la parola **incastro**. Questo è il meccanismo dell'*anagramma*.

È il caso di far notare subito che disponendo in tutti i modi possibili 2 lettere si hanno $1 \times 2 = 2$ combinazioni (TU / UT); con 3 lettere si hanno $1 \times 2 \times 3 = 6$ combinazioni (REA / RAE / ERA / EAR / ARE / AER, e già si vede che non tutte hanno un significato) e così via...; se le lettere sono 10 si hanno 'solo' 3.628.800 combinazioni! Naturalmente ben poche di queste (ottenibili velocemente con un normalissimo computer) sono di senso compiuto e l'abilità (e la soddisfazione) dell'anagrammista sta appunto nello scoprirle.

Altri anagrammi sono: **sigaretta = strategia, fiorentina = anfitrione, ascensorista = scassinatore**.

Il primo e l'ultimo degli esempi finora citati hanno una particolarità: nelle due combinazioni nessuna lettera mantiene la stessa posizione e questo, nell'anagramma, costituisce... la perfezione.

SEMPRE PIÙ DIFFICILE

Si sarà notato che tutti gli esempi fatti costituiscono un passaggio *parola ↔ parola*. Ecco ora altri esempi via via più complessi e che coinvolgono nel meccanismo anche più parole, parole e frasi, frasi e più frasi (il segno = separa le due combinazioni, mentre la / separa eventualmente le parti costituenti una metà dell'anagramma):

ergastolano = sogno / realtà

alano / mastino = malato / insano

calendario = l'ora di cena

cartolina postale = poltrona elastica

ieri / oggi / domani = meriggio di noia

i ricordi / le nostalgie = la religione di Cristo

Si può notare che nelle combinazioni in cui una o entrambe le parti sono costituite da più parole (o frasi) è preferibile, anche se non necessario, che queste abbiano attinenza di significato, per affinità o per antitesi.

Non mancano poi esempi di anagrammi che possiamo definire 'multipli', in cui cioè una parola (o frase) dà luogo a più combinazioni anagrammatiche:

camion = camino = monaci = manico

amaro sospetto = passato remoto = prato maestoso

Una interessante varietà sono infine gli anagrammi abbinati: ogni parola della prima frase è l'anagramma della corrispondente parola della seconda frase:

vestito sobrio = visetto brioso

sigaretta Macedonia = strategia demoniaca

COMBINAZIONE E SVOLGIMENTO

Come già si è visto per la sciarada queste combinazioni anagrammatiche, di per sé piacevoli, costituiscono la base per l'elaborazione di giochi enigmistici in versi. E ritroviamo ancora, a fianco della denominazione, il diagramma numerico che indica la lunghezza delle parole e la composizione delle frasi costituenti lo schema (se le due parti sono entrambe una sola parola l'unico numero indica la lunghezza comune di queste).

Questo primo esempio chiarirà ogni cosa:

Anagramma (9) di *Il Dragomanno*

I MEDICI

*Debbo mandarli al diavolo perché
d'errori ne commettono, altroché!...
Io, che per loro mi son messo in cura,
mi sento peggiorato addirittura.*

Il senso apparente è uno sfogo nei confronti dei medici, ma in realtà l'autore vi nasconde due parole di nove lettere, una anagramma dell'altra. Chi dovrà "andare al diavolo" per "gli errori commessi"? I **peccatori**! E chi "si è preso cura di loro" e per di più è "peggiolato"? Un **pretaccio**!

Vediamo ora un altro esempio, dove le due parti anagrammate da trovare sono frasi.

62

Anagramma (6 6 = 7 5) di *Fan*

CUOCO MALDESTRO

*Di lui che sai? Per quanto stia alle regole
tutto quello che fa par sempre amaro;
gli occorrono le "penne"? Non a caso
è bell'e pronto per servirti il riso!*

I primi due versi hanno precisi bisensi in "sai" (plurale di saio) e "regole" e un cambio di significato in "amaro"; negli altri due i bisensi sono "penne", "caso" e "riso"; a prima vista la soluzione non è facile ma con un po' di allenamento è una gran soddisfazione trovarla: **monaco triste** = **scritto ameno** (è utile rendersi conto della correttezza dell'anagramma 'cancellando' dalla prima parte le lettere della seconda e constatare così che il resto è zero).

METTETEVI ALLA PROVA

Ecco ora qualche esempio da risolvere (soluzioni capovolte a piè di pagina) con suggerimenti... decrescenti.

1) Anagramma (7) di *Marac*

IL MEDICO CONDOTTO

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

Due soli versi per due parole di 7 lettere, una anagramma dell'altra. A portare sempre con sé la sua *borsa* è anche il, mentre i *curati* sono anche sacerdoti che per le loro necessità ricevono la

2) Anagramma (2 8 = 4 6) di *Renato il Dorico*

UNO SCOLARO SVOGLIATO

*Per una brutta china egli s'è messo
e i suoi compiti sempre sono in bianco:
non brilla molto, a dir la verità,
e sta lì solo per scaldare il banco.*

Due versi per nascondere chi si impegna davvero in una *china* (= discesa) bianca; altri due per qualcosa che *brilla*... ma non troppo, e *scalda* un banco... piuttosto *freddo*.

3) Anagramma (7) di *Valderez*

POVERI NIPOTI ILLUSI!

*Sono al verde e su me quanti animali
pronti a sfogare la voracità!
Per viver come vivo nel mio stato,
mi manca addirittura la metà...*

Per la soluzione si può partire dalla seconda parola: uno che... non ha la *metà*. Sarà poi facile trovare la prima.

L'ANAGRAMMA CRITTOGRAFICO

Nella "Terza pagina" della scorsa puntata, proponendo quelle *frasi bisenso*, siamo entrati, senza... scoprirci, nel settore crittografico dell'enigmistica: quei giochi erano, in realtà, *crittografie mnemoniche*. Ma di ciò ri-parleremo.

Per l'anagramma è semplice capire la differenza tra i giochi trattati finora e quelli crittografici: al solutore non viene presentato uno svolgimento in versi, ma un *esposto* costituito da una breve frase. La *combinazione anagrammatica* non è formata da parti separate ma è una sola frase continuativa, in cui una parte è anagramma dell'altra. Questa frase, che costituisce la soluzione, si ricava ragionando sull'esposto ed esprimendolo in altro modo.

Invece di tante parole, è certamente più facile capire il meccanismo con questo bellissimo esempio di *Cocò*:

SCIOPERO DEI COMMIANTI (2 6 2 6 9 2 6)

con soluzione: **né attori né attrici / recitanti in teatro**; si è messa la barra per separare le due parti dell'anagramma, ma si può notare che la frase è perfettamente continuativa.

Ecco un altro simpatico esempio di *Ecarn*, la cui soluzione è: **lo mangiate al tegamino**:

L'UOVO FRITTO (2 8 2 8)

Anche di questo tipo di gioco vi proponiamo alcuni esempi da risolvere... con qualche aiuto

4) Anagramma (7 7) di *Ciang*

PALPATEMI!

La frase risolutiva, a senso continuativo, sarà costituita da un verbo, che esprime il mio invito imperativo, seguito da ciò che desidero tanto ricevere...

5) Anagramma (2 8 1: 2 9) di *Piquillo*

CHI ERA STEFANO PELLONI?

L'esposto è una domanda, a cui si deve una; tolte queste lettere dalla seconda parte, che ovviamente è il soprannome del 'brigante' romagnolo, non rimane molto!

Ricordiamo ancora che per ogni dubbio, curiosità o suggerimento per migliorare questa rubrica potete scrivere a...

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITA' SULL'ANAGRAMMA

- La paternità di questo antichissimo gioco è attribuita a Licofrone da Calcide, poeta greco vissuto ad Alessandria d'Egitto verso il 280 a.C.: dal nome del suo re, **Ptolemaios**, avrebbe ottenuto **Apò melitos** ("di miele") e da quello della bellissima regina **Arsinoe**, **Eras ion** ("violetta di Giunone").
- Si racconta che sulla tomba di un medico, ucciso dalle medicine, sia stata posta una lapide con questa successione di anagrammi: "**a te pria / terapia / ti pare a / arte pia: / e pirata / pari a te / terapia / rapia te**".
- Eccezionale autore di anagrammi e palindromi è stato il sacerdote **Anacleto Bendazzi**, vissuto a Ravenna fino a 99 anni (età... palindroma!); Nell'opera "*Bizzarrie letterarie*" (presentata come "**bazzecole andanti**", anagramma del suo nome e cognome) c'è una incredibile "Vita di Cristo in mille anagrammi", composta nel 1944. Come compenso chiese che sulla sua tomba fosse posta una '**lepida - lapide**' con l'iscrizione: "**Putredine - di un prete / storico di - Cristo Dio**".
- Una gara bandita nel 2001 ha dato come risultato che la parola della lingua italiana col maggior numero di anagrammi di senso compiuto è, con ben 39 combinazioni, **cernita** (= **trincea** = **cretina** = ...); per giungere al fatidico n° 40 ci si domandò scherzosamente se **carnita** non fosse per caso un minerale dalla Carnia!

NOTIZIE UTILI

Pubblicazioni sull'anagramma:

- C. Filocamo, G. Riva, "*Anagrammi... che passione*" Opuscolo B.E.I. n.3, Modena 2002
- Ennio Peres, "*L'Anagramma*" L'Airone Editrice, Roma 2005

Siti Internet di enigmistica e giochi di parole:

- <http://www.enignet.it>
- <http://www.cantodellasfinge.net>
- <http://www.vilaweb.com/verbalia/ita>

TERZA PAGINA

Frasi bisenso... o crittografie mnemoniche

Questo bellissimo gioco merita certamente una puntata apposita della nostra rubrica, ma visto che se ne è cominciato a parlare, ecco alcuni esempi di **crittografie mnemoniche** la cui soluzione (che non possiamo dire sia facile da trovare) è una frase a doppio senso:

BELLA GUAGLIONA *un tocco di campana*
I DUELLANTI NERVOSI... *si battono tesi*

Ed ecco, per tenervi in esercizio, altri esempi in cui dovete accoppiare gli 'esposti' con le relative frasi risolutive, riportate in ordine sparso:

- | | | |
|----|-------------------|-------------------------|
| 6) | A - CASTA INDIANA | 1 - i partiti alle urne |
| | B - FACCHINO | 2 - circolo vizioso |
| | C - GIOVIALONE | 3 - preso per il collo |
| | D - CREMATI | 4 - foresta vergine |
| | E - BISCA | 5 - il gran simpatico |

Ancora sciarade... ma crittografiche

Ciò che si è detto, in questo stesso fascicolo, per l'*anagramma*, vale naturalmente anche per la *sciarada*: lo schema, oltre che svolto in versi, può essere presentato con esposto crittografico (una breve frase). La soluzione, desunta ragionando su questo esposto, è una frase continuativa che osserva il meccanismo della sciarada.

Ad esempio, la combinazione l'**ava ti va lavativa** (dove più parti, unendosi, formano un totale) è stata presentata da *Atlante* al solutore con diagramma (1'3 2 2 8) ed esposto **VUOI LA NONNA PIGRA**.

Se è tutto chiaro non dovrete faticare a risolvere questa

7) Sciarada (5 1 5 11) di *Lisetto*

RICORDARE CON AFFETTO

Pensate a un giro di parole che sostituisce *ricordare* nella prima parte; non vi viene? allora pensate all'equivalente di *con affetto* nel totale... e il gioco è fatto.

E per finire...

... non dimentichiamoci dell'indovinello; non dovrete aver bisogno di aiuti per risolvere questo 'monoverso':

8) Indovinello di *Fra Ristoro*

IL TESTARDO

S'impunta spesso per non darci retta.

SOLUZIONI:
(1) canguro = congrua; (2) lo sciatore = sole artico; (3) pascolo = scapolo; (4) accetto toccato; (5) la risposta è: il Passatore; (6) A-4, B-3, C-5, D-1, E-2; (7) tener a mente teneramente; (8) il compasso

ENIGMISTICA CLASSICA

**“Anagramma”
2^a puntata**

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

84

**VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI.
UN PASSATEMPO INTELLIGENTE,
CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ
PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA**

Nel fascicolo precedente vi abbiamo presentato l'anagramma come gioco enigmistico, cioè quando viene svolto in versi oppure è presentato con un esposto crittografico.

Ma questi non sono gli unici modi di utilizzare il meccanismo di tale gioco; vediamo allora altre applicazioni, non meno interessanti anzi, spesso ancor più piacevoli ed entusiasmanti.

L'ANAGRAMMA... FINE A SE STESSO

C'è un anagramma che viene proposto come esempio 'classico' quando si parla di questo argomento:

bibliotecario / beato coi libri

L'attinenza di significato tra le due parti è ciò che più colpisce, e non ha importanza se in questo caso l'anagramma non è un gioco da risolvere: lo si ammira... e basta.

Di fronte a questo esempio, e agli altri che seguiranno, si capisce bene lo stupore e la soddisfazione dell'autore per le proprie 'scoperte'. È così che si possono chiamare, perché il bell'anagramma bisogna pazientemente 'cercarlo' tra le migliaia di combinazioni che una frase o un nome consentono e non è cosa facile.

Eccone altri, via via più complessi e su argomenti vari, per ribadire l'importanza dell'attinenza tra le due parti e il valore 'autonomo' di queste combinazioni:

**damerino / re in moda
luna di miele / duelli ameni
a moglie allegra / meglio la galera
violenta tempesta / vento, lampi, saette!
l'eroica lotta del Piave / è la vittoria dell'epoca
al casinò di Montecarlo / ci lasciano molto denaro**

**amo un prestito di denaro / ma da non restituire dopo
la tragedia di Paolo e Francesca /**

**dolce ora infedel pagata sì cara
le grandi imprese dei cosmonauti /**

**esempi scelti d'ogni umano ardire
la Pietà di Michelangelo Buonarroti /**

**mirabile allegoria d'un cheto pianto
il sublime incontro di Paolo e Atenagora /**

dall'Urbe a Costantinopoli, eterna gioia!

“NOMEN OMEN”

Cercare nell'anagramma di un nome proprio qualche caratteristica di chi lo porta oppure predizioni sul suo avvenire è la prima forma conosciuta di quello che attualmente è soltanto un semplice e divertente gioco.

L'anagramma onomastico, a differenza del passato, oggi non ha alcun significato né simbolico né divinatorio, ma è tanto più apprezzato e piacevole quanto più la frase ottenuta dall'anagramma del nome di un personaggio ne rispecchia la personalità o si riferisce a fatti che lo coinvolgono, in positivo o in negativo.

Ecco un esempio esplicativo: il notissimo attore **Alberto Sordi**. Un suo anagramma, tra i vari possibili, è **“È il brodo Star”**, ma non ha alcun senso né valore. Dallo stesso nome **Mister Aster** ha però tratto anche **estro ribaldo**, nettamente più bello e attinente, e **Giufà astro del brio** che, ne converrete, è un vero capolavoro.

Ecco altri anagrammi onomastici molto belli che 'coprono' periodi storici diversi e categorie varie:

**Giuda Iscariota = à guidato sicari
Marco Antonio = antico romano
Ghirolamo Savonarola = saliva al rogo romano**

Vittorio Alfieri = io, forte virilità!
Alcide De Gasperi = ei sparge l'idea D.C.
Primo Carnera = romperà crani
Antonio de Curtis = induce tanto riso
Giulio Andreotti = il dottor nei guai
Luciano Pavarotti = puro canto vi alita
Alessandro Del Piero = sarà l'eroe splendido!
Carlo Azeglio Ciampi = magico, arzilla, piace!

A questo punto della trattazione speriamo vi sia venuta la curiosità e la voglia di provare voi stessi... Scrivete allora su un cartoncino le lettere che formano il vostro nome e cognome e ritagliatele in modo da poterle comodamente rimescolare e... buon lavoro e buona fortuna!

Siamo a vostra disposizione, per quel po' d'esperienza in più che pensiamo di avere: mandateci i vostri anagrammi e vi daremo i nostri responsi.

ANAGRAMMI A TEMA

Sul tema del matrimonio gli anagrammisti si sono sempre sbizzarriti. Già i latini da **Uxor** (Uxor, moglie) ricavavano **Orcus** (Inferno); il poeta fiorentino G.B. Fagiuoli, nel '700, ribadì: "Chi fè quell'anagramma puro e schietto / e che da 'moglie' ne cavò '**mi lego**' / fu più che sapientissimo soggetto". Rifacendosi forse a questi precedenti, tre grandi enigmisti moderni si scambiarono questo divertente dialogo: "**Il peggiore dei mali / è di pigliar moglie**" (Alfiere di Re); "**Ed il pigliar marito / ti par l'idea miglior?**" (Il Longobardo); "**Non pigliare più moglie, mai accettar marito / o cieca umana gente, parmi il miglior partito**" (Guidone). E se ciò ancora non bastasse, ecco quest'altra 'velenosa' combinazione di Fosco: "**la disperata, sconsolata vedova / vedrai sposata la seconda volta**".

Un argomento tra i più 'battuti' e su cui sono apparsi esempi davvero entusiasmanti è certamente quello della religione. Eccone una serie:

Gesù è il Cristo / egli resuscitò
L'aldilà misterioso / assillo dei mortali
Attraverso i secoli / sola verità è Cristo
E' la religione di Cristo / il gran tesoro dei cieli
Il Cireneo scortava / la Veronica e Cristo
Il sermone de la montagna / dà l'insegnamento morale
Mistica notte di Natale / atto a dolci sentimenti

Agli... strali degli anagrammisti non poteva naturalmente sfuggire la politica:

Destra e sinistra / testarde in rissa
Il periodo elettorale / apre lotte, l'ire e l'odio
Onorevoli deputati / nuovo epiteto: ladri!
Il Parlamento europeo / è un mito: parole, parole!
Democrazia Cristiana / azienda camorristica
Rifondazione Comunista / tu onori finanze di Mosca

SU E GIÙ PER L'ITALIA

Un viaggio lo si può fare in camper ma anche... in anagrammi. È abbastanza frequente infatti, e ci sono anche

gare specifiche, anagrammare frasi su città o regioni del nostro paese. Ecco alcuni dei migliori risultati:

A Venezia i crepuscoli precoci ...
... eccezionali eppur così veraci (Fra Diavolo)
Romagna solatia, dolce paese ...
... ella è sognata come paradiso (Stella Marina)
Urbino, città ideale del rinascimento...
... da secoli un inimitabile centro d'arte (Atlante)
Roma col Palatino e il Vaticano ...
... alto monito lancia: pace, valori! (Pippo)
E Napoli col porto e Mergellina ...
il popolo emigrante l'ha nel core (Ciampolino)
Una sorpresa tanto dolce, un mito ...
Taranto, con il suo stupendo mare (Ilion)

ACROBAZIE... ANAGRAMMATICHE

- Un monaco ferrarese del 1600, Pompeo Salvi, ha ottenuto 500 combinazioni anagrammatiche dalla frase iniziale della salvezza angelica; eccone una:

Ave, Maria, gratia plena: Dominus tecum...
...Virgo serena, pia, munda et immaculata

Sulla stessa frase un sacerdote sardo del XVIII secolo, Giambattista Agnesi, di anagrammi ne compose, mentalmente perché affetto da cecità, più di mille tra cui:

... Angelus Dei te puram vocat, anima mira
... Alma Virgo et pia Mater, unica munda est

- La più recente impresa nel campo dell'anagramma è quella del 'giocolo' Ennio Peres di Roma: nientemeno che 2.000 anagrammi tratti dalla frase "**L'anno duemila dopo Cristo**", tutti composti senza l'ausilio di anagrammatori automatici; come se ciò non bastasse **Mister Aster** (tale è Peres per gli enigmisti), combinando opportunamente alcune di queste frasi, ha proposto vari acrostici e componimenti in rima.

CONCLUSIONE

Ripareremo naturalmente dell'*anagramma*, sia come gioco enigmistico che come esercizio ludolinguistico, nelle consuete divagazioni in "**Terza pagina**" di questa e delle prossime puntate della rubrica, ma ci piace concluderne la specifica trattazione con un esempio che avrebbe potuto benissimo aprirla; volete sapere come si affronta questo appassionante gioco di parole? Ecco le 'istruzioni' di *Snoopy*, uno dei maggiori enigmisti in attività

l'anagramma...
lo determini mercé l'esatto / rimescolamento di lettere.

Dubbi? Curiosità? Siamo a vostra disposizione...

Nam (navonam@alice.it)
 Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

TERZA PAGINA

Basta una parola

Nelle precedenti "Terze pagine" abbiamo proposto delle 'frasi bisenso' invitandovi ad accoppiarle alle relative definizioni (più precisamente 'esposti') con cui erano state presentate come *crittografie mnemoniche*. Torniamo ora sull'argomento ma in un'altra forma.

Pensate alla parola **BERNOCCOLO** e a (5 3 3 7), che è il diagramma numerico che indica la lunghezza delle quattro parole della soluzione. Parole che devono avere significati 'doppi', 'ambivalenti', o comunque 'ambigui', perché devono formare una frase che spiega 'bernoccolo', ma che ha anche un altro significato. I numeri 3, 3 indicano molto probabilmente un articolo (uno? una?) e una preposizione (tra? con? per?...). Che parole vi fa venire in mente *bernoccolo*? Forse TESTA, di 5 lettere, che però non ha altri significati utili. Perché non TESTATA? È la causa di un *bernoccolo*... ma è anche la prima parte di un giornale, è di 7 lettere e può ben concludere la frase che inizia con una parola di 5 lettere che si deve legare sia alla *testata* giornalistica che al *bernoccolo*... di cui un comunissimo sinonimo è BOZZA. Ecco allora la soluzione: **BOZZA PER UNA TESTATA**.

Il discorso è stato un po' lungo ma speriamo utile. Vi proporremo ancora giochi di questo tipo, ma per ora... ribaltiamo il problema. Tutte le frasi che seguono sono soluzioni di *crittografie mnemoniche*, e sono perciò rigorosamente 'bisenso'. Vi invitiamo a individuarne innanzitutto il doppio significato, ricordandovi che la lettura più comune e corrente della frase è sempre quella costituente la soluzione. Provate poi a trovare un possibile 'esposto' che le definisca sapendo che quello proposto dall'autore, non necessariamente l'unico né il migliore, è sempre di una sola parola per ogni frase (le soluzioni sono a piè di pagina).

- 1) Il capo dello stato
- 2) Facoltà di lingue
- 3) Cambio di campo nella ripresa
- 4) Vaglia riscosso
- 5) Esemplare 'gigante' di Tomba
- 6) Un successo di Stallone

Ancora indovinelli... però doppi

Torniamo al gioco enigmistico 'principe', l'*indovinello*, con una sua simpatica varietà, l'*indovinello doppio*.

In questo caso la soluzione sta nel trovare due cose, anziché una soltanto, che saranno in stretto collegamento tra loro, come ad esempio: *il sole e la luna, la mano e il piede*. Forse per il solutore il compito è più facile, ma è molto più impegnativo per l'autore, che deve 'nascondere' due cose sotto uno stesso soggetto apparente. Ricorriamo ancora, per il primo esempio, a un indiscusso 'maestro', *Il Valletto*:

Indovinello doppio

LAVANDAI DERUBATI

*Lui si logora a stender biancheria
quand'essa, a un tratto, oscura è diventata:
uno straccion gliel'ha portata via
passando lesto per la cancellata...
Ma s'è trattato d'una sottrazione,
che deve aver servito da lezione!*

La soluzione è: **il gesso e la lavagna**. È veramente il caso di rileggere con attenzione i sei versi, per afferrare e gustare appieno questa ininterrotta sequenza di magistrali bisensi che si concludono, nell'ultimo verso, con una frase fatta che assume in realtà il suo vero significato.

Dopo questa... lezione, ecco un esempio da risolvere.

7) Indovinello doppio di Raf

FIDANZAMENTO DIFFICILE

*Lui, tipo vacuo per temperamento,
salta dall'uno all'altro appuntamento.
Ma lei è comprensiva e ciò che ha in petto
lo dona con premura e per affetto.
Ci sarà qualche attrito, è indubitato,
ma infine andranno insieme dal Curato.*

Questo quadretto dei rapporti tra un *lui* e una *lei* nasconde ovviamente due oggetti, che iniziano a svelarsi notando due bisensi molto usati: *affetto*, che significa anche ammalato e *curato*, che è un prete ma anche un paziente; ed è destinata a loro questa inscindibile coppia (*vacuo*, cioè vuoto, lui; *comprensiva*, cioè che contiene, lei) che alterna *appuntamenti*, *premure*, *attriti*...

NOTIZIE UTILI

Biblioteca Enigmistica Italiana "G. Panini"

La B.E.I. di Modena, unica nel suo genere in Italia, è stata fondata nel 1980 dal comm. Giuseppe Panini (in enigmistica *Il Paladino*). Scomparso il fondatore nel 1996, è gestita ora dal gruppo enigmistico locale, in particolare da *Pippo* (giuseppe.riva@tiscali.it) a cui ci si può rivolgere per qualsiasi informazione.

La biblioteca ha una dotazione di oltre 500 pubblicazioni (la più antica del 1683) e 100 titoli di riviste a partire dalle prime di fine '800. Notevole è la quantità e varietà di materiale enigmistico: manoscritti, documenti, materiale congressuale, archivi, cartoline, curiosità. Numerose sono le sue iniziative, anche editoriali, per la divulgazione dell'enigmistica, che si possono seguire nel sito Internet www.enignet.it.

SOLUZIONI: 1) teschio; 2) leccare; 3) zoom; 4) setaccio; 5) mausoleo; 6) cavallino; 7) l'ago e la siringa. NONIZIONI:

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

34

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

In questa quinta puntata della rubrica presentiamo un gioco enigmistico che nonostante il nome... preoccupante (dal greco *pàlin e dròmos* = *corsa all'indietro*) è davvero facile e piacevole...

IL PALINDROMO

Osseso e **anilina** sono parole palindrome; **ai lati d'Italia** è una frase palindroma. A questo punto, la definizione è quasi ovvia: una combinazione (parola, frase o componimento) si definisce *palindroma* quando la si può leggere sia da sinistra a destra che in senso inverso, cioè dall'ultima lettera alla prima.

Una *combinazione palindroma* può essere costruita e presentata come tale, ed allora è un puro esercizio di *ludolinguistica*. È invece un *gioco enigmistico* quando si presenta con un *diagramma numerico* (la serie di numeri che indicano di quante lettere è composta ogni parola della soluzione) e con un *esposto* (in genere una brevissima frase), ragionando sul quale (parafrasandolo, cioè esprimendolo in altro modo) il *solutore* deve cercare di arrivare alla combinazione che costituisce la *frase risolutiva* del gioco.

LARGO AGLI ESEMPLI

Tutto ciò sarà più chiaro con due esempi. Pensiamo a un camperista che, sbagliato itinerario o alle prese con uno sgradevole problema, preso dall'ira esclami:

"O mordo tua nuora o aro un autodromo!"

Avrebbe utilizzato una... imprecazione palindroma, rivelandosi un ottimo ludolinguista.

Un altro camperista (forse senza problemi!) che comunica le proprie intenzioni a un amico con questo strano messaggio...

(1 4, 4: 3 4 5 2 6)

h 18: LASCIO LA CITTA' GIARDINO

...sarebbe invece un provetto enigmista. Quei numeri tra parentesi (*il diagramma*) e quella frase misteriosa (*l'esposto*) costituiscono infatti un vero e proprio gioco enigmistico (più precisamente un *palindromo crittografico*), che l'amico (*il solutore*) interpreterà certamente (!!) con la bella combinazione (autore *Il Matuziano*):

è sera, vado: tra poco parto da Varese.

SOPRATTUTTO CRITTOGRAFICI

Nelle puntate precedenti, parlando di *sciarade* e *anagrammi*, si è visto che questi schemi sono utilizzati innanzitutto per lo svolgimento di *giochi in versi*, poi anche in forma crittografica. Per il *palindromo* è invece il contrario, sia perché lo schema ha una sola parte sia perché le combinazioni che soddisfano questo meccanismo sono poche.

Concludiamo allora questa esposizione teorico-pratica con alcuni esempi di *palindromi crittografici*. Eccone uno presentato nel 1989 da *Beppe* su "La Sibilla":

(3 6 2 4)

BELLI

L'esposto è volutamente ambiguo e fa subito pensare a un aggettivo, plurale di *bello*. Si tratta invece di Gioacchino, il noto poeta dialettale romano. Ecco che allora, mettendo "Roma" nella parola finale di 4 lettere, scaturisce facilmente la soluzione: **amò ridere di Roma**.

Quest'altro gioco fu proposto da *Krypton* (Domenico Rizzo, di Cosenza) nel 1982 su "Penombra"; era naturalmente accompagnato dal diagramma numerico e non risultò nemmeno difficile ai solutori di allora:

IO, MARILYN MONROE...

La frase risolutiva, davvero stupefacente, è: ... **avida di vita desiai ogni amore vero, ma ingoiar sedativi, da diva**.

LA SOLUZIONE AL LETTORE!

Ed ora vi proponiamo alcuni facili palindromi da risolvere, aiutandovi con qualche suggerimento:

1) (1 4 2 4!) **INSUCCESSI CASTRISTI** (*Robo*)
(in una delle due parole di 4 lettere ci sarà di certo Cuba)

2) (10 2 4 4) **SFOTTERE CIRANO** (*Beppe*)
(si deve pensare alla nota caratteristica fisica di Cirano...)

3) (1 4 2 6) **BELZEBU'** (*Favolino*)
(tra i sinonimi di *diavolo* ce n'è uno di 6 lettere...)

BIFRONTI E ANTIPODI... I PARENTI

Si è detto e motivato perché il *palindromo* poco si presta alla composizione di giochi in versi; gli enigmisti hanno aggirato la difficoltà generando dei... parenti prossimi: il *bifronte*, l'*antipodo* e il *cambio d'antipodo*.

Il *bifronte* si ha quando leggendo una parola (o frase) da destra verso sinistra si ottiene un'altra parola (o frase) di senso compiuto e diverso significato:

acetone / enoteca; amori di dea / aedi di Roma

Le parti da svolgere ora sono due, ed è già meglio che nel *palindromo*, ma le combinazioni restano poche.

Ecco allora l'*antipodo*, con una maggior varietà di combinazioni: spostando la prima lettera di una parola (o frase) in fondo alla parola stessa e leggendola poi al contrario si ha un'altra parola (o frase) di senso compiuto:

b-olletta / battello; l'-attesa cauta / la tua casetta

Ed infine, per aumentare ancora le combinazioni, ecco il *cambio d'antipodo*: la prima lettera, oltre che spostarsi in fondo per la lettura a rovescio, viene anche cambiata:

d-ottoressa / p-asserotto; t-etra cenno / g-onne corte.

Ma non è finita! Le ultime due operazioni si possono fare anche spostando l'ultima lettera di una parola (o frase), ed eventualmente cambiandola, all'inizio e leggendo poi il tutto a rovescio. Si hanno allora l'*antipodo inverso* (es.: **roset-o / tesoro**) e il *cambio d'antipodo inverso* (es.: **torac-e / carota**).

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Spiegate i meccanismi di questa 'famiglia' di giochi, vediamo alcuni esempi di cui commentiamo la soluzione.

Bifronte (4) di *Marac*

LIRICA SUL 2° TV

*Per veder "L'Africana"
passai sull'onda di questo canale;
il primo trasmetteva
"Fulmini sulla terra": micidiale!*

Non è difficile pensare che un'africana si vede... dopo aver passato il canale di **Suez**; ne deriva subito la seconda parola (che potrebbe però essere la prima a cui si pensa): **Zeus**, il 'primo' sull'Olimpo, che manda fulmini terribili!

Antipodo (7) di *Mimmo*

PROFILO DI BOSS MAFIOSO

*È il siciliano tipico che tutti
decantano sempre come "buona pasta",
ma tale e tanta è la sua forza - credi -
che sa tener ben su quello ch'è in piedi.*

Il profilo di questo boss ('buona pasta' siciliana) nasconde innanzitutto un **cannolo**; la c portata in fondo e la lettura a ritroso danno una **colonna**, ben descritta, come soggetto reale, negli ultimi due versi.

Cambio d'antipodo (7) di *Pindaro*

PER LA VITTORIA A BRISCOLA

*Andare liscio qui bisognerà,
in modo da lasciar la man passare;
e, per spuntarla, un taglio ci vorrà
ed alla lunga si potrà acciuffare!*

Andare liscio e *mano* sono termini legati ai giochi di carte, ma suggeriscono anche una **carezza**; la c iniziale va portata in fondo e cambiata. La lettura a rovescio dà chiaramente **zazzera**, a cui si addicono alla perfezione i bisensi *spuntare*, *taglio*, *lunga* e *acciuffare*.

Ed ora, come sempre, qualche altro gioco che, usufruendo dei suggerimenti, dovete provare a risolvere.

4) Antipodo (4) di *Il Pisanaccio*

INFORMAZIONI RISERVATE

*Se son state queste assunte
per chi intende ritrattare,
ponderiamo ben la cosa
che ha una certa gravità.*

Per trovare la prima parola (plurale femminile) si dia a *ritrattare* il significato di *fare il ritratto*; oppure si cerchi la seconda pensando al significato materiale di *gravità*.

5) Cambio d'antipodo (7) di *Il Nano Ligure*

CONTRASTO FRA EDITORE E AUTORE

*L'imbroglia c'era ed era nella trama
che non seguiva il filo della logica
e quindi, a causa della tiratura,
dopo il lancio c'è stata una rottura.*

I bisensi a cui pensare per trovare le due parole di 7 lettere legate dal meccanismo del cambio d'antipodo sono per la prima *imbroglia*, *trama* e *filo*, per la seconda *tiratura*, *lancio* e *rottura*.

Come sempre, per ogni dubbio, curiosità o suggerimenti per migliorare questa rubrica vi invitiamo a scriverci.

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ SU PALINDROMI E BIFRONTI

- La parola palindromica più lunga sembra appartenere alla lingua finnica ed è **saippuakauppias** (venditore di sapone); in italiano è **onorarono**, a meno che non si voglia considerare il falso neologismo **accavallavacca**, coniato da Marco Morello e usato da Stefano Bartezzaghi come titolo di un suo libro sui giochi di parole.
- Arrigo Boito, nella favola drammatica *Re Orso*, fa recitare al diavolo la giaculatoria: **Maùt maidrociresim mangam mudnùces suéd ièm ereresim...** che altro non è se non il **Miserere** alla rovescia.
- Nel 1980 Giles Selig (nome rovesciabile!) compose un palindromo di oltre 58.000 versi. L'anno seguente un inglese, Edward Benbow, si accontentò di una composizione palindromica di 40.000 parole. Il primato italiano spetta a **Beppe** (Giuseppe Varaldo, di Imperia) che nel 1982, per celebrare la vittoria dell'Italia nel 'mondial' spagnolo, ne coniò una di 4.857 lettere.

TERZA PAGINA

La doppia lettura

"Il **BISENSO** è uno degli elementi che caratterizzano quasi tutti i giochi dell'enigmistica classica", scrivevamo nella prima puntata di questa rubrica; ma non è il solo.

Si pensi alla frase **VERECONDI AMANTI**: il relativo diagramma numerico sarebbe 9 6; dalla stessa successione di lettere, spezzettata col diagramma 4 3 8, si ottiene **VERE CON DIAMANTI**, cioè una frase con tutt'altro significato. Questo meccanismo si chiama "doppia lettura", e può essere utilizzato per proporre giochi in versi o crittografici (*le crittografie a frase*). Ecco un esempio:

Crittografia a frase (7 5 = 5 7) di *Ciampolino*

SALA DI LETTURA

La prima lettura è una interpretazione dell'esposto: in questo caso *leggevi gente* (in *sala di lettura* la gente vi legge); spezzettando questa frase come indicato nella seconda parte del diagramma si ottiene la soluzione: **legge vigente**.

A voi la soluzione (in tema con la rivista che ci ospita) di quest'altro esempio. Un aiuto? *moglie* ha un sinonimo di 4 lettere, e a una domanda non sempre si risponde sì.

6) Crittografia a frase (7 4? 2 = 6 1 6) di *Marisa*

LA MOGLIE NON SOPRAVVIVERÀ

Viaggiare... con gli anagrammi

Cominciate a programmare i viaggi per le vacanze estive? Vi aiutiamo con le frasi anagrammate! Ecco, da nord a sud, un bel "Giro d'Italia in anagrammi".

- La vecchia Aosta di cesaree mura =
maestosa, ci dà vera e chiara luce** (Myriam)
- A Venezia i crepuscoli precoci =
eccezionali, eppur così veraci** (Fra Diavolo)
- Urbino, città ideale del rinascimento =
da secoli un inimitabile centro d'arte** (Atlante)
- Roma, col Palatino e il Vaticano =
alto monito lancia: pace, valori!** (Pippo)
- E Napoli col porto e Mergellina =
il popolo emigrante l'ha nel cor** (Ciampolino)
- Una sorpresa tanto dolce, un mito =
Taranto con il suo stupendo mare** (Ilion)

SOLUZIONI:

1) a Cuba va bucali; 2) osannargli il gran naso; 3) è nome di demone; 4) pose / peso; 5) matassa / sassata; 6) camperà metà? no = camper a metano

1 0 6 / 2 0 0 6



m a r / a p r

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

80

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Indovinello, sciarada, anagramma, palindromo: queste le prime tappe del nostro 'viaggio' tra i giochi enigmistici, con varie deviazioni, in "Terza pagina", dall'itinerario principale. È ora il turno di alcuni giochi con meccanismi molto evidenti. Questa loro semplicità ci evita lunghe spiegazioni teoriche a vantaggio dei commenti agli esempi, che metteranno in risalto una delle caratteristiche essenziali dell'enigmistica classica, il bisensismo.

CAMBI, SCAMBI E SPOSTAMENTI

Parliamo innanzitutto del **cambio di ...** Perché quei puntini? Perché nel nome si segnala al solutore anche il tipo o la posizione della lettera (o sillaba) che cambiando trasforma una parola o una frase in altre di significato completamente diverso. Ecco alcune combinazioni:

Cambio di vocale

cAstello / cEstello; salame d'Oca / sala medica

Cambio di consonante

raGazza / raMazza; l'osPizio / lo sFizio

Cambio di lettera

paEsaggio / paSsaggio; diva nolosA / divano Rosa

Cambio d'iniziale

Rampogna / Zampogna; Ben ti stà! / Dentista

Cambio di finale

collanA / collanT; le asinE / leasinG

Nello **scambio di ...** sono invece due le lettere (o sillabe) che si scambiano reciprocamente di posizione in una parola o in una frase cambiandone il significato. Sembra supefluo, negli esempi che seguono, indicare il tipo:

**cOppiA / cAppiO; maRcheSa / maScheRa
maliarDa / mal D'arla; Foglie Morte / Moglie Forte**

Si ha infine lo **spostamento**, indicato più spesso col termine **metatesi**, quando una lettera (o sillaba) cambia di posizione, in avanti o all'indietro, generando una parola o una frase di diverso significato.

**Galleria / alleGria; caMpo arato / capo arMato
geni immorTali / genTi immoral; larinGe / l'arGine**

ESEMPI PER CAPIRE...

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

HA 'DRIBLATO' LA SUOCERA

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

Una simpatica scenetta la cui soluzione, **meno / mano**, rivela precise dilogie: per il *meno*, lo "scemo" e il fatto che nei conti non dà l'ammontare; per la *mano*, il "si presenta tesa" e l'intero bellissimo ultimo verso.

Cambio di iniziale (5) (*Raf*)

POSTEGGIARE, CHE PASSIONE!

*La Vespa no, qui metterla non puoi,
non è posto per essa...
Quella del disco, poi, datemi torto,
proprio non la sopporto.*

Forse è più agevole iniziare con la seconda parte: quella "del disco" che non sopporto è... l'**ernia**; è facile ora pensare che un posto non adatto per una vespa è l'**arnia**.

... ED ESEMPI DA RISOLVERE

- 1) Cambio di vocale (9) (*Il Pisanaccio*)

SHARON STONE, DIVA DEL CINEMA

*Rispettando lo schema programmato
ti fa girare il capo: e molto spesso
in parti pur difficili impegnata,
finisce col raccogliere il successo.*

Per la prima parola si pensi a uno dei tanti significati di "capo" e a quel "ti fa girare"; per la seconda a chi è impegnata in "parti" che generano un "successo".

- 2) Cambio di consonante (6) (*Il Valletto*)

UN'INTELLETTUALOIDE

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

Qua i bisensi sono tutti incentrati sui nomi dei tre poeti, che hanno anche un altro significato e su "arti" (plurale anche di arto) e "capire" (che significa anche accogliere).

Ed ecco due semplici, ma precisi 'distici' di Kinzica:

- 3) Scambio di vocali (5)

FISCO TROPPO DISTRATTO

*Roba che dà allo stomaco; però
apertamente evadere si può!*

Con lo scambio di due vocali si passa da una cosa che riguarda lo stomaco a una che si evade... apprendola.

- 4) Scambio di consonanti (5)

LE PROBABILITÀ DI VINCITA A SCUOLA

*Per l'estrazione in classe
francamente poche.*

Un cenno solo alla... birbonata del secondo verso: *francamente* sottintende 'alla maniera francese'.

SCARTI E ZEPPE

I due giochi consistono rispettivamente nella eliminazione, lo **scarto**, o nella aggiunta, la **zeppa**, di una lettera (o, se precisato, di una sillaba) all'interno di una parola o di una frase in modo da generarne altre di diverso significato.

È ovvio che invertendo le due parti si passa dall'uno all'altro gioco; la scelta sarà quindi legata alle esigenze dell'autore nello svolgimento in versi. Ecco alcuni esempi:

segUgio / seggio; orgaNismo / orgasmo
laCrima / la rima; la Slringa / l'aringa
contesa / conteSsa; cantina / cantiLEna
baricentro / bar iN centro; l'occhio / loSPECchio

Quando la lettera (o la sillaba) che si scarta è la prima o l'ultima il gioco prende rispettivamente il nome di **scarto di iniziale** e **scarto di finale** (eventualmente sillabici).

FraNa / rana; Glossario / l'ossario; ALLuce / luce
coloN / colo; la spideR / l'aspide; letaME / l'età

Ciò è possibile anche per la **zeppa**, che in tal caso prende però il nome di **aggiunta iniziale** e **aggiunta finale** (eventualmente sillabiche).

alice / Calice; anca rotta / Bancarotta; bus / REbus
rada / radaR; album / albumE; gomito / gomitoLO

GIOCHI SPIEGATI E DA SPIEGARE

Scarto (6 / 5) (*Il Maranello*)

A PRANZO DA UN'AMICA

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

Quel "parte" che sembra significare *inizia* va inteso invece come *divide*; si troveranno poi altri bisensi legati alla prima parola: **parete**. È immediato il passaggio al **prete**, che nei "tempi" (= *chiese*) ci propone un salmo benedetto... e molto spesso anche lungo.

Zeppa (4) (*Vituperio*)

IL BOOMERANG

*Se con la rotazione fa figura
e punta in alto, come puoi vedere,
avendolo tirato (è cosa nota)
quando poi torna sì che fa piacere!*

La descrizione del boomerang nasconde in realtà un **co-****no** nei primi due versi e il **conto** negli altri due; da notare soprattutto l'abbondanza di bisensi nella seconda parte: "tirato", "nota", "quando torna...".

- 5) Scarto d'iniziale sillabico (7 / 5) (*Il Teramano*)

IL FUORICLASSE DEL NUOTO

*Stringendo i denti, prese le misure
da quei campioni di un certo spessore;
con carattere, stile e gran valore
un titolo nel 'dorso' ha avuto pure.*

Se risultasse difficile... 'misurare lo spessore' alla prima parola, basterà quel 'titolo nel dorso' per trovare la seconda, a cui poi si dovrà premettere una sillaba.

6) Aggiunta iniziale (4 / 5) (*Gosplan*)

UN ATLETA TUTTORA VINCENTE

*Gli juniores se li mangiava tutti
e ancora adesso favoloso resta.
L'esitazione su lui va soppressa:
per la sua coppa gli faremo festa.*

Dal linguaggio sportivo, passiamo al vero significato di 'juniores' e 'mangiare'; viceversa nella seconda parte: a chi si 'fa la festa', per di più per una 'coppa'?

Ricordiamo come sempre che per ogni dubbio, curiosità o suggerimento per migliorare la rubrica potete scrivere a...

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

- A fine '800 per i giochi descritti in questa puntata si usavano nomi piuttosto... truculenti: *sventramento* per lo scarto, *decapitazione* per lo scarto d'iniziale, *amputazione* per lo scarto di finale, *protesi* per l'aggiunta iniziale.
- Si dice che un ladro (enigmista?), arrestato mentre rubava da un altare, abbia lanciato questo grido di protesta: "Su quest'ara, in quest'era, con quest'ira, a quest'ora mi trasportano... in questura!"
- Su un giornale genovese, nel corso di una furiosa polemica a proposito di un'antica porta (chi voleva conservarla come reliquia del passato e chi demolirla come inutile vecchiume) comparve questo distico di Gandolin: "Faccia ridere o faccia rodere, questo è un rudere da radere".

TERZA PAGINA

Questa "Terza pagina" è dedicata spesso ad anticipazioni di giochi che saranno trattati in futuro; questa volta approfondiamo invece un argomento già svolto.

Brevissimi, brevi e lunghi

Abbiamo visto finora giochi in 4 o 6 versi, chiamati anche "brevi", e alcuni "brevissimi" in 1 o 2 soli versi; ci sono però anche i giochi "lunghi". È più corretto chiamare i primi "epigrammatici" e gli altri "poetici", perché ciò che li differenzia non è tanto il numero dei versi, ma soprattutto il contenuto e la forma. I primi hanno uno svolgimento 'leggero', spesso con una punta di humour; i secondi in-

vece hanno un soggetto apparente più 'serio' e una veste lirica più aderente ai canoni della poesia.

Tutti i giochi in versi possono essere svolti in un modo o nell'altro, mantenendo la stessa denominazione ad eccezione dell'*indovinello*, che se è presentato in forma 'poetica' prende il nome di *enigma*.

Indovinello ed enigma

Ecco due esempi da risolvere; un aiuto consiste nel sapere che hanno entrambi la stessa soluzione.

7) Indovinello (*Il Divo Claudio*)

UN CALCIATORE DISCONTINUO

*Quando gli capita d'essere spacciato
si presenta all'attacco e, ciò che importa,
dato ch'è di valor, bene impostato,
letteralmente arriva fino in porta.*

8) Enigma (*Il Valletto*)

IL REGICIDIO DI MONZA

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

Nota la soluzione (che non dovrebbe essere stato difficile trovare) si rileggano con più attenzione i due giochi; nel tono 'leggero' del primo si noteranno alcuni chiari bisensi (*spacciato, attacco, valore*) presenti anche nel secondo, dove però il soggetto apparente è più serio, la forma più impegnata e ci sono varie 'dilogie' meno immediate da cogliere (ad es.: "di lutto un vel..." si riferisce al timbro inchiostrato sull'effigie regale dei francobolli di un tempo).

NOTIZIE UTILI

Dal 21 al 24 settembre 2006 si svolgerà a Modena, all'Hotel Raffaello, il "52° CONGRESSO NAZIONALE e 27° CONVEGNO REBUS A.R.I."; per informazioni: modenaz2006@cantodellasfinge.net.

SOLUZIONI:
1) lavatrice / levatrice; 2) spalla / stalla; 3) pasto / posta; 4) casta / tasca;
5) calibro / libro; 6) orco / porco; 7) il francobollo; 8) il francobollo.

1 0 7 / 2 0 0 6



m a g / g i u

CRITTOGRAFIE

1° PUNTATA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

33

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Abbiamo parlato, nel fascicolo scorso, di deviazioni dall'itinerario principale del nostro 'viaggio' fatte in "Terza pagina". È giunto ora il momento di dedicare ad alcuni di questi argomenti una tappa vera e propria e di affrontare un settore abbastanza impegnativo ma davvero affascinante dell'enigmistica classica: quello crittografico.

CRITTOGRAFIA = SCRITTURA SEGRETA?

L'enunciato del titolo è certamente vero in quanto il termine *crittografia* ha proprio quel significato e in tal senso il suo uso risale all'antichità. Ma a ben pensarci "celare in qualche modo qualcosa che si vuole realmente esprimere" è anche lo scopo dei giochi enigmistici e come tale la *crittografia* nasce, verso la fine del 1800, come evoluzione del *rebus* (altro settore di cui poi dovremo occuparci).

È ormai noto che i giochi in versi vengono presentati al solutore con una *denominazione* (ad esempio *sciarada*) che ne indica il tipo, con un *diagramma* che specifica il numero di lettere di ogni parola o frase costituenti la *soluzione* e con un titolo e un certo numero di versi il cui soggetto apparente cela quello reale che si deve scoprire.

La *crittografia* ha tutti questi elementi ma anziché uno svolgimento in versi si presenta con un *esposto* linguistico, di senso più o meno compiuto e sempre molto sintetico. Il solutore, interpretando questi segni, lettere, parole o frasi con ragionamenti di vario tipo, deve ottenere la frase finale che costituisce la soluzione del gioco.

'PURE' E 'MNEMONICHE'

Dopo questa necessaria premessa teorica cerchiamo di 'addentrarci' nel settore crittografico e di scoprirne i vari e non sempre facili segreti avvalendoci soprattutto di esempi.

Si pensi all'*esposto* **GUANO**: è un vocabolo con un significato ben preciso, ma è anche una successione di cinque lettere (o caratteri tipografici). Se lo interpretiamo in questo secondo modo possiamo dire: *si hanno le lettere G e U e quindi le lettere A, N e O*; con linguaggio più sintetico: *s'ân G U e indi A N O*. Se consideriamo ora il *diagramma*: (1'2 111 4 111 = 6 7), ecco che aggregando questa prima lettura in due parole di 6 e 7 lettere otteniamo la frase risolutiva: **sangue indiano**. Questa è una *crittografia pura*, chiamata anche *crittografia semplice* o solo *crittografia*.

Se quell'*esposto* fosse stato preceduto dalla denominazione *crittografia mnemonica* e dal *diagramma* (5 7) il ragionamento per giungere alla soluzione sarebbe stato ben diverso. Quel vocabolo ha un significato ed è su questo che occorre ora ragionare, non più 'meccanicamente' ma 'mnemonicamente'. Il *guano* risulta da escrementi essiccati di alcuni uccelli quindi è un... **secco rifiuto**; ecco la soluzione: una frase bisenso costituita da due parole (in questo caso entrambe con doppio significato) di 5 e 7 lettere.

Abbiamo così individuato i due principali meccanismi che stanno alla base delle crittografie: 1) il **ragionamento 'meccanico'**, che considera l'*esposto* come insieme di simboli giacenti sulla carta; 2) il **ragionamento 'mnemonico'**, che considera l'*esposto* con il suo significato concettuale. Vedremo poi che i due meccanismi possono anche presentarsi contemporaneamente in certi tipi di crittografie.

ESEMPI: PER FARE CHIAREZZA...

In questo settore dell'enigmistica il modo migliore per chiarirci le idee, imparare a risolvere (che è già una grande soddisfazione) e provare a comporre giochi è certamente quello di ragionare sugli esempi, anche semplici ma tecnicamente corretti, dei migliori autori. Ne presentiamo allora un certo numero commentandone le soluzioni.

Crittografia (2 1 1 1 2 6 1'1 = 7 8) **GIN** (Radar)

È una 'pura' e quindi che l'esposto abbia un significato non ha alcuna importanza. Si deve solo pensare alle lettere presenti, ed eventualmente alla loro posizione reciproca; ed è questo che porta alla soluzione: *in G e N ti capita l'I = ingenti capitali*. Si può notare, dal tempo verbale, che nel ragionamento è sempre l'autore che si rivolge al solutore.

Crittografia (1 4; 5: 5 = 7 8) **RIPONI** (Cocò)

Ricordando ancora che non si deve pensare al significato dell'esposto, si può notare che nel diagramma non ci sono parole di 6 lettere. Il ragionamento da fare, molto frequente in questo tipo di crittografia, è che eliminando qualcosa dall'esposto ne rimane una parte. La soluzione è infatti: *P esca; resto: RIONI = pescare storioni*; da notare che il ragionamento crittografico (la *prima lettura*) è sempre molto essenziale, con parti sottintese.

Crittografia (3'4 6 2 1'1 = 4 5 8) **D. STRA** (Mao)

In questo caso occorre completare una parola (che chiaramente è DESTRA) con una lettera mancante (la E) sostituita nell'esposto da un puntino; il ragionamento allora è: *per avere la parola DESTRA devi dare la lettera E; in sintesi: ond'aver DESTRA da' l'E*, che spezzettata come indicato nella seconda parte del diagramma diviene: **onda verde stradale**. Si noti che anche qui, pur utilizzando nella soluzione la parola DESTRA, non ha alcuna importanza il suo significato, ma solo che sia di senso compiuto.

In questi esempi si nota una cosa importante e di grande aiuto per il solutore: nel *diagramma*, e in particolare nella parte che individua la prima lettura della soluzione, tra i numeri sono riportati anche punteggiatura ed apostrofi della frase costituente il ragionamento crittografico.

Critt. mnemonica (9 2 5) **SPINE LEVATE** (Fra Me)

Il tipo di gioco, una 'mnemonica', fa subito capire che si deve ragionare sul significato concettuale dell'esposto ed esprimerlo in altro modo con una frase che abbia due significati. La soluzione è: **sconfitte ai punti**, che equivale all'esposto (*tolte a chi è stato punto*) ma ha anche un significato ben diverso nel linguaggio sportivo.

Cr. mnemonica (6 5) **IL COLPO DI FULMINE** (Ascanio)

È un gioco notissimo, la cui soluzione è: **frutta cotta**; *il colpo di fulmine* infatti... *produce un innamoramento*, e cioè *frutta (una) cotta*. Si noti che, nel passaggio tra le due letture, *frutta* da voce verbale diventa sostantivo, mentre il sostantivo *cotta* diventa aggettivo.

Cr. mnemonica (8 5) **IL RISPARMIATORE** (Il Ferrato)

Si può notare che, come nell'esempio precedente, nell'esposto c'è un articolo, e in questi casi la soluzione è

continuativa, con un verbo in prima lettura che diventa poi sostantivo o aggettivo. La frase risolutiva, **capitale serba**, è perfettamente bisenso; *capitale* prima è *patrimonio* poi diventa *città principale*, mentre *serba*, in prima lettura voce del verbo *serbare*, si trasforma in *'della Serbia'*.

... E PER METTERVI ALLA PROVA

Nella "Terza pagina" delle puntate precedenti sono già state proposte 'frasi bisenso', che non erano altro che soluzioni di *crittografie mnemoniche*; vi abbiamo anche invitati a ricercare un esposto per una certa soluzione. Ora che conosciamo le nozioni tecniche essenziali su due tipi di crittografia è giunto il momento di tentare le prime soluzioni. Vi proponiamo allora qualche esempio aiutandovi con alcuni suggerimenti.

1) Crittografia (1 1 6 4'1 3 = 8 8) **ECO** (Aliada)

Nel ragionamento crittografico si tratta di constatare che *qui* (nell'esposto) ci sono tre caratteri tipografici, e sapere che di solito si citano da sinistra a destra...

2) Crittografia (3 2, 1'1 7 = 5 9) **TITANICHE** (Robo)

Tutte le lettere dell'esposto, il cui significato non ha alcuna importanza, devono trovar posto nella soluzione; *facendo a meno* di una parte di 2 lettere, ne resta una di 7...

3) Crittografia (7 1 2 2 = 5 7) **CAR. ERA** (Il Gagliardo)

È abbastanza chiaro che la prima parola di 7 è lo stesso esposto e che l'1 è la lettera che ci consente di ottenerlo...

4) Crittografia mnemonica (5 1 3 6) **IL BANDO** (Borgia)

Un *bando* comunemente veniva reso noto leggendolo... ecco allora il primo doppio senso con un verbo che diviene sostantivo; si pensi poi dove questa lettura poteva avvenire, oppure di che tipo può essere quel sostantivo già trovato...

5) Cr. mnemonica (5 4 7) **F1 PRONTE AL VIA** (Triton)

Sembra di sentire il telecronista: "*Sale forte il dei motori*"; se si abbina poi questa parola al luogo dove tutto ciò avviene il secondo significato della frase che si ottiene può essere molto piacevole.

6) Crittografia mnemonica (6 5) **S'INFORMO'** (Paprica)

Il più comune sinonimo di *informarsi*, con lo stesso tempo verbale, è anche un sostantivo femminile plurale; di solito poi ci si informa sulle novità... e questa parola, grazie al bisensismo, da sostantivo diviene aggettivo.

Per ogni dubbio o curiosità sull'enigmistica classica potete scrivere a...

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITA' SULLA CRITTOGRAFIA

- Nel passato la tecnica delle crittografie fu lontanissima da quella attuale, basandosi quasi esclusivamente sulla posizione reciproca o sull'aspetto delle lettere dell'esposto, complicato e 'antiestetico', e proponendo frasi risolutive forzate ed arbitrarie. Insomma, giochi come: *Ri sotto AL su GO* = **risotto al sugo**, oggi non si fanno più.
- La prima crittografia di concezione moderna (**AVOTA** → *un'A precede VOTA* = **una prece devota**) fu pubblicata da *Lelio* col nome di *rebus* nel 1883 su una rivista non enigmistica, la *Gazzetta Musicale*; sembra che l'unico solutore... sia stato l'autore.
- Le crittografie pubblicate dal 1870 ad oggi sono quasi 100.000, tutte archiviate con metodi manuali fino a qualche anno fa e ora con l'ausilio del computer a cura della Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena.

TERZA PAGINA

Enigma e indovinello

Ricordate "il francobollo" della puntata precedente svolto come enigma e come indovinello? Riproponiamo ora qualcosa di simile, con due giochi molto belli e con soluzione... attinente, il primo pubblicato su "Fiamma Perenne" nel 1947 e il secondo su "La Sibilla" nel 2003.

7) Enigma (Stelio)

MADDALENA

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

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

8) Indovinello (Azimut)

RAGAZZA SENZA FISSA DIMORA

*Usa cambiare spesso i suoi programmi
mostrando un'apertura a tutto tondo
dato che, con un cesto e un po' di liquido,
la vedi sempre in giro per il mondo!*

Oltre che... ai giorni nostri, siamo passati allo svolgimento sintetico e al tono 'leggero' tipici dell'indovinello, con bisensi talmente evidenti (segnaliamo comunque quel bellissimo *per il mondo*) che non pensiamo occorran suggerimenti per trovare la soluzione.

Nume!... il Menù

A chi partecipa a Convegni enigmistici può capitare che al momento di mettersi a tavola (in queste occasioni la parte... gastronomica non è mai secondaria!) gli venga consegnato un "Nume!", di cui riportiamo qui un esempio:

*Colon d'orrendi polpi tibetani
Gru stecchita, tarli
Ramarro alato e fieno d'Asia
Talpina all'alloro, Coca Cola piccola
Ragni sodi e non cotti
Rana tisica a fette, vetro
Anatra messicana querula e gelata
Lombi di calabroni e mele bluastre
Formose vespe arcisfigate e soda*

Non citiamo il ristorante per non avere guai...; in realtà quegli allegri commensali (potenza dell'anagramma!), avrebbero gustato il seguente **Menù**:

*Tortellini in brodo di cappone
Stricchetti al ragù
Arrosto di maiale e faraona
Pollo alla cacciatore con cipolla
Contorni di stagione
Torte varie fatte in casa
Acqua minerale naturale e gassata
Lambrusco e Trebbiano dell'Emilia
Caffè espresso e amaro digestivo*



Dal sito della B.E.I. di Modena www.enignet.it si possono liberamente scaricare "Opuscoli" monografici sui giochi, sulla storia e sui personaggi dell'enigmistica classica e raccolte antologiche come ad esempio: "Tutti gli indovinelli" e "Tutti i giochi" del Nano Ligure, "Antologia delle antologie di crittografie".

SOLUZIONI:

(1) eccitati; (2) menti sataniche; (3) carne rancida; (4) letto a una piazza;
(5) rombo alla griglia; (6) chiese nuove; (7) la lavandaia; (8) la lavatrice.

CRITTOGRAFIE

2^a PUNTATA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

59

Nella scorsa puntata abbiamo iniziato una tappa abbastanza impegnativa di questo "viaggio" enigmistico affrontando i primi due tipi di *crittografia*, la *pura* e la *mnemonica*. Completiamo ora il discorso con le altre tipologie più comuni di questo settore, riservandoci ulteriori approfondimenti nella "Terza pagina" dei prossimi fascicoli.

SINONIMICHE E PERIFRATICHE

Si è visto che nella *crittografia pura* si considera l'esposto come un insieme di caratteri tipografici (ragionamento 'meccanico'), mentre nella *crittografia mnemonica* bisogna tener ben presente il suo significato concettuale (ragionamento 'mnemonico'). Abbiamo però anticipato che questi due meccanismi possono anche convivere.

Consideriamo infatti la *crittografia* (autore *Piquillo*) con esposto **P . POLI** e diagramma (2 9 1 2 1 5 = 4 1 9 6); la soluzione è: *se rielabori O si à GENTI = seri e laboriosi agenti*. Il ragionamento crittografico è essenzialmente 'meccanico' (*se nell'esposto riporti la lettera O si ottiene...*) ma si conclude con quel vocabolo, GENTI, che ha un significato ben preciso, ed è un *sinonimo* di POPOLI; questa è una *crittografia sinonimica*.

Vediamo ora un altro esempio (autore *Il Gagliardo*) che ha come esposto **DELATORE PALLIDISSI . .** e come diagramma (2 4 5 2 4 = 10 7); la soluzione, *di SPIA CEREAL MOroso = dispiacere amoroso*, ha ancora, nella prima lettura, una parte 'meccanica' (*dall'esposto si è rosicchiato MO*) e una 'mnemonica'; in quest'ultima però SPIA CEREAL non è un sinonimo di DELATORE PALLIDISSIMO, ma un altro modo di esprimere lo stesso concetto, cioè una *perifrasi*. La denominazione assegnata a questi giochi è *crittografia perifrastica*.

Concludiamo questa breve esposizione teorico-pratica con due importanti osservazioni: 1) nei giochi enigmistici i termini *sinonimo* e *perifrasi* sono convenzionali e non rigorosi. Potremo trovare un passaggio *rosa* → *fiore* pur non essendo questi veri sinonimi (ma non troveremo mai il passaggio *fiore* → *rosa*, perché di fiori non c'è solo la rosa); e potremo trovare in una soluzione che SETTIMA LETTERA diventa G, anche se questo non è proprio un passaggio perifrastico; 2) si sarà notato che nella prima parte dei diagrammi alcuni numeri sono in neretto; qualche rivista (e così faremo noi in questa rubrica) adotta questo accorgimento per facilitare il solutore, indicandogli così che il sinonimo o la perifrasi dell'esposto sono in quelle parole.

ESEMPI COMMENTATI...

Critt. sinonimica (5 1: 7 5 = 11 7) **TAR . I** (*Snoopy*)

L'esposto va completato e la lettera più probabile appare subito la D; poi ne va fatto il sinonimo, che in uno dei suoi significati è LENTI. La soluzione traduce tutto questo: *formi D: abilita LENTI = formidabili talenti*.

Critt. sinonimica (1 1 6, 4 = 4 8) **SBARACCO** (*Zanzibar*)

Così com'è l'esposto ha un significato, ma questo non ha importanza; non ci sono lettere da aggiungere, ma anzi da togliere e di ciò che resta si farà il sinonimo. Ecco allora la soluzione: *S A levati, CANE = sale vaticane*.

Cr. perifrastica (1 1 1 7 1 8 = 7 12) **TENA . E . DESI . O**

(*Il Saltimbanco*)

Le lettere mancanti da sistemare nell'esposto, che come si può notare dal neretto nel diagramma viene espresso con una sola parola, sono chiaramente C A e V. La soluzione è *C A V allocar a COLLANTE = cavallo caracollante*.

Cr. perifrastica (3 2 8 1 6 = 11 9) **D . REREMO FATICA**

(Liliana)do)

Qui la perifrasi dell'esposto è inframmezzata nel ragionamento 'meccanico' che occorre fare per completarlo: per *SI STENTERA' U cedine* = **persistente raucedine**.

... ED ESEMPI DA RISOLVERE

1) Crittografia sinonimica (2 9 1 = 6 6) **AMUL . TI**

(Lo Schizofrenico)

La lettera che, completandolo, *produce* l'esposto dà luogo a un suo comunissimo sinonimo.

2) Crittografia sinonimica (1 5 6 1 1 = 8 6) **MONELLE**

(Il Veronese)

L'esposto ora è completo, ma se due lettere (maschili se considerate caratteri tipografici)... *scappano*, si ha la parola di cui, in un certo significato, fare il sinonimo.

3) Cr. perifrastica (2 1 1 5, 7 5 = 5 2 4 10) **VA .. EDIFICI**

(Il Felsineo)

Se pensate di *stampare* le due lettere mancanti, si avranno...; vi aiuta sapere che nel *giro di parole* il sostantivo può anche essere spostato all'inizio della frase.

4) Crittografia perifrastica (4 1 3 1 1 = 5 5) **CO . I' SI . !**

(Lo Schizofrenico)

LE CRITTOGRAFIE A FRASE

Abbiamo già parlato, in una "Terza pagina", del meccanismo della 'doppia lettura' facendo l'esempio VERECONDI AMANTI → VERE CON DIAMANTI: da una frase che sarebbe espressa col diagramma numerico 9 6, con la diversa spezzettatura espressa da 4 3 8, seconda parte del diagramma, se ne ottiene una di diverso significato.

Questo è il meccanismo che regola la **crittografia a frase**; il ragionamento è tipicamente 'mnemonico', perché si prende in considerazione il significato dell'esposto, ma a differenza della *crittografia mnemonica* nella soluzione non c'è alcun bisenso ma solo una diversa *cesura*, segnalata dalle due parti del diagramma, della frase che interpreta l'esposto esprimendolo in altro modo.

Di questo gioco, molto piacevole per il meccanismo semplicissimo e l'immediatezza del risultato, sono apparsi esempi molto belli; ne riportiamo alcuni con le relative soluzioni e ogni commento ci pare superfluo.

IL REQUIEM AETERNAM (Ascanio)

a spirato reca pace = **aspiratore capace**

SAI CELARE LA RABBIA (Il Gagliardo)

in te s'è ira che non è palese = **intesa iracheno-nepalese**

NON E' L'UNICA GRASSA (Cocò)

sola reca l'adiposità? no! = **solare cala di Positano**

NEL MIO EX TUGURIO (Zanzibar)

vi vissi malamente là = **vivissima lamentela**

Per concludere l'argomento ecco qualche esempio da risolvere con gli opportuni suggerimenti.

5) Critt. a frase (9 6 = 7 8) **L'ESAMINATORE** (Nidfo)

Anche in questo tipo di crittografia, come nella *mnemonica*, la presenza dell'articolo nell'esposto presuppone un verbo nella prima lettura della soluzione; qui il verbo è *vagliare*, compito dell'esaminatore nei confronti del...

6) Critt. a frase (4 4 = 3 5) **BATTE LO ZERBINO**

(Beppe da Giussano)

Qui c'è la particolarità di un esposto fuorviante; lo *zerbino* è un tappeto, che può essere battuto, ma è anche un damerino che può essere... picchiato.

7) Cr. a frase (6 2 2 = 5 5) **INDIRE UN REFERENDUM**

(Il Faro)

Chi fa ciò non mira certo a ricevere dei "no"; la particolarità ora è nella soluzione, che è un termine geografico.

I GIOCHI CRITTOGRAFICI

Anche quest'ultimo argomento, come già la *crittografia a frase*, è stato anticipato trattando alcuni giochi enigmistici con svolgimento *in versi*.

Si dà convenzionalmente il nome di **giochi crittografici** alle crittografie basate su meccanismi risolutivi del tutto analoghi a quelli dei corrispondenti giochi, *poetici o brevi*, svolti in versi: **sciarada, anagramma, palindromo, cambio di ... , metatesi, scarto, zeppa**, ecc. A differenza però di questi, dove la soluzione è costituita da parti indipendenti (*scia + rada* = *sciarada*, *asterisco* = *esorcista*, *maRcheSa / maScheRa*, ecc.) ora la soluzione è sempre un'unica *frase a senso continuativo* che costituisce una interpretazione dell'esposto, cioè un altro modo di esprimerlo.

Agli esempi già proposti in precedenza ne aggiungiamo ora altri: i primi commentati, poi qualcuno da risolvere con suggerimenti utili e infine alcuni... tutti a vostro carico.

Anagramma (1 8 1 10) **LA BARZELLETTA** (Ascanio)

Il diagramma ha una sola parte perché la soluzione è un'unica frase continuativa in cui la parola finale di 10 lettere sarà l'anagramma di quelle precedenti; ecco la soluzione: **a sentirla è esilarante**; questa frase esprime molto bene, e in modo quasi continuativo, l'esposto.

Antipodo (3 4 1'4 1 4 9) **PENE DI CUORE** (Beppe)

Si ricorderà che l'antipodo consiste nel portare la prima lettera alla fine della frase e leggere a rovescio; se il gioco è in versi si hanno due diverse letture (*b-attello / b-olletta*), ora invece le due letture sono identiche; la soluzione, invece non facile, è: **per esse l'amor è vero malessere**.

8) Sciarada (8 3 5) **ORGIA** (Pinin)

Qui la sciarada ha il 'totale' anteposto alle 'parti', ma insieme formano una frase continuativa; si cerchi di definire l'ORGIA come un *con con*

9) Anagramma (1 9 10) **FACILISSIMO** (Sigfrido)

Trovare la seconda parte è, nel vero senso della parola... *elementare*, ma per questo bastava come esposto FACILE; occorrerà quindi aggiungere un rafforzativo...

10) Cambio di vocale (6 6) **QUI PRO QUO** (Archimede)

11) Metatesi (7 7) **APOTEOSI** (Buffalmacco)

Ricordiamo solo che la *metatesi* è uno spostamento di lettera che in questo caso genera una parola che assieme a quella di partenza forma una frase.

Per ogni dubbio o curiosità sull'enigmistica classica potete scrivere a...

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITA' PSEUDO-ENIGMISTICHE

- Nel '600, sotto la dominazione spagnola a Milano e a Napoli, nacque il detto: "La Spagna è una spugna!"
- Si racconta che Napoleone, nei suoi ricevimenti a corte, se incontrava delle giovani dame si ritirava galantemente da parte dicendo: "Passate, bellezze"; se le dame, invece, erano piuttosto anziane, diceva: "Bellezze passate!"
- Dopo il matrimonio di Vittorio Emanuele III con Elena del Montenegro i maliziosi, alludendo alla statura del re e all'origine della regina, li chiamavano *Curtatone* e *Montanara*, località rese famose dalla 1ª guerra d'Indipendenza.

TERZA PAGINA

Indovinelli onomastici

Vi proponiamo alcuni indovinelli del maggior autore vivente, *Il Nano Ligure* (Gianni Ruello di Genova); la caratteristica che li accomuna, al di là del soggetto apparente sempre diverso, è che celano tutti nella soluzione il nome di un personaggio, per di più... in ordine cronologico.

12) **BRAVO TAGLIABOSCHI E NUOTATORE**

*Nell'abbattere un fusto è primo al mondo
e dicon che impiegò solo un secondo
e inoltre è pure quello
che insegnò a fare il morto a suo fratello.*

13) **RECLUTA AVVILITA**

*È fatale, ma c'è chi se l'è presa
sostenendo che sia come una morsa;
e serpeggia una voce che anche appaia
destinata a morir sotto la naia.*

14) **ILARE, CANDIDA RAGAZZINA**

*Come fui sopra il letto, mi fu chiaro
che aveva fatto la "vita", quindi un terno
realizzai quando al fin della commedia
fra un canto e l'altro se ne andò all'inferno.*

15) **ENERGUMENO IN ARRESTO**

*Quando l'han messo dentro ed ha intuito
che tutto andava a rotoli,
sentì che avrebbe toccato il fondo:
e allora giù, botte dell'altro mondo!*

16) **DON GIOVANNI UBRIACONE**

*Io con le mie conquiste
son passato alla storia.
E vi rivelo come faccio: parto
inizialmente dal solito quarto.*

13 maggio 1981 h. 17.17

Avviso al mondo. Il dì tredici maggio millenovecentotantuno in piazza San Pietro, alle ore diciassette e diciassette, durante l'udienza generale, la folla è messa in allarme da colpi di pistola; il sommo pontefice Giovanni Paolo Secondo, in un vile, turpe agguato, è stato colpito dall'arma di un criminale turco arrivato a Roma: il terrorista straniero Mehemet Ali Agca, che tenta di fuggire; il capo della Chiesa cattolica...

...è stato immediatamente trasportato al policlinico "Gemelli" dell'Università Cattolica e operato con eccellente destrezza dal chirurgo Crucitti e altri noti specialisti. E ora è la Madonna di Fatima che nell'anniversario della sua apparizione del tredici maggio millenovecentodiciassette ha vegliato sul Santo Padre salvandogli la vita. Formuliamo al Sommo Pontefice auguri di pronta guarigione. Osanna, o Dio!

Potrebbe sembrare il primo comunicato di Radio Vaticana su quel tragico fatto di 25 anni fa... ed invece è una lunghissima e bella frase anagrammata di *Cantachiario* (Michele Farano di Salerno); il notevole exploit fa perdonare la ripetizione, nelle due parti, di quel *tredici maggio*, cosa normalmente non ammessa.

SOLUZIONI:

1) *TA LISMANI E* = fatali smantie; 2) *PIGRA* filati N E = epi-grafi latine; 3) *se R l editte*, STABILI TANTI = serie di test abilitanti; 4) *AMEN* a far S è amena farsa; 5) *candidato vaglia* = candida tova-glia; 6) *gagà mena* = gag amena; 7) *puntar al si* = Punta Raisi; 8) *consesso con sesso*; 9) è realmente elementare; 10) *tipica topica*; 11) *trionfo tronfi*; 12) *Caino*; 13) *Cleopatra*; 14) *Dante Alighieri*; 15) *Attilio Regolo*; 16) *Garibaldi*.

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Abbiamo già parlato di un gioco molto noto: la *sciarada*. Da questo semplicissimo schema ne sono derivati tanti altri, di cui presentiamo ora i principali. Per ogni tipo, dopo aver spiegato il meccanismo, proporremo esempi svolti sia in versi che in forma crittografica, commentando se necessario la soluzione o dando qualche aiuto per trovarla.

LA SCIARADA INCATENATA

Ricordiamo con due esempi, preceduti dal relativo diagramma, il meccanismo della *sciarada*: (4 / 4 = 8) *bara / onda* = *baraonda*; (1'3 / 3 = 2 5) *l'ara / Dio* = *la radio*.

Nella *sciarada incatenata* (già il nome suggerisce il concetto) il meccanismo è lo stesso ma nell'unire le due parti per ottenere il totale si sovrappongono (si considerano cioè una sola volta) una o più lettere uguali, quelle cioè con cui termina la prima parte e inizia la seconda. Esempi:

(5 / 6 = 10) *marmO / Occhio* = *marmOcchio*;
(4 / 8 = 10) *caVA / VALletta* = *caVALletta*
(8 / 8 = 12) *ambaSCIA / SCIAtore* = *ambaSCIAtore*

Sciarada incatenata (5 / 3 = 7) (Ciampolino)

AEREO A RISCHIO

*La sua discesa ha del miracoloso
ed a terra si avverte un gran daffare...
L'apparecchio si teme quando parte,
nel momento che deve decollare.*

Della soluzione, *manna / aia* = *mannaia*, ci limitiamo a far notare, negli ultimi due versi, il cambiamento di significato dei verbi *partire* e *decollare*.

Sciarada incatenata (6 6 1'10) **BORSEGGIO** (Ciang)

Ricordiamo che nei *giochi crittografici* la soluzione è una frase continuativa che esprime l'esposto in altro modo. In questo caso la soluzione è **destra azione d'estrazione**, frase che bene traduce l'operazione del *borseggio* e che soddisfa al meccanismo della *sciarada incatenata*.

1) Sciarada incatenata (3 / 5 = 7) (Pindaro)

"A QUALCUNO PIACE CALDO"

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

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

2) Sciarada incatenata (3 5 6) **I BATTIMANI** (Fioretto)

Ricordiamo che l'articolo nell'esposto presuppone nella soluzione un verbo che rende continuativa la frase.

LA SCIARADA ALTERNA

Nella *sciarada alterna* le prime due parti formano la parola (o frase) totale non accostandosi semplicemente tra loro, ma spezzettandosi e intersecandosi in successione alterna. Per facilitare il solutore il gioco è presentato in genere con un *diagramma letterale* (una sequenza di «x» e «y» intercalati fra loro) anziché numerico. Esempi:

(xxyyxxxy) *CANE / pira* = *CApiNEra*;
(xyy xxxxyyyy) *ASINI / lastra* = *Ala SINIstra*

Sciarada alterna (xyyyyyxyxy) (Damone)

L'OROLOGIO COMPRATO IN FIERA

*In breve, se si mette a far "cu-cu",
fa un baccano da non poterne più;
ed è una fregatura grossa eccome,
garantito al limone!*

La soluzione è **rame / schianto = raschiamento**: CU è, in breve, il simbolo del rame e il limone... una grossa lima.

Sciarada alterna (xxx yyyy xyxyxy) (Dado)
MI RITERRANNO CAMPIONE

La soluzione è questa semplice ma perfetta perifrasi dell'esposto: **per asso passerò**.

3) Sciarada alterna (xxxxx / yyyy = xxy xyxy) (Fan)

COME HO AMMANSITO LA SUOCERA

*Almeno sulla carta l'ho annullata
dicendo: "Tu che sei, vecchia barbata?!".
Ora quella distesa se ne sta,
coi seni all'aria in gran tranquillità.*

Se proprio non si trova ciò che viene *annullata sulla carta* e quel che un tempo si chiamava *barbata*, si può pensare a quella *tranquilla distesa coi seni*...

4) Sciarada alterna (xxxx yyyyy xxyxyxy) (Il Gagliardo)
SONNY LISTON

Si descriva questo pugile 'di colore', muscoloso ma protagonista anche di episodi violenti.

L'INCASTRO

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

(7 / 3 = 10) **MANETTE / rio = MARioNETTE**
(5 / 6 = 4 7) **TIGRI / pialle = Tlpi alleGRI**

Incastro (5 / 4 = 9) (Il Maranello)

L'ALLIEVA VUOL FREGARMI ALL'ESAME

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

Il primo verso nasconde la *carta vetrata* e il secondo la *cera* (si noti il passaggio verbi → sostantivi); ben tre sono i doppi sensi nei versi finali: *secondino, traduzione e cellulare*. Ecco allora la soluzione: **carta / cera = carcerata**.

Incastro (1'3 5 2 7) **IL PULITO IN CASA** (Beppe)

Una bella e lineare perifrasi dell'esposto, **l'ama assai la massaia**, risponde anche al meccanismo dell'*incastro*.

5) Incastro (xyyyyyxxxxx) (Renato il Dorico)

MILAN / INTER 1 - 0

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

In qualcosa di *brillante* per la luce che emana si 'incastrì' ciò che da qualcuno... *persa fu per un punto*: si otterrà una *partita* (dal verbo partire) durata *pochissimo*.

6) Incastro (5 4 9) **DINOSAURO** (Riccio)

La soluzione scaturisce pensando che dallo scheletro di questo animale si può risalire alle sue notevoli dimensioni.

L'INTARSIO

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

(xyyyyyxyxx) **ASINE / censo = AScensloNE**
(xxyyxx yyxxx) **MATASSA / tiro = MATiTA roSSA**

Intarsio (xxxxx / yyy = xyxxxyxx) (Fan)

TRAGICA GARA DI PENSIONATI

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

La *campagna* e la *marcia* sono quelle dei *fanti* in guerra e lo *spirito gagliardo* è il grado alcolico del *rum*, amato dai marinai. L'ultima parte della soluzione (**fanti / rum = frantumì**) ha doppi sensi molto evidenti.

Intarsio (xxxxx yyy xyxyxyxx) **SAGRATO** (Il Troviero)

La semplice ed evidente soluzione è: **santa pia spianata**

7) Intarsio (5 / 2 1 = xxyxyxyx) (Ser Viligelmo)

UNA GINNASTA SOPRAVVALUTATA

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

Ci si concentri, nell'ordine, su *folle* e *non c'è ragione*, poi sul *puntino*; oppure su una cosa che si *contrae* e può avere una *lenta evoluzione*...

Per ogni dubbio o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

• Si racconta che l'abate Casti, ospite di Elisa, sorella di Napoleone, scrisse un madrigale sul cognome Baciocchi il cui soggetto si aggirava sulle parole *bacio* e *occhi*: questo potrebbe essere il primo esempio di *sciarada incatenata*, che come gioco enigmistico fu presentata nel 1878 sulla rivista "L'Aguzzaingegno".

• Nelle sue "Lezioni di Enigmistica" Stefano Bartezzaghi dà sull'*incastro* questo... giudizio morale: "...dà alle parole, così statiche nella sciarada, un maggiore tocco di imprevedibilità. Non bisogna pensarci sopra per capire che la sciarada del *PIL* con l'*astro* dà come risultato il *pilastro*. Invece trovare quel che daranno assieme uno *gnomo* e un *astro* è meno immediato. Bisogna pensarci un po' per incastrarli in modo da far venir fuori un *GastroNOMO*".

TERZA PAGINA

Un viaggio... crittografico

Vi abbiamo proposto, in un precedente fascicolo, di *viaggiare... con gli anagrammi*; perché non farlo ora con le crittografie e in particolare con le 'mnemoniche', che abbiamo trattato di recente?

Immaginiamo allora di prendere un volo per... **Bari Palese**; per un enigmista lo stesso aeroporto è raggiungibile anche risolvendo questa *crittografia mnemonica*:

(4 6) **TRUFFI: E' EVIDENTE** (Mezzaluna)

Una volta atterrati, partiamo per un giretto lungo la... **costa delle Puglie**; se pensate che "costa" può anche essere una voce verbale e se date un altro significato a "puglie" ecco la *mnemonica* che ha questa zona geografica per soluzione....:

(5 5 6) **IL BLUFF NON RIUSCITO** (Cielo d'Alcamo)

Ora che avete capito il meccanismo, continuiamo il nostro 'viaggio' con meno commenti.

Pensando a questa *crittografia mnemonica*

(5 3 10) **L'OSTIA** (Cocò)

significa che facciamo... **rotta per Sacramento**; qui giunti potremo andarcene in visita a...

(3 5 3 8) **CALMA TRANQUILLITA'** (Lo Schizofrenico)

cioè... **gli Stati del Pacifico**.

Essendo ormai esperti in... viaggi crittografici, trovate voi l'itinerario che vi propongono, per recarvi in Inghilterra, queste due *crittografie mnemoniche geografiche*:

8) (2 7 3 6) **ORLO A GIORNO** (Boy)

9) (2 7 5 6) **POLSINO** (Lemina)

I mestieri nascosti

Attingiamo ancora una volta a quella inesauribile miniera di bellissimi indovinelli che è la produzione del *Valletto* e vi invitiamo a scoprire i mestieri, pur descritti con le loro caratteristiche d'altri tempi, celati in questi giochi:

10) Indovinello

PROFESSORE D'ITALIANO

*Alle prove d'esame si mostrava
sempre largo di punti, ma allorquando
spiegava il metro e discuteva Orlando,
che bottoni attaccava!...*

11) Indovinello

UNO CHE AMAVA LE BESTIE

*Siccome avea un gattuccio
era giusto prendesse anche un graffietto,
e quando volle prendere
una cagnaccia, si pigliò un morsetto.*

NOTIZIE UTILI

La "Biblioteca Enigmistica Italiana" di Modena ha realizzato un CD-rom, il "**Beone 2006**", contenente materiale enigmistico d'ogni tipo: archivi di giochi, antologie, opuscoli divulgativi, fascicoli di riviste, bibliografia, software per l'enigmistica, ecc. (l'indice completo è visibile nel sito www.enignet.it). Il CD si può richiedere versando un rimborso spese per la B.E.I. di almeno 10 euro sul c.c. postale n. 69371938 intestato a: Giuseppe Riva, Viale Taormina 17c - Sassuolo.

SOLUZIONI:

1) via / alone = vialone; 2) son onori sonori; 3) marca / elmo = mare calmo; 4) nero brutto neboruto; 5) stella / cappa = scappatella; 6) colle ossa colossale; 7) matta / la i = malattia; 8) il tratoro del Bianco; 9) lo stretto della Manica; 10) il sarto; 11) il falegname.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità
per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nel fascicolo precedente abbiamo presentato alcuni giochi appartenenti alla 'famiglia' della *sciarada*; la 'parentela', pur meno stretta, sussiste anche per questi altri dove le manipolazioni che si operano sulle prime due parti portano sempre ad ottenerne una terza di diverso significato. Proponiamo per ogni tipo, come sempre, esempi svolti sia in versi che in forma crittografica, alcuni con la soluzione commentata e altri da risolvere.

IL LUCCHETTO

Nel **lucchetto** un gruppo di lettere con cui termina la prima parte e un uguale gruppo di lettere con cui inizia la seconda (parole o frasi) vengono scartati; le lettere che rimangono, accostate, formano la terza parola (o frase). Ecco alcune combinazioni:

(4 / 7 = 5) gOLF / OLFatto = gatto
(6 / 3 4 = 5) maGLIO / GLI Ossi = massi
(2 8 / 8 = 1'5) la biSTECCA / STECCAto = l'abito

Lucchetto (5 / 7 = 6) (Il Nano Ligure)

IN CASA DELLO SCAPOLONE

*Son le sorelle che tengono ordine
e si prestano, per sentito dire,
alle premure d'uno sfruttatore
e non mancano mai di buonumore.*

I doppi sensi che portano alla soluzione (**suORE** / **OREcchi** = **succhi**) sono abbastanza evidenti in ogni parte. Da notare quel *premure*, che in senso apparente sta per attenzioni ma in realtà richiama la *spremitura* dei frutti: in enigmistica questo artificio è chiamato "falso derivato".

È utile osservare che dal diagramma si può risalire al numero di lettere soggette, per ogni parte, all'elisione: si sommano i numeri delle prime due parti, si sottrae a questa somma il numero dopo l'uguale e si divide per due.

Lucchetto (8 2 5 5) **PACATI SERMONI** (Il Grigio)

Si ricorderà che la soluzione dei giochi crittografici è una frase continuativa che esprime in altro modo l'esposto e che risponde al meccanismo tipico del gioco; questi due requisiti sono molto evidenti nella soluzione di questo lucchetto crittografico, che è: **preDICHE DI CHETi preti**.

1) Lucchetto (4 / 5 = 5) (Ciampolino)

LA SUOCERA

*D'aspetto statuario, solitaria,
per le stranezze viene ricordata:
con le sue uscite è pronta a disturbare
e può rischiare d'essere strozzata.*

Applicando la regola suesposta: (4 + 5 - 5) : 2 = 2, risulta che le ultime due lettere della prima parola, uguali alle prime due della seconda, devono essere eliminate per trovare la parola finale. Se si hanno difficoltà nell'individuazione delle prime due parti, può aiutare quella finale che... *quando esce disturba e può essere strozzata*.

2) Lucchetto (7 5 4) (Marius)

LA TOMBA DI ANNA FRANK

L'articolo nell'esposto presuppone un verbo nella soluzione, che dovrebbe scaturire spontanea, dopo aver constatato che le lettere comuni da elidere sono 4, collegando la parola centrale di 5 lettere al personaggio citato e applicando il meccanismo del lucchetto.

LA CERNIERA

La **cerniera** è molto simile al *lucchetto*, ma i gruppi di lettere uguali che vengono scartati sono quello con cui inizia la prima parte e quello con cui termina la seconda (parole o frasi); i due gruppi centrali che rimangono, accostati, formano la terza parola (o frase). Esempi:

(5 / 5 = 4) DROga / laDRO = gala;
 (1'5 / 4 = 6) L'AscIA / meLA = sciame
 (6 / 7 = 3 6) CIglia / mantiCI = gli amanti

Cerniera (4 / 4 = 4) (Il Troviero)

RETROGRADO E AUTORITARIO

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

Il primo verso ha chiari riferimenti al vaso, mentre nel secondo le *classi dell'esercito* richiamano la leva; la soluzione è: **VASO / leVA = sole**; si noti il bellissimo finale dove il massimo astro del sistema solare, con riferimento all'abbronzatura che provoca, è definito... *oscurantista*.

In campo crittografico la *cerniera* non è molto frequente, per la difficoltà nel trovare belle combinazioni; eccone comunque un esempio:

Cerniera (3 5 6? 6!) (Ugo d'Este)

LA PATRIMONIALE

Dal diagramma si rileva ancora una volta la principale caratteristica di questi giochi: la continuità della frase risolutiva, qui a domanda e risposta, che esprime l'esposto. Infatti la *patrimoniale*... **GLI Averi taGLIA? verità!**

3) Cerniera (5 / 4 = 3) (Il Nano Ligure)

RAGAZZA OLIMPIONICA

*Portata per la marcia, se curata
 lei, per sentito dir, può riportare
 una riuscita inver sensazionale
 con la sua fuga spesso micidiale.*

Vale ancora la 'regola' indicata per il *lucchetto*; le lettere uguali da elidere, ora esterne, nelle prime due parole sono quindi 3. Si presti attenzione al bisenso *marcia* e si pensi a qualcosa la cui *fuga* è *micidiale*.

IL BISCARTO

Il **biscarto** è uno schema enigmistico in cui, togliendo da due parole (o frasi) diverse una parte comune a entrambe (spesso una lettera o una sillaba) e accostando ciò che rimane si forma una terza parola (o frase).

Si può osservare che *lucchetto* e *cerniera* ne sono un caso particolare, rispettivamente con le parti uguali da elidere al centro e ai lati. Se le parti uguali sono entrambe all'inizio o alla fine si hanno il **biscarto iniziale** e il **biscarto finale**. Ecco un esempio per ogni tipo:

biscarto: (5 / 1'5 = 9) antRo / l'oRgia = antologia
 bisc. iniziale: (4 / 6 = 6) BUca / BUccia = caccia
 bisc. finale: (5 / 7 = 8) carTA / cassaTA = carcassa

Biscarto (5 / 7 = 10) (Ser Viligelmo)

L'INOSSIDABILE CAMPIONE

*Fra tanti assi che 'girano' davvero
 nettamente fa strada col mestiere.
 Resta a galla ed è sempre in evidenza:
 occhio a lui nei casi di emergenza.*

Il bisenso *assi che girano* porta ai **perni**, mentre chi *netta la strada* è lo **scopino**; come terza parte esce facilmente (scartando le due **n**) il **periscopio**. Si può notare ancora l'uso di un 'falso derivato' (*emergenza*) artificio consentito nei giochi in versi ma non in quelli crittografici.

Bisc. iniziale (4 5 7) **FIACCA PROMOZIONE** (Ele)

La frase risolutiva, **spot senza potenza**, appare scorrevole e non si nota molto che la terza parola è già presente al completo nelle prime due.

4) Biscarto finale (4 / 5 = "3-4") (Fan)

MI SONO LIBERATO DELLA SUOCERA

*Era bacata fino dalla nascita,
 così, per farle presto far fagotto
 ponendo fine al gioco, l'ho colpita
 con forza e decisione, ed è partita.*

Per trovare la soluzione è forse il caso di partire dagli ultimi due versi, visti i chiari riferimenti a un certo sport...

5) Biscarto (3 5 6) **RILASCIAN FARE** (Achille)

Come suggerito poco fa, si può ragionare... a ritroso, partendo cioè dall'ultima parola che con un termine molto comune esprime l'iterazione **RI**-presente nell'esposto.

Per ogni dubbio o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

- Il *lucchetto*, che fu presentato nel 1950 da *Carminetta* (prof. Pietro Mercatanti, illustre docente di matematica) su *"Il Labirinto"*, suscitò al suo apparire vivaci polemiche e molti ne preconizzarono una fine immediata; è diventato invece il gioco più comune nell'enigmistica della seconda metà del Novecento.
- Si narra che il prof. Mercatanti, ideatore del *lucchetto*, avendo al suo servizio due donne, Cleofe e Ofelia, dicesse Clelia per chiamarle entrambe senza dover sprecare maggior fiato per pronunciare i loro nomi per intero.

TERZA PAGINA

Tre indovinelli

L'*indovinello* è certo il gioco enigmistico più classico e più gradito; gli indovinelli del Valletto sono indubbiamente i più piacevoli e precisi... eccone allora altri tre da risolvere. Non crediamo occorranza aiuti... anche perché c'è un filo conduttore che li lega.

6) Indovinello (*Il Valletto*)

BOCCIATO IN LATINO

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

7) Indovinello (*Il Valletto*)

IL MEDICO CONSIGLIA ACQUA AI BEONI

*Fra un quarto e l'altro, penso che una gelida
chiara sorgente possa far piacere,
ma badate che alcuni, senza scrupoli,
quella del pozzo non vi diano a bere!*

8) Indovinello (*Il Valletto*)

CIVETTE ATTEMPATELLE

*Potran sembrare a notte fonda
allo sguardo di certi osservatori
che vanno in cerca di una chioma bionda,
ma a vederle di giorno son dolori!*

Non solo... parole incrociate a schema libero

Il milanese Piero Bartezzaghi è stato forse l'enigmista più noto in Italia (e forse il più... odiato) per i suoi 'terribili' cruciverba a schema libero a pag. 41 della "Settimana Enigmistica", ora proposti dal

figlio Alessandro. Ma Zanzibar (questo era il suo pseudonimo) è stato anche autore eccellente in vari settori dell'enigmistica classica, con una predilezione particolare per l'anagramma.

Vi proponiamo un suo 'poetico' da risolvere; raccomandiamo, a soluzione trovata (o, poiché non è facile... letta a piè di pagina) di rileggere i versi cercando di cogliere tutte le sfumature in entrambi i significati.

Anagramma (5 9 / 5 = 10 2 7) (*Zanzibar*)

DOMENICA DI FINE ESTATE

*Al largo dileguano i gabbiani
nella scia d'un brigantino.
Nella casa abbandonata
la tristezza è scivolata sotto le lenzuola
con l'inutile veglia degli angeli custodi.
Tra il fiume degli scappamenti
intesse la sua accattivante nenia
uno scalagnato trovatore:
per lui già tornano le primule
a giocare a scacchi con il sole.
E' festa: il concerto della banda
e, dopo un colpo alla grancassa,
il palio della cuccagna, la sfilata
e la corsa dei sacchi. E' festa
anche per l'uomo passato con il giallo
che ora soffia, le lunghe mani
nel cofano spalancato.
Ma, con l'ignoto,
ogni gioia sfuma,
lasciando un vuoto dietro di sé:
nel gioco dei sentimenti
c'è sempre chi tira il catenaccio
alla porta azzurra dei sogni.
E così l'attente in divisa
consuma il suo pomeriggio
sulla panchina del parco
con l'ultimo numero di Selezione.
C'è ancora una punta di speranza
per quella promessa di un tempo.
Succederà un'altra domenica. Forse.*

NOTIZIE UTILI

I tentativi di costituire un'associazione ufficiale per gli enigmisti non hanno mai avuto esito duraturo; in pieno sviluppo è invece l'A.R.I. - Associazione Rebusistica Italiana, fondata nel 1981 per raggruppare i cultori del Rebus. Numerosi sono, a livello locale, i "gruppi enigmistici" in cui gli appassionati si ritrovano per scambiare idee ed esperienze e partecipare ai campionati solutori: vi si entra liberamente e senza alcuna formalità, se non quella di abbonarsi ad almeno una delle riviste di "classica". Gli indirizzi dei segretari di gruppo possono essere richiesti ai curatori di questa rubrica.

SOLUZIONI

1) *ernia* / *mania* = *ernia*; 2) *celebre ebraica ceta*; 3) *piaga* / *spia* = *gas*; 4) *seta* / *balla* = *seta*; 5) *dan corda ancora*; 6) *il sole*; 7) *la luna*; 8) *le stelle*; 9) *evasi ricercati* / *ladro* = *calciatore di riserva*

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Siamo all'undicesima tappa del nostro 'viaggio' enigmistico: abbiamo parlato dei principali tipi di giochi esposti in versi, abbiamo dedicato due puntate specifiche al settore crittografico, abbiamo divagato qua e là tra bisensi, onomanzie, doppie letture, curiosità, ma il perché non abbiamo ancora presentato uno dei giochi enigmistici più belli e popolari... è davvero un *rebus*! Ne iniziamo ora la trattazione, che proseguirà nel prossimo fascicolo.

IL REBUS

"Questo è un *rebus*!" viene spontaneo affermare di fronte a qualcosa di difficile interpretazione, ed un *rebus* è anche l'origine della parola stessa. Ma a noi interessa solo dare una definizione di ciò che essa rappresenta oggi nell'enigmistica.

Il **Rebus** è un gioco enigmistico presentato con una o più illustrazioni in cui alcuni elementi possono essere contrassegnati con lettere o segni grafici (*grafemi*). Il meccanismo risolutivo consiste nell'associare queste lettere, procedendo sempre da sinistra verso destra, al nome della figura abbinata, a ciò che rappresenta o all'azione che questa svolge, in modo da formare una frase (*prima lettura*) le cui lettere, disposte nello stesso ordine ma diversamente raggruppate secondo le indicazioni del *diagramma numerico*, formano un'altra frase di senso compiuto (*seconda lettura* = *frase risolutiva*).

Assolto il compito di dare una definizione, gli esempi rendono tutto più facile. Se immaginiamo una vignetta in cui su un tavolo una *pera* è contrassegnata con una **O** e alcune *uova* con una **N**, la soluzione del rebus con diagramma (1 4; 1 4 = 5 5) sarà: *O pera; N uova* = **opera nuova**. Un esempio dello stesso tipo, ma più complesso, è: *GN uva; G ante; perla S; ava NA* = **gnu vagante per la savana**.

Ripareremo di questo esempio trattando, più avanti, il 'rebus statico'.

ALLA PROVA

Potete già mettervi alla prova risolvendo questi due facili rebus (le soluzioni, in ogni caso, sono come sempre al termine della rubrica).

1) Rebus (1 4; 1 4 = 3 7) di Noè



(Domenica Quiz, n. 8-1961)

2) Rebus (4 1 1; 4 2 = 8 4) di Leo



(© La Settimana Enigmistica, marzo 1979)

UN PO' DI STORIA

Si potrebbe già parlare di "scrittura a rebus" per le pitture rupestri e per certi geroglifici egizi, ma i primi esempi moderni si hanno in Francia all'inizio del XVI secolo. Da allora il rebus fu impiegato negli stemmi dei nobili e fu occasionale esercizio giocoso per artisti noti (tra cui Leonardo da Vinci) e meno noti.

In tutta Europa, nell'Ottocento, il rebus divenne un gioco alla moda, ma solo in Italia fu coltivato con passione e col caricaturista Giorgio Ansaldo (*Dalsani*, 1844-1922) si arrivò al rebus-vignetta, realizzato come un quadretto armonico e unitario. Negli altri paesi continuò a essere proposto com'era anticamente: una successione di figure e di segni tipografici eterogenei.

Nel 1924 Giuseppe Gamna (*Zaleuco*, 1882-1976) ne diede le regole principali e presentò esempi bellissimi. Nella seconda metà del XX secolo il rebus raggiunse i massimi livelli per merito di Giancarlo Brighenti (*Briga*, 1924-2001), redattore della "Settimana Enigmistica", grande maestro e autore di splendidi esempi illustrati dalla felice mano della consorte Maria Ghezzi (*La Brighella*). Nel 1981 si è costituita l'A.R.I. (*Associazione Rebussistica Italiana*) per diffondere e preservare l'espressione migliore del rebus italiano, considerato quasi una forma d'arte minore.

C'E' IL "REBUS STATICO"...

I rebus di cui abbiamo parlato finora, come i due esempi proposti da risolvere, sono chiamati "rebus statici" o "di denominazione". Il procedimento risolutivo consiste cioè nel 'denominare' in successione gli elementi contrassegnati da lettere. Le lettere (più precisamente *grafemi*) possono, nella soluzione, precedere o seguire il nome della figura a cui si riferiscono. Eccone un altro esempio:

A) Rebus (1 4; 1 5; 2 4; 1 4 = 8 9 5) di Arbe



Sol.: S code; L lepre, SS oche, P iene = **scodelle presoché piene** (© *La Settimana Enigmistica*, dic. 1995)

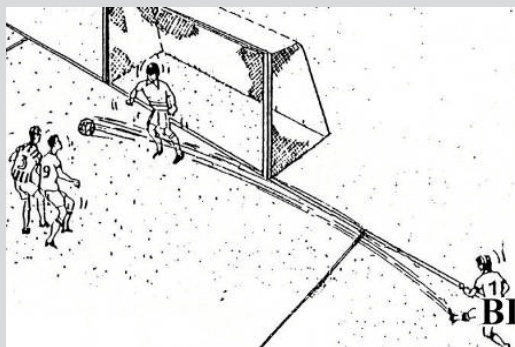
Di questo tipo è l'esempio proposto all'inizio, **gnu vagante per la savana**. La frase risolutiva è molto bella, ma la difficoltà sta nell'accostare in una illustrazione l'uva, le ante, una perla e... la solita ava. Considerato che la vignetta è elemento non secondario in un rebus, oggi si pretende che questa sia omogenea e coerente in ogni sua parte. Ecco un esempio bellissimo, con chiavi in relazione tra loro, realizzato sulla immagine del paradiso terrestre:

l'angue NT; Eva MP; Adamo RE = languente vampa d'amore.

...E IL "REBUS DINAMICO"

Consideriamo ora questo semplicissimo rebus:

B) Rebus (2 6 = 3 5) di Lionello (1983)

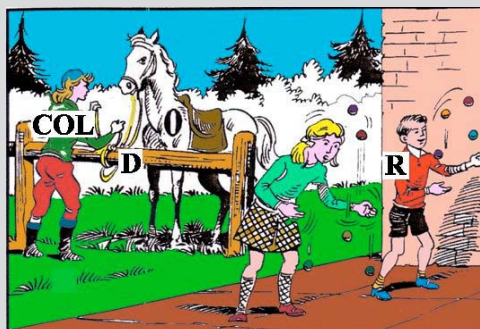


Cercando di risolverlo in modo analogo ai precedenti si dovrebbe provare con **BI** calciatore, oppure *ala BI*... ma non si approda a niente; se però ripensiamo alla definizione di rebus si nota che nel risolverlo ci si può anche riferire all'azione che si svolge nell'illustrazione; cosa fa BI? un cross! Ecco allora la soluzione: **BI** crossa = **Bic rossa**.

Questi rebus, più impegnativi per l'autore e per il solutore (e per l'illustratore!), ma certamente più piacevoli, sono chiamati "rebus dinamici" o "di relazione". L'attuale tecnica rebussistica privilegia proprio i rebus che considerano la posizione dinamica e non statica dei soggetti raffigurati: le lettere continuano a essere poste su persone e cose, ma non ne designano più (o solo) la denominazione, bensì le azioni che svolgono o le relazioni che tra loro intercorrono.

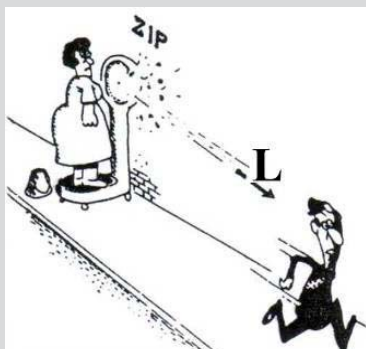
Ecco due esempi di questo tipo da risolvere.

3) Rebus (3 4 1 1 1; 1 5 = 7 9) di Arbe



(© *La Settimana Enigmistica*, 1999)

4) Rebus (5 1 2 1 = 3 6) di Cocola



(Penombra, n. 11-1986)

Per dubbi, informazioni o curiosità scrivete a:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ SUL REBUS

- Puccini e Leoncavallo erano a villeggiare nello stesso paese. Il secondo, saputo dell'arrivo dell'amico, gli diede il benvenuto esponendo alla finestra due pupazzi vestiti da clown: Puccini capì che Leoncavallo stava lavorando ai *Pagliacci*. Per non essere da meno disegnò su un panno un'enorme mano e una "N" e l'espose alla finestra: Leoncavallo capì così che il collega stava lavorando alla *Manon*.
- Il noto caricaturista Filiberto Scarpelli amava firmare i propri disegni con un rebus la cui soluzione era il proprio cognome: un paio di "scarpe" seguite dalle lettere LLI. Un suo avversario ne approfittò per scrivere su un giornale: "Scarpelli firma le sue caricature con due scarpe. Qualcuno potrebbe domandarsi perché non ci sono i piedi: ma è evidente che quelli sono occupati a disegnare!".

TERZA PAGINA

'Mnemoniche' da antologia

La *Sibilla* (sybilla@libero.it), bimestrale di enigmistica classica, presenta in una rubrica le più belle crittografie mnemoniche di ogni tempo. Ve ne proponiamo alcune, con stralci dei relativi commenti.

Crittogr. mnemonica **GALLO TRANSGENICO**
(Il Teramano, 2001)

soluz.: **Il Trattato dell'Aia**

"...l'autore ha adocchiato, come un falco, la preda: la frase era di dominio pubblico; questa crittografia, con due ottimi bisensi, ha sempre avuto molti ammiratori anche perché strappa il sorriso".

Crittografia mnemonica **DITE PURE**
(Lo Schizofrenico, 1950)

SOLUZIONI

1) F arco; M pere = far compere; 2) capi EN; tesa LA = capiente sala;
3) COL lega a D, O; R abile = collega adorabile; 4) dardo L or è = dar dolore; 5) la ghigliottina; 6) il mulino.

soluz.: **anche pronunciate**

"...superba, perché a una frase fatta corrisponde un'altra frase fatta con due splendidi bisensi".

Cr. mnemonica **PER FAR RIFLETTERE MASON**
(Frank, 1996)

soluz.: **lo specchio della porta**

"...per permettere che Perry si rifletta cosa fa la sua segretaria Della Street? Gli porta uno specchio! Quindi: lo specchio Della porta, che nell'altro senso si riferisce a una frase fatta nel gioco del calcio".

Ancora e sempre... indovinelli

Enigmistica e indovinello sono quasi... sinonimi; ve ne proponiamo allora altri due da risolvere, uno lungo e uno brevissimo, considerati fra gli esempi più belli. Vi raccomandiamo, una volta nota la soluzione, di rileggerli alla caccia di ogni possibile bisenso.

5) Indovinello (*Marin Faliero*)

TEMPI DELLA BELLA OTERO

*Solea esibirsi nella capitale
in abito lamé. Spiccava ognora
la sua lucente veste
dall'ampio collo, e la rendea fatale.
Pensate: il palco allora
costava a malapena un franco a testa.*

6) Indovinello (*Il Valletto*)

LA SUOCERA MONUMENTALE

Che mole porta in giro, e che gran frange.

NOTIZIE UTILI

Per approfondire l'argomento "Rebus" si possono consultare i seguenti lavori, il cui contenuto è stato in parte utilizzato per la presente rubrica:

- N. Tucciarelli (*Lionello*), "**Il Rebus - cosa è, come si risolve, come si crea**", A.R.I. Roma 2001 (presso l'autore: Via A. Baccarini 32/a, 00179 Roma)
- F. Bosio (*Orofilo*), "**Invito al Rebus**" - Opuscolo BEI n.5, Modena 2002 (in www.enignet.it)

Una raccolta di 130 esempi pubblicati sulla "Settimana Enigmistica" (DVD allegato) è la seguente:

- L. Pantaleoni (*Leone da Cagli*), "**Pantantirebus**" - Metauro Edizioni, Fossombrone (PU) 2006

• I rebus A, 2 e 3 sono pubblicati per gentile concessione de "La Settimana Enigmistica" © riservato.

• Si ringraziano, inoltre, le riviste citate nell'articolo.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nella puntata precedente abbiamo presentato i rebus che si possono definire 'classici'. Approfondiamo ora l'argomento presentando anche gli sviluppi più recenti di questo bellissimo gioco.

IL REBUS STEREOSCOPICO

Nel 1958, sul n. 1374 della *Settimana Enigmistica*, apparve questo rebus di Briga: *F* à già *N* odorato = *fagiano dorato*. È il primo esempio di **rebus stereoscopico** (chiamato anche *stereorebus*); l'illustrazione è composta in genere da due vignette e la soluzione deriva dal confronto temporale tra le stesse. Per convenzione la prima vignetta precede cronologicamente la successiva, quindi se i *grafemi* sono nella prima significa che una certa azione verrà compiuta nella seconda e suggerirà l'uso di verbi al futuro; se invece sono nella seconda vignetta significa che l'azione è stata compiuta e suggerirà l'uso di verbi al passato. Ecco subito un esempio:

A) Rebus stereoscopico (3 1 4 6 2 = 7 9) di Orofilo



Soluz.: tra *I* nere sonerà *TO* = **trainer esonerato**
(© La Settimana Enigmistica, gennaio 1978)

Ed eccone un altro da risolvere:

1) Rebus stereoscopico (1 1 5, 1 8 = 7 9) di Orofilo



(© La Settimana Enigmistica, aprile 1978)

IL REBUS 'MUTO'

Siamo abituati a pensare al *rebus* come un gioco in cui alcune lettere contrassegnavano alcuni particolari di una illustrazione. È davvero così... quasi sempre, perché c'è anche il *rebus muto*, dove in genere qualche figura è contrassegnata con asterischi: alla soluzione si arriva combinando le denominazioni di queste figure o le azioni relative.

Eccone un primo esempio:

B) Rebus (3 7 = 5 5) di Orofilo



Sol.: avi degenti = **avide genti**
(La Sibilla, 1977)

Ci sono però anche esempi di rebus 'puri', cioè assolutamente privi di contrassegni, alla cui soluzione si arriva semplicemente (si fa per dire!) interpretando l'immagine. Ecco un bellissimo esempio:

C) Rebus (9 6 = 4 3 8) di Lacerbio Novalis



(Penombra, n. 12-1987)

Viene proposta la celebre immagine dei fidanzatini di Peynet, che si amano castamente: sono quindi dei "verecondi amanti". Questa prima lettura diventa, con la diversa spezzettatura indicata nel diagramma, la soluzione: **"vere con diamanti"**.

REBUS DA ANTOLOGIA

Briga (Giancarlo Brighenti di Milano), considerato il padre del rebus moderno e di cui si è già parlato nel fascicolo scorso, ha scritto:

"Il bello di un rebus è racchiuso in un triangolo equilatero dove: 1) trovata originale e coerenza tra le diverse parti, 2) bellezza e contenuto della frase risolutiva, 3) artistica illustrazione e armonicità della scena, ne costituiscono i lati. L'equilibrio di queste tre componenti sono gli elementi che determinano il capolavoro".

A queste considerazioni l'Associazione Rebusistica Italiana (v. notizie utili) ha aggiunto, per la composizione dei rebus, i seguenti suggerimenti:

- un bel rebus non deve essere necessariamente difficile ed è un particolare pregio che tra le chiavi esista una relazione;
- un pregio tecnico è la presenza di "cesura", cioè la proprietà che una parola chiave ha di 'coprire' due o più vocaboli della frase risolutiva;
- altro pregio è avere una chiave arricchita da complementi o da congiunzioni o correlazioni;
- meno lettere si aggiungono all'illustrazione (comunque mai più di 3 su ogni chiave) più il rebus è apprezzabile.

Queste direttive sono ben presenti nei seguenti rebus, uno 'statico' e uno 'dinamico': **OR mediani**; **M ali = orme di animali** (Briga, 1949), gioco semplicissimo, ma con cesura e felice relazione calcistica tra le due chiavi; **F i neri sposta = fine risposta** (Briga 1996), altrettanto semplice ma con un solo

grafema F, la frase cesurata e l'azione (quella di un giocatore di scacchi) descritta in modo completo.

Adesso vi proponiamo un esempio che ha in sé tutti i pregi richiesti a un rebus perfetto. La scelta non è facile, perché i capolavori sono davvero tanti:

2) Rebus (2 7 1 6 3 = 6 1 6 6) di Ames



(Penombra, n. 11-1974)

L'illustrazione è omogenea e coerente per l'assenza di qualsiasi elemento estraneo; il soggetto è descritto con due diversi attributi, resi bene per contrasto; c'è un unico grafema per una frase risolutiva ineccepibile, con cesura totale. Si può chiedere di più?

IL REBUS MODERNO

Leggendo le due puntate dedicate al rebus ci si sarà resi conto che questo settore dell'enigmistica classica e popolare è quello che negli ultimi anni ha avuto il maggior sviluppo e che la tecnica rebussistica è in continua evoluzione.

I rebussisti di una volta utilizzavano frasi risolutive ricavate da autori classici, proverbi e titoli di opere. Per molto tempo il rebus si è basato su illustrazioni con immagini slegate fra loro o con scene eterogenee. Uno dei principali requisiti del rebus moderno, che predilige frasi risolutive sempre aderenti al linguaggio attuale, è invece l'illustrazione gradevole e omogenea, costituita a volte da una fotografia, da un'opera d'arte o da una vignetta umoristica. Si è già parlato del passaggio dal rebus statico, ancora presente nelle riviste da edicola, a quello dinamico, tipico delle riviste di 'classica'.

Rimane da accennare agli sviluppi più recenti, i cosiddetti 'rebus della nuova frontiera': sono giochi sperimentali, che utilizzano ardite costruzioni sintattiche e richiedono procedimenti risolutivi non comuni; sono certamente da gustare e ammirare ma per far ciò occorre spesso... conoscere la soluzione. Eccone due esempi molto belli.

D) Rebus (3 3 3 1! 5 2... = 10 7) di *Pipino il Breve*



Soluz.: con chi G lì è! fossi lì = **conchiglie fossili**
(*La Sibilla*, n. 6-1989)

E) Rebus (1 3 3 6 3, 4! = 7 1 7 5) di *Cocò*



Soluz.: a PRI che evento sei, sole! =
apriche e ventose isole
(*La Sibilla*, n. 4-1991)

Per dubbi, informazioni o curiosità scrivete a:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

TERZA PAGINA

Anagrammi... che passione!

Gli anagrammisti si sono sempre divertiti, all'arrivo di ogni nuovo anno, a trarre auspici più o meno favorevoli rimescolandone le lettere. Ecco, in ordine cronologico, alcuni dei risultati più riusciti:

Millenovecentodiciassette...

...elmo tedesco, l'Intesa ti vince (*Icaro*)

Millenovecentoquarantuno...

...quell'anno a un motto: vincere!

Millenovecentosessantadue...

...Est ed Ovest nell'ansia comune (*C. Brucoli*)

Millenovecentosettantatré...

...tacer sento lotte nel Vietnam (*L'Alabardiere*)

SOLUZIONI

1) O G getto, P ignorato = oggetto pignolato; 2) di schiena S triste reo = dischi e nastri stereo; 3) bar / giglio = bargiglio; 4) prigionie / pigione; 5) colon / l'onda = coda.

Millenovecentotrantatré...

...tante rivolte e malcontento (*Pippo*)

Millenovecentonovantasei...

...sento la vita con meno veleni (*Mister Aster*)

Giochi in versi 'a schema'

Finora abbiamo trascurato un po', in questa "Terza pagina" di approfondimento e... ripasso, i cosiddetti *giochi a schema*, quelli cioè con la soluzione basata su un certo numero di 'parti' combinate fra loro in vario modo: la *sciarada*, lo *scarto*, il *lucchetto*, ecc.

Eccone allora tre da risolvere, ricordando che il meccanismo è stato spiegato nei fascicoli precedenti.

3) Sciarada (3 / 6 = 9) (*Fan*)

UN TIPACCIO CHE MI CALUNNIA

*Il suo spirito è sempre licenzioso
e se, per la Madonna, leva il calice,
becco mi fa apparire a tutti; è un pezzo,
brutta pellaccia, che mi sta sul gozzo!*

4) Scarto (8 / 7) (*Il Nano Ligure*)

IL RECORD

*Talvolta per riuscire
ad esser detenuto occorron anni
e per quanto l'impegno sia fittizio
in certi casi ti procura affanni.*

5) Lucchetto (5 / 1'4 = 4) (*Pinin*)

L'AUTO ALLO SFASCIO

*...Ora il tubo di scarico! Su e giù
batte, si schianta, vibra sempre più.
Or si può dire che trovasi all'estremo:
col... sedere per terra resteremo!*

NOTIZIE UTILI

A.R.I. - Associazione Rebusistica Italiana

Via Baccarini 32/a - 00179 Roma

sito web: www.cantodellasfinge.net/ARI

LEONARDO - Rivista trimestrale di Rebus

Via delle Cave 38, 00181 Roma - tel. 06.7827789

e-mail: diotallevif@hotmail.com

- I rebus stereoscopici sono pubblicati per gentile concessione de *La Settimana Enigmistica* © riservato.
- Si ringraziano le altre riviste da cui sono tratti i rebus proposti nell'articolo.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Dopo dodici tappe del nostro 'viaggio' possiamo dire di aver percorso gli itinerari principali e visitato i luoghi più importanti; ma sappiamo bene che felici sorprese riservano certe zone meno celebrate e le mete cosiddette 'minori'.

Per qualche puntata proviamo allora ad inoltrarci tra giochi enigmistici forse poco noti, ma non per questo meno piacevoli e divertenti.

I FALSI DERIVATI

Si pensi al vocabolo **matto**: il primo significato che viene in mente si riferisce a una persona fuori di senno, o quantomeno originale. Ma siamo enigmisti... e quindi in questa parola individuiamo subito un 'bisenso': indica anche la mossa degli scacchi che immobilizza il re concludendo la partita. Se poi ne facciamo il diminutivo otteniamo... il **mattino**, con l'accrescitivo... un **mattone**; e perché non pensare al vezzeggiativo... **matte-rello**?

Sono tutte 'alterazioni' che la lingua italiana consente, ma in questo caso sono 'apparenti' in quanto le parole ottenute hanno tutt'altro significato rispetto a quello di partenza.

Da questa proprietà di alcuni vocaboli è nata una famiglia di giochi enigmistici che vennero chiamati **falso diminutivo**, **falso accrescitivo**, ecc. Oggi (ma non sempre) dalla denominazione è stato eliminato l'attributo "falso", con la motivazione che in enigmistica tutto è falso.

Ecco alcuni esempi di queste combinazioni:

(falso) diminutivo: *rubino / rubinetto*
 (falso) accrescitivo: *bricco / briccone*
 (falso) vezzeggiativo: *sport / sportello*
 (falso) peggiorativo: *mina / minaccia*
 (falso) cambio di genere: *battaglio / battaglia*

Ed ecco alcuni di questi giochi svolti in versi.

Diminutivo (4 / 8) (*Amleto*)

LUCERNA

*Così com'è in molteplici Cantoni,
per le strade c'è un ordine assoluto
e c'è una certa Fonte, non moderna:
è il piccolo splendore di Lucerna.*

I cantoni vanno intesi come gli angoli delle strade, mentre il proverbiale ordine svizzero maschera un obbligo. Più scoperti i bisensi negli ultimi due versi: *Lucerna* (città / lume) che trae *splendore* da una sua antica *fonte* (fontana / origine della fiamma). Ecco allora la soluzione: **stop / stoppino**.

1) Accrescitivo (5 / 7) (*Pisanello*)

PETROLINI... SCATENATO

*Mentre seguon le battute sempre più,
lui col cilindro in camicia va su e giù.*

Se c'è qualche difficoltà a capire cosa nasconda il primo verso, ci si può arrivare... dealterando ciò che risulta, abbastanza facilmente, dal secondo.

Oltre che sulle singole parole, queste 'alterazioni' si possono compiere anche su frasi, come ad esempio: *l'ape / la puzza, l'asta / la stella*.

Peggiorativo (1'4 / 2 T) (*Ciampolino*)

CIVILISTA DI GRIDO

*Con notevoli mezzi tiene banco
ed in pieno soddisfa le persone,
ma l'operato suo non ha l'eguale
quando si tratta di separazione.*

Il banco dove si servono dei 'mezzi' è... l'osteria; il peggiorativo ci dà un oggetto utilissimo per operare delle... separazioni; quindi: **l'oste / lo staccio**.

2) Diminutivo (1'5 / 2 T) (*Ciampolino*)

RAGAZZA RICERCATA

*Ha forte fibra, molto puntigliosa,
è fiorente di aspetto, un po' carnosa...
Sa confortare in compagnia, direi,
ed è noto che c'è chi vien da lei.*

Sono chiari i riferimenti alla botanica nella prima parte, dove appare determinante quel *carnosa*; vi lasciamo gustare la seconda parte, con quel bellissimo verso finale.

Per concludere l'argomento va detto che il meccanismo è pure utilizzato nei *giochi crittografici*, anche se, dovendo la soluzione essere una frase continuativa, le combinazioni non sono molte. Ecco due esempi, uno con la soluzione (che non richiede commenti) e uno da risolvere.

Diminutivo (7 1 2 6) **BORINGHERI** (*Ruzante*)

sol.: **editore è di Torino**

3) Accrescitivo (8 3 1 6) **GRANDINATE** (*Marmi*)

Si pensi che le *grandinate* causano seri danni alle campagne e quindi sono per

LE CRITTOGRAFIE SILLOGISTICHE

Nelle due puntate dedicate alle *crittografie* abbiamo parlato di *crittografie pure*, *mnemoniche*, *sinonimiche*, *perifrastiche* e *a frase*. Ne presentiamo ora un tipo un po'... strano, forse anche più difficile per l'autore e per il solutore, ma certamente ingegnoso e divertente.

Si sa che il sillogismo è un ragionamento deduttivo in cui da certe premesse segue una conseguenza; nella *crittografia sillogistica* (denominazione convenzionale), osservando l'*esposto* e ragionando sulle sue possibili manipolazioni, si deve giungere a una logica conclusione, che è poi la soluzione del gioco. Ci spieghiamo meglio con alcuni esempi, l'ultimo dei quali, con un piccolo aiuto, è da risolvere.

Critt. sillogistica (1 1 10 = 5 7) **ASSAGGI** (*Laconico*)

L'*esposto* (ASSAGGI) ha un suo significato, ma come abbiamo già visto nella *crittografia pura* questo non ha importanza ai fini della soluzione. Si può allora pensare che è costituito dalla parola SAGGI preceduta dalle lettere A ed S. Ma se A ed S precedono dei *saggi* (nel senso di *studi critici*) che cosa sono? Sono... *prefazioni*! Ecco allora, in estrema

sintesi, il ragionamento: **A S prefazioni**. Spezzettando la frase come indica la seconda parte del diagramma otteniamo la soluzione: **aspre fazioni**.

Ci rendiamo conto che può apparire pressoché impossibile risolvere tali giochi, ma in realtà... è solo questione di esercizio.

Critt. sillogistica (1 9 = 5 5) **TON . CA** (*Cardin*)

In questo caso per completare l'*esposto* manca una lettera. Si può tentare con una I, ma la strada si chiude subito; per avere una parola di senso compiuto resta la A, che quindi... *ha lasciato la tonaca*. Personificando questa A, si può dire che... *si è spretata*; ed esprimendo questa azione con una sola parola... **A spretossi**, che diventa infine **aspre tossi**.

5) Cr. sillogist. (1'6 2 = 5 4) **SETTIMANA** (*Laconico*)

Come prima, il significato dell'*esposto* non è da considerare, ma occorre... manipolarlo. Si può provare in vari modi, ma poi si finisce per osservare che NA viene dopo la SETTIMA e quindi è...

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

Spesso i *falsi derivati* sono serviti per aneddoti, anche assai gustosi, e freddure.

Eccone due esempi:

- Il poeta e uomo politico Felice Cavallotti era chiamato "il bardo della democrazia". Poiché al poeta piaceva molto il buon vino, il pittore Bertini disse di lui: "*Quel l'è minga el bardo; quel lì l'è el Bardolino!*".
- Una recente vignetta satirica di Krancic mostra un colloquio tra il premier Prodi e Pippo Baudo sul Festival di Sanremo; dice il primo: "Devi finirla con questi ingaggi folli!"; risponde il secondo: "Tu pensa agli ingaggi Follini!".

Delle 97.272 crittografie registrate nel repertorio "Eureka" contenuto nel CD "Beone 2006" diffuso dalla B.E.I. di Modena, le *pure* costituiscono il 26%, le *mnemoniche* il 21%, le *sinonimiche* il 14%, i *giochi crittografici* il 12%, le *perifrastiche* l'11%, quelle *a frase* l'11% e le *sillogistiche* il 2%, per un totale del 97%. L'altro 3% del repertorio è formato da altri tipi di giochi di alcuni dei quali parleremo nelle prossime puntate della rubrica.

TERZA PAGINA

CRITTOGRAFIE ONOMASTICHE

Presentammo, in un fascicolo precedente, una serie di *indovinelli* accomunati dalla caratteristica di avere, come soluzione, il nome di un personaggio famoso. Ora ci ripetiamo, ma il tipo di gioco è la *crittografia mnemonica* (che, ricordiamo, si risolve ragionando sul significato dell'esposto ed esprimendolo in altro modo con una frase bisenso).

Di alcune diamo (i commenti ci sembrano superflui), le soluzioni; altre le proponiamo, col relativo diagramma, come esercizio solutorio.

MARMITTONE DI BORDO (*Il Saltimbanco*)
sol.: **Calderon de la Barca**

STONATISSIMO (*Renata di Francia*)
sol.: **Can Grande della Scala**

IPOGENITALISMO INFANTILE (*Il Rondone*)
sol.: **Pipino il Breve**

5) (5 10) **MENO BUTTERI** (*Merzio*)

La prima parola ha vari significati: troviamone un sinonimo che è anche nome proprio. Il cognome esprime l'azione tipica dei butteri.

6) (8 5) **OBERDAN** (*Pippo*)

Si pensi alla regione d'origine del patriota in esposto, e a un politico d'attualità per la soluzione.

UN REBUS DA GUINNESS

Anche l'enigmistica ha i suoi primati: infatti c'è il "Cruciverba più difficile del mondo", il palindromo più lungo in lingua italiana... e c'è questo rebus:

BI sogna star S; è M preda; VV eroina; T tesa; duna P; ossi B; ile S; OR presa; chef OR teme N; T e C ambi; CI oche; perno IE; fon T; E duna; M aro; DO Loren è; LL avi; T ape; R sona L; eco SI; chele SI; S tè; NZ ape; RO gnu; nodi VE; N gas è; rena EM; OL tomi; GLI ore; perla QU; ali T; AE peri; LLI vello; mais C; orda N; D oche L; asola M; OD è stia; S ave; rame N; teca L; ami T; are V; ER sodi; S e L amano GE nero; Sade L; L api; U favo; re VO leso; R tè =

Bisogna star sempre, davvero, in attesa d'una possibile sorpresa che fortemente cambi ciò che per noi è fonte d'un amaro dolore nella vita personale, così che l'esistenza per ognuno divenga

serena e molto migliore per la qualità e per il livello, mai scordando che la sola modestia sa veramente calamitare verso di sé la mano generosa della più favorevole sorte.

Fu presentato da *Pasticca* (Riccardo Benucci di Siena) al Convegno Rebus di San Giuliano Terme 2001. La lunghissima e bella frase 'gnomica', continuativa e di senso compiuto, costituisce davvero un primato (*non ci siamo sentiti di chiedere alla redazione di pubblicare anche l'illustrazione!*).

ONOMANZIE

Anagrammare nome e cognome dei personaggi famosi è stato un esercizio che ha sempre appassionato anche i non enigmisti. Qualche anno fa la rivista di enigmistica "*La Sibilla*" (sybilla@libero.it) ha bandito un concorso che, in ordine di merito, ha dato i seguenti risultati:

Carlo Azeglio Ciampi = il Capo, l'amico: grazie!
(Arsenio B. / Azimut)

Giulio Andreotti = l'intrigo è d'aiuto (L'Esule)

Bernardo Bertolucci = bricconate del burro
(Alessia Aprea)

Aldo Biscardi = Dio! Sa dir l'ABC! (Dendy)

Roberto Mancini = ambirò con l'Inter
(Arsenio B. / Il Matuziano)

Alberto Gilardino = al tiro gran bolide (Pippo)

Mariano Apicella = l'America a Napoli
(Fra Diavolo)

NOTIZIE UTILI

- 6 ottobre 2007 - Budrio (Bologna) - "16° Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica Classica"; per informazioni: [Klaatù - lucianobagni@libero.it](mailto:Klaatù-lucianobagni@libero.it)
Lora - ornella.diprinzio@virgilio.it
- 18 / 21 ottobre 2007 - Casciana Terme (PI) - "62° Congresso Nazionale di Enigmistica" e "28° Convegno Rebus A.R.I.". Modalità di partecipazione e informazioni:
www.cantodellasfinge.net
www.aenigmatica.it
cascianaterme2007@cantodellasfinge.net

SOLUZIONI

(1) piste / pistone; (2) l'agave / la gavetta; (3) pericoli per i coloni;
(4) l'ottava NA = lotta vana; (5) Guido Cavalcanti; (6) Giuliano Amato.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Con questa 14^a tappa il nostro divertente viaggio tra i giochi enigmistici ha toccato le mete principali e quelle secondarie, ma non per questo avrà termine. In una o due pagine, anziché le solite tre, continueremo a proporvi giochi in versi e crittografici, qualcuno con soluzione e commenti e molti altri da risolvere.

Le prossime puntate saranno quindi del tutto simili a quella che finora abbiamo chiamato "Terza pagina" e arricchite, come sempre, da "Curiosità" e "Notizie utili".

IL BISENSO

I giochi di parole basati sul doppio senso sono da sempre uno dei mezzi più sfruttati per le battute comiche, ma come gioco enigmistico il **bisenso** è nato ai primi del 1900. La soluzione è una parola (o frase) con due significati nettamente distinti, ognuno dei quali costituisce il 'soggetto reale' di un blocco di versi del componimento che conserva però sempre un unico 'soggetto apparente' preannunciato nel titolo.

Come esempi ecco alcune combinazioni:

lira (strumento musicale / moneta)
botta (colpo / rana)
mandarino (dignitario cinese / frutto)
venti minuti (brezze / periodo temporale)

Ed ora vi proponiamo un gioco svolto in versi con soluzione commentata e uno da risolvere.

Bisenso (8) (*Ser Berto*)

Mia figlia fa i capricci

*L'ho liquidata con un certo spirito
facendole di testa una lavata.
"E' l'ora di cambiare!" e follemente
le ho rifilato quindi una pedata.*

La soluzione è: **frizione**; nei primi due versi si sottintende ovviamente la *frizione* per capelli e negli ultimi due quella a pedale degli autoveicoli.

1) Bisenso (3) (*Saclà*)

Velocista battuto in finale

*Sui cento metri in campo si misura
e che lì valga è cosa arcisicura.
Di tutti i sacrifici sopportati
ha visto andare in fumo i risultati.*

Il **bisenso** si può anche svolgere crittograficamente e in questo caso la frase risolutiva è costituita da una stessa parola ripetuta due volte.

Bisenso (7 7) **LO SPOSO PER PROCURA** (*Namio*)

La frase risolutiva equivale all'esposto e in questo caso ne è il completamento: ... dice "sì" pur non essendo presente, quindi... **assente assente**.

Per la soluzione di quest'altro esempio basta pensare a un comunissimo sinonimo di "regalo".

2) Bisenso (8 8) **PORGI REGALI** (*Mariella*)

Per concludere l'argomento accenniamo solo al fatto che quando i significati diversi della parola che costituisce la soluzione sono più di due il gioco prende il nome di **polisenso**, come ad esempio:

Tasso (mammifero / poeta / pianta / interesse)

LA CERNITA

Il gioco è stato proposto nel 1975 da Guido Iazzetta sulla rivista "La Sibilla". Non è molto noto, ma presenta belle e interessanti combinazioni particolarmente nel settore crittografico.

Il meccanismo risolutivo della **cernita**, quando lo svolgimento è in versi, è questo: si eliminano tutte le lettere uguali, a due a due, della prima o delle prime due parti (parole o frasi) e si ottiene il totale anagrammando le lettere rimaste, che sono sempre tutte diverse (e che possono anche rimanere nello stesso ordine). Ecco qualche esempio:

aritmetica / calcoli = eco
i pantaloni / le scarpe = scorta
quaderno a quadretti = noia
alloggio popolare = il re

ed una combinazione svolta in versi.

Cernita (1'12 = "3") (*Mimmo*)

Politicante quotato

*Disponendo di agganci molto validi
 tanti capi s'appoggian proprio a lui,
 che di affari di stato ti sa dire
 - da saggio - ove si vada anche a finire.*

La soluzione è: **L'attaccapanni = PIL**

Più apprezzata e piacevole è la **cernita** svolta in forma crittografica in quanto, risolvendosi con una frase continuativa di senso compiuto, eliminando le lettere uguali a due a due, questa si azzera completamente. In tale caso si parla di **cernita totale**.

Ecco un primo esempio di **cernita crittografica**:

(1 2 7 1'10 7) **I PROMESSI SPOSI** (*Musclestone*)

E' un vero capolavoro con soluzione: **è il romanzo d'Alessandro Manzoni** (provare per credere!).

Ed eccone un'altra con soluzione... d'attualità; come aiuto vi segnaliamo il preziosismo del bisenso della seconda parola dell'esposto.

3) (4 1'10 4'5) **ELOGI MANCINI** (*Nebille*)

I 'GEOMETRICI' CRITTOGRAFICI

Il nome generico di 'giochi geometrici', che qui trattiamo solo per il settore crittografico, ma che comprende anche i giochi in versi, raggruppa molti tipi: **Quadrato**, **Spirale**, **Serpentina**, ecc.

La frase risolutiva, come in tutti i 'giochi crittografici' è una perifrasi, cioè un diverso modo di esprimere l'esposto. E' sempre composta da nove sillabe, tre delle quali si ripetono due volte (2a = 4a, 3a = 7a, 6a = 8a).

Disponendo queste nove sillabe nelle caselle di un quadrato di lato 3 x 3 partendo da quella in alto a sinistra e nell'ordine previsto da ogni tipo di gioco, la stessa lettura è possibile seguendo due percorsi diversi ma tra loro del tutto simili (ad es.: nel **Quadrato**, l'orizzontale e il verticale; nella **Spirale**, l'orario e l'antiorario; ecc.).

Come sempre alcuni esempi consentono, al di là della complicata enunciazione teorica, di comprendere più facilmente il meccanismo di questi giochi.

Quadrato (9 6 1'5) **ALCAZAR** (*Marmi*)

La frase risolutiva è: **splendida dimora d'arabi**, una bella perifrasi per definire l'**ALCAZAR**; suddividendo questa frase in sillabe e disponendole in sequenza nelle caselle di una 'griglia' 3x3, si può notare che la lettura è possibile sia in senso orizzontale che in senso verticale.

SPLEN	DI	DA	SPLEN	DI	D'A
DI	MO	RA	DI	MO	RA
D'A	RA	BI	DA	RA	BI

Spirale (5 2 6 7) **L'OSTRUZIONISTA** (*Il Rival*)

Tenendo presente che in questo tipo la frase risolutiva va inserita nella griglia a mo' di **spirale** e che le due letture sono una in senso orario e l'altra in senso antiorario, provando e riprovando si arriva alla frase risolutiva: **pensa di recare disagio**.

PEN	SA	DI	PEN	SA	DI
SA	GIO	RE	SA	GIO	RE
DI	RE	CA	DI	RE	CA

Serpentina (8 3 8) **DOTTO MUEZZIN** (*Piervi*)

Come nel tipo precedente, il nome del gioco suggerisce i due percorsi di lettura, sempre partendo dalla prima casella in alto a sinistra: una **serpentina** procedendo in orizzontale e una identica in verticale.

Occorre trovare una frase che soddisfi a questa condizione: è ovvio che una delle due parole di 8 lettere sarà **minareto**; con un po' di pazienza si arriva a: **luminare sul minareto**.

LU	MI	NA	LU	MI	NA
MI	SUL	RE	MI	SUL	RE
NA	RE	TO	NA	RE	TO

Gli esempi dovrebbero aver chiarito il meccanismo risolutivo di questi giochi.

Ve ne proponiamo quindi uno da risolvere aiutandovi con qualche suggerimento.

4) Quadrato (7 2 5 7) **PARIDE** (Ciampolino)

Nella mitologia Paride è noto per aver dovuto pronunciarsi sulla bellezza di tre dee, svolgendo quindi le funzioni di; disponendo le tre sillabe di questa parola sia in orizzontale che in verticale ci si accorge di avere, oltre alla parola di due lettere, la sillaba iniziale dell'ultima parola...

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

- Sembrerà incredibile ma il meccanismo della *cernita* è stato applicato alla "Divina Commedia" di Dante Alighieri; Learco Nencetti, ovviamente con l'aiuto di un PC, ha trovato che le lettere rimanenti dopo l'eliminazione di tutte quelle uguali a due a due sono: C, F, H, I, J, L, R, V, X, Y, Z.
- Un precursore dei *giochi geometrici* può essere considerato il *quadrato magico* detto "pompeiano" perché ritrovato in due graffiti nella città disseppellita, e che appare in molte iscrizioni antiche sparse per l'Europa: SATOR / AREPO / TENET / OPERA / ROTAS. Le cinque parole, oltre a consentire una identica lettura in orizzontale e in verticale, formano una frase palindromica.

TERZA PAGINA

I MESTIERI NASCOSTI

In una precedente puntata abbiamo proposto due indovinelli le cui soluzioni erano: *il sarto* e *il falegname*; ne proponiamo ora altri due con soluzioni... attinenti.

5) Indovinello (Beniamino)

Povero torero!

*Aveva forte temprà e acuto ingegno
e il suo stile era molto raffinato.
S'era accinto al lavoro con impegno
allorché sul didietro fu infilzato!*

6) Indovinello (Il Valletto)

Cameriera sconsigliabile

*La penso intenta a preparar la tavola
attiva e laboriosa e allor la mente
va agli spioventi biondeggianti riccioli
e alla sua lingua subdola e tagliente*

PALINDROMANDO...

- In un *cartoon* della Warner Bros la frase che il canarino Titti dice all'apparire minaccioso del Gatto Silvestro "Mi è sembrato di vedere un gatto!" è, in inglese, "**WAS IT A CAT I SAW!**".
- **Ateleta**, in provincia dell'Aquila e **Glenelg**, in Scozia sono due cittadine dal nome palindromo.
- Ecco un palindromo di Primo Levi: "**E' mala sorte! Ti carbonizzino braci, tetro salame**".
- E per finire queste divagazioni palindromiche ecco due giochi crittografici, uno con soluzione e il secondo da risolvere:

Palindromo sillabico (2 8 9 4 4) (Il Matuziano)

GUARDI LE FRECCHE TRICOLORI

Soluzione: **di velivoli nazionali voli vedi**

7) Palindromo sillabico (4 10) (Haunold)

NOMINI EUCLIDE E PITAGORA

NOTIZIE UTILI

Segnaliamo alcune pubblicazioni di enigmistica classica uscite o riproposte di recente:

- M. Argentieri Bein (*Ombretta*), "**Indovinelli in allegria**", Torino 1988, Edit. Claudiana - 80 pag. (011/6689804 - info@claudiana.it) - € 5,16
- G. Riva (*Lasting*), "**Giuseppe Aldo Rossi - Zo-roastro - Tutti i giochi 1936 / 2006**", Milano 2005, 188 pag. - distribuito dall'autore (Via Torino 22, 20040 Usmate MI, tel. 039-670557) - € 10,00
- E. Ferretti (*Prof*), "**A spasso con Edipo - Antologia di giochi enigmistici**", Cesenatico 2006 - 86 pag., (Libreria Mondadori, V.le Carducci 8, 47042 Cesenatico) - € 7,00
- Diotallevi, Tucciarelli "**Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei convegni rebus**", ed. A.R.I., Roma 2006 (diotallevif@hotmail.com) - 324 pag., € 30,00

SOLUZIONI

1) ara; 2) presenti presenti; 3) lodi l'allenatore dell'Inter;
4) giudice di belle celesti; 5) l'ago; 6) la pialla; 7) citi matematici.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Le 14 tappe del nostro 'viaggio', con deviazioni e percorsi alternativi utili a preparare o approfondire certi argomenti, ci hanno fatto conoscere varie categorie di giochi enigmistici (*in versi, crittografici, illustrati*) e per ognuna i principali tipi di gioco.

Proseguiamo ora il 'viaggio' con lo scopo di applicare e sviluppare le conoscenze acquisite. Proporremo perciò esempi commentati e giochi da risolvere e cercheremo anche di assecondare le giuste aspirazioni di alcuni ad affrontare il non facile esercizio di composizione dei giochi.

DAI MONOVERSI AI 'LUNGHI'

Il gioco più classico *in versi* è certamente l'**indovinello**. Abbiamo presentato vari esempi, mettendo in rilievo le diverse caratteristiche al variare della lunghezza: dal tono scherzoso ed epigrammatico, spesso col... botto finale, dei 'brevissimi' e 'brevi' a quello impegnato, a volte persino aulico, dei 'poetici' (che anche nella denominazione, **enigma**, diventano... più seri).

Ne proponiamo ora tre di varia lunghezza commentando, nota la soluzione, i punti salienti, e parallelamente altri tre da risolvere, con la raccomandazione di rileggerli attentamente dopo aver trovato (o letto a fine pagina) la soluzione.

Indovinello (*Il Valletto*)

Laureanda irresistibile

Con occhiate talor tratta la tesi.

E' una delle tante 'perle' del pluricitato *Valletto*. Soggetto apparente e soggetto reale (**la rete da pesca**), entrambi svolti magistralmente, non potrebbero essere più distanti! Netto il bisenso in *occhiate* (che sono anche pesci), più sfumato in *tratta* e bellissimo quel *tesi* che da sostantivo diviene voce del verbo *tendere*. Da notare che anche il *la* cambia significato, perché in 2a lettura non è più articolo.

1) Indovinello (*Il Valletto*)

Il mese di maggio

Ratto trascorre e a noi rose dispensa.

Ancora una 'magia' del *Valletto*: la soluzione scaturisce già dalla prima parola ma il capolavoro è nello stupefacente finale, dove i bisensi sono tali che un sostantivo diventa verbo e viceversa.

Indovinello (*Mimmo*)

La suocera dopo la frattura

*Vederla scura in volto e starle dietro
non è stato piacevole davvero;
però ha ben altro colorito adesso
che le hanno tolto il gesso!*

In questo esempio la ricerca della soluzione (**la lavagna**) non avviene tramite veri bisensi, ma con semplici passaggi di significato ed il risultato è ugualmente piacevole.

2) Indovinello (*Lemina*)

Il matrimonio

*Vien, la cosa, una spina definita
lungo tutta la vita;
ma ripenso agli anelli,... e trovo che
qualche cosa di sacro in fondo c'è.*

Spina, vita, anelli... portano facilmente alla soluzione, trovata la quale ci si deve però soffermare sull'ultimo verso per ammirare come l'autrice ha utilizzato il *sacro* per mascherare... il profano.

Enigma (*Il Ladrone*)

Feeling

*Ho gettato la mia attesa muta
in un rosario di piombo.
Ho vibrato il tocco della vita che fugge
negli inganni di un'occhiata furtiva.
Per amare ho generato riflessi
in un feeling di brividi...*

Ora il tono, nel descrivere un momento emotivo della vita, è decisamente lirico; la soluzione (**la lenza**) scaturisce da immagini come *attesa muta* (del pescatore), *rosario di piombo* (in fondo alla lenza), *occhiata* (tipo di pesce), *amare* (riferimento all'amo) e dal *feeling di brividi* che evoca il filo che vibra.

3) Enigma (Malia)

La parca recise il filo

*E il telaio si fermò anche per te.
Tu, che eri certo una luce nel vissuto
a chi aprivi a squarci un mondo chiaro
e ad altri con gelosia l'intimo celavi
facendo spallucce alla vanità in vetrina;
tu, inginocchiata dai ferri
che l'occhio nel sonno velato di scuro
spalancasti oltre il muro d'ombra
quando un'altra luce venne a cercarti
e per l'aria libero il tuo canto s'imbeve di cielo;
tu ci apri ora con le tue rime terse
il diafano confine dell'aldilà.*

Dal senso apparente, che esprime un profondo dolore per la perdita di una persona cara, i bisensi (*gelosia, spallucce, rime*) e le incisive 'trasfigurazioni' conducono alla concretezza della soluzione.

MNEMONICHE... COL PERSONAGGIO

Prima ancora di presentarla, abbiamo anticipato le caratteristiche della **crittografia mnemonica** proponendo di associare delle frasi bisenso a parole o brevi frasi (l'esposto) in grado di esprimerne il primo dei due significati. Ricordate ad esempio la base per l'altezza → TRONO?

Per riprendere confidenza con questo bellissimo gioco proponiamo tre esempi (tutti accomunati da un particolare nella frase risolutiva), uno con soluzione commentata e due da risolvere.

Critt. mnemon. **VITA CLAUSTRALE** (Il Frusinate)

La soluzione, **il tenore Del Monaco**, traduce perfettamente l'esposto: la *vita claustrale* è il tenore di vita che conduce un monaco; nel secondo significato *Del Monaco* è il cognome del celebre tenore.

4) Critt. mnemonica (9 7 2 5) **MAUSOLEO** (Robo)

Anche in questo gioco la soluzione termina con un cognome, che ha ovviamente un secondo significato di cui l'esposto... è un tipo molto grande.

5) Critt. mnemon. (2 5 2 8) **LECCA LECCA** (Cocò)

Per la soluzione si pensi alla forma e alla... sostanza della leccornia indicata nell'esposto.

IL GIOCO È FATTO...

Cerchiamo ora di capire come nasce una **crittografia mnemonica**. Un modo molto comune per fissare un incontro è una frase del tipo: *ci vediamo alle 9 in... Via Mazzini, all'altezza del numero sei*. Potrà sembrare impossibile, ma questa in neretto è la soluzione di una **mnemonica**; provate a pensarci un po', prima di proseguire la lettura...

Esaminiamo, in ordine sparso, le varie parti della frase: **sei**, oltre che una cifra, è la 2a persona singolare del verbo essere; **numero** può essere quello 'civico' ma equivale, nel mondo dello spettacolo, ad *attrazione*; **via** è una strada, ma anche una esortazione; **all'altezza** indica un luogo ma significa anche *in grado di*; rimane **Mazzini**: è ovviamente al politico Giuseppe che si dedica una via, ma (che fortuna!) è pure il cognome della notissima cantante Mina. E allora... il gioco è fatto! Riordiniamo tutti questi doppi significati in una breve frase ed abbiamo l'esposto da proporre, col necessario diagramma, al solutore:

(3 7 3'7 3 6 3) **SU, MINA, PUOI ESIBIRTI!**

Questo capolavoro, pubblicato nel 1983, è opera di **Musclestone** (Marcello Corradini di Roma), uno dei massimi crittografi di tutti i tempi.

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

- Le due più recenti pubblicazioni di enigmistica classica, nella collana "I Quaderni della Sibilla", sono:
- ANTOLOGIA DI ENIGMI, Cesare Bartolini (*Simon Mago*), 110 pag., Napoli 2007
- ANTOLOGIA DI INDOVINELLI, Gianni Ruello (*Il Nano Ligure*), 110 pag., Napoli 2007

I due "Quaderni" si possono avere, aggiungendo 2 euro per la spedizione, abbonandosi alla rivista bimestrale di enigmistica "La Sibilla", Via Boezio 26 - 80124 Napoli (tel. 081-5934513, sybilla@libero.it).

- Pubblicazioni di enigmistica classica e annate di riviste si possono richiedere, versando un contributo da concordare, alla Biblioteca Enigmistica Italiana "G. Panini", Via Emilia Ovest 707, 41100 Modena (giuseppe.riva@tiscali.it).

SOLUZIONI

(4) esemplare gigante di Tomba; (5) un disco di Zucchero; (1) il topo; (2) la colonna vertebrale; (3) la finestra;

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Già nella presentazione della rubrica dicemmo che il *bisenso* è l'elemento principale che caratterizza quasi tutti i giochi dell'enigmistica 'classica'; ne parliamo in questa puntata, dove lo ritroviamo in giochi di vario tipo, commentati o da risolvere.

Riproponiamo poi un altro 'classico' dell'enigmistica, l'*anagramma*, spaziando nella gran varietà delle sue applicazioni ma sollecitando anche i lettori a provarne l'affascinante pratica.

IL SALE, LE SALE O... EGLI SALE?

Sono innumerevoli le parole della nostra lingua che hanno più di un significato, spesso diversissimi tra loro, e questo ovviamente ha fatto la fortuna degli enigmisti italiani.

Vogliamo considerarne una? Ad esempio: **sale**. Si pensa subito al *sale da cucina*, da cui derivano varie accezioni come *giudizio* e *facezia*; poi ci si accorge che è anche il plurale di *sala*, che ha due significati: *grande stanza* e *asse della ruota*; e perché non pensare al verbo *salire*, di cui è la terza persona singolare? Se poi guardiamo un buon dizionario troviamo, per *sala*, almeno altri due significati!

Gli enigmisti non potevano non approfittare di questa... abbondanza: ecco allora alcune crittografie, con soluzione o da risolvere, che utilizzano questa parola e i relativi bisensi.

Critt. mnemonica **ZUCCHERO** (Flavia)
soluz.: **sale d'aspetto**

Critt. mnemon. **OCCUPAZIONE DELLE AULE**
(Il Girovago) soluz.: **presa di sale**

Cr. mnem. **HARDY - LAUREL IN ASCESA** (Marisa)
soluz.: **sale grosso e sale fino**

Critt. mnemon. **CENERENTOLA VA ALLA FESTA**
(Feos) soluz.: **sale in zucca**

Si notino, in questi esempi, anche gli altri bisensi o passaggi di significato (*aspetto*, *presa*, *grosso*, *fino*, *zuca*) presenti nella frase risolutiva.

Critt. mnemonica **STANZONE BIGIO** (Tesla)
soluz.: **sale marino**.

Da notare il preziosismo: anche l'esposto (per complicare la vita al solutore!) è una frase a doppio senso (*stanzone*: singolare / plurale; *bigio*: aggettivo / verbo).

1) Critt. mnemon. (4 2 2) **VIEN SU A TROVARTI**

2) Critt. mnemon. (4 9) **L'ALPINO RICERCATO**
(Rugantino)

GIOCHI IN VERSI... COL SALE

Mentre nelle due letture della *crittografia mnemonica* vengono utilizzati i bisensi di una parola nei giochi in versi il discorso cambia. La parola costituisce il *senso reale* (cioè la soluzione) del gioco o di una sua parte, e nel *senso apparente* (quello che si riferisce al titolo) si fa uso di bisensi collegati al suo significato. Continuando col *sale da cucina*, nei versi troveremo quindi *grosso*, *fine*, *raffinato*, *sciocco*, *presa*, *pizzico*, *pugno*... cioè vocaboli attinenti al *sale* ma che hanno anche altri significati.

Ecco alcuni indovinelli con soluzione **il sale**.

Indovinello (Il Duca di Mantova)

Sua eccellenza

*Sebben reazionario per davvero
e a tavola apparisca un po' seccato,
per quel suo aspetto cristallino invero
nessuno può negar ch'è un raffinato.*

Indovinello (Il Gitano)

Una ladra d'alto bordo

*A tavola sa star, di certo ha gusto,
sa rivelarsi fine all'occorrenza,
ma finirà per farsi pizzicare.
"E' presa", si potrà così annunciare.*

Indovinello (*Il Nano Ligure*)

Incidente sfociato in rissa

*Quello che con un pugno hai messo giù
doveva essere grosso ma non sciocco;
io al tuo posto, lo avessi pizzicato,
me lo sarei mangiato.*

Ecco ora, con lo stesso argomento trattato in una delle parti, tre giochi in versi da risolvere.

3) Aggiunta iniziale sillabica (4 / 6) (*Tiburto*)

Il ritiro del grande cuoco

*Un re della cucina definito,
era a tavola un vero raffinato;
or da tempo in campagna stabilito,
un rustico, purtroppo è diventato.*

4) Cambio di vocale (4) (*Marienrico*)

Il nonno a tavola

*Dotato di sapienza cristallina,
fa sempre il suo spuntino alla mattina.*

5) Lucchetto (4 / 1'4 = 5) (*Il Pisanaccio*)

La bella archivista sa farsi rispettare

*Se con gusto si prende a pizzicotti
mentre sta china, c'è da risalire
quando, prendendo le misure debite
ti mostra di che panni sa vestire.*

ANAGRAMS = ARS MAGNA

"L'anagramma è uno dei giochi di parole più duttili, e non lo praticano solo gli enigmisti. Anzi, è un gioco la cui storia si svolge perlopiù fuori dalle riviste di enigmistica...". Così scrive Stefano Bartezzaghi nelle sue *"Lezioni di enigmistica"*.

Sono effettivamente molti i non enigmisti ad aver praticato questo affascinante esercizio; nel settore artistico, ad esempio, anagrammando il proprio nome e cognome per scegliersi uno pseudonimo con cui firmare alcune opere; eccone alcuni:

Felice Cavallotti = Falco Attavicelli
François Rabelais = Alcofibras Nasier
Renato Fucini = Tanfucio Neri
Pietro Aretino = Partenio Etiro

Lorenzo Lippi = Perlone Zipoli
Salustri = Trilussa

L'onomanzia, di cui già abbiamo dati bellissimi esempi, è pratica comune anche da parte di non enigmisti. Vogliamo provarci? Noi, nel farlo, abbiamo capito perché il Coordinatore della rivista, Pier Luigi Ciolli, lancia le sue frequenti e meritorie battaglie. Rimescolando le lettere del dott. **Claudio Carpini**, il Direttore Responsabile, esce: **lui dirà: piccona!**, e ancora **ordina: più calci!** Ma forse lo stesso dott. Carpini avrà più volte pensato, fra sé e sé: **incarico da lupi!**

L'invito per i lettori, a questo punto, non può essere che di provare ad anagrammare il proprio nome e cognome, magari chiedendo poi ai curatori della rubrica le loro interpretazioni.

Torniamo, per concludere, all'enigmistica... seria proponendovi il/le *sale* in due anagrammi, uno crittografico e uno in versi.

Anagramma **INTERVENTI CHIRURGICI**

(*Ser Viligelmo*)

La soluzione è: **opere di sale ospedaliere**; qui il vocabolo *sale* c'è, ma senza alcun doppio senso come in ogni *gioco crittografico*, dove la soluzione è sempre una frase continuativa che esprime in altro modo l'esposto.

6) Anagramma (4 / 5 = 2 7) (*Marienrico*)

Un uomo noioso

*Seppure in cerca di evitar sciocchezze,
indigesto qualcun lo troverà.
E' dimostrato in modo trasparente
la sua pochissima capacità.*

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Alla BEI, la Biblioteca Enigmistica Italiana 'G. Panini' di Modena, è disponibile il CD "Beone 2006" contenente materiale enigmistico d'ogni tipo: archivi dei giochi pubblicati, antologie, opuscoli didattici, saggi di riviste, software per l'enigmistica, tesi, ecc. Lo si può richiedere versando un contributo di almeno 10 euro sul c.c. postale n. 69371938 intestato a Giuseppe Riva, Viale Taormina 17.c - 41049 Sassuolo (MO).

SOLUZIONI

1) *sale da tè*; 2) *sale raffinato*; 3) *sale / casale*;
4) *sale / sole*; 5) *sale / l'erta*; 6) *sale / sarta*; 7) *sale / vitto* / 8) *sale / vitto*

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nel fascicolo scorso giocando... col *sale*, vocabolo con vari significati, abbiamo ribadito che la caratteristica principale di molti giochi della enigmistica classica è il *bisenso*; ci sono però altri accorgimenti usati dagli enigmisti, come ad esempio la *cesura*, di cui parliamo ora.

Nella seconda parte di questa puntata riproporremo poi alcuni esempi di giochi in versi 'a schema', alcuni commentati e altri da risolvere.

S(')IGNORA CHE S(')OFFRE

Esaminiamo la frase usata nel titolo: bastano due apostrofi per darle quattro significati diversi. Senza apostrofi abbiamo una SIGNORA CHE SOFFRE, e il senso della frase è evidente. Basta però un primo apostrofo (e un diverso accento nella pronuncia della prima 'o') per farla diventare S'IGNORA CHE SOFFRE: il dolore c'è sempre, ma ora non è noto. Se poi quell'apostrofo lo spostiamo dopo la seconda 's' otteniamo una SIGNORA CHE S'OFFRE: niente più dolore, anzi... il significato scivola chiaramente nell'equivoco. Con due apostrofi si ha infine la quarta versione: S'IGNORA CHE S'OFFRE; la disponibilità c'è ancora..., ma senza pubblicità.

Ciò che abbiamo detto facendo dell'umorismo vale, con più serietà, in campo enigmistico nei cui giochi si finge di dire una cosa, ma se ne sottintende un'altra. Questo duplice significato lo si può ottenere, come si è visto, col *bisenso* di certi vocaboli ma anche con una diversa spezzettatura (più precisamente *cesura*) di una stessa sequenza di caratteri, indicata al solutore con le due parti del *diagramma numerico* che accompagna sempre l'esposto.

Il gioco enigmistico che, oltre al *rebus*, utilizza più espressamente questo accorgimento è la *crittografia a frase*. Vediamone alcuni esempi, uno commentato e altri da risolvere.

Crittografia a frase (7 1 4: 4 = 4 6 6)

PARI TUTTO A INTUITO

(Quizzetto)

soluz.: capisci i tiri: vali = **capi sciiti rivali**

Ricordiamo che la prima lettura della soluzione è un altro modo di esprimere l'esposto; da notare che qui la *cesura* è totale: nessuna delle spezzettature tra le parole rimane inalterata nel passaggio tra le due letture, e questo è un pregio notevole.

1) Crittografia a frase (3 1 4 1'4? 5! = 6 6 "6")

PHILO SI E' SPIEGATO

(Marius)

In enigmistica è frequente l'uso di 'à' al posto del più corretto 'ha' e nel diagramma si racchiudono tra virgolette i vocaboli stranieri o di gergo.

2) Crittografia a frase (5 9 = 7 7)

CI OPPONIAMO AL PIZZO

(Triton)

Nelle crittografie un pregio è l'esposto a doppio senso, come in questo caso: il *pizzo* non è solo una estorsione, ma anche la, che in questo caso 'non ci piace' (da esprimere con un verbo composto).

FALEGNAMERIA ENIGMISTICA

Scriva Stefano Bartezzaghi nelle sue "Lezioni di Enigmistica" (ed. Einaudi, Torino 2001): "...l'homo aenigmaticus ha esplorato tutte le possibilità di modificare la parola, di trasformarla, di lavorarla... Sono nati così i cambi e gli scambi, gli scarti e le zeppe, gli incastri e gli intarsi, i lucchetti e le cerniere: le ferramenta che popolano tuttora le riviste specializzate".

Sono questi i giochi cosiddetti 'a schema' che, continua Bartezzaghi in modo fantasioso ma certamente efficace "...non hanno la grandezza mitica del palindromo o dell'anagramma... ma nel sottofondo sentite i tonfi e gli ingranaggi di queste macchine che vanno allegramente...".

Ve ne presentiamo alcuni: per ogni tipo un esempio ha la soluzione commentata, in modo da richiamare il meccanismo, e un altro è da risolvere.

Lucchetto (5 / 5 = 6) (Fan)

CAPUFFICIO ADDIO!

*Respiro: ho resistito fino all'ultimo,
ma dovendo sorbirmelo crepavo;
perciò presi pel collo quel pancione
e allor m'ha dato la liquidazione.*

soluz.: **fiaTO / TOsco = fiasco**

Si ricorderà che nel *lucchetto* il finale della prima parte e l'inizio della seconda, uguali tra loro, si elidono generando il totale. Facciamo notare che *tosco* è sinonimo di *veleno*.

3) Lucchetto (5 / 4 = 5) (Fan)

IL MIO AFFEZIONATISSIMO CANE

*Un tempo era cattivo, ora è domestico
ed io lo sciolgo, ma, per la Madonna,
allor quello che fa? Per farmi festa
mi si piazza trionfante sulla testa.*

Segnaliamo che *cattivo*, oltre che un aggettivo, è anche un sostantivo, seppure ormai in disuso.

Intarsio (5 / 2 1 = xxyyxyx) (Ser Viligelmo)

GINNASTA SOPRAVVALUTATA

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

soluz.: **MATTA / la i = MALaTTiA**

Il diagramma letterale indica come si intercalano le lettere delle prime due parti per dare il totale.

4) Intarsio (4 / 4 = xxyyxyx) (Rolandino)

PARLA LA BEFANA

*Ho pronti venti articoli
e tutti strettamente personali...
uno a testa, che aspirano...
a un successo d'autentici regali.*

I puntini di sospensione vengono spesso usati per segnalare dove terminano i versi relativi a ogni

parte; in questo caso la prima parola è definita nei primi due, e il totale nell'ultimo.

Zeppa (5 / 6) (Il Pisanaccio)

CUOCO FIORENTINO IN GARA

*Spiritoso com'è, tutto fermento,
è in grado di far ben la ribollita,
ma poi con lo sfornato (uno spavento!)
certo la figuraccia è garantita.*

soluz.: **mosto / mostro**

Il meccanismo della *zeppa* è molto semplice, ma lo ricordiamo: una lettera inserita nella prima parola ne genera un'altra di diverso significato.

5) Zeppa (4 / 5) (Il Pisanaccio)

IL BOOMERANG

*Se con la rotazione fa figura
e punta in alto, come puoi vedere,
avendolo tirato (è cosa nota)
quando poi torna sì che fa piacere.*

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

RIVISTE DI ENIGMISTICA CLASSICA

PENOMBRA - MENSILE DI ENIGMISTICA

Via Cola di Rienzo 243 (C/8), 00192 Roma

penombra.roma@tiscali.it

Abbonamento 2008: 73 € (51 € in posta elettronica)

IL LABIRINTO - MENSILE DI CULTURA ENIGMISTICA

Via Zambrano 83/I - 84088 Siano (Salerno)

Abbonamento 2008: 78 € - gianni.caso@inwind.it

LA SIBILLA - RIVISTA BIMESTRALE DI ENIGMISTICA

Via Boezio 26, 80124 Napoli - sybilla@libero.it

Abbonamento 2008: 63 € (nuovi abbonati 43 €)

LEONARDO - TRIMESTRALE DI REBUS

Via d. Cave 38, 00181 Roma - diotallevi@hotmail.com

Abbonam. 2008: 35 € (49 € con associazione all'A.R.I.)

IL CANTO DELLA SFINGE - TRIMESTRALE ON-LINE

langense@cantodellasfinge.net

www.cantodellasfinge.net

SOLUZIONI

1) chi a reso l'idea? Vance! = chiare solide "avance"; 2) barba ripugnaci = barbari pugnaci; 3) servo / voto = setto; 4) dita / nasi = dinastia; 5) cono / conto.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Tra i tanti giochi enigmistici l'*indovinello*, grazie forse alla sua semplicità, ha un fascino tutto particolare ed è certamente il più noto e praticato. Ne presentiamo allora altri esempi, scelti tra la copiosa produzione dei maggiori specialisti del settore.

Nella seconda parte della rubrica riproponiamo poi, con vari esempi commentati e da risolvere, alcune tipologie del settore crittografico.

SPECIALISTI IN... INDOVINELLI

Ci sono autori polivalenti, che compongono cioè sia giochi in versi che crittografici e illustrati, ma anche specialisti dei singoli settori. Due di questi, forse i maggiori indovinellisti d'ogni tempo, sono già noti ai lettori: uno del passato, *Il Valletto*, e uno tuttora in attività, *Il Nano Ligure*. Ne illustriamo brevemente le figure proponendo poi da risolvere alcune delle loro innumerevoli creazioni.

Aldo Vitali (in enigmistica *Il Valletto*) è nato a Verona nel 1890. Trasferitosi a Bologna come impiegato nell'amministrazione ferroviaria, vi perse l'amata Irma nel 1939 e questo dolore lo accompagnò fino alla tragica scomparsa, nel 1972. Per oltre quarant'anni ha riempito coi suoi lavori originali e con la sua intelligenza le pagine delle riviste enigmistiche. Di lui è stato scritto: "*Gentiluomo d'antico stampo, era d'indole infinitamente buona e di una umiltà pari al grandissimo valore*".



1) Indovinello (Il Valletto)

La vita è breve

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

2) Indovinello (Il Valletto)

La mia nipotina

*Devi essere 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!*

3) Indovinello (Il Valletto)

Un'amica di gioventù

*S'era assuefatta al mio temperamento
e a lei mi confidavo a tu per tu,
ma un dì per un mancato appuntamento
se n'ebbe a male e non mi scrisse più.*

Il Nano Ligure è lo pseudonimo (e l'anagramma) di Gianni Ruello, nato a Genova nel 1921. Fatto prigioniero dagli americani nel 1941 in Africa, fu trasferito a San Francisco da dove tornò a guerra finita. In America si dedicò alla musica preferita, il jazz, che divenne il suo mestiere: cantante - contrabbassista. Come dipendente della Finsider soggiornò poi in molti paesi esteri. Con pause più o meno lunghe non smise mai di dedicarsi all'enigmistica, praticata a pieno ritmo dal 1981, anno della pensione.



4) Indovinello (Il Nano Ligure)

Governo in crisi

*Una certa tensione la dimostra
pei tiri ch'è costretto a sopportare;
quindi è chiaro che sempre più s'espande:
speriamo non ci lasci anche in mutande!*

5) Indovinello (Il Nano Ligure)

Ho avuto un padre severo

*Poiché mi feci prender da uno scatto,
non vi dico la faccia che mi ha fatto
e l'impressione che alla fine ho avuto:
ma fu da allor che mi son riveduto.*

6) Indovinello (Il Nano Ligure)

La nuova insegnante

*Sarà pure precaria, però è vero
che a posteriori è sempre accomodante:
infatti c'è chi ammette
che con lei si rimedia sempre il sette.*

SINONIMI E PERIFRASI

Nelle ultime due puntate abbiamo parlato dei principali accorgimenti che gli enigmisti utilizzano nei loro giochi: il *bisenso*, tipico della *crittografia mnemonica*, e la *cesura*, che caratterizza la *crittografia a frase*. Riproponiamo ora i due tipi di *crittografia* in cui la ricerca della soluzione presuppone l'uso di *sinonimi* e *perifrasi*.

Ricordiamo che nella 'pura' il meccanismo risolutivo è solo meccanico, e quindi il significato concettuale dell'esposto non ha alcuna importanza; nella 'mnemonica' invece è proprio su questo che si deve ragionare. La *crittografia sinonimica* e la *crittografia perifrastica* richiedono entrambi i ragionamenti: alla parola o frase costituente l'esposto si sostituisce, nella prima lettura della soluzione, una parola o frase equivalente. In questo passaggio ci sono però sempre accorgimenti 'meccanici', come mettere, togliere o cambiare lettere. La seconda parte del diagramma numerico indica poi la spezzettatura della frase risolutiva. Proponiamo tre esempi per ogni tipo: uno con soluzione commentata e gli altri con qualche aiuto per trovarla.

Critt. sinonimica (2 3, 4 2 2 1 4 = 5 2 4 7) (Triton)

CO . . UTTAZIONE

soluz.: se riè, dire ti fa L LITE = **serie di reti fallite**

Nel diagramma si indica in neretto il sinonimo (o la perifrasi) dell'esposto (in questo caso COLLUTTAZIONE = LITE); nel ragionamento risolutivo è sempre l'autore che si rivolge al solutore.

7) Critt. sinonimica (1 1 5, 4 4 = 9 6) (Il Popolese)

V . RTI . I

Visti E e C al posto dei puntini, hai

8) Critt. sinonimica (1 1 1 7: 6 = 5 11) (Quizzetto)

RI . U . VI

Delle lettere M e O serviti: (otterrai)

Critt. perifrastica (2 1'1: 4 2 6 = 4 2 4 6) (Arde)

M'ANN . I

soluz.: fa l'O: dirà MI SECCHI = **falò di rami secchi**

Inserisci una O: farà sì che si legga la frase MI SECCHI, altro modo di esprimere M'ANNOI.

9) Critt. perifrastica (2 4 5 2 4 = 10 7) (Il Gagliardo)

DELATORE PALLIDISSI . .

Dall'esposto, sostituibile con altre due parole, è stato... mangiato il vocabolo MO.

10) Critt. perifrastica (3 2 8 1 6 = 11 6) (Lilialdo)

D . REREMO FATICA

Se vuoi avere, una U mettila lì.

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

- La 29^a edizione del "Convegno Rebus" della Associazione Rebusistica Italiana si terrà a Roma, all'Hotel "Parco Tirreno" in Via Aurelia 480, dal 14 al 16 novembre; info: diotallevif@hotmail.com
- Per la collana "Maestri di Enigmistica Classica" è uscito "Brand - Tutti i giochi 1960/2007", in vendita presso l'autore (Giovanni Riva, Via Torino 22, Usmate MI, tel. 039-670557 - € 15,00)
- E' possibile visitare la Biblioteca Enigmistica Italiana (Via Emilia Ovest 707, Modena) prendendo accordi con Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

SOLUZIONI

1) l'ovuo; 2) la Pasqua; 3) la matita; 4) l'elastico; 5) il fotografo; 6) la topa; 7) E C letti; CIME dici = eletteci medici; 8) a M O ricorri: SPOSTI = amori corrisposti; 9) di SPILA CEREA MO roso = dispiacere amoroso; 10) per SI STENTERA U cedine = persistente raucedine.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nella prima parte della puntata ripareremo, facendone anche la storia, della *sciarada*, gioco non così antico come l'*indovinello* ma comunque molto conosciuto e praticato. Nella seconda parte riproponremo il *rebus stereoscopico*, un particolare tipo di *rebus* che richiede, nella soluzione, un confronto temporale tra le due vignette con cui si presenta.

SCIARADE D'OGNI TIPO

Dalla Francia, dove ebbe origine nel 1762, la *sciarada* giunse poi nel nostro paese e le prime norme apparvero sul *Gondoliere* di Venezia nel 1835.

Per molto tempo il gioco si presentò col sistema chiamato *grammaticale*. Nel testo la parola oggetto di soluzione e le sue parti erano sostituite da voci convenzionali: *intiero, totale, primiero, secondo*,... Eccone una, forse inedita, del 1870 con soluzione FA / GIANO = FAGIANO:

*Il mio PRIMO è nota musicale,
diè l'ALTRO il nome al mese di Gennaio;
un boccone da re: ecco il TOTALE!*

Si passò poi, come anche per altri giochi svolti in versi, al sistema *diagrammatico*, ancor oggi in uso nelle riviste 'popolari' in edicola. All'interno del testo le parole da indovinare sono suggerite da una successione di segni tipografici (x, y, z, o, ...).

Un'innovazione ci fu nel 1898, sulla rivista *Diana d'Alteno*; *Gastone di Foix*, immaginandosi in un camposanto nel giorno dei morti, propose questa sciarada con soluzione *rosa / rio = rosario*:

Un fiore anche pel tristo ed una prece.

Le parole della combinazione risolutiva, in corsivo nel testo, erano segnalate da un sinonimo: questo sistema fu infatti chiamato *sinonimico*.

Il sistema oggi in uso, comune a tutti i giochi in versi su schema, è detto a *enigmi collegati*: le varie parti costituiscono altrettanti enigmi svolti separatamente, ma tutti collegati da un unico soggetto apparente definito nel titolo. Sono di questo tipo, ovviamente, gli esempi che vi proponiamo da risolvere.

1) Sciarada (5 / 4 = 9) di *Buffalmacco*

Gioventù bruciata

*I giovani oramai son navigati
ma solidi... e anche freddi di carattere,
le loro vite infine si consumano
e si trovano a terra, abbandonati.*

Nel senso apparente *navigati* significa *scaltri, smaliziati*, ma poi, preso alla lettera...

2) Sciarada (6 / 2 / 4 = 12) di *Ilion*

Contrasti nel biscottificio

*Son questi pezzi grossi delle fette
che sempre... si son visti contrariati
dai capi superiori al sol pensiero
che in sostanza vengano rifiutati.*

Si pensi che *fette* è un sinonimo scherzoso di *piedi* e che *rifiutare* ha due significati.

Alle due varietà di sciarada che seguono premettiamo un esempio del relativo schema:

sciarada incatenata: soFI / FIto = soFIto
sciarada alterna: lima / ONTA = limONaTA

3) Sciarada incatenata (5 / 9 = 11) di *Ciampolino*

Litigio al tavolo verde

*E' nato per un carico. Pesante
una voce sgradevole procura...
Ma siccome si buttan giù le briscole
la questione si fa piuttosto dura.*

4) Sc. alterna (xxxx/ooo = xooxxo) di *Fra Bombetta*

Magnaccia bizzarro

*Fra questi protettori della "casa"
ci puoi contar sul primo (è singolare);
codesto, quando è a tavola davvero
non fa che almanaccare.*

CURIOSITÀ

L'origine del nome *sciarada* è molto controversa: riportiamo ciò che scrive Zoroastro nel suo D.E.E.L., citato nelle "Notizie utili".

Hofmann lo riattacca all'antico francese *charau-de*; Scheler lo fa derivare dal basso latino *caragus*, stregone, o da *carauga*, sortilegio; altri dall'ebraico *sciaradet*, pensiero imbarazzante, o dal celtico *chavr*, gioco. Benassù Montanari si rifà al greco *skià*, ombra; Sebastien ipotizza una derivazione dal provenzale *charcada*, carretta, lo Skeat dallo spagnolo *charrada*, linguaggio e atti di un clown". Il Littré ricorre al provenzale *charrado*, chiacchierata, da *charrar*, corrispondente al nostro *ciarlare*.

PASSATO E FUTURO NEL REBUS

Abbiamo già parlato dello 'stereoscopico' nella seconda puntata dedicata al *rebus* ma questa bella varietà, ideata nel 1958 da Giancarlo Brighenti (*Briga*), caposcuola e Maestro del rebus moderno, merita certamente un approfondimento.

Il *rebus stereoscopico* (chiamato anche *cronorebus*) è sempre *dinamico*: la sua soluzione si basa infatti su un rapporto tra gli elementi presenti nella illustrazione che si esprime con verbi, relazioni di qualità, quantità, posizione, mezzo, compagnia, modo ecc. Questo particolare tipo di rebus si presenta al solutore con due o più vignette, per convenzione sempre cronologicamente successive, e la soluzione va trovata confrontandole.

Due esempi, pur senza illustrazione, chiariscono il meccanismo risolutivo.

- 1) Prima vignetta: un signore contrassegnato con **○** (magari felice!) riceve la posta; seconda vignetta: lo stesso signore (ora senza contrassegni e... con altra espressione!) visiona una scadenza da pagare.
- 2) Prima vignetta: un signore prende visione di scadenze da pagare; seconda vignetta: quello stesso signore, contrassegnato ora con **○**, versa il dovuto a uno sportello postale.

Le due soluzioni sarebbero: 1) **○** *rata leggerà* = *orata leggera*; 2) **○** *rate lèsse* = *orate lèsse*. Si sarà notato che col grafema **○** nella prima vignetta il verbo è al futuro, mentre con **○** nella seconda vignetta il verbo è al passato.

Dopo questa introduzione teorica vi proponiamo due rebus stereoscopici da risolvere.

5) Rebus stereosc. (1 - 4'4! - 5 = "7" 7) di Il Felsineo



Il verbo al passato, di 5 lettere, indica che M lasciò soldi al negozio, mentre l'inciso fa ironicamente riferimento alla proverbiale avarizia degli scozzesi.

6) Rebus stereoscopico (1 8 1 1 4 = 9 1'5) di Ravioli



Per dubbi o curiosità siamo a vostra disposizione

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

- G. A. Rossi (Zoroastro), "Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica", Zanichelli Editore, Bologna 2002.
- I giochi di questo fascicolo sono tratti dalle riviste mensili:
PENOMBRA - Via Cola di Rienzo 243 (C/8), 00192 Roma - penombra.roma@tiscali.it
IL LABIRINTO - Via Zambrano 83/I, 84088 Siano (Salerno) - gianni.caso@alice.it
- Altre riviste di enigmistica classica sono:
LA SIBILLA - Via Boezio 26, 80124 Napoli - sybilla@libero.it (bimestrale)
LEONARDO - Via delle Cave 38, 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com (trimestrale di rebus)

SOLUZIONI

1) mozzì / conti = mozziconi; 2) alluci / no / geni = allucinogeni; 3) basto / stonatura = bastonatura; 4) lari / uno = lunario; 5) M - anch'esso! - spese = "manches" sospese; 6) Passaggio D O vini = passaggio d'ovini.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Il termine 'enigma' è comunemente usato per indicare un fatto inspiegabile, misterioso, o un'espressione poco chiara. Nella prima parte di questa puntata parleremo dell'*enigma*, inteso però come gioco enigmistico. Nella seconda parte torneremo in un settore molto particolare dell'enigmistica, quello crittografico, per riproporne, tra i tanti, il tipo più classico: la *crittografia pura*.

L'ENIGMA MODERNO

Non troviamo di meglio, per presentare questo argomento, che utilizzare la 'voce' che gli dedica Zoroastro nel suo più volte citato "Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica".

"Nei tempi più lontani l'enigma era sacro e serviva da chiave di accesso alla ristretta cerchia di coloro che comandavano, re e sacerdoti, ma la sua mancata risoluzione costava la vita... Nella moderna enigmistica l'enigma è un gioco in versi che descrive, con parole e immagini più o meno velate, un essere vivente, un oggetto inanimato, un concetto astratto".

E dello stesso D.E.E.L. ci avvaliamo per evidenziare la distinzione tra *indovinello* ed *enigma*:

"L'indovinello è più sciolto, ridotto nel numero dei versi e di solito ha carattere epigrammatico; l'enigma tratta il soggetto scelto con maggiore impegno formale, non più vincolato, come un tempo, alla quartina, all'ottava o al sonetto, ma in metro libero, senza obbligo di rima".

Per far risaltare queste differenze, come già abbiamo fatto in precedenza, presentiamo due esempi in cui la stessa soluzione, che è **l'anello**, è svolta prima come *indovinello* e poi come *enigma*.

Indovinello (Radar)

Mi sembra un misogino

*Pel solito giretto, questo chiuso,
ormai l'han visto tutto circolare.
Sol s'è invitato a nozze lui compare
ma ben sarà non prenderlo pel naso.*

Enigma (Malia)

Alla casa del padre, in riva al mare

*Amo il recinto di pietra
dove l'acqua di mare s'insinua discreta
e la rosa antica ha trovato rifugio.*

*Amo la palma di sempre
che tende i suoi rami e mi addita
la stessa luna a un passo sfiorata
nel cielo di smalto.*

*Qui io resterò, solitario
dove ogni radice è di carne e di sangue.*

*Qui la gioia duratura, la vera
promessa dei tempi.*

*Mi fissano queste pietre come lucidi occhi.
Ed io mi riconosco nel vecchio pescatore
nel volto solcato di chi fu pietra d'amore:
qui, nella dignità dei padri
si chiuderà il mio cerchio.*

Dopo l'introduzione teorica proponiamo, come sempre, alcuni esempi da risolvere.

Piccoli suggerimenti, ma li riteniamo più che sufficienti, sono che la soluzione del primo è di grande attualità mentre quella del secondo è... enigmistica.

1) Enigma (Zoilo)

Dopo la mareggiata

*Arriva dal cielo l'atteso segnale:
si placano le onde
e portano buone nuove;
torna a correre sulla tavola
il familiare topolino.
Si riannodano reti
per riprendere a navigare
sognando spazi infiniti
verso l'ignoto
a contatto con nuovi mondi
regolati dal volere del destino.*

2) Enigma (Ser Viligelmo)

Meriggio in città

*Vuoto di piazze
dove non si può scambiare una parola.
Un mosaico d'incroci
e sensi unici dagli oscuri confini.
Così la settimana, e la domenica.
Brancola un uomo solo
alla ricerca
d'un numero su uno spigolo di casa.*

CRITTOGRAFIE SEMPLICI

La *crittografia*, così chiamata senza altre aggiunte ma che a volte è detta *pura* o anche *semplice* (su questa specificazione sarà d'accordo il solutore?), è, tra i vari tipi di questo settore dell'enigmistica, quello che più si avvicina al significato etimologico della parola, cioè "scrittura segreta".

Per parlarne possiamo partire da questo esempio, molto noto e anche simpatico:

**AL
RI
GO**

la cui soluzione è **RI sotto AL su GO = risotto al sugo**; diciamo subito che oggi un gioco simile, nelle riviste di enigmistica, non è più proponibile.

Dalla sua nascita, alla fine del 1800, ad oggi la *crittografia* ha avuto una evoluzione enorme. In passato gli esposti erano accozzaglie di lettere senza costruito, variate nel corpo e nel carattere, disposte in modo capriccioso e disarmonico; le frasi risolutive erano in genere proverbi o modi di dire, a volte anche due o più parole fra loro indipendenti.

Oggi gli esposti si presentano con un aspetto più gradevole (gruppi di lettere, parole di senso compiuto, punti che sottintendono lettere) e l'adozione del diagramma numerico con le due letture (per l'es. fatto sarebbe: 2 5 2 2 2 = 7 2 4) ha consentito l'uso di frasi risolutive libere, aventi come unici limiti il rigore della costruzione ed il buon gusto.

Ve ne offriamo alcuni esempi:

. EC . ME (Il Felsineo)

Soluz.: pare ti dicano D I DECIME =
pareti di candide cime

MAN . E (Il Due di Picche)

Sol.: MANIE, riconferito I, è = **manieri con feritoie**

SPETTRI (Briga)

Soluz.: in SETTI, P R evidenti = **insetti previdenti**

RABAT (Lo Stanco)

Soluz.: BAT tagliamo, RA lì sta = **battaglia moralista**

Si notino le caratteristiche di questo tipo di crittografia: anche se l'esposto, e non sempre accade, ha un ben preciso significato questo non ha niente a che fare con la soluzione, che deriva da un ragionamento puramente meccanico applicato al complesso di lettere presenti (o da togliere o da aggiungere) nell'esposto stesso.

Ve ne proponiamo ora alcune da risolvere.

3) Crittografia (1 1 1 2 3 6 = 5 9) (Il Maggiolino)

. E . CHI

4) Crittografia (1 7 2 4 2 = 4 6 2 4) (Il Faro)

TRIE . T .

Si tenga presente che la parola costituente l'esposto e le lettere mancanti per formarla (separate o unite) devono figurare nella soluzione.

5) Crittografia (1 4; 5: 5 = 7 8) (Cocò)

RIPONI

6) Crittografia (3 1 2 3 5 = 6 8) (Il Mandarino)

PASTOSO

Togliendo qualche lettera, nell'esposto rimane una parola di senso compiuto (e tutto ciò va riportato nella soluzione).

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

- Nella compilazione di questa rubrica ci siamo avvalsi spesso di queste due importanti opere, non più in commercio ma ancora reperibili a prezzi accessibili nelle librerie antiquarie e nelle aste on-line del sito www.eBay.it:
- *Cielo d'Alcamo, Dameta*, L'Enigmistica, Enciclopedia dei giochi, Ed. Librex, Milano 1970.
- *Musetti Mario*, Dizionario Enciclopedico dell'enigmistica, Ed. Mursia, Milano 1970.

SOLUZIONI

1) Internet; 2) il cruciverba; 3) T e S ti danno TESCHI = testi danteschi; 4) a TRIESTE si dica SE = altri estesi di case; 5) P esca; resto: RIONI = pescare storiati; 6) qui è TO tra PASSO = quieto trapasso

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Abbiamo già parlato molte volte dell'*anagramma*, uno dei giochi enigmistici più conosciuti e affascinanti. Ne proponiamo ancora alcune applicazioni, sia fini a se stesse che proposte al solutore.

Presentiamo poi un gioco che si richiama, come meccanismo, al popolarissimo *cruciverba* ma che per il contenuto appartiene a tutti gli effetti all'enigmistica classica.

ANAGRAMMI PER TUTTI I GUSTI

Ricordiamo che l'*anagramma* consiste nel disporre diversamente tutte e solo le lettere di una o più parole o di una frase per ricavare altre parole di diverso significato o altre frasi, a volte anche attinenti e continuative.

E' sempre piacevole leggere alcune combinazioni che questo meccanismo produce. Così vediamo che *rugiada* = *guardia* e che *sonnifero* = *Frosinone*. Aumentando il numero delle lettere aumentano le combinazioni possibili, in genere però meno belle. Pare che nella nostra lingua la combinazione più lunga sia *anticostituzionali* = *incostituzionalità*... a meno che non si voglia considerare che le 41 lettere del numero 575.079 sono le stesse del numero 957.057.

Esempi molto belli si hanno con le frasi sia di diverso significato, come *l'asma bronchiale* = *ballo in maschera*, che attinenti, come la citatissima *l'aldilà misterioso* = *assillo dei mortali*. Veri capolavori si hanno infine con frasi lunghe attinenti e continuative, a volte serie come *vero gaudio de l'anima* = *è l'Ave Maria di Gounod*, a volte scherzose come *se uno presta denari all'amico* = *perderà lui, si sa, con la moneta*.

Fin qui abbiamo citato anagrammi 'fini a se stessi', ma le combinazioni possono costituire la soluzione di giochi svolti in versi o presentati con un esposto crittografico. Ecco alcuni esempi di questo tipo, prima con la soluzione commentata e poi proposti al lettore da risolvere.

Anagramma (9) (Marienrico)

Lo spunto enigmistico

*Per me è question di sale, poiché anelo
a dare sempre vita a dei successi;
se in capo vien per troppo macchinare,
finisce che mi sfuma per un pelo.*

I primi due versi celano l'*ostetrica* (*sale* = da parto, *dar vita a successi* = far nascere eredi), gli altri la *tosatrice* (macchinetta per sfumare i capelli).

1) Anagramma (7) (Valderez)

Poveri nipoti illusi!

*Sono al verde e su me quanti animali
pronti a sfogare la voracità!
Per viver come vivo nel mio stato
mi manca addirittura la metà...*

Si ragioni sulle frasi bisenso sono *al verde* nella prima parte e *mi manca la metà* nella seconda.

Anagramma (2 6 3 5 / 6 2 6 1.1.)

(Ser Berto e Gigi d'Armenia)

Un ristorante alla genovese

*Chi lo pratica spesso e vien servito
sa che il piatto col pollo è il preferito;
ma il pesto, che col bianco è andato giù,
per me è un battuto da contarci su!*

Esempio con tanti e perfetti bisensi e una bella (e non facile da trovare!) combinazione risolutiva:
il giuoco del poker = pugile di colore k.o.

2) Anagramma (7 4 / 11) (Fan)

La mia insopportabile bambina

*A che serve la frusta? Ti sta addosso
pure la notte e fa venire i brividi,
ché, se ha i denti da latte solamente,
gira e rigira rompe veramente!*

Anagramma (1 9 10) (Ciang)

SEMPLICISSIMO

Nell'anagramma crittografico la soluzione è una frase continuativa che esprime in altro modo l'esposto; in questo caso... è **realmente elementare**.

3) Anagramma (9 9) (FebeI)

SE NON MIRO BENE...

Si completi la frase con un verbo e con l'oggetto verso cui normalmente si rivolge la mira.

CURIOSITÀ ENIGMISTICHE

Il fascino di ROMA ha attirato anche gli anagrammisti. Il "Borghese" del 16.8.1957 scrive: "Le lettere di ROMA, lette alla rovescia, danno AMOR. Poi c'è AMRO che è parola siriana e vale *lana*. Poi c'è il vocabolo greco AROM, che vuol dire *profumo*. MOAR è ebraico, e vuol dire *luce*; in siriano vuol dire *compratore*. MORA è una città della Svezia; in latino significa *indugio*; in siriano *mirra*. MARO è un nome proprio latino; OMAR arabo. OMRA è il plurale arabo di *emiro*. ORMA in ungherese vuol dire *vetta*, in italiano *impronta*. RAMO è il dativo singolare del termine *ramus*. L'ebraico RAOM vuol dire *infuriare*, e ROAM, nella stessa lingua, è un profeta. Nel gergo degli zingari il nome della città eterna, ROMA, significa una coppia coniugale". A ciò si devono aggiungere i vari significati delle altre versioni anagrammatiche italiane: MORA, MARO', ARMO.

UN CRUCIVERBA... MINIMO

Il *cruciminimo* è un piccolo *cruciverba* con 5 caselle per lato e con 4 caselle nere interne simmetriche; si incrociano quindi sei parole, tre orizzontali e tre verticali. A differenza del cruciverba tradizionale, queste sei parole non derivano da altrettante definizioni indipendenti tra loro, ma si desumono da uno svolgimento bisensistico a tema unico, solitamente in sei versi, in cui i primi tre celano le parole orizzontali e gli altri tre le verticali.

Questo gioco fu ideato nel 1933 da *Il Valletto* che presentò sulla rivista *Penombra* il seguente distico, col primo verso che definisce le parole orizzontali e il secondo le verticali.

Ansia di pace

*Non odi. In tal contesa parli una voce al cuor.
Perpetua, nel fermento, brilli la gioia ancor!*

S	O	R	D	O
E	■	A	■	P
R	I	S	S	A
V	■	P	■	L
A	M	O	R	E

Ecco la soluzione, dove si noteranno in particolare i bisensi *non odi, perpetua, fermento, gioia*.

Ed ora un esempio più recente, svolto con i classici sei versi.

Lo scagnozzo non si fa valere (di Ilion)

*Appare sempre al capo sottomesso,
ma di ciò non sappiamo la ragione
perché sul capo brilla, se s'impone,
e in tempi andati ce le suonò spesso.
Ma ora è un peso morto, conta niente,
e per il naso è preso assai sovente...*

Dalla soluzione che segue si capiranno i doppi sensi più o meno marcati in ogni verso, e si noterà lo svolgimento a senso continuativo pur dovendo definire sei parole del tutto indipendenti tra loro.

C	O	L	L	O
E	■	O	■	D
T	O	R	T	O
R	■	D	■	R
A	L	O	N	E

Vi proponiamo ora un *cruciminimo* da risolvere.

3) **Le ragazze d'oggi** (di Saclà)

*Gira e rigira tutte hanno un pallino;
ti rimangono un peso sul groppone
pur restando nel loro appartamento.
Per evitare errori van corrette,
però con quella coda di cavallo
in conclusione, sono proprio fini.*

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

- Bertinoro (Forlì-Cesena), 27 settembre
"17° SIMPOSIO EMILIANO-ROMAGNOLO"
Info: simposioenigmistico@gmail.com
The And (gabandre@libero.it)
Stark (stark79@libero.it)
- Terme Euganee (Padova), 25 ottobre
"3° SIMPOSIO ENIGMISTICO VENETO"
Info: [Orient Express \(mariovio@libero.it\)](mailto:Orient Express (mariovio@libero.it))
- Roma, Hotel Parco Tirreno, 14/16 novembre
"29° CONVEGNO REBUS A.R.I."
Info: [Tiberino \(diotallevif@hotmail.com\)](mailto:Tiberino (diotallevif@hotmail.com))

SOLUZIONI

1) pascolo / scapolo; 2) coperta lisa / apriscatole; 3) sbagliero bersaglio; 4) bocce / zaini / eremi / bozze / crine / esiti.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Cambiare una lettera in una frase fatta o in un titolo (*Il consiglio dei m/s-inistri; La grande i/a-llusione*) è un accorgimento molto usato per giochi di parole e battute scherzose. Ve lo riproponiamo applicato ai giochi enigmistici in versi.

Meccanismi simili sono poi oggetto anche della seconda parte di questa puntata, in cui ripareremo dei giochi crittografici.

CAMBI SOLITI E INSOLITI

Il *cambio di vocale* (**fungo / fango; frazione / frizione; distrazione / distruzione**) e il *cambio di consonante* (**foggia / foglia; canestro / capestro; allevamento / allenamento**) sono tra gli schemi più classici e usati nei giochi enigmistici. Ne presentiamo due esempi svolti in versi, il primo con soluzione e l'altro da risolvere.

Cambio di vocale (10) (*Ciampolino*)

Avvocatuccio al mare

*Tipo da spiaggia, nella sua pochezza
non dimostra una gran capacità;
ma alla mano ed assai male in arnese
a praticare il "foro" stenterà.*

Soluz.: secchiello / succhiello

1) Cambio di consonante (13) (*Pindaro*)

Moglie bisbetica

*Va ben che ricca sia, ma all'occasione
le pensa tutte pur di fare storie
e mi par giusto se ne stia nei limiti
se vuol lasciar di sé buona impressione.*

Il primo termine, astratto, è ben definito pur senza veri bisensi; per il secondo il bisenso più marcato è *impressione*, ma si pensi anche ai *limiti*.

Questi sono gli schemi più comuni, ma ci sono altri tipi di *cambio*, ugualmente belli, anche se un po' insoliti per il minor numero di combinazio-

ni possibili, quali il *cambio di genere*, in cui nel passaggio dal maschile al femminile la parola muta completamente di significato (**baro / bara; scapolo / scapola**); il *cambio di lettera* (**siringa / stringa; fantasia / fantasma**); il *cambio di finale* (**gola / golf; collana / collant**); il *cambio di estremi* (**moglie / foglia; terraglia / serraglio**).

Ve ne diamo ancora due esempi, di cui il secondo da risolvere.

Cambio di lettera (5) (*Kinzica*)

Poliziotto scrupoloso

*Ostentando fermezza nell'arresto,
con l'usato ritegno ci ha bloccato...
ché a far d'ogni erba un fascio in ogni campo
questo sostanzialmente si è seccato!*

Soluz.: **freno / fieno**

2) Cambio di finale (5) (*Pinin*)

Il declino di Moreno Argentín

*Quest'Argentín, con passi programmati,
faceva divertir gli appassionati.
Ora è un pezzo che non nasconde più
anche certe inferiori posizioni.*

Ovviamente "argentín" da nome proprio di un ciclista diventa, nella soluzione, "dell'Argentina".

CURIOSITA' ENIGMISTICHE

I cambi, chiamati nel '600 *bisticci*, sono sempre stati usati per epigrammi e definizioni spiritose.

Curzio Malaparte così definì, alludendo anche alla sua bassa statura, un noto personaggio politico di cui ovviamente non condivideva le idee: **Mens vana in corpore nano**.

In Dante il *bisticcio* è molto frequente. Nel suo poema troviamo, tra tanti altri giochi di parole, questi *cambi di vocale*: "**le vene vane**"; "**il seguente canto canta**"; "**io fui per ritornar più volte volto**" ecc.

I GIOCHI CRITTOGRAFICI

Quasi tutti gli schemi usati per i giochi in versi (*sciarada, anagramma, incastro, lucchetto*, ecc.) sono impiegati anche nel settore crittografico, raggruppati sotto il nome di *giochi crittografici*.

Diamo la parola a *Guido*, che li descrive benissimo sul n. 3-1998 della rivista "La Sibilla": "La caratteristica di tali giochi è la mancanza del *doppio soggetto* e questo è l'aspetto principale che li differenzia dai giochi 'brevi'. Mi spiego con un esempio:

Incastro (*Dameta*)

Mezzodì

Ora di colazione.

Soluz.: **PIA / oggi = PIoggiA.**

L'autore sviluppa il soggetto apparente del *mezzodì* (come l'ora della colazione) ma in realtà ci descrive la *pia* (che ora), l'*oggi* (il *dì*) e la *pioggia* (colazione, da "colare").

Anagramma crittografico (*Beppe da Giussano*)

PERSEIDE

Soluz.: **la stella cadente nell'estate calda.**

L'autore si riferisce unicamente alla *stella cadente*; non c'è *doppio soggetto* come nei *brevi*. Riassumendo: i *giochi crittografici* non hanno il *doppio soggetto*; l'esposto deve essere interpretato in un solo modo e deve dare precise indicazioni per giungere alla soluzione...".

Prima di passare ad alcuni esempi di *cambi e scambi*, vi facciamo notare che la soluzione è sempre una frase continuativa, desumibile concettualmente dall'esposto che non deve subire alcuna manipolazione, come avviene per la *crittografia mnemonica*, ma senza la presenza dei bisensi tipici di questo gioco.

Scambio di consonanti (*Ciampolino*)

ZUFFA DI NEGRIERI

Soluz.: **inumani schiavisti in una mischia visti**

Cambio di consonante (*Ciang*)

L'OSTERIA

Soluz.: **alberga utenti al ber gaudenti**

Le soluzioni evidenziano bene le caratteristiche esposte: sono frasi continuative, prive di qualunque bisenso, che esprimono in altro modo l'esposto.

3) Cambio di vocale (9 9) (*Il Gagliardo*)

DESTE SENZA IMPEGNO

La prima parola dell'esposto può essere il passato remoto del verbo "dare" ma, cambiando l'accento, anche un aggettivo.

4) Scambio di vocali (3 5 1 7) (*Il Faro*)

IL GENOANO LITIGIOSO

Si pensi, per la parola finale, al nome dello stadio frequentato dai tifosi del Genoa.

5) Cambio d'iniziale (4 1 5) (*Snoopy*)

PATROCLO ED ETTORE

Ricorriamo ancora agli insegnamenti di *Guido* ("La Sibilla" n. 2-1995) per presentare un gioco crittografico tanto bello quanto difficile.

"Ritengo lo *scambio di lettere* lo schema più bello in assoluto e la ragione è presto spiegata: nello *scambio di vocali* (**l'edilizia li delizia; portentosi per tonti**; ecc.) e nello *scambio di consonanti* (**avi e nipoti a pieni voti; son lenti, non lesti**; ecc.) il ritmo fonetico resta pressoché identico. Nello *scambio di lettere*, invece, l'inversione di suoni vocalici e consonantici modifica radicalmente la struttura sonora dei vocaboli. Sembra di trovarsi di fronte a degli anagrammi: l'incredibile magia del baratto tradisce occhi e orecchi".

A dimostrazione di queste affermazioni, seguono quattro bellissimi esempi de *Il Matuziano*, tre con soluzione e uno, più facile, da risolvere.

I CORROTTI DI TANGENTOPOLI

a raffica van dentro: **traffican denaro**

I CECCHINI DI SARAJEVO

se mirano bene? **sembrano iene!**

L'ESALTAZIONE DEI NAZISKIN

ne fa **odierni nefandi eroi**

6) Scambio di lettere (2 2 2, 4 2)

IL MIO SEGRETO

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

LA SIBILLA - RIVISTA BIMESTRALE DI ENIGMISTICA

Via Boezio 26, 80124 Napoli - sybilla@libero.it

Abbonamento 2008: 63 € (nuovi abbonati 43 €)

SOLUZIONI

(1) **immaginazione / impaginazione; 2) tango / tanga; 3) svegliate svogliate;**
(4) **ama rissa a Marassi; 5) eroi a Troia; 6) io lo so, solo io**

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nel nostro lungo 'viaggio' tra i giochi enigmistici questa è una tappa... di riposo; nessuna novità, quindi, e niente approfondimenti (tranne qualche parentesi per alleggerire il discorso) ma soltanto giochi: *indovinelli* per il settore 'giochi in versi' e *mnemoniche* per il settore crittografico.

Daremo, come sempre, la soluzione commentata per alcuni giochi e, se necessario, qualche suggerimento per i tanti proposti da risolvere.

PIGRAMMI E BOZZETTI

Dal glossario che conclude il bel volume "Lezioni di enigmistica" di Stefano Bartezzaghi (ed. Einaudi, Torino 2001), più volte citato nella nostra rubrica, riportiamo questa definizione: "Nell'enigmistica contemporanea... l'indovinello è di tono epigrammatico o bozzettistico, di tecnica basata su doppi sensi, e di lunghezza normalmente inferiore agli otto versi". Ritroviamo queste caratteristiche nei numerosi esempi che di seguito proponiamo.

Indovinello (Il Valletto)

Il mercatino

Questa è di tutti i generi la fiera.

Un perfetto uso dei bisensi *generi* e *fiera* dà come soluzione **la suocera**; si noti che *fiera*, in seconda lettura, può essere sia aggettivo, sinonimo di *orgogliosa*, che sostantivo, sinonimo di... *bestia*.

1) Indovinello (Il Valletto)

Il morto nella bara

Bianco si è fatto e con le braccia in croce.

Incrociando metaforicamente le braccia si fa...

Indovinello (Fan)

Un bravo agente di cambio

*Tu sei in risalto spesso
quando in Borsa riporti il tuo successo.*

Chi porta il suo successo (= figlio) nella borsa, e per di più *ri-salta*, se non **il canguro**?

2) Indovinello (Fra Ristoro)

Podiste sfortunate

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

Se non bastano le gambe d'acciaio, si pensi a un altro significato dei verbi *partire* e *giungere*...

Indovinello (Il Duca di Mantova)

Una giovane artista

*Dicon sia raffinata nel suo genere
e che pratici arti a tutto spiano;
per me, però, vi dico francamente,
se ne sta sempre con le mani in mano.*

A commento della soluzione, **la manicure**, facciamo notare il bellissimo verso finale, caratteristica frequente in questi giochi 'epigrammatici', ma il lettore attento scoprirà le altre 'perle' del gioco.

3) Indovinello (Il Duca di Mantova)

Mia moglie va a cavallo

*Finché sta su, io son preoccupato
poiché la quarantina ha superato;
poi sto paziente a attendere
che da cavallo si decida a scendere.*

Qui aiuta il bisenso *paziente*, ma il 'pezzo forte' del gioco è ancora l'ultimo verso.

Indovinello (Marin Faliero)

Ricordi di un diplomatico

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

E' una successione ininterrotta di trovate bisensistiche che portano alla soluzione: **il battesimo**.

4) Indovinello (Liù)

Il milanese

*Per gli affari ha cervello, è svelto ed abile
ma è tanto caro; né vi sembri strano
che un tale tipo, pur con tanto fegato,
sappia trattare con il cuore in mano.*

Date un altro significato all'aggettivo caro e collegatelo a chi 'dispone' di cervello, fegato e cuore...

E, per finire, due indovinelli... senza rete.

5) Indovinello (Il Pisanaccio)

La mia suoceron

Quando chiassosa mi si stringe al collo,
pur tutta fantasia esser potrà,
ma non essendo questa una farfalla,
la cosa sullo stomaco mi sta.

6) Indovinello (Tiburto)

Vecchi avvocati di paese

Quando in vista vi son guai evidenti
a loro si ricorre ogni momento,
e di buon grado, pur essendo lenti,
vi danno, con misura, un chiarimento.

CURIOSITA'

- Nelle varie parti d'Italia l'**indovinello popolare** prende il nome di *indovinarello* (Roma), *addivinella* (Napoli), *indovinèla* (Veneto), *induvinei* (Friuli), *'nduvenajielle* (Abruzzo), *'ndovinagghja* (Calabria), *'nniminu* (Sicilia), *indevinzo* (Sardegna).

- La prima crittografia mnemonica è considerata quella di F. Redenti pubblicata nel 1853 da "Il Fischietto" col nome di 'rebus'. L'esposto era formato da una successione di lettere dell'alfabeto diversamente scritte e via via sempre più grandi; si risolveva: "**Crescendo, cambiano i caratteri**".

ENIGMA ED UMRISMO

Utilizziamo ancora l'opera citata all'inizio per presentare i giochi di questa seconda parte. Scrive Bartezzaghi: "La crittografia mnemonica è una delle più alte forme di enigmistica: è imparentata con l'enigma e con l'umorismo, un gioco di grande classe e di enorme difficoltà (dal punto di vista del solutore), ma anche di grande interesse per la linguistica...". Cercheremo, negli esempi che seguono, di attenuare le difficoltà di soluzione che effettivamente questo gioco presenta.

Critt. mnemonica (8 8) (Il Matuziano)

CAMBIO CLAMOROSAMENTE VERSIONE

Nella soluzione, **ritratto stupendo**, i verbi *ritrattare* e *stupire* danno magicamente luogo, nel passaggio alla seconda lettura, a un sostantivo e ad un aggettivo perfettamente attinenti.

7) Critt. mnemonica (7 7)

(Il Grigio)

FAI IL MAÎTRE

Esprimete il primo compito di un capocameriere con la seconda persona singolare; il verbo con cui inizia la frase diventa un sostantivo plurale...

Critt. mnemonica (7 5 2 4 5)

(Sofos)

SONO UN POETA VEDOVO

L'esposto si esprime anche con: *persa la moglie, vivo componendo rime*; in altre parole: **rimando oltre la metà campo**. In *rimando*, spostando l'accento, e in *campo* c'è un passaggio verbo / sostantivo; *moglie* è anche *metà* e *oltre* da temporale passa a spaziale. In seconda lettura, la soluzione è una frase tipica del linguaggio sportivo.

8) Crittografia mnemonica (8 2 7)

(Marisa)

PEDONE SULLE ZEBRE

Una frase che esprime l'azione (legittima!) che sta compiendo questo pedone ha anche un preciso significato nella terminologia di un certo sport.

9) Critt. mnemonica (5 2 8 3 5 1 5)

(Il Teramano)

PLACCAGGIO

Il lungo diagramma può spaventare, ma in realtà aiuta. Una precisa descrizione di come si svolge questa azione ai danni di un rugbista *che corre*, diventa poi una cosa che tutti utilizzano in casa.

10) Critt. mnemonica (3 3!)

(Musclestone)

GIUNONE PREGA

Soluzione brevissima, ma perfettamente bisenso, in cui c'è ovviamente l'altro nome di Giunone.

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Nel CD "Beone 2006", prodotto dalla Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena, oltre a tanto altro materiale enigmistico, ci sono anche 2.381 indovinelli del *Nano Ligure*, uno dei maggiori autori d'ogni tempo, e una "Antologia tematica di crittografie mnemoniche" (2.000 giochi suddivisi in 50 argomenti).

Il CD si può avere versando un contributo per rimborso spese di 10 € sul c.c.p. n° 69371938 intestato a: Giuseppe Riva, Viale Taormina 17c, Sassuolo (MO).

SOLUZIONI

(1) Io scoloro; (2) le forbici; (3) la febbre; (4) il macellaio; (5) la cravatta; (6) gli occhiali; (7) assegni coperti; (8) passante di diritto; (9) presa di corrente con messa a terra; (10) era ora!

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

La lingua italiana, tra le tante parlate sulla terra (e forse altrove!), è sicuramente quella che più si presta alle acrobazie bisensistiche e ai geniali giochi di parole degli autori di giochi enigmistici.

Di ciò abbiamo un ottimo esempio nei giochi che proponiamo in questo fascicolo: nella prima parte i *falsi derivati*, che utilizzano le alterazioni apparenti di certi vocaboli; nella seconda parte le *frasi doppie* e le *crittografie a frase*, basate sulla diversa spezzettatura di una stessa sequenza di caratteri.

DAL RUBINO AL RUBINETTO

“...ne fece un involto, un batuffoletto, e legatolo bene in giro con una cordellina, l'andò a ficcare in un cantuccio del suo saccone...”. Questo passo, tratto da “I Promessi Sposi” del Manzoni, viene citato nel volume “La donzellétta vien dalla donzella” (ed. Zanichelli, 1991) che enumera ben 13.829 forme alterate della lingua italiana. Tra queste, a puro titolo di curiosità, sono inseriti 394 alterati apparenti, parole cioè che per il loro aspetto morfologico possono far pensare a degli alterati: *mattone* non è accrescitivo di *matto*, *focaccia* non è peggiorativo di *foca*, e *colletta* non è diminutivo di *colla*.

Sono proprio queste le parole utilizzate nei giochi enigmistici che un tempo erano chiamati *falsi derivati* ma che oggi, considerando che l'enigmistica è sempre... un falso, prendono semplicemente il nome dalla relativa alterazione: *diminutivo*, *accrescitivo*, *peggiorativo*, *vezzeggiativo*. Ne proponiamo vari esempi, alcuni commentati e altri da risolvere.

Diminutivo (6 / 9) (Fulvo Tosco)

Un furbastro

*Un duro lo puoi dir, ma sfacciatello
sebbene tal rossore abbia mostrato
allorché per spillargli un po' di liquido,
preso pel verso, ben l'ho raggirato.*

La soluzione era preannunciata nel titolo del paragrafo; sono ben evidenti i riferimenti al **rubino** nei primi due versi e al **rubinetto** negli altri due.

1) Diminutivo (4 / 7) (Mig)

Giovane mezzala

*Con girate di testa penetranti
a sostener l'attacco è proprio forte:
il Torino di già le fa la corte
sperando in una prossima rimonta.*

Si pensi a una cosa a cui, materialmente, si *gira la testa*; e poi al *torino* con l'iniziale minuscola...

2) Accrescitivo (9 / 11) (Saclà)

L'attor giovane

*Quando lavora è pronto alla battuta,
appare tuttavia molto agitato.
Ha bisogno di buone compagnie
ed essere di più irreggimentato.*

La *battuta* non la fa solo un attore, ma anche un oggetto, e la *compagnia* non è solo quella teatrale.

3) Vezzeggiativo (6 / 9) (Il Gitano)

La matematica mi è ostica

*Ho capito che lei mi può elevare,
e in bestia tuttavia mi fa montare;
ci sono da affrontare le frazioni:
stringere i pugni e... via coi numeri.*

C'è qualcosa che *in bestia* fa montare veramente, e *frazioni* e *numeri* (*via!*) non sono solo quelli della matematica.

Peggiorativo (1'4 / 2 T) (Saclà)

Lo studente bugiardo

Vuol darci a ber che per passar s'adopra.

Un solo verso, ma con tanti cambiamenti di significato: prima il *darci a ber*, che da *farci credere* diventa, nella soluzione, ciò che in realtà fa **l'oste**; poi quel *si dà da fare* per essere promosso che diviene *si usa per vagliare*, cioè **lo staccio**. Due osservazioni: le parti della combinazione risolutiva possono essere frasi (in enigmistica è considerata frase anche il solo sostantivo con l'articolo); c'è un anticipo dell'argomento seguente, la diversa spezzettatura nel passaggio tra le due letture.

CURIOSITA' ENIGMISTICHE

Un campionario di *falsi derivati* a soggetto zoológico è questo componimento del *Trovatore del Giri* apparso sulla rivista "Diana d'Alteno" nel 1929:

La prole degli animali

Il *cavallo* e la *cavalla* fanno sempre il *cavalletto*,
e dal *grillo* saltellante non t'aspetti che il *grilletto*.
Hai dal *mulo* il *mulinello*, che poi dicesi *mulino*, mentre il piccolo del *toro* certo nomasi *Torino*.
La *cavalla* quando nasce va chiamata *cavalletta*;
tu nel nido della *gazza* vedi sempre la *gazzetta*.
Della *pulce* sono figli i *pulcini* e la *pulcella*,
e tra questi indubbiamente va compreso *Pulcinella*.
Dalla *mosca*, è ben sicuro, deve nascere il *moschetto*,
ed il *merlo*, è naturale, non fa altro che il *merletto*.
E' ben noto che dal *becco* hanno origine i *becchini*,
e dal *lupo*, certamente, sempre nascon i *lupini*.
E dei *cervi* tra la prole è il *Cervino* coi *cervelli*,
mentre i piccoli del *verme* sono certo i *vermicelli*.

S'IGNORA CHE SOFFRE...

I lettori più attenti ricorderanno che questo titolo ci è servito, in un fascicolo precedente, per introdurre in modo scherzoso un meccanismo molto amato dagli enigmisti, quello della *cesura*. Spezzettando diversamente la sequenza di lettere di quella frase (in questo caso, molto semplicemente, spostando l'apostrofo) si ottiene SIGNORA CHE S'OFFRE, dal significato decisamente diverso.

Nel settore dei giochi in versi questo meccanismo ha dato luogo alla *frase doppia* e in campo crittografico alla *crittografia a frase*.

Eccone, per entrambi i tipi, alcuni esempi.

Frase doppia (4 6 / 2 8) (Mac)

Romina si separa!

Non c'è nessuno che le ha fatto il filo
eppure è già disposta a darci un taglio:
roba da chiodi, meschina figura,
da rimanerci secchi addirittura.

Un *taglio*, pur senza il *filo*, lo dà una *lama grezza*;
negli altri versi è ben descritta *la magrezza*.

4) Frase doppia (4 7 / 7 4) (Marienrico)

L'Inter campione d'Italia

L'han costruita grande, per potere
con gran fermezza ai piani alta elevarla;
adesso dà fastidio a tanti, ma
c'è voluto del *fegato* per farla.

Si può partire dall'ultimo verso che suggerisce, come parola finale, un prodotto del *fegato*...

Crittogr. a frase (2 2 3 5 4 = 7 2 7) (Tello)

POSTO PER SNOB

Si noti l' = e non la / che separa ora le due letture; interpretando l'esposto si deve trovare infatti la prima frase che, diversamente spezzettata come indica il diagramma, genera la seconda; in questo esempio: **va li chi dicono fine = valichi di confine**

5) Crittogr. a frase (1 6 5 = 6 1 5) (Frac Rosso)

IL PREDONE

L'esposto potrebbe dar luogo alla frase **ai saccheggi mira**, ma occorre rispettare il diagramma...

6) Crittogr. a frase (3 7 = 4 6) (Triton)

RETE DELLA DOMENICA

Non è difficile esprimere *rete* con 3 lettere; e così diventa facile anche l'inizio della 2a lettura...

Crittogr. a frase (1 3 8 = 6 6) (Snoopy)

NOMI STRADALI

I *nomi* dell'esposto sono... **a vie riferiti**, e il diagramma numerico muta questa frase in **avieri feriti**.

7) Crittogr. a frase (1'6 1'1 4 = 7 6) (Eri)

DUBBIA

Terminiamo..., tornando al titolo. Alla prossima.

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Riviste di enigmistica classica da cui sono tratti i giochi proposti in questa rubrica:

- **IL LABIRINTO** - Mensile di cultura enigmistica
Via Zambrano 83/I, 84088 Siano (Salerno)
(tel. 081.5183758) - gianni.caso@alice.it
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica
Via Boezio 26, 80124 Napoli
(tel. 02.55017314) - sybilla@libero.it
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I. - Via delle Cave 38, 00181 Roma
(tel./fax 06.7827789) - diotallevif@hotmail.it
- **PENOMBRA** - Mensile di enigmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8), 00192 Roma
(tel. 06.3241788) - penombra.roma@tiscali.it

SOLUZIONI

1) vite / vitella; 2) battaglio / battaglione; 3) staffa / staffetta; 4) mole stabile / molesta bile; 5) a razzie tende = arazzi e tende; 6) gol festivo; 7) s'ignora s'è vera = ignora severa.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Il fascino dell'anagramma, anche tra i non enigmisti, è fuori discussione. Speriamo di fare cosa gradita dedicandogli ancora una volta una parte di questa rubrica. La seconda parte riguarderà poi il settore crittografico: con esempi opportuni verranno evidenziati i due possibili processi risolutivi, quello meccanico e quello mnemonico.

La POLENTA nella PENTOLA...

...o PLATONE a LEPANTO? Parliamo ovviamente di anagrammi, con quattro combinazioni tratte da una stessa parola (ma c'è anche TALPONE!).

Tra i tanti giochi enigmistici l'anagramma ha una particolarità: non coinvolge necessariamente un autore e un solutore e può rimanere un semplice e divertente gioco di parole.

Uno dei massimi specialisti d'ogni tempo, genovese, fu così ricordato da Stefano Bartezzaghi in "Lessico & Nuove" (19-2-2003): "Qualche giorno fa è morto Livio Matulli, in arte Il Grigio... era un anagrammista: un genio della combinatoria delle lettere. In un'epoca in cui i motori anagrammatici non erano neppure pensabili, Il Grigio estraeva la scatola con le lettere dell'alfabetiere, componeva parole e frasi e poi le riorganizzava con sagacia e dedizione."

Ecco alcuni esempi di suoi lavori d'ogni tipo:

- combinazioni anagrammatiche:
 - confessionale = fiasco solenne**
 - sciopero dei treni = portiere indeciso**
 - satellite / orbita = il teatro stabile**
- un rebus (senza grafemi) avente per immagine il Muro del Pianto a Gerusalemme:
 - il Muro del Pianto / d'una metropoli.**
- un anagramma in un solo verso:
 - La mia picciotta**
 - Ella... si stende ancor tra i mandarini.*
 - Regina della musica negra** (Ella Fitzgerald)
 - = la Grande Muraglia Cinese.**
- una frase anagrammata continuativa:
 - Romagna solatia, dolce paese =**
 - del Passatore à magico alone**

- anagrammi crittografici:

BRUTO = decise la morte / del mito Cesare
FOSCOLO = il grande poeta / d'opere galanti

Molto diffuso è l'esercizio di anagrammare nome e cognome di personaggi famosi ma non sempre si ricerca, come si dovrebbe, l'attinenza al soggetto; requisito rispettato in questi esempi di *Mister Aster*:

Paolo Maldini = doma i palloni
Alessandro Altobelli = la sberla nello stadio

Vi proponiamo allora l'esercizio opposto: trovare i due personaggi, legati all'ambiente calcistico, che si celano sotto queste *onomazie* di Dendy:

1) 'sto C.T. allena i 'lupi' / punì cori illegali

Ecco infine alcuni anagrammi svolti in versi.

Anagramma (10 = 5 5) (Buffalmacco)

Prostitute d'alto bordo

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

Soprattutto in quel colpo fan sui maschi l'autore cela gli **artiglieri**; il bisenso fiere e il senso reale di mangiatrici d'uomini porta poi a **tigri reali**.

2) Anagramma (3 6 = 9) (Ser Viligelmo)

I miei figli al mini-basket

*Li guardo in faccia ed hanno un'aria scura,
certo che come punti stanno male;
quando perdono, è proprio una rottura
doverli a colazione sopportare.*

Non dovrebbe essere difficile trovare la prima parte pensando a... punti in faccia che stanno male, e la seconda grazie a... perdono per una rottura.

Nel gioco che segue i capi dei partiti, che nel senso apparente l'autore vorrebbe metter dentro (in prigione), hanno anche un altro significato e come tali vengono messi in...

3) Anagramma (7 = 1 6) (Mig)

Le tangenti

Qui è proprio necessario metter dentro
i capi dei partiti in tutta fretta;
infatti loro son pagati a posta
per... lasciarci in bolletta.

CURIOSITA' ENIGMISTICHE

Quando i seguaci delle teoria aristoteliche scomponendo ARISTOTELES trovarono SOL ERAT ISTE (costui era il sole) e gli antiaristotelici intravidero nella sua LOGICA soltanto CALIGO (oscurità); quando gli avversari di CARTESIUS poterono ricavarne SECTARIUS (settario) e la satira politica scoprì che la parola MINISTER ha le stesse lettere di MENTIRIS (tu mentisci); quando il mistico si accorse che in EUCHARISTIA c'è VIS THERIACA (forza risanatrice) e il cortigiano che in GUSTAVUS s'intravede AUGUSTUS; quando lo studente timoroso avvertì che EXAMEN dà NEX MEA (la mia rovina) o il devoto osservò che alla miracolosa LOURDES confluiscono tutti i DOLEURS (dolori) del mondo; quando, infine, l'umorista vide in UXOR (UCSOR, moglie) null'altro che ORCUS (inferno), non pensarono essi tutti di aver fatto una meravigliosa scoperta?

(da "Storia dell'Anagramma" di Marac)

UNA LETTERA PER ESPOSTO

Presentando le crittografie dicemmo che, come i giochi in versi, hanno una denominazione che ne indica il tipo e un diagramma che specifica il numero di lettere delle parole costituenti la soluzione. Anziché un titolo e un certo numero di versi, al solutore si presenta però un esposto costituito da una successione di caratteri, di senso più o meno compiuto.

Tale esposto è in genere piuttosto sintetico, a volte a tal punto da presentare una sola lettera. Eccone subito un esempio, la cui soluzione è: **t'appare L là? già, L là! = tapparella gialla**

Crittografia (1'6 1 2? 3, 1 2! = 10 6) (Boy)

L

La denominazione (a volte si aggiunge pura) indica convenzionalmente che alla soluzione si giunge con un ragionamento meccanico, del tipo "li vedi una L"; non ha cioè alcuna importanza che L sia la decima lettera dell'alfabeto o che equivalga a 50 nella numerazione romana. Si noti anche che i segni d'interpunzione presenti nel diagramma rendono superfluo aggiungere, nella denominazione, "a domanda e risposta".

Per risolvere quest'altro gioco, molto simile al precedente, si risponda con un avverbio di 9 lettere alla domanda: (li c'è solo una) A?

4) Crittografia (1? 9! = 5 1 5) (Marius)

A

Più... maliziosa la soluzione del gioco seguente, che richiede questo ragionamento: se la I se ne va (da esprimere con una voce arcaica per andare)...

5) Crittografia (3 1'1, 3 5? = 8 5) (Il Felsineo)

I

Crittogr. mnemonica (2 14 6 4'5) (Buffalmacco)

I

L'esposto è ancora una I, ma la diversa denominazione e il diagramma con una sola parte fanno capire che il ragionamento da fare non è più meccanico ma coinvolge il suo significato concettuale. I è la terza vocale, è la sigla dell'Italia,... ed equivale a 1 nella numerazione romana; da qui scaturisce la soluzione: **il corrispondente romano dell'Unità**.

6) Crittogr. mnemonica (1'8 5 11) (Ero)

N

Il ragionamento risolutivo deve essere mnemonico: si può pensare al simbolo dell'azoto, ma è una strada senza uscita; meglio osservare che la N, come dodicesima lettera dell'alfabeto, è...

Per finire, visto che abbiamo molto utilizzato l'alfabeto, ecco un gioco che nell'esposto... lo presenta al gran completo e che ha per soluzione:

D R, ammettiamo, rosi = drammetti amorosi.

Crittografia (1 1, 10, 4 = 9 5) (Ascanio)

A B C . E F G H I L M N O P Q . S T U V Z

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Segnaliamo l'opera "Dizionario degli Anagrammi", di cui sono usciti 4 dei 5 volumi previsti. I primi tre volumi sono un repertorio completo di anagrammi delle parole singole, delle frasi a senso continuativo e dei nomi di personaggi noti. L'ultimo, uscito nel novembre 2008, è la "Storia dell'Anagramma" di Mario Acunzo (Marac). La collana è pubblicata a cura di Giovanni Riva (Lasting) a cui ci si può rivolgere direttamente per eventuali acquisti (Via Torino 22, 20040 Usmate MI - tel. 039.670557).

SOLUZIONI

1) Luciano Spalletti / Pier Luigi Collina; 2) nei brutti = rubinetti; 3) valigia = i vaglia; 4) A? veramente! = aver a mente; 5) Ita I?, che leggi? = italiane leggi; 6) l'anticipo della tredicesima.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

In questa puntata riproponiamo giochi in versi e crittografici, basati su uno schema molto conosciuto e di antiche origini, il *palindromo*.

Nella seconda parte ripariamo poi della *crittografia sillogistica*, un gioco poco noto, difficile da comporre e da risolvere, ma che dà luogo a combinazioni sorprendenti e di grande soddisfazione.

AVANTI E INDIETRO

Scriva Marco Buratti, docente di Geometria all'Università di Perugia, che nell'anno palindromo 1991 (forse alle 15.51), a un seminario matematico, ebbe la fortuna (o forse la sfortuna) di sentire la frase palindroma inglese che Adamo disse nell'Eden presentandosi ad Eva: MADAM, I'M ADAM! In quel momento nacque la sua passione (ossessione?) per i palindromi, che si è concretizzata in un volume (*Liberlibri*, Macerata 2005) con una raccolta di 181 palindromi; il titolo, ovviamente palindromo, è: "E POI MARTINA LAVAVA L'ANITRA MIOPE".

Versi e componimenti palindromici fanno la gioia dei ludolinguisti (abbiamo già citato l'exploit di Giuseppe Varaldo, che sulla vittoria dell'Italia nel 'mundial' spagnolo del 1982 ne coniò uno di 4.857 lettere!); gli enigmisti però non si fermano alla combinazione, ma la presentano al solutore in versi o con un breve esposto crittografico.

Ecco un simpatico esempio in versi:

Palindromo (1'4) (Lilianaldo)

E' una malafemmina!

*Se t'impegni con questa poi vedrai,
alla luce dei fatti, con le spine
ch'essa t'offre e in bolletta, che alla fine
la tensione costante pagherai...*

In ognuno dei quattro versi si trovano chiari riferimenti alla soluzione, che è "l'ENEL".

Ed eccone un altro crittografico, la cui soluzione "giulivo scivoli giù" ha la particolarità che la lettura è palindromica per sillabe e non per lettere:

Palindromo sillabico (7 7 3) (Sin & Sio)

SLITTI CON GIOIA

Ancora due esempi, con meccanismo invertito, che vi proponiamo di risolvere.

1) Palindromo sillabico (5 6) (Isè d'Avenza)

Ci vuole più severità

*Le trame che oggidi sono di moda,
sono state tutte prese alla leggera.
Diamogli più d'un taglio. Quindi basta
...roba da porci!*

Trame, taglio, basta sono i bisensi con cui iniziare... alla leggera quello con cui finire; da notare poi che un diverso accento sulla "o" di pòrci...

2) Palindromo (2 6 5 3 5 4) (Beppe)

LA CIVILTÀ' DELLE PIRAMIDI

A prima vista può sembrare difficile, ma se si mette una nazione nell'unica parola di 6 lettere...

Il *palindromo*, che abbonda nel settore crittografico, offre invece poche possibilità nei giochi in versi. Si è allora rimediato proponendo... un parente stretto, l'*antipodo*, che consiste nel far diventare ultima la prima lettera (o viceversa) e leggere a ritroso: *b-olletta / b-attello, F-irenze / f-ez neri sono antipodi; roset-o / tesor-o, lotto renan-o / nanerottol-o sono antipodi inversi.*

Eccone due esempi da risolvere.

3) Antipodo (5) (Radar)

Mia moglie fa politica

*Per le riunioni questa par fissata,
ed è così che poi mi vien l'attacco!
Ma se mi prende piede in tal maniera,
qui mi si blocca pure la carriera.*

4) Antipodo inverso (4) (Mr. Wise)

Meeting di ambasciatori

*Sono certo presenti tutti quanti:
ecco i legati con i loro capi.*

CURIOSITA' ENIGMISTICHE

- L'inventore dei versi palindromici pare sia stato il cretese Sôtade (III sec. a.C.): ne fece talmente tanti che il re d'Egitto Tolomeo Filadelfo, al quale erano dedicati, si infastidì al punto da farlo buttare a mare in una cassa di piombo.
- Frasi palindrome che suscitarono un tempo grande ammirazione furono questa in latino, che sembra alludere alle falene: *In girum imus nocte ecce et consumimur igni* ("Andiamo in giro la notte ed ecco ci consumiamo nel fuoco"), e questa in greco, incisa sui lavabi all'ingresso delle chiese: *Nizon anomemata me monan ozin* ("Lavati i peccati e non soltanto la faccia").
- La parola palindroma più lunga nella lingua italiana è "onorarono"; tra quelle inventate ma plausibili c'è "accavallavacca"... che potrebbe essere una macchina per stivare le vacche una sopra l'altra (!?); di certo è il titolo di un libro di Stefano Bartezzaghi (*Bompiani*, Milano 2003).

SILLOGISMI CRITTOGRAFICI

La denominazione dei giochi enigmistici, specie nel settore crittografico, si basa su convenzioni e deroga spesso dall'esattezza linguistica dei termini usati. Ad es.: la *crittografia* con esposto **CANALINO** e soluzione *cavi A, L esca: DENTE = caviale scadente* è chiamata *sinonimica* anche se **CANINO** è un tipo di **DENTE** ma non certo un suo sinonimo. Queste convenzioni hanno lo scopo di indicare al solutore il ragionamento da fare per giungere alla soluzione.

Ciò vale anche per la *crittografia sillogistica*. Nel *sillogismo* due premesse logicamente legate tra loro portano necessariamente a una *conclusione*. Nella *crittografia sillogistica*, per arrivare alla soluzione, si deve sottoporre a un ragionamento deduttivo la prima lettura desunta manipolando l'esposto. Ci spieghiamo meglio con un esempio.

Critt. sillogistica (1 1 7 4? 2 = 8 7) (Il Faro)
PESCE

Esaminando l'esposto senza farci influenzare dal suo significato apparente, si arriva prima o poi a notare che c'è il carattere tipografico S 'dentro' la parola PECE. Il diagramma ci aiuta nel porci la domanda: "è S proprio nero?"; e la risposta non può che essere: "sì". La seconda parte del diagramma ci dà poi la frase risolutiva: **espropri onerosi**.

Difficile? Neanche tanto se si pensa a quest'altro bellissimo esempio.

Critt. sillogistica (1 1 10 = "6" 6) (Il Girovago)

CAUSA PALESE

Diciamo subito che la soluzione è: "**ultras feriti**" e vi invitiamo, resistendo alla tentazione di proseguire subito nella lettura, a trovarne il motivo... che ora vi diciamo: le lettere U ed L hanno 'alterato' le parole **CASA** e **PAESE**; U ed L hanno perciò 'cambiato' **CASA** e **PAESE**; U e L si sono quindi **TRASFERITI**. Non è facile, certo, ma vi immaginate cosa si può provare debellando un gioco così?

E' il momento di mettervi alla prova, prima con qualche suggerimento e poi... quasi senza rete.

5) Critt. sillogistica (2 3 "3" 1? 2 = 7 4) (Il Faro)
PROV . . O

IN, che completa la parola **PROVINO**, nel diagramma è nel 2 iniziale, perché l'altro 2 è la risposta a una domanda, quasi sicuramente un "sì"; allora: IN 'fa' un **PROVINO**, quindi dov'è?

6) Critt. sillogistica (2 "3" 1 1? 3 1 = 4 7) (L'Incas)
MEDINA

Ricordando che non si deve pensare al significato apparente dell'esposto, ci si ponga una domanda conseguente all'osservazione che N "è" nella **MEDIA**; la risposta questa volta è negativa...

7) Critt. sillogistica (1 1 9 = 4 1'6) (Cerasello)
NAR . . SI

C e O sono 'uscite' dalla **NARCOSI**...

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Alla Biblioteca Enigmistica Italiana 'G. Panini' di Modena è ancora disponibile il "Beone 2006", un CD con materiale enigmistico d'ogni tipo: repertori di giochi in versi, crittografie e rebus, antologie, opuscoli didattici, saggi di riviste, software per l'enigmistica, tesi, ecc. Contiene anche la raccolta completa delle puntate di questa rubrica.

Per il CD è richiesto un contributo di almeno 10 € da versare sul c.c. postale n. 69371938 intestato a Giuseppe Riva, Viale Taormina 17.c, Sassuolo.

SOLUZIONI

1) vesti estive; 2) in Egitto diede dei dotti geni; 3) colla / collo; 4) doni / nodi; 5) IN sul "set" è? sì (perché 'fa' un PROVINO) = insulse tesi; 6) al "top" N è? non è (perché 'è' nella MEDIA) = alto pennone; 7) C O ridestate (perché sono 'uscite' dalla NARCOSI) = cori d'estate

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Alcuni schemi di giochi in versi possono essere svolti su combinazioni multiple, cioè col meccanismo risolutivo ripetuto più volte: ne presentiamo alcuni esempi in questo fascicolo.

Il linguaggio giornalistico legato allo sport ha sempre fornito ottimi spunti agli autori di crittografie. Nella seconda parte della puntata daremo esempi commentati e da risolvere con soluzione... calcistica.

COMBINAZIONI MULTIPLE

Sulle riviste di enigmistica, in alcuni giochi in versi, il diagramma numerico si presenta come le *potenze* della matematica: un numero normale (la *base*) seguito da uno più piccolo e più alto (l'*esponente*); sono giochi, in particolare *anagrammi* e *cambi*, la cui soluzione è una *combinazione multipla*. La 'base' indica di quante lettere è formata la soluzione, l'*'esponente'* il numero, sempre maggiore di due, delle parti.

Per un *anagramma* in quattro versi ognuno dei quali cela le parole *cernita* / *incerta* / *cretina* / *trincea* il diagramma sarebbe (7)⁴; un *cambio di consonante* con soluzione *rada* / *rama* / *rana* / *rapa* / *rata* avrebbe come diagramma (4)⁵.

Tutto sarà più chiaro con gli esempi che proponiamo, alcuni con soluzione commentata e altri da risolvere con qualche suggerimento.

Anagramma (5)⁴ di *Ciang*

Martin Luther King

*E' un tipo di colore alquanto scuro
fotogenico... ed "in" decisamente...
ma un giorno è uscito e l'hanno fatto secco...
non ci resta che piangere per Lui.*

Le quattro parti della soluzione, **toner** / **entro** / **terno** / **treno**, sono divise dai puntini; la parola *treno* ha qui il significato di *lamento, canto funebre*.

1) Anagramma (6)³ di *Brac*

La voce della Callas

Hai presente la Norma? Mi dà i brividi.

2) Anagramma (4)⁴ di *Florauro*

Agit-prop in decadenza

*Compito di devoti funzionari:
non perdere di mira il centro mai.
Ed i rossi che in carica li tengono
li sfruttano ed al verde li mantengono.*

Il 2° e il 3° verso sono forse i più comprensibili.

Cambi di consonante (5)³ di *Prof*

Giocatore di poker

*Lui con quattr'assi? Certamente bara!
Quasi scherzando, dice poi "parola"...
E se si mostra dolce e concentrato
certo ha voglia di far lo spiritoso.*

Il linguaggio del poker è ben utilizzato per i bisensi che portano alle prime due parti: **morto** e **motto**; ed infine chi *fa lo spiritoso* è il **mosto**.

3) Cambi di vocale (6)³ di *Ilion*

Un lagnoso anfitrione romagnolo

*La casa di Cattolica è accogliente
- la cosa è certo nota chiaramente -
però se apre bocca è una disfatta
per le storie di letto e cateratta!*

Cambi di iniziale (5)³ di *Il Teramano*

Frequento una mia ex

*Poiché la vecchia fiamma ancora tira,
io me la porto a letto, che tesoro!
Ferrata è in ogni campo e come vedi
non voglio che finisca su due piedi!*

La soluzione? **cappa** / **mappa** / **zappa**

4) Cambi di iniziale (6)⁴ di *Braccio da Montone*

La mia vittoria al Totocalcio

*E' stata cosa dura, è naturale.
L'ho pur sempre giocata, che pallino!
Speravo mi piovessse addosso tanto,
ma il liquido che ha dato fu pochino.*

5) Cambi di consonante (5)³ di Mezzaluna

Una frase azzardata

Graffiante... ma è voluta e così resta!

Si pensi a due sinonimi per *voluta* e per *resta*.

CURIOSITÀ ENIGMISTICHE

Per lo Scarlatti i *bisticci*, giochi di parole basati su cambi di lettere, sono antichi quasi come la nostra lingua; fu però nel '600 che salirono in grande onore.

Il Maretti, tradotte *Le Metamorfosi* di Ovidio, inserì nelle sue 'ottave' *bisticci* del tipo: *E l'Arbia surga e quando sorga s'erga*. Il Lippi incastonò nel suo *Malman-tile Racquistato* gemme del tipo: *Ben tu puzzi di pazzo già da un pezzo*. Due *Dramminimi fulminanti* di Achille Campanile terminano con le battute: *"Si dice che s'addice a chi seduce sedici sudici sadici"* e *"Eva, l'ava, leva la lava, lava l'avo e alleva l'iva con l'ova e l'uva"*.

TUTTO IL CALCIO...

Ricordiamo che la soluzione di una *crittografia mnemonica* è una *frase a doppio senso*: esprime cioè il significato concettuale dell'esposto ma ha anche un altro significato, completamente diverso.

Il titolo della nota trasmissione calcistica **"Tutto il calcio minuto per minuto"** è diventato così la soluzione di una *mnemonica* proposta da *Il Pisanaccio* con l'esposto **SCHELETRINO**. E' quasi superfluo far notare i bisensi delle parole *calcio* e *minuto*, e i due significati radicalmente diversi che assume la frase risolutiva. Rimanendo in argomento calcistico, proponiamo alcuni esempi molto belli; la loro soluzione non è certo facile... e infatti ve la diamo noi, ma solo dopo avervi lasciato pensare un po'.

Critt. mnemonica (2 8 5 5) (Frank)
PER FAR RIFLETTERE MASON

Critt. mnemonica (7 5 2 4 5) (Sofos)
SONO UN POETA VEDOVO

Critt. mnemonica (4 2 5 5) (Il Gitano)
VALIGIA TRASCINATA

La soluzione della prima mnemonica è **lo specchio della porta**: tutto si chiarisce pensando che Della (Street) era la segretaria tuttofare di Perry Mason. La seconda soluzione, **rimando oltre la metà campo**, è una successione strabiliante di doppi sensi: *scrivendo rime sopravvivo a mia moglie*; quella del terzo esempio infine, **tiro di collo pieno**, non pensiamo richieda spiegazioni.

Dopo questa premessa... didattica, vi mettiamo alla prova con alcuni esempi da risolvere, compito facilitato sapendo che la frase risolutiva rientra nella terminologia calcistica.

6) Critt. mnemonica (9 2 4 2 6) (Il Nonnetto)
TRAVERSATA DEL POLO

7) Critt. mnemonica (3 1 4) (Gim)
RAPATO

8) Critt. mnemonica (7 1 3 5) (Thor)
SPINA ELETTRICA

Ovviamente i creatori di *crittografie mnemoniche* non si sono mai lasciati sfuggire i bisensi di molti cognomi di personaggi noti, anche e soprattutto nel mondo del calcio. Quando l'attuale allenatore della nazionale inglese subentrò a Niels Liedholm fu facile proporre il gioco: **NUOVO TRAINER AL MILAN** con soluzione **un diavolo per capello!**

Molto frequente è stata la combinazione di termini calcistici comuni nelle cronache (*entrata, discesa, liscio, stacco,...*) con i cognomi 'bisensi' di calciatori famosi. Ve ne proponiamo due esempi con soluzione ed altrettanti da risolvere.

Critt. mnemonica (6 2 5 3 9) (Il Mandarino)
SFILATA DEI CARRI A VIAREGGIO
Soluz.: *centro di Bagni per Carnevale*

Critt. mnemonica (6 7 2 5) (Mig)
TERMOMETRO SOTTOZERO
Soluz.: *rigore segnato da Scala*

9) Critt. mnemonica (6 2 5) (Cyborg)
COMUNISTI IN RIVISTA

10) Critt. mnemonica (2 '4' 2 6) (Il Maranello)
LUOGO DI RAZZIE

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:
Nam (navonamauro@libero.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Nella seconda metà dell'anno 2009 sono in programma i seguenti eventi enigmistici:

- 26 sett. - 18° **Simposio Enigmistico Emiliano Romagnolo**, Molinella (BO) - lucianobagni@libero.it
- 16/18 ott. - 30° **Convegno Nazionale Rebus A.R.I.**, Chiavari (GE) -
- convegnoari2009@yahoo.it
- 24 ottobre - 5° **Simposio Enigmistico Veneto**, località del Veneto da stabilirsi - mariovio@libero.it

SOLUZIONI

1) regalo / alogore; 2) rito / tiro / tori / orti; 3) chiesa / chiusa; 4) roccia / boccia / doccia / spiga; 5) spina / spira / spiga; 6) passaggio in area di rigore; 7) uno a zero; 8) attacco a tre punte; 9) parata di Rossi; 10) la 'zona' di Sacchi.

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Con questa tappa di fine anno si conclude il nostro lungo viaggio tra i giochi enigmistici. Dedichiamo l'ultima puntata a un controllo dei risultati ottenuti. Vi proponiamo una rassegna dei giochi più classici, commentando le soluzioni di alcuni e aiutandovi nella ricerca di altre. Qualche gioco da risolvere con le vostre forze vi consentirà di valutare il livello raggiunto.

GIOCHI IN VERSI

Indovinello (Il Macaone)

Non fa per il convento!

*Un tipo da... ritiro? Con permesso!
S'impunta, fa l'offesa molto spesso;
focosamente scatta; a chi la tocca
un calcio; e con che tono apre la bocca!*

La soluzione è: **la pistola automatica**; i numerosi bisensi non alterano in alcun modo il senso apparente: *ritiro* (tiro a ripetizione), *permesso* (il porto d'armi), *s'impunta* (viene puntata), *l'offesa* (la ferita prodotta), *focosamente* (fa fuoco), *scatta* (il grilletto), *un calcio* (l'impugnatura), *tono* (tuono, il rumore dello sparo), *bocca* (l'orifizio della canna).

1) Indovinello (Buffalmacco)

Il contadino avaro

*E' parecchio attaccato alle sue zolle
e per esse si lascia anche... scannare;
quand'anche a pezzi lo doveste fare,
è un tipo da pigliarsi con le molle!*

Oltre a rendere reale il modo di dire dell'ultimo verso, si pensi a un altro significato di *scannare*...

2) Indovinello (Guido)

Porto il nonno al ristorante

*Si chiude nel mutismo, resta a letto,
per cui lo devo prender per la gola
coi vermicelli, col moscato e in più
un buon grappino ed il tiramisù.*

Sciarada (4 / 7 = 11) (Brown Lake)

Ineducato esponente del "black block"

*Nei rapporti risulta familiare,
ma, se è il caso, accidenti sa mandare.
Se deve entrare non chiede permesso:
è quel che avanza l'uomo in nero spesso.*

Soluzione: **clan / destino = clandestino**

3) Sciarada (3 / 3 = 6) (Il Nano Ligure)

I re magi

*Al seguito costante della stella
e col volo degli angeli festanti,
si sono chiaramente rivelati
elementi brillanti.*

4) Sciarada (3 / 6 = 9) (Mariella)

Visita al nonno malato

*Le coccole lo tengon su di spirito,
ma poi mi guarda cominciando a piangere;
visto che sta tremando d'emozione,
mi piego su di lui con devozione.*

Anagramma (5 / 4 = 9) (Fan)

La nostra severa istitutrice

*Zitti dobbiam restar! Se diamo un guizzo
e facciamo saltelli, o dei versacci
con l'occhio fisso lei, comunque sia,
riprendere ci sa con energia.*

Nella soluzione, **pesci / rana = cinepresa**, si può notare che le prime due parti sono attinenti tra loro, come si verifica anche nel gioco successivo.

5) Anagramma (4 / 5 = 9) (Ciampolino)

La politica del fanatico

*C'è chi pensa che possa darla a bere,
che si dà a bere pur con qualche spina...
ma lui è convinto: solamente i "verdi"
di tutti i mali son la medicina.*

6) Anagramma (6) (Ilion)

Non amo la francese

*La marsigliese è cotta però spero
non mi capiti mai tra capo e collo
e quindi io mi squaglio per davvero:
visto che ho del buon gusto, tutto mollo!*

Scarto (6 / 5) (Ilion)

Una goffa ballerina

*Col suo passo avanti e indietro andando
sta un liscio sulle tavole portando,
però procede solo a balzelloni,
rischia perciò di prendere calcioni!*

Soluz.: **pialla / palla**

7) Zeppa (4 / 5) (Maddalena Robin)

L'approccio

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

CRITTOGRAFIECrittografia (8 6 1:5 4 = 6 4 3 7 1'3) (Snoopy)
. ESSO

Nella *crittografia* non importa il significato dell'esposto, la cui successione di lettere deve però figurare nella soluzione; non è facile, ma mettetela nell'1 e nel 5 della prima lettura del diagramma una possibile lettera mancante e la parola che ne risulta e completate il ragionamento; prima o poi scaturisce la soluzione: *facciate sapere C: CESSO dirà = faccia tesa per eccesso d'ira.*

Stesso meccanismo, ma tutto molto più facile in quest'altro gioco:

8) Crittografia (7 1 2 2 = 5 7) (Il Gagliardo)
CAR . ERACrittografia mnemonica (8 3 8) (Il Gagliardo)
CIN CIN

E' un ottimo esempio per spiegare la *mnemonica* ai neofiti; la soluzione, **espresso per Brindisi**, ha un primo significato attinente al *cin cin* dell'esposto ma che diventa, con altra interpretazione, un treno diretto alla città di Brindisi.

9) Crittografia mnemonica (5 4 9) (Medameo)
IL MOROSO DELLA PUTEA

L'articolo nell'esposto suggerisce un verbo all'inizio della frase risolutiva; si concluda con un richiamo alla città dove la ragazza è chiamata 'putea'.

Crittografia a frase (4 3 4'4 = 5 10) (Il Felsineo)
SE PESCHI CON LA CANNA...

La prima lettura della soluzione scaturisce completando il ragionamento: *celi amo nell'esca*; spezzettando questa frase come indica la seconda parte del diagramma otteniamo: **celia monellesca**.

10) Crittografia a frase (2 7 5 = 5 9) (Brunos)
SEI AMMIRATO DAI NUNZI

L'inizio sarà *ti* oppure *te*, a cui far seguire dei sinonimi di *ammirare* e di *nunzi*.

Critt. perifrastica (2 2 1 4 7 5 = 5 2 4 10) (Il Felsineo)
VA . . EDIFICI

La soluzione, se *RI* è dite **STABILI TANTI = serie di test abilitanti**, ci richiama la convenzione che nei numeri in neretto del diagramma va messo un altro modo di definire l'esposto.

11) Critt. perifrastica (3 1 1 4 6 = 10 5) (Snoopy)
SUPERS . ELLA

Si dia alla STELLA che si ottiene con una T il significato di *attrice*, in questo caso *molto grande*...

Ci auguriamo che questo 'viaggio' sia stato piacevole, ringraziamo chi ci ha seguito e ci riproponiamo di tornare sulle ospitali pagine della rivista per qualche occasionale ed estemporanea proposta enigmistica.

Nam (navonamauro@libero.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI**RIVISTE DI ENIGMISTICA CLASSICA****PENOMBRA** - MENSILE DI ENIGMISTICA

Via Cola di Rienzo 243 (C/8), 00192 Roma

penombra.roma@tiscali.it

IL LABIRINTO - MENSILE DI CULTURA ENIGMISTICA

Via Zambrano 83/1 - 84088 Siano (Salerno)

gianni.caso@inwind.it

LA SIBILLA - RIVISTA BIMESTRALE DI ENIGMISTICA

Via Boezio 26, 80124 Napoli - sybilla@libero.it

LEONARDO - TRIMESTRALE DI REBUS

Via d.Cave 38, 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com

IL CANTO DELLA SFINGE - TRIMESTRALE ON-LINE

langense@cantodellasfinge.net

www.cantodellasfinge.net

SOLUZIONI

10) te stitmano messi = testi manomessi; 11) con T è STAR ENORME = contestare norme;
6) tegola = gelato; 7) cura / curva; 8) CARNERA N ci dà = carne ranciata; 9) tende alla veneziana;
1) lo zuccherò; 2) il pesce; 3) fan / ali = fanali; 4) gin / occhio = ginocchio; 5) oste / birra = exorista;

PROPRIETÀ & EDITORE

Associazione Nazionale Coordinamento Camperisti

Direttore responsabile Dr. Claudio Carpini**CONTATTI****posta** 50125 FIRENZE - via San Niccolò 21**e-mail** info@incamper.org**telefono** 055 2340597 - 328 8169174**telefax** 055 2346925**REDAZIONE**

Pier Luigi Ciolli
Annarella Valenti
Grazia Semeraro
Matteo Radaelli

La Redazione prende in esame la richiesta di pubblicazione e il materiale perviene in osservanza delle modalità in erite su www.incamper.org

INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY MANAGER**Ing. Lorenzo Tomassoli**web@coordinamentocamperisti.it**TIPOGRAFIA****Genesi Gruppo Editoriale**

06012 CITTÀ DI CASTELLO (PG)

via Roma Luxemburg 4 - Cerbara

[Il numero precedente](#)**TUTELA DELLA PRIVACY**

In osservanza del Decreto Legislativo n° 196 del 30 giugno 2003 (Codice in materia di protezione dei dati personali)

ti informiamo che la nostra banca dati contiene esclusivamente i dati utili alle corrispondenze. Detti dati sono trattati acquisiti dal telegestamento, durante i raduni, da segnalazioni, da corrispondenze e da elenchi di pubblica utilizzazione.

La nostra banca dati NON è aperta alla consultazione e lettura. Chi non è interessato a ricevere le nostre corrispondenze può chiedere di essere cancellato telefonandoci o scrivendoci. Non riponderemo alle e-mail prive del nome, cognome e indirizzo. Chi scrive via e-mail deve darci conte della notizia qualora non desideriamo che il tuo messaggio venga diffuso o esposto.

ASSOCIAZIONE NAZIONALE
**COORDINAMENTO
CAMPERISTI**

www.coordinamentocamperisti.it**La quota sociale 2010
è di 35 euro****VERSAMENTO**

sul conto corrente postale n° 25736505

oppure **BONIFICO BANCARIO**

su Unicredit Banca di Roma SpA

FIRENZE via Gabriele d'Annunzio 21

Codice IBAN

IT 41 L 03002 02834 000002834155

intestando a:

Associazione Nazionale

Coordinamento Camperisti

FIRENZE via San Niccolò 21

inserendo nome, cognome e indirizzo

**ISCRIVENDOTI
E COMUNICANDOCELO
ENTRO IL 01/12/2009
RICEVERAI
GRATUITAMENTE**

