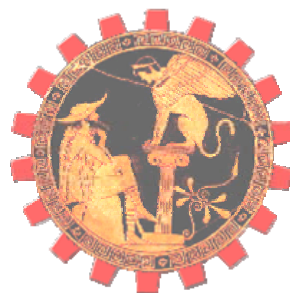
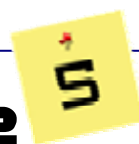


Il canto della sfinge



In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica



1. FUMETTO-REBUS
2 6 3: 4 1'6! = 8 2 12

Thinker



L'enigmista invisibile

Molto spesso ci siamo chiesti quanti Realizzatori, Tecnici, Collaboratori passino non notati nella storia dell'enigmistica! Da molti anni ci sono figure essenziali che semplicemente non vengono nominate mai. Solo nelle riviste specialistiche e per abbonamento, per esempio, si fanno i nomi dei *disegnatori di Rebus*!

Ma sono i soli? Certo che no.

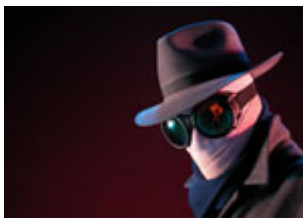
Per esempio, mai si conoscerà il nome di quelli che scrivono gli *Enigmi Polizieschi* di **Proteus**, **Le indagini di Leo**, **Agente Zero** e chi più ne ha più ne metta!? O ancora: i *quesiti della Susy*!

Troppi enigmisti invisibili.

Il Canto della Sfige sta studiando il modo per portare a galla questa immensa schiera di geni sconosciuti. Non vogliamo ancora dirvi come, ma anticipare soltanto che stiamo pensando a un concorso piuttosto diverso da quelli che abbiamo proposto fino ad ora. Un concorso per autori... via! Sappiate almeno questo.

Se avete idee a questo proposito non mancate di farcele pervenire a redazione@cantodellasfige.net.

Grazie.



Il **Fumetto-Rebus** di copertina, realizzato su disegni dell'**Editrice Bonelli**, viene pubblicato grazie alla gentile autorizzazione de "**La Settimana Enigmistica**" che da un certo tempo porta avanti diversi esperimenti di *nuova enigmistica*, tra cui anche la realizzazione di rebus su fumetti. Il "**Canto della Sfige**" è certo sempre presente in tali iniziative; anzi, molto spesso ne è l'animatore.

Il rebus di *Thinker* è stato prescelto per questa anticipazione tra i rebus creati da alcuni Autori che ben volentieri si sono prestati all'esperimento.

Naturalmente "**La Settimana Enigmistica**" si riserva di pubblicare il rebus realizzando il disegno con i propri autori: la chiave rappresenta uno spunto che non necessariamente verrà raffigurato seguendo l'impianto della vignetta "ispiratrice".

Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)

Ele (*Emanuele Miola*)

Isolina (*Isabella Colucci*)

Jumborex (*Franco Giambalvo*)

Wiseman (*Nicola Giani*)

Inviare le collaborazioni a
ele@cantodellasfige.net

Inviare le soluzioni a
soluzionirivista@cantodellasfige.net

Hanno collaborato a questo numero:

Alan: *Alan Viezzoli*

Atlante: *Massimo Malaguti*

Bardo: *Alfredo Baroni*

Cinocina: *Davide Giacometto*

Comma: *Sebastian Comelli*

Ele: *Emanuele Miola*

Giga: *Gianmarco Gaviglio*

Il Langense: *Luca Patrone*

Il Matuziano: *Roberto Morraglia*

Isolina: *Isabella Colucci*

Knofly: *Alessandro Porceddu*

Moreno: *Moreno Gagliardoni*

N'ba N'ga: *Andrea Rinaldi*

Orofilo: *Franco Bosio*

Revox: *Enrico Telesio*

Samlet: *Guido Iazzetta*

Serse Poli: *Piero Pelissero*

Snoopy: *Enrico Parodi*

Tesla: *Rosi Braga*

Thinker: *Paola Cannavale*

Vandergraaf: *Fabio Rossi*

Wiseman: *Nicola Giani*

Canto: Anno Secondo.

Col numero 5 si apre l'anno II del *Canto della Sfige* – *La Rivista*.

Impossibile per noi non fermarci a riflettere, anche se solo per qualche riga...

Ogni numero un'emozione: l'attesa del riscontro dopo tre mesi di lavoro sulla selezione dei giochi, sulla qualità grafica, sugli argomenti da trattare.

La sfida del digitale! Ufficialmente più di duecento appassionati leggono la nostra rivista, per tanti ormai è un appuntamento da non perdere, e ogni volta nuovi autori approdano su queste pagine.

Non tutti hanno imparato ancora ad usare ogni mezzo che il web mette a disposizione, per qualcuno effettuare un download è ancora impresa complicata, ma a questo per fortuna pone rimedio la posta elettronica: siamo sempre a disposizione per qualunque aiuto e, perché no, per inviare i numeri della rivista per email se necessario.

Tutto troppo intrigante, interessante, per non continuare, che tante idee ci frullano ancora per la testa e come non pensare di proporvele... State pronti, è una minaccia! 🌐



Solutori giochi N° 4:

Alea Iacta Est	28
Bagni L.	26
Ferla M.	25
Marchino	15
Monti O.	30
Ravecca L.-Zamboni	
A.	27
Rossi F.	16
Telesio E.	22
Viezzoli A.	19



📧 Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero non oltre il **15 luglio 2005**.

📧 Le proposte di collaborazione saranno utilizzabili per il numero 6 solo se pervenute non oltre il **31 luglio 2005**.

Crittografie

Tris di Cromografie

Giga

2. PURA

2 2 7 3 1 = 6 9

FAAI

3. PERIFRASTICA

2 1 5 2 = 6 4

.OME TANTALIO

4. A FRASE

5 (8) = 8 5

VOLTE

5. SCIARADA

5 2 7

Serse Poli

S'AIUTÒ COL BROMURO

6. MNEMONICA

9 8

Thinker

SBIRCIO L'ATTO

7. PURA ONOMASTICA

3 1 1 1: 1 6 = 5 8

Wiseman

.AS.IE

8. SINONIMICA

5 2, 4 1'3 = "7 2 6"

Snoopy

ME..DO

Tris de Il Matuziano

9. SCAMBIO DI LETTERA

4 1 3, 1 4 3

EHI RAGAZZI, MERENDA!

10. ANAGRAMMA

4 5 2 11

PRENDERANNO IL SUV

11. SCAMBIO DI CONSONANTI

5 6 3-8

LAMINE DAI CUPPI RIFLESSI

12. ANAGRAMMA

8? 8!

N'ba N'ga

SNOBBA LA STAMPA

13. A FRASE

3... 10 = 6 7

Alan

ALTRE RISTAMPE 😞

Versi

14. ANAGRAMMA DIVISO

4/5 = 9

Samlet

Rovistando in soffitta

Un lettino, un corsetto, un acquerello,
la montatura della Pasqualina
e, a conti fatti, con le vecchie lire
anche - volgari - dei Romanzi Harmony.

15. ANAGRAMMA DIVISO

5/1' 7/3 = 2 7 7

Moreno

Staffelli irrompe in RAI

Appena lo si vede circolare
provando, specie Vespa, a infastidire
da Bruno scuro in volto – che macchietta! –
vien sempre messo in riga a Porta a Porta.

I brevissimi di Wiseman

16. BISENSO

5

Tra il dire e il fare...

È più di un adagio, c'è di mezzo il mare!

17. SCARTO DI SILLABA INIZIALE

8/6

Ferrara è grasso?

Sì! Ha una mole...

18. AGGIUNTA INIZIALE SILLABICA

5/8

L'arricchita

Ha del grano: ne è fiera!

19. INDOVINELLO

Ringo Starr

Dava ritmo a quattro tempi.

20. CAMBIO DI CONSONANTE

5

Dov'è il presentatore?

È fuori con la valletta.

LO SCANDALOSO CASO DELLA MNEMO DOPPIA

Capitano Mnemo

Recentemente su *Edipeggio* è tornata in auge una discussione sulla nomenclatura cominciata sul *Forum di Enignet*.

Tutto è stato scatenato da un crittografia che **A-lois** ha presentato come **Bi-mnemo**:

LASCI (5 5)

La soluzione è "*parti molli*". Gli Enigmisti tenderebbero a catalogare questa come *crittografia a frase*, come *mnemonica* o come *sinonimica*.

Il tutto si decide in base a come deve essere interpretata la prima lettura. Se in prima lettura si intende dire "*parti? molli?*", chiedendosi cioè se LASCI si intende nel senso di lasciare un luogo o una persona, si tratta di una critto a frase, e si dovrebbe dare il doppio diagramma (5? 5? = 5 5). Se invece la prima lettura è semplicemente un elenco di sinonimi della parola "LASCI", questa cessa di essere un concetto espresso ma diventa una "*parola adagiata sul foglio*", quindi la crittografia è *sinonimica*. Se invece la prima lettura è da intendersi "lasci, quindi parti da qui e molli il partner", allora è una *mnemonica*.

Nelle stanze del *Capitano* l'incertezza è sciolta usando il termine **bi-mnemo**: ciò indica che in prima lettura si devono fare **due ragionamenti distinti** per identificare **due diversi concetti** espressi dall'esposto, i quali, uniti, danno una frase che ha un significato completamente diverso.

Ecco un paio di ottimi esempi pescati dalla letteratura enigmistica:

BI-MNEMO

8 7

Muscletone

PERITA

Che si risolve **provetta crepata** (usando cioè due sinonimi di "*perita*" e in due diversi sensi!)

BI-MNEMO

6 6

raggiante

GARBO

Vale a dire **Grazia divina**.

Per la precisione la prima fu pubblicata su il *Labirinto* nel 1985 come sinonimica, la seconda su *Edipo e di peggio* nel 2002 come mnemonica e riportata nel 2005 da *Sibilla*, erroneamente attribuita ad *oviv* (che invece ne fu, come sempre, il primo solutore).

Rebus e Verbis

21. REBUS 2 4, 4, 7 = 3 5 9

Atlante

DISEGNO DI Bardo



22. VERBIS

3 3... 2 3 4: 2 4? = 8 5 8

Cinocina

Signor **VIR**, rendo noto a tutti come ti ch... ehm... come lei si chiama?

23. VERBIS

5 1 4 4 = 8 6

Comma

Al tuo poetare la sabbia si pregia.

24. VERBIS

1 5 4 2 5 = 4 8 1 4

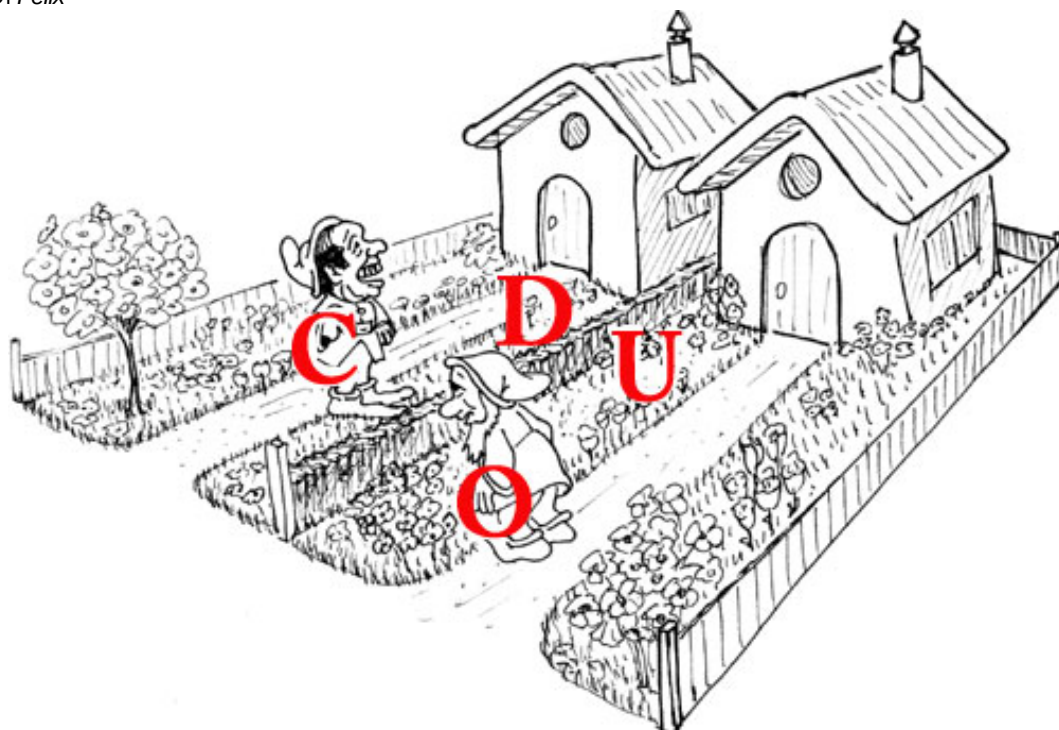
Vandergraaf

Gli illustri studiosi **P** di Letteratura Orientale, apprezzano in modo particolare il capitolo **TI** del Corano.

25. REBUS 4 1 1 2 1 1 11 = 6 8 1'6

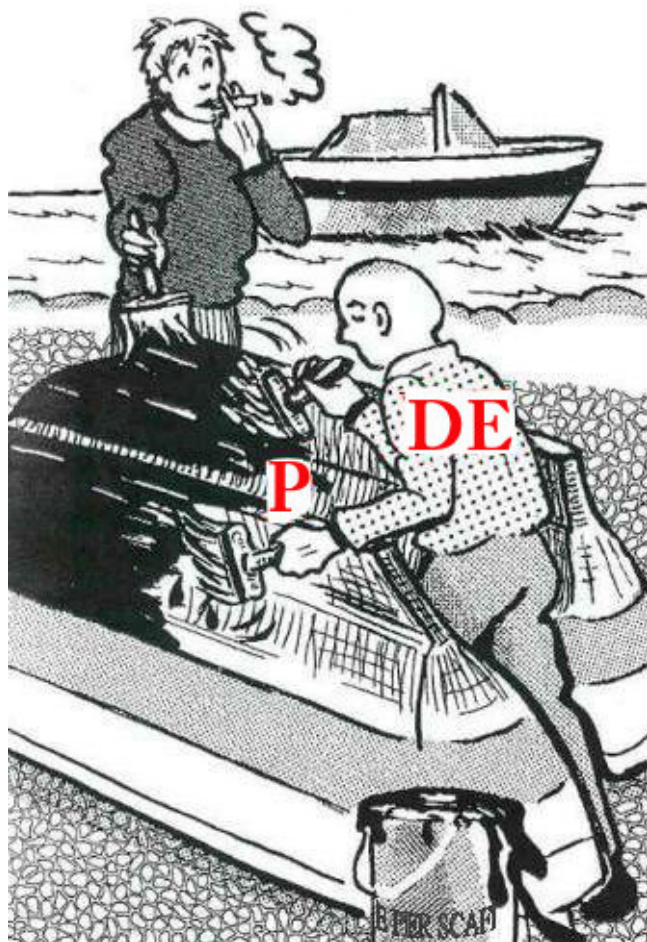
Cinocina

DISEGNO DI Felix

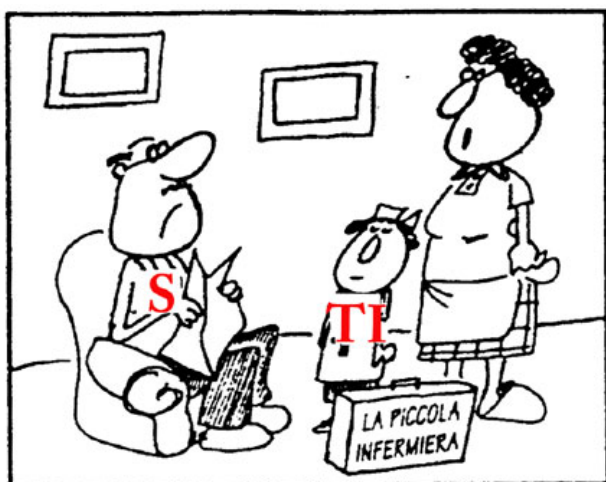


26. REBUS 1 2 3 2 2 7! = 12 5 Il Langense

DISEGNO DI Bardo



27. REBUS 1 5 3 2 = 5 6 Orofilo



- Smetti di respirare, Rocco, e lascia che lei ti rianimi!

28. CERNITA 11 7 3 5 Il Langense



Post-it

by Bardo

Lettere esposte nei rebus: sarebbe meglio non più di **tre** consecutive...

Nell'esposto del verbis non deve **mai** esserci una parola che è presente anche nella chiave. Nemmeno la congiunzione "e"!

Studiare i giochi di valenti autori del passato è **fondamentale** per acquisire padronanza della materia ed evitare errori grossolani.

29. IMAGO 4 3 4 6 = 5 6 6

Bardo

**Si ritrasse rapidamente.****Imago**

Quasi si sentisse la necessità di identificare l'anello mancante che collega il *Rebus* con il *Verbis*, ecco che *Bardo* e *Isolina*, nella agitata tranquillità delle loro menti inventano l'*Imago*. Dice *Isolina*, «*Si tratta di sostantivo femminile! Quindi "una Imago", mi raccomando!*»

Bene, noi ne prendiamo atto e cerchiamo di spiegarla e di spiegarcela:

Se il **Rebus** è una lettura a sciarada basata sul disegno di cose, ma in seguito anche azioni, fumetti, intenzioni e qualsiasi cosa sia possibile disegnare, così il **Verbis** è praticamente la stessa cosa, ma senza l'intervento di nessun disegno e basando la descrizione solo sulle parole. Questa innovazione porta una quantità di differenze: per esempio è possibile usare i verbi in prima persona e tutte le cose che si sono discusse a lungo, soprattutto su **Il Canto della Sfinge**.

L'*Imago* non è niente altro che un **disegno** a cui deve essere accoppiato un **Verbis**. Se esistono *lettere esposte*, esse debbono apparire **sul disegno**. Inoltre la soluzione deve obbligatoriamente ricavarci in parte da ciò che dice il *Verbis*, in parte dall'osservazione del disegno: un po' e un po'!

Detto questo:

Buona Imago

XXVI CONVEGNO REBUS ARI CANAVESE 16, 17, 18 settembre 2005.

Si conferma che il **26° Convegno Rebus ARI** si terrà presso l'**Hotel Santa Fé** (****) di San Giusto Canavese (Torino) nei giorni 16-17-18 settembre 2005. La prenotazione deve essere effettuata contattando direttamente l'hotel al numero di telefono **0124-494666** o di fax **0124-494690** o via e-mail:

info@hotelsantafe.it

Dati bancari per effettuare il bonifico:

Istituto Bancario San Paolo

Ag. San Giorgio C.se

ABI 1025

CAB 30910

CIN I

c/c 672

Le quote, comprendenti due pernottamenti con colazione, il cocktail di benvenuto, la cena del venerdì ed il pranzo della domenica sono di:

- **205€** per 1 persona in camera doppia uso singolo (fino ad esaurimento delle disponibilità)
- **145€** a persona in camera doppia
- **129€** a persona in camera tripla

All'atto della prenotazione, da effettuarsi entro il 28 luglio 2005, sarà richiesta una caparra. L'hotel non si occuperà della composizione delle camere, quindi, coloro che vorranno usufruire di una camera doppia o tripla, dovranno comunicare all'albergo tutti i nominativi degli ospiti della camera stessa.

All'arrivo andrà versata una quota congressuale di **60€**, comprendente la visita al castello di *Elisa di Rivombrosa*, il pranzo di gala in riva al lago di Candia, il buffet del sabato sera e le altre attività del sabato, compresi i relativi trasferimenti in pullman.

Sono previsti **Concorsi Rebus A.R.I., Concorsi di Crittografie e Verbis Canto della Sfinge, Concorso BEI per un anagramma a senso continuativo.**

Vedere i dettagli sul Sito **Canto della Sfinge**.



Il presente Comunicato è stato inviato a tutte le riviste e i siti internet del settore.

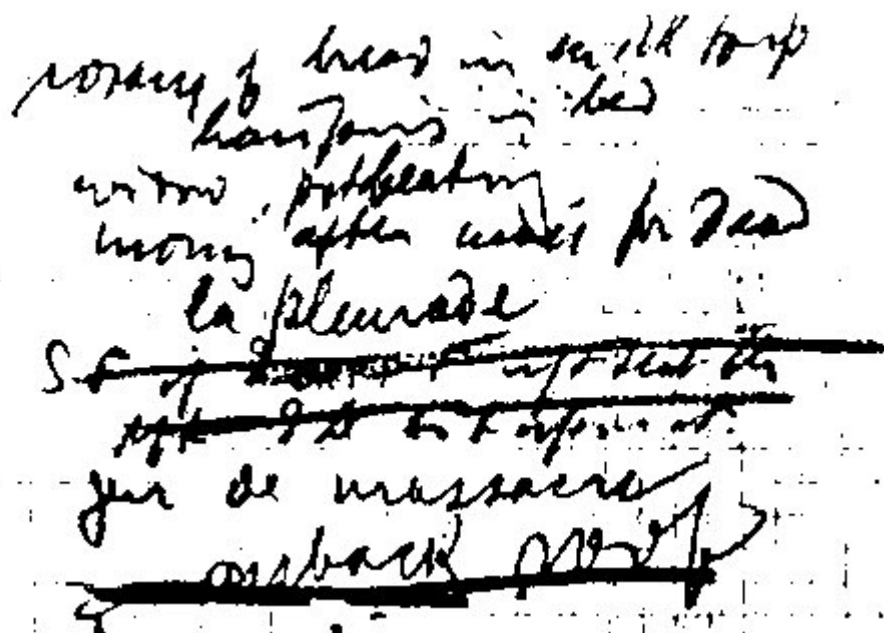
Enjoy Joyce

Nella sua monumentale biografia di Joyce, scrive Elman che i libri del grande scrittore irlandese sono profezie. L'artista sa cogliere il prodigio sotteso alla banalità e percepire l'ordine del *chaosmos*¹ perché sa leggerne le coincidenze. Annota Luigi Schenoni, il traduttore di Joyce, che nel *Finnegans Wake* sarebbe stato previsto persino l'avvento dell'Unione Europea e della moneta unica². La storia del mondo e degli uomini è intesa in senso vichiano, strutturata in cicli che si ripetono. Come la sinuosa Vico Road di Dublino, le vicende storiche si ripropongono nella circolarità del *passencore* e il loro racconto è un *meandertale*³ narrato da Joyce con un linguaggio nuovo che, se ha da un lato la struttura portante dell'inglese, accoglie dall'altro la molteplicità delle lingue. Una babele che è stata definita *Finnegane* e che appare ostile a molti lettori.

In Joyce convivono però due anime: quella dello studioso colto e poliglotta e quella dell'ironico, funambolico maestro in giochi di parole. Ecco come in una sciara da viene interpretato il titolo del *Finnegans Wake*: il francese *fin*, il latino *negans* e l'inglese *wake* danno "veglia senza fine". Oppure, giocando sulle omofonie, *Finn-again*, cioè di nuovo Finn⁴: Tom Finnegan, il mu-

ratore morto per una caduta, resuscita quando un bicchiere di whiskey gli cade addosso nella rissa che si scatena durante la sua veglia funebre. La parola (*word*) descrive il mondo (*wor-l-d*) con una zeppa. Le *parole-valigia* ricorrono in ogni pagina. L'alfabeto che tutto descrive è *allaphbed*, un funerale diventa ossimoricamente buffo se lo scrivete come *funfereal* (*buffo ferale*), i tulipani diventano *twolips* (*due labbra*) e baciono la dolce Rush. Questa fusione di lingue, segni e significati è, per dirla con Joyce stesso, una *grafia proteiforme*, un poliedro di scrittura, è il metodo cubista della visione di aspetti diversi in un singolo soggetto applicato alla letteratura, ed è anche e soprattutto un gioco che lo scrittore ripropone ad ogni riga.

È simile al gioco dell'enigmista che, dentro un piccolo schema, smonta e rimonta le parole, le dilata, le mescola ad altri segni, le taglia e le incolla in un magico collage da cui scaturisce un nuovo aspetto del *parolmondo*. È la visione cubista del lessico che graffiando la sottile pellicola dell'apparente sa vedere dentro Roma una *raccolta incompleta di lettere d'amore*.



¹ Chaosmos: chaos + cosmo.

² Euro pro nobis, nel *Finnegan's Wake*.

³ *Passencore* (francese: *non ancora*) nell'incipit del *Finnegan's Wake*, un libro che termina con una frase che si completa in quella iniziale; *meandertale* (meander + tale, *meandro* e *racconto*, qui nella nostra rubrica reso come *Storie e Grovigli*): richiama per la vicinanza fonetica a *Neanderthal* le origini dell'uomo e del linguaggio.

⁴ Finn: la stirpe dei *Finn*, il popolo irlandese.

Finimondo

30. ENIGMA

Isolina

Un uomo noioso

In fondo sei inossidabile
e hai pigli d'ariete.
Ma quanto è pesante
il tuo carattere appianante
e quel tuo voler sempre seguire la corrente.
Oh si che sei capace
di momenti di intenso calore,
però che seccatura
vederti sbuffare
quando sei sotto pressione.
Invece non risparmi freddure
a chi non è del tutto naturale.
E poi, tutto questo calcare
sulle solite spiegazioni.
Mi stanco con te
ma sono sempre qui...
punto a capo!

31. SCARTO DI SILLABA INIZIALE

9/6

Ele

Ho 12 amanti tranquille, ma...

...la tredicesima
di fisso ha il mese
ed è "calata":
perciò mi ha dato una scarpata!

32. LUCCHETTO

6 / 4 = 6

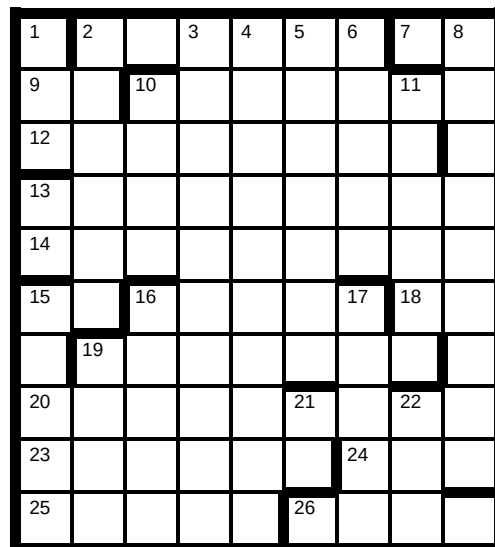
Revov

Il candidato DS alle "primarie"

Gli han dato i voti, come fu ordinato;
non resta che aspettare, fra i compagni
o all'Unità: ma con filosofia!

33. CRUCIVERBA

Knoffly



I gruppi di due lettere non definiti: CD OE OI TE VS

ORIZZONTALI:

2. Si apre con l'incanto ma non è l'asta **10**. Ascendenti, ma non li calcola l'astrologo **12**. Vi si trova il Portogallo, ma non è la Penisola iberica **13**. Giovani fichi, ma non son gli yuppies. **14**. Una tavola per i fiocchi, ma non è quella della colazione **16**. Passione larvata, ma non è l'amore nascosto **19**. Ha un occhio terrificante, ma non è Polifemo **20**. Piccole borse, ma non le hai sotto gli occhi **23**. Possono esser da Venere, ma non sono le curve della mia donna **24**. Fan diversi tempi, ma non sono i motori **25**. È sul tappeto, ma non è "Welcome" **26**: Ognuno ha la sua linea, ma non è la massima del dietologo.

VERTICALI:

1. È famoso il suo giro, ma non c'entra il ciclismo **2**. Possono essere spiegate, ma non sono le lezioni **3**. I tipi di Panini, ma non è una collana editoriale **4**. Quand'è bello ne fa di tutti i colori, ma non è il playboy "leccato" **5**. Può esserlo un melo, ma non è fiorito. **6**. Una porta per comunicare, ma non è un infisso **8**. Lo si fa quando si è ripartiti, ma non è il viaggio **10**. Costa, ma non vicino alla spiaggia **11**. La bionda più buona, ma non è la Peroni **15**. Ha fatto Penelope, ma non è Omero **16**. Lo sono le persiane, ma non sono richiudibili **17**. Spesso pareggia, ma non è il parrucchiere **19**. Ha un tamburo, ma non è la banda **22**. Era una primadonna, ma poteva anche essere stonata.

SOLUZIONI DEL NUMERO DELL'INVERNO 2004/05

1. con templare sta? si! andò? si = contemplar estasiandosi
2. à bile blu F? F! = Abile Bluff **3.** è Colò: gialle R T à = Ecologi all'erta **4.** testi colori d'otto = testicolo ridotto **5.** C'han ceri dotte = chance ridotte **6.** M A nate, editate = manate e ditate **7.** Tor Vergata **8.** cavi l li e di pei = cavilli edipei **9.** sederai = sede RAI **10.** Quote di una tontina **11.** K I asporta: genere = "Kia Sportage" nere **12.** stabilite R: minati = stabili terminati **13.** C: anonimo desti = canoni modesti **14.** Il piede **15.** Ragno/Razzo = Rogna Rozza **16.** Avi periti / aperitivi **17.** Concessione / Connessione **18.** Magia / Maglia **19.** gli uragani / Dalì / la lingua di Riga **20.** colla maleodorante **21.** caos evitato **22.** La sera L plasma = Laser al Plasma **23.** A mine "b" o.k.: assai ne ritiran NI = « Amin » e

«Bokassa », i neri tiranni **24.** A verbis ognora PI dà mente: dai Uto = aver bisogno rapidamente d'aiuto **25.** porti E RE: Chef aspetta colo, separa tè = portiere che fa spettacolose parate **26.** V e C chioschi: vomiteran da G, I O = vecchio schivo/mite randagio **27.** GIO van, è B e C eroe: l'imita TO = giovane becero e limitato **28.** cari C ad I granata=carica di granata **29.** Il cioccolato **30.** vantavan tanti incanti inca **31.** dita nere / dentiera **32.**

