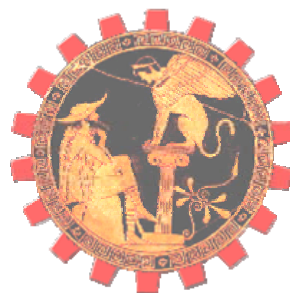


Il canto della sfinge

6



In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica



1. REBUS

3. 7 1 4 = 7 1'7

Galdino da Varese

Elab. grafica: Bardo & Isolina

Il magistrale gioco di Galdino da Varese, cui è dedicata la copertina di questo numero della nostra rivista, costituisce un meraviglioso esempio di *paniconica*.

La *paniconica* non è una "grande paura": si definisce *paniconico* un rebus costituito esclusivamente dal supporto iconografico, privo cioè di grafemi (lettere esposte o asterischi).

Ricordiamo che il principale propugnatore e sviluppatore del rebus *paniconico* (con tendenze addirittura... estremistiche) è stato un grande teorico dell'enigmistica moderna, *Lacerbio Novalis* (al secolo **Alberico Lollì**): per lui "il rebus" era esclusivamente quello senza grafemi, quello "*puro*" (così lo definiva).

Di *Lacerbio* si ricordano esempi memorabili ("*rime dietro vate* = rimedi e trovate", "*verecondi amanti* = vere con diamanti", "*fior di pesco? sì* = fiordi pescosi" e molti altri, forse... meno memorabili).

Ecco un sunto, che non lascia adito a fraintedimenti di sorta, del suo pensiero fondamentalista al riguardo:

«Io sono un rebussista puro. Ciò vuol dire che tutti gli enigmi figurati che escono dalle mie dedalee mani, sono e saranno - sempre e comunque - rebus puri: cioè immagini che si distinguono per illibatezza e intemerata integrità iconica, immagini che disconoscono e ripudiano drasticamente ogni vile commercio con l'alfabeto! ...»

Un altro celeberrimo esempio di rebus *paniconico*, che è forse il più conosciuto, è il capolavoro "*d'olente musco l'odor sale* = dolente muscolo dorsale", firmato a quattro mani da *Snoopy* e *Cocola*, vincitore del prestigioso **Concorso Rebus "Briga" 1986**.

L'avventura del Portale.

Il Canto della Sfinge si è concesso un ulteriore impegno, si è posto un altro obiettivo, ambizioso, laborioso, ma già ricco di soddisfazioni. Il Portale Enigmistico.

Così, prima con il Leonardo e poi con la BEI, è cominciata questa nuova avventura che vede impegnato il sito nel dare spazio e visibilità sul web agli operatori dell'Enigmistica Classica che più facilmente in questo modo potranno essere conosciuti dai nuovi adepti.

Tra i rebus storici del Leonardo e i personaggi curiosi proposti dalla BEI, tra articoli scritti da grandi maestri e preziose scoperte in giro per la Biblioteca, potrete inoltrarvi in un dedalo enigmistico spesso divertente, a volte davvero emozionante.

Altri terreni attendono di essere battuti. E nel frattempo grazie a chi ha già lavorato per noi e vorrà continuare a farlo, a Bardo e al Langense, a Pippo e a Maybee, e in generale a tutti coloro che hanno aderito a questo progetto.

Per voi lettori il punto d'incontro è qui:

www.cantodellasfinge.net/portale/



**XXVI CONVEGNO REBUS ARI
CANAVESE 16, 17, 18 SET-
TEMBRE 2005.**

All'atto della prenotazione sarà richiesta una caparra. 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.

Contattare l'albergo al numero di telefono **0124-494666**

Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)

Ele (*Emanuele Miola*)

Isolina (*Isabella Colucci*)

Jumborex (*Franco Giambalvo*)

Wiseman (*Nicola Giani*)

Inviare le collaborazioni a

ele@cantodellasfinge.net

Inviare le soluzioni a

soluzionirivista@cantodellasfinge.net

Hanno collaborato a questo numero:

Allù: *Alfredo Baroni e Luca Patrone*

Atlante: *Massimo Malaguti*

Bardo: *Alfredo Baroni*

Cinocina: *Davide Giacometto*

Ele: *Emanuele Miola*

Galdino da Varese: *Roberto Portaluri*

Il Langense: *Luca Patrone*

Il Matuziano: *Roberto Morraglia*

Isolina: *Isabella Colucci*

Knofly: *Alessandro Porceddu*

Microfibra: *Simona Nicolucci*

Momo: *Alessio D'Alì*

N'ba N'ga: *Andrea Rinaldi*

Nicocina: *Davide Giacometto e Nicola Giani*

Omar: *Omar Monti*

Revox: *Enrico Telesio*

Samlet: *Guido Iazzetta*

Serse Poli: *Piero Pelissero*

Snake: *Daniele Bordes*

Tesla: *Rosi Braga*

Tovi: *Vito Bitetto*

Triton: *Marco Giuliani*

Vandergraaf: *Fabio Rossi*

Wiseman: *Nicola Giani*

Esposti & (S)critti

La crittografia (e la mnemonica su tutte) è senza dubbio la miglior sintesi di quello che è l'enigmistica "giocosa" che tanto ci piace. Nel breve spazio di un esposto e di un diagramma numerico deve sprigionarsi quella verve che in un gioco in versi può distribuirsi su quattro righe e che in un illustrato può concentrarsi sull'illustrazione o sulla battuta umoristica della vignetta che gli fa da supporto.

Per rendere dunque i critti ancora più appetitosi, gradiremmo un esposto quanto meno di senso compiuto (cosa che non si dà sempre nelle cosiddette pure), contenuto in lunghezza, e bisenso, laddove possibile. È probabile che gli esempi, in questo caso come in molti altri, spieghino meglio i concetti di tante parole: ne trarrò alcuni dalla sterminata produzione di Atlante, produzione che si attesta sempre su standard di altissimo livello.

Qualche tempo fa era di moda la locuzione "influenza dei polli", e molti enigmisti stavano lavorando su una mnemonica che avesse questa soluzione: tra cui anche il sottoscritto che, con somma soddisfazione, si limitava a esporre con la perifrasi PERSUADE FESSI. Potete da soli capire quanto meglio è invece il gioco del gigante bolognese esposto (e pubblicato) IL CIARLATANO. Così anche il recente modello della Fiat, la Idea, ha la possibilità di esser cesurata in "fiati dea": certo la frase risolutiva, breve e perciò - per dir così - "passeggera" è impreziosita e resa godibile da un esposto completamente bisenso quale TEMI PARLI. O no?

Ele

Solutori giochi N° 5:

Alan	18
Fermassimo	28
Ghino	22
Ghislanzoni	31
Gnu	22
I bambù	29
Marchino	10
Mary53	13
Nebille	21
Omar Monti	32
Paolo Bincoletto	20
Revox	22
Vandergraaf	13
Wal49	13



☐ Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero non oltre il **31 ottobre 2005**.

☐ Le proposte di collaborazione saranno utilizzabili per il numero 7 solo se pervenute non oltre il **15 ottobre 2005**.

Crittografie

2. SILLOGISTICA

3 1'6 1 = 8 "3"

Triton

. RURITO

3. SINONIMICA

1 (1 7) 4! = 7 6

Triton

PAPPA

4. CRITTOGRAFIA

2 1 2, 1 1 1 5 = 5 8

Tovi

SORTE

5. CERNITA

5? 10...

Il Matuziano

È PIÙ DI QUA CHE DI LÀ

6. CRITTOGRAFIA

12 1 1: 2 = 10 6

Serse Poli

CURE

7. MNEMONICA

10 2 5 7

Momo

2° ROSSO ~~X~~ RELATIVO

8. PERIFRASTICA

3 1? 2 1 4, 4 4 2 = 12 1 4-4

Ele

EB. E CON SÉ UN DIOSPIRO

9. SINONIMICA:

1 2 2: 2 8, 5 = 5 4 3 "8"

Bardo

PROFE . . I

10. MNEMONICA

2 5 5 7

Omar

VACANZINA

11. SINONIMICA

7 1 7 = 4 11

Wiseman

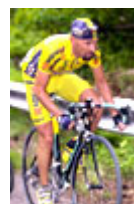
BE. E

12. CERNITA

4 3 7, 2?

Knofly

MARCO PANTANI



Versi

13. INTARSIO YYYYYYXYXX 4/5 = 9

Samlet

Una band hardrock

Quanto grano hanno fatto
con le loro raccolte
"High hard" oro
e "The top of the rock"!
È il complesso dei metallari
in Eurovisione. Del resto...

14. LUCCHETTO 7/6 = 5

Revox

Congresso di microchirurgia

Selezioniamo i tipi di intervento
destinati alla sala operatoria...
Oggi, si incide assai di rado: il laser
s'usa perché non lascia nessun segno.
Riprodotti potete qui vedere
i risultati del nostro convegno.

15. INDOVINELLO

Isolina

Critica musicale

Letto su "La Notte".
«Ma qui si danno i numeri!
Che interpretazioni
per i REM in questa fase.»

UN GIORNO IN PROCURA

Capita sovente che nelle mnemoniche si vedano gli stessi termini in giochi diversi. Ciò è bene: se un bisenso è buono e apre molte strade, perché non percorrerle tutte?

È per esempio il caso del *procuratore*, che di tanto in tanto torna a far capolino tra i giochi crittografici:

DO DOPPIO DIESIS -> Procuratore del Re (Gigi d'Armenia, 1943)

OMICIDA -> Procuratore di Stato (Iligustico, 1951)

GOMMINO -> Procuratore della Cassazione (Nicodemo, 1953)

LOTTO -> Procuratore di Terni (Isoppo, 1979)

CAPO-CLAUQUE -> Procuratore di Lodi (Gavius, 1998)

VIAGRA -> Procuratore di Potenza (Beppe, 1999)

FORNITORE DI BICI DI MARCA -> Procuratore di Legnano (paulus, 2002)

SEMINATORE DI DISCORDIA -> Procuratore di Asti (ermen-garda, 2003)

CHAMPAGNE -> Procuratore di Brindisi (Wiseman, 2004)

E ce ne sono altri, con anche ottime varianti, come **COMPITO DEL LECCAPIEDI** -> ufficio del procuratore di Lodi di Muscletone. E se ci concediamo una *licenza enigmistica* ed ignoriamo se un certo procuratore esista effettivamente o meno, le possibilità sono veramente tantissime.

Proviamo a giocare un po'...

Comincio io (e ve le lascio da risolvere), voi poi mandate via mail, insieme alle soluzioni dei giochi, qualche altro *procuratore*....

16. CAMBIO DI VOCALE

6

N'ba N'ga

Comunicazione di Putin

Mosca: a saltar la cavallina sto.

I brevissimi di Wiseman

17. BISENSO

7

L'arbitro di Wrestling

Batte sul ring

18. CAMBIO DI CONSONANTE

4

Zampaglione molla la Rei

Pianta Marina e va in bianco

19. CAMBIO DI VOCALE

5

Al girotondo

Folle per la Margherita

20. INDOVINELLO

All'oftalmico

Ci girano nove orbi, e tutti gravi

21. ANAGRAMMA

5 5 = 10

Uno strumento robusto...

...non si scorda per qualche nota

GELATAIO (11 2 5)

MINISTRO DELL'EUCARESTIA (11 2 5)

CAPO-GAMBLER (11 2 4)

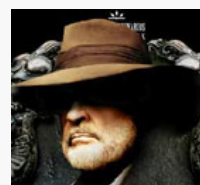
BLACK & DECKER (11 2 7)

NUMERO ATOMICO (11 2 7)

MOBILIARE (11 2 4)

Ora tocca a voi: quanti riuscite a trovarne?

Capitano Mnemo



Rebus, Verbis e Imago

22. REBUS 8 1 1'5 = 5 3 7

Atlante

DISEGNO DI Bardo



23. VERBIS

1 1'7 1? 4! = 4 5 5

N'ba N'ga

Non so se quel **Pugile** vincerà il **Titolo**, visto che non azzecca un colpo.

24. VERBIS

1, 5 5 2 = 6 2 5

Vandergraaf

"Mi spiace **G**, ma il 45 giri **UT** che mi avevi prestato mi è caduto per terra e si è spaccato in mille pezzi!"

25. VERBIS

1 9 2? 2 2 = 4 1'7 4

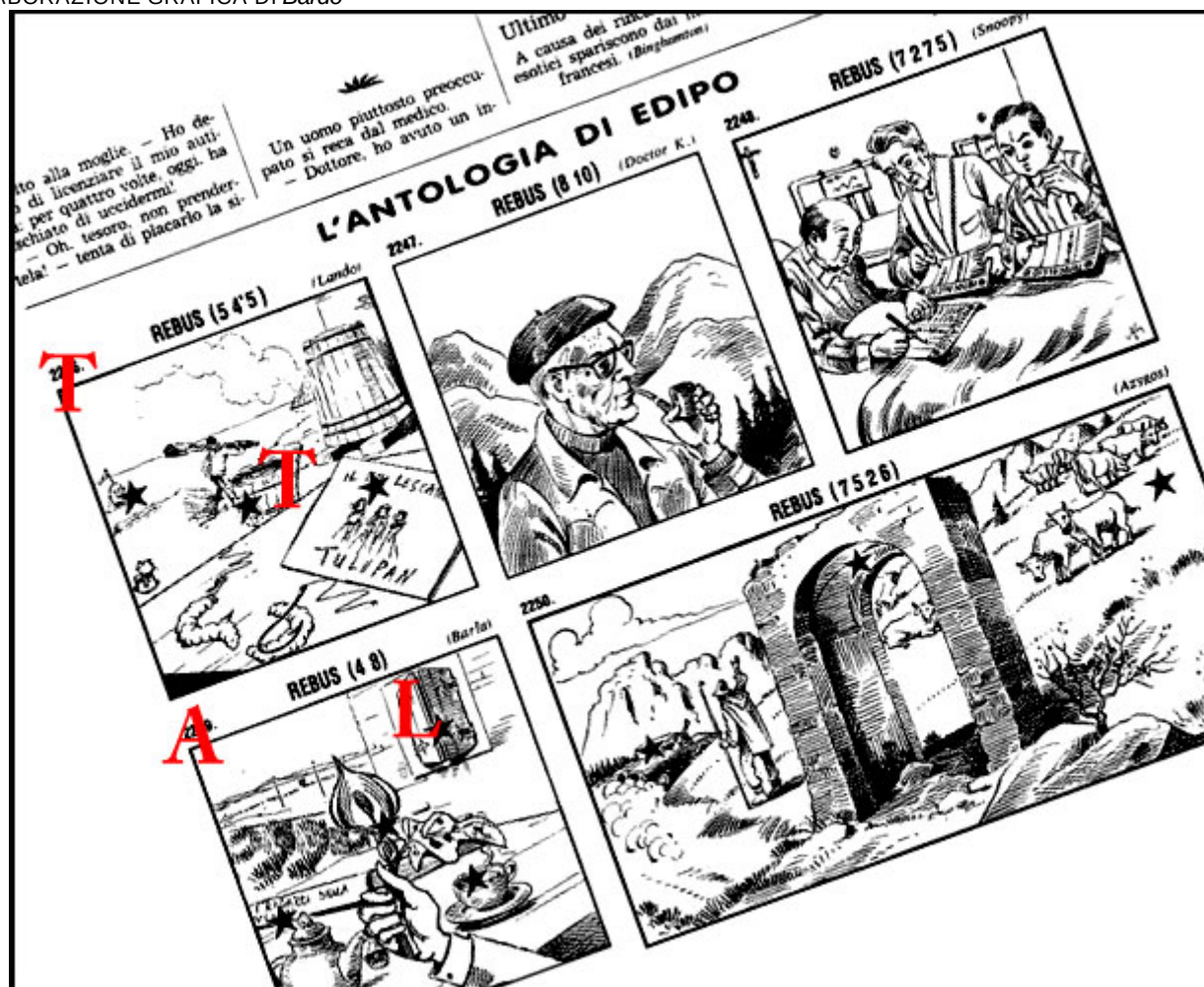
Niconica

Ma come ti permetti a dare della brutta ingorda **C** a me? Guardati tu!

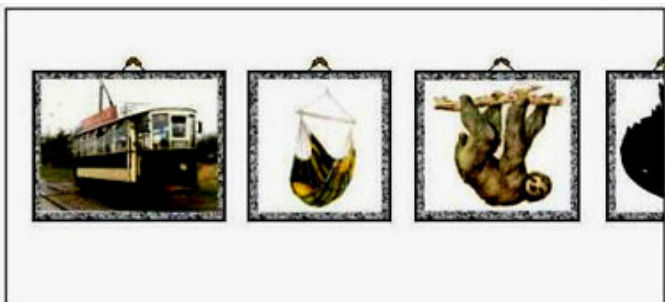
26. REBUS 7 1 1: 7 1, 1 4 = 5 6 4'7

Microfibra

ELABORAZIONE GRAFICA DI Bardo



27. REBUS 4, 5, 7 1... = 5 7 2 3 *Il Langense*



29. REBUS 1 8 (1 3 2) = 7 8

Cinocina



28. IMAGO 1.1.1.: 8! = 9 2

Allù

ELABORAZIONE GRAFICA DI *Isolina*



"Corpo di mille balene! Sta arrivando!"

30. IMAGO 1 8 1'3 = 3 4 1'5

Bardo



Adoriamola!

Specchi, enigmi, soluzioni.

L'enigma è uno specchio magico tra il suo creatore e il solutore. È dal senso apparente riflesso dallo specchio fatato dell'enigma che il solutore perviene al senso reale e lo svela: l'incantesimo si rompe, il solutore accede al segreto, il gioco è finito.

Se avete amato le leggende del *Ciclo Arturiano*, questo rimando d'immagini, questo magico specchio vi avrà ricordato la storia della *Dama di Shalott* e il poema che Tennyson scrisse ispirandosi alla vicenda della bellissima e maledetta *Elaine*. Dice la leggenda che l'incestuosa Morgana, sorella di Artù e madre di Mordred, temeva quello che le era apparso in una visione: l'amore di Lancillotto per la Dama di Shalott avrebbe allontanato il Cavaliere da Ginevra e salvato il matrimonio del re, cancellando la speranza di veder salire Mordred al trono. Fu così che Morgana Pendragon condannò la Signora di Shalott a vivere rinchiusa nella torre più alta del suo castello nei pressi di Camelot, proibendole perfino di guardar fuori dalla finestra. Chiusa nella sua rocca, la Dama di Shalott tesseva in

una tela le immagini "dei vasti campi d'orzo e segale / che rivestono la brughiera / fino ad incontrare il cielo"¹, immagini che poteva vedere solo indirettamente, riflesse in uno specchio.

Ma un giorno la superficie argentata le rimandò la splendida figura di Lancillotto: "da sotto il suo elmo fluirono mentre cavalcava / i suoi riccioli neri come il carbone, / mentre cavalcava verso Camelot. / Dalla riva e dal fiume / egli brillò nello specchio di cristallo"². L'infelice signora si innamorò del Cavaliere. Lasciò il telaio e si presentò alla finestra. La tela volò via, lo specchio si ruppe e la maledizione si compì: per la Dama di Shalott venne il momento di morire.

Così come la storia di Elaine ci parla di un mondo irrimediabilmente perduto al suo disvelarsi, anche l'enigma si dissolve nell'istante in cui si afferra la soluzione.

Bruciante ed effimera, la gioia del solutore è una stella cadente, ha lo splendore fugace del fuoco d'artificio.



¹ "...long fields of barley and of rye, / that clothe the world and meet the sky"

² "... form underneath his helmet flow'd / his coal black curls on he rode, / as he rode back to Camelot / from the bank and from the river / he flashed into the crystal mirror"



La Casa degli Enigmi

La Casa degli Enigmi si trova su Bayanoor, nel sistema di Algol. Il motivo per cui l'hanno costruita là è perché risultava più centrale rispetto a tutte le razze enigmistiche: da non confondere con *intelligenti*, poiché è stato ampiamente dimostrato che l'enigmistica richiede invece una decisa vena di *folia* caratteristica piuttosto delle razze nomadi.

Una volta arrivati a Bayanoor non avrete difficoltà a raggiungere la città di *Nbangangangar*, dove sorge appunto questa straordinaria casa: benché sia alta centoventi metri, la sua forma cilindrica con un diametro di ventisette chilometri la fa apparire bassa e larga, costruita a moduli ipercosaedrici mentre al suo interno corrono strade, si allungano scalinate, viaggiano treni a cremagliera e soprattutto trovano posto cinquemilasettecentododici sale da gioco.

Il *gioco*, è chiaro, non è quello d'azzardo, ma quello enigmistico.

Appena arrivato incontro *Bar-dot*, il **Cantore**, che nel sistema solare di Ultramedia chiamano *Brigitte*. Egli ha orecchie grandissime, tipiche della sua razza, si accompagna ad ogni parola con una specie di cetra elettrica e parla esclusivamente a Rebus: «**A**, lì è: *no* **ve RD** è! 6, 5»

«Già,» dico. «Sono proprio, io *Alieno Verde*»

«Mira **C**, con **T** a **NO** chef à ranno **GR**; a **N** diga re a pre **MI**! 2, 10, 3, 7, 6, 4, 1, 5!»

Continua...

Tutte le volte che *Bar-dot* dice qualcosa devo fare un momento di conti mentali: *Mi raccontano...* «Ah certo, certo, *Bar*! E io sono qui per questo. Pare che il premio più conteso sarà una intera annata di *Enigmistica Galattica*. Dicono addirittura il 2060, cioè il primo anno di pubblicazione. Tuttavia mi pare impossibile.»

A questo punto cominciarono a venirmi incontro tutti gli amici: *Arsenio*, *Zanzisco* con le grandi mani palmate, *Luminense* con lo sguardo che confonde e insomma tutti quanti. Ci furono grandi pacche sulle spalle, ma quello più serio era sempre *Snoppy* che si limitava a parlare a crittomnemoniche e non lo capiva nessuno, se non *Ovivandro* e *Forumthaler*, gli unici che ridessero alle sue battute. Gli altri, io compreso, erano tagliati fuori.

Il portale di ingresso della Casa aveva la forma di un Rebus animato: se non lo si risolveva non ti lasciavano entrare. Noi avanzammo uno di fianco all'altro e facevamo una bella spazzolata di pazzi a quel modo. Il Rebus animato si mise in moto: un *artoriano* con gli occhi d'ombra scoccava frecce di luce con un bellissimo arco a mano. Sull'*artoriano* apparve una grossa **C** e accanto si formò la lettura: **5**, **7**. L'ultimo tiro però fu un fallimento totale: il bellissimo arco a mano **TO** non era stato ben utilizzato. Noi, come un sol essere (ché *uomo* non lo potevamo davvero dire!) urlammo assieme proprio le parole giuste.

Entrammo!



Figura da Rebus

Il Canto della Sfinge (www.cantodellasfinge.net) indice il Concorso **"FIGURA DA... REBUS"** per disegnatori di rebus, aperto a CHIUNQUE voglia cimentarsi.

La prova consiste nel raffigurare, senza vincoli di sorta a priori – se non il rispetto dei basilari canoni dell'iconografia rebussistica – uno o più dei tre rebus pre-assegnati (ideati per l'occasione da *Il Langense*) aventi le seguenti chiavi:

1. rebus ad una sola vignetta quadrata cm. 11 x 11 (1300 x 1300 pixel)
MaR modella rapaci S = marmo dell'Ara Pacis.
2. rebus ad una sola vignetta rettangolare cm. 12x18 (1400 x 2120 pixel)
O per Adamo R è; M è Dio; Eva L è = opera d'amore medioevale.
3. rebus stereoscopico a due vignette quadrate cm. 11 x 11 (1300 x 1300 pixel)
T e S topi e nodi; F ronzo li = testo pieno di fronzoli.

I lavori saranno valutati da una giuria composta da esperti del settore rebussistico, coadiuvati da esperti di grafica, tenendo conto di:

- interpretazione della chiave;
- precisione ed essenzialità della scena;
- originalità dello stile e della tecnica grafica adottati.

Particolare attenzione sarà posta sull'originalità della soluzione adottata. Per questo motivo i disegni potranno essere inviati in un qualsiasi formato grafico (.jpg, .gif, .tiff, .bmp), onde permettere la miglior resa possibile della soluzione proposta.

I disegni, senza lettere esposte (quelle indicate in grassetto nelle chiavi di ogni rebus), dovranno essere inviati entro il **20/08/2005** per e-mail all'indirizzo figuradarebus@cantodellasfinge.net.

Ai tre Autori primi classificati verranno assegnate tre targhe offerte dall'ARI – Associazione Rebussistica Italiana.

Al lavoro che si distinguerà maggiormente per originalità ed efficacia della tecnica verrà assegnata una medaglia d'oro offerta dall'agenzia enigmistica "Èunidea".

Altri premi messi in palio dalle Riviste di Enigmistica Classica *Penombra* e *Il Labirinto*, saranno assegnati ai lavori che la giuria vorrà segnalare.

La premiazione avrà luogo durante il **XXVI Convegno Rebus ARI** del Canavese, 16-18 Settembre 2005.

I lavori più meritevoli verranno pubblicati sul sito del **Canto della Sfinge** e sulla rivista **Leonardo**, e **saranno sottoposti all'esame di agenzie e riviste per un'eventuale collaborazione professionale.**

È possibile avere qualsiasi tipo di informazione e chiarimento scrivendo al medesimo indirizzo e-mail figuradarebus@cantodellasfinge.net.

Date libero sfogo alla vostra fantasia e alla vostra arte, buon lavoro!

Il Canto della Sfinge



Finimondo

31. CAMBI DI VOCALE

5

Wiseman

de Andrè, poeta controverso

Col tuo verso tagliente,
come una mazzata,
hai colpito duro...
Hai lasciato il segno,
in quel solco, che
gira e rigira,
spacca in due la Terra...

Hai saputo inserirti
in ogni discorso,
cambiando le parole
con piccole aggiunte.
Il significato recondito
è nascosto ai più,
e, svelato, porta gioia.

Più a sinistra che a destra
hai camminato,
e dal tuo canto,
con quel tuo tipico ritmo,
hai dato insegnamento.
Chi marcia al tuo fianco
solo ha da imparare.

Ti riempisti di droghe,
e mai fosti un pane, si dice.
Ma ci hai lasciato
il sapore del mare,
e della terra e dei campi
con quel tuo gusto
umorale, fluido e pregno.

32. MNEMONICA

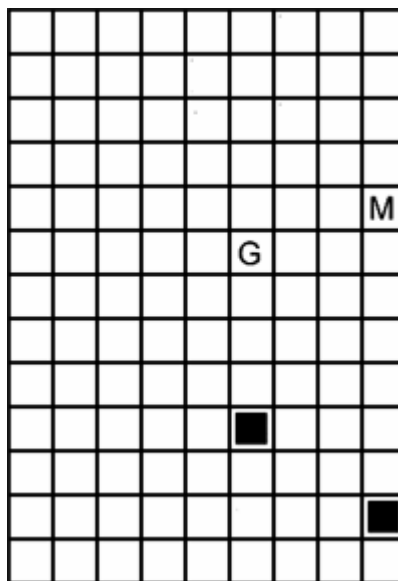
2 6 5 5

Bardo

PIPPO BODANZA

33. INCROCI OBBLIGATI

Snake



Il cruciverba contiene un totale di 16 caselle nere. I gruppi di due lettere non sono definiti. Le definizioni sono alla rinfusa.

ORIZZONTALI

Approvata dall'autorità giudiziaria - Il massimo della forma - Il nome di Calvino - I "media" che informano - Inglese della capitale - Licenziare l'allenatore - Locale pubblico - Lo è la rana - Lungo periodo storico - Manualetto tascabile - Membrana oculare - Opposto all'ovest - Sono eletti dai Cardinali - Un cane da caccia - Un Piero ex sciatore.

VERTICALI

Animali da allevamento - Crollo di rocce - Danno il nome ad una torre di Bologna - Decisiva gara supplementare - Esame, prova - Impossibile da annullare - Interroga i candidati - La rete nel tennis - Modalità d'azione - Pause temporanee - Piccolo, di numero esiguo - Piccolo parassita - Un ricercato pesciolino... d'animazione - Un sistema di proiezione di un film.

SOLUZIONI DEL NUMERO DI PRIMAVERA

1. IM piante DIS: urge l'azione = Impianti di surgelazione 2. In FI magenta gli A = infima gentaglia 3. Fa C ciano TA = faccia nota 4. Archi (violetto) = archivio letto 5. Fregò la fregola 6. Traguardo tagliato 7. Hai L e S: è Lassie = Hailè Selassie 8. Passi TO, dica l'uso = passito di Caluso 9. Ecco, è lui, e cioè Luc! 10. Sarà furto di fuoristrada 11. bRune Lastre bLu-neRastre 12. Giornali? Ignorali! 13. Sob... riedizioni! = sobrie dizioni 14. Rivo / torta = trovatori 15. Punto/ l'insetto/ neo = un postino lèttone 16. Largo 17. Motorino / Torino 18. Messe / kermesse 19. La Fiat 20. Matta / malta 21. UN Amos, Sara, Gionata = Una mossa ragionata 22. VIR, tuo... so suo nome: lo dico? = Virtuoso suono melodico 23. Canti e r ena vale = cantiere navale 24. P esimi

sura TI amano = pesi misurati a mano 25. Stan C,O in D,U giardinetti = stanco indugiar d'inetti 26. P sì che DE li catrama! = psichedelica trama 27. S cavia per TI = scavi aperti 28. Commissario tecnico tra icone 29. Dalì agì alla svelta = Dalia gialla svelta 30. Il ferro da stiro 31. Stipendio / pendio 32. Monaco / code = monade 33.

