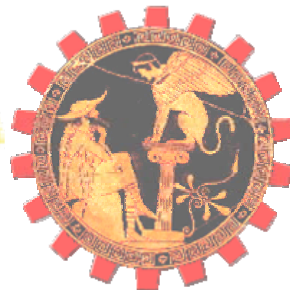


Il canto della sfinge

In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica



1. ENIGMA

Bardo & Isolina

In enigmistica il linguaggio moderno fatica spesso ad evolversi a poesia, soprattutto se costretto in versi che mal si addicono alla sua natura dirompente e spregiudicata.

Così anche il contenitore diventa oggetto di ricerca, nel tentativo di adeguarsi al linguaggio.

Qui le immagini si intrecciano alle parole, visione unica per un enigma.

Su **Il Canto della Sfinge** potrete trovare tutte le informazioni per il **Grande Congresso Enigmistico di Modena 2006**.

Risolvete i giochi di *Bardo*, *Il Langense* e *Atlante* per l'avvenimento: chi li risolverà guadagnerà dei magnifici omaggi, consegnati durante il Congresso.

Inoltre ben **16 concorsi** con premi, a cui possono partecipare sia i professionisti, sia gli appassionati: Concorso *Tristano*, *Zanzibar*, *Dieci piccoli indiani*, *I ragazzi della Sfinge* e tutti gli altri che potrete trovare su **Il Canto della Sfinge**:

<http://www.cantodellasfinge.net/congresso/concorsi.asp>

Rebus: la frase finale.

Come valutare un rebus in un concorso? Su quali basi decidere se un rebus merita di essere pubblicato su una rivista specializzata o se merita invece di essere cestinato?

Il primo elemento da considerare è la frase finale.

Voler utilizzare a tutti i costi una bella chiave, nel contesto di una frase del tutto arbitraria è come voler incastonare uno splendido diamante in un anello da quattro soldi... sprecato, no?! Tanto più che il risultato sarebbe decisamente deludente e di scarso valore complessivo, quindi assolutamente da evitare.

Ciò spesso accade certo per inesperienza, ma soprattutto per mancanza di quell'autocritica e di quell'umiltà che sono qualità indispensabili per un enigmista, soprattutto se agli esordi: occorre avere il coraggio di cestinare, o quantomeno accantonare (per poi magari riprendere in un secondo tempo, lasciando... decantare) certe idee che non si riescono a 'chiudere' adeguatamente.

La plausibilità della frase è certo condizione necessaria, ma non sufficiente affinché il rebus abbia una sua valenza: la frase, oltre che verosimile, deve anche essere in qualche modo 'oggettiva'. Quindi, per fare i soliti esempi, 'un dottore biondo', così come 'un dottore di Praga', 'un dottore con la sciarpa' sono certo verosimili, ma non certo frasi 'oggettive'; 'un dottore in economia', 'un dottore gentile con i pazienti' sono oggettive, o quanto meno... più condivisibili.

Certo, come al solito, non sono regole rigorose: tutto è affidato all'estetica e alla sensibilità soggettiva, che è anche poi il bello di questa disciplina, ma un rebus che presenta una frase inadeguata, improbabile, non può raggiungere la

Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)

Ele (*Emanuele Miola*)

Il Langense (*Luca Patrone*)

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:

Achab: *Gianni Guasparri*

Aetius: *Ezio Ciarrocchi*

Bardo: *Alfredo Baroni*

Bobaccio: *Roberto Berto*

Cernita di Arsan: *C. Marchesini e A. Rinaldi*

Cinocina: *Davide Giacometto*

Erondo: *Jacopo Girelli*

Giga: *Gianmarco Gaviglio*

Il Felsineo: *Luigi Maiano*

Il Langense: *Luca Patrone*

Il Matuziano: *Roberto Morraglia*

Il Nano Ligure: *Gianni Ruello*

Il Valtellinese: *Ivano Ruffoni*

Isolina: *Isabella Colucci*

Jumborex: *Franco Giambalvo*

Marchino: *Marco Tadini*

Maybee: *Cristina Marchesini*

Moise: *Paolo Moisello*

Momo: *Alessio D'Alì*

N'ba N'ga: *Andrea Rinaldi*

Revox: *Enrico Telesio*

Samlet: *Guido Iazzetta*

Sazy: *Paolo Ferini*

Ser Bru: *Sergio Bruzzone*

Snoopy: *Enrico Parodi*

Sostakovic: *A. Rinaldi e B. Varaldo*

Triton: *Marco Giuliani*

Walden: *Piero Negroni*

Wiseman: *Nicola Giani*

'sufficienza' e va perciò scartato a prescindere da ogni altro tipo di considerazione.

Ritengo che il rebus debba avere la caratteristica imprescindibile dei giochi di enigmistica classica, cioè la presenza del doppio soggetto (reale e apparente): nei giochi in versi, il soggetto reale (la soluzione) e quello apparente (quello del titolo, per intenderci) vengono entrambi descritti dallo svolgimento sul piano della dilogia. Quindi la soluzione può anche essere una frase del tutto arbitraria (per fare un esempio, la seconda parte dell'anagramma "Santa Croce in Firenze = conferenza tra cinesi"), purché, naturalmente, la spiegazione, che fa parte del gioco stesso, sia precisa ed esauriente.

Al contrario, nel rebus – e il discorso tout court potrebbe essere allargato alle crittografie – manca la parte di spiegazione del soggetto reale, in quanto del gioco viene fornita soltanto l'illustrazione (che costituisce il soggetto apparente) con le eventuali lettere esposte, e il diagramma numerico delle due letture. Il soggetto reale, cioè la soluzione, si ottiene attraverso la diversa spezzettatura della chiave, derivante dagli oggetti e dalle lettere presenti nell'illustrazione: ne discende, pertanto, per non dar adito ad ambiguità di sorta, che la frase risolutiva debba essere ineccepibile, di uso comune. Si pensi che nel passato venivano accettate esclusivamente frasi fatte, proverbi o addirittura versi danteschi, quindi... insomma, riteniamoci fortunati!

Il Langense



A partire da questo numero **Il Langense** entra ufficialmente a far parte della **Redazione**: grazie e buon lavoro. Ricordiamo che oltre agli indirizzi ufficiali, se avete proposte per il Sito, potete inviare una e-mail a:

redazione@cantodellasfinge.net

Solutori giochi N° 7

Bagni L.:	29		
Bincoletto P.:	25		
Ciarrocchi E.:	14		
D'Alì A.:	14		
Ferla M.:	32		
Marchino:	14	Kudrow82:	10
Mary53:	16	Morraglia R.:	21
Monti O.:	33	Telesio E.:	14
Nebille:	28	Viezzoli A.:	22

Le collaborazioni saranno utilizzabili per il prossimo numero solo se pervenute non oltre il **15 aprile 2006**.

Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero non oltre il **30 aprile 2006**.

Crittografie

Tre volte N'ba e tre volte N'ga

2. ANAGRAMMA

7: "7!"

N'ba N'ga

IL BEONE IMPAZIENTE

3. SINONIMO

6 7

N'ba N'ga

IL COMICO PRUDENTE

4. MNEMONICA

7 3 4 9 1 8

N'ba N'ga

FILATA VIA SPAVALDA

5. ANAGRAMMA

4: "5 3 7 1'4!"

Walden

VIETERÀ IL POMOROSSO

6. MNEMONICA

2 9 3 2 6

Wiseman

LENZUOLO SBIANCATO

7. ANAGRAMMA

8

Cinocina

NELLA CAMERA

8. PERIFRASTICA

1'1 1? 4 2 5 = 6 5 1.1.1.

Triton

KING KI . G KING

9. PALINDROMO

7 5 1 9

Il Matuziano

CONVERSA "IN LINGUA" CON HIDALGOS

10. CAMBIO DI VOCALE

2 6 8

Il Felsineo

IL THRILLER FINÌ

11. SINONIMICA

1 6 6? 1! = 5 2 "3-4"

Cinocina

. ROBE

12. PERIFRASTICA

1'1 3 1'3 7 = 5 2 9

Sostakovic

LOLITE

13. MNEMONICA

7 3 8

Momo

ORLANDO FURIOSO

14. CERNITA

3 1 6 6

Giga

QUASI CREMATO

Versi

15. LUCCHETTO

3 / 5 = 6

Il Nano Ligure

Concorso per cabarettisti

Ogni città dispone
di quello che si presta a fare un numero
sicché tra gli aspiranti ad il verdetto
se ne ritrovano tanti ancora in erba
di cui si fa tesoro
pagandoli comunque a peso d'oro.

16. BIZEPPA

8 / 4-6

Il Langense

Convinta alla fecondazione assistita
La carica qualcuno gliel'ha data:
"Impiantino per la riproduzione!"

17. ANAGRAMMA

9 / 4 = 2 11

Ser Bru

Leopardiana
Il tempo non esiste...
e non esiste il mondo.
Le ali del pensiero
s'alzano sui cieli impossibili
dell'assurdo.
Le pagine delle mie memorie
sono scritte sull'acqua
sono sbuffi di fumo
subito dispersi
dall'alito del vento.
In concreto, il nulla.

I tempo non esiste
per me, immutabile
in questo vuoto di vita.
Sul mio volto
segnato da mille sassate
e dai calci in faccia
di una esigua umanità
ora la tranquillità
si è fatta mare,
un mare di polvere.
In concreto, il nulla.

Il tempo non esiste
non ha senso;
solo l'eternità ne ha uno.
Il peso della mia esistenza
mi condanna fatalmente
all'errore più grave,
prigioniero di me stesso
e di un mondo chiuso
al futuro.
Solo quattro muri e un raggio di sole
triste,
ogni tanto.

Tre anagrammi di Bobaccio

18. ANAGRAMMA

Discolo e furbo
Ma guarda il ragazzaccio! Ha già portato
all'esasperazione le vicine
con certi scherzi scemi. Ma, alla fine,
per le sue xxxxxxxx s'è scusato:
oramai xxxxxxxx le signore
l'han perdonato tutte assai di cuore.

19. ANAGRAMMA

La cuginetta tedesca
"Perché non viene a messa con me, mamma?"
"È xxxxxxxx, sai, per questo un dramma
non devi farne: è xxxxxxxx, lei!
Spiegar cosa vuol dire non saprei.
Credo possiamo metterla così:
frequenta...un'altra chiesa, tutto qui!"

20. ANAGRAMMA

Vecchio attore
Grazie a un xxxx xxxxxxxxxx, ho interpretato
Cyrano sulla scena per trent'anni.
Ma sono stanco e pieno di malanni:
ormai son quasi sempre raffreddato!
Un dì, senza mantello e senza armi,
saprò al xxxxxxxxxxxxxx abituarmi?

21. LUCCHETTO

8 / 7 = 5

Revax

Tifosi inferociti dopo lo spareggio
Ci sono aspetti, qui, che son fondamentali;
Ingoiamola pure, ma per parlare chiaro
Ci han rubato la "bella": adesso è guerra.

22. INDOVINELLO

Achab

O sei "gay" o sei "out"
Per essere "à la page" quel che ci vuole
è un "lui" che porti a letto e tieni a mente
che se metti anche un nastro non è male,
la faccia non la perdi certamente.

Rebus, Verbis e Imago

23. REBUS

3 1 1 5 8 = 9 9

Moise

Disegno di Moise



24. VERBIS

2 4, 4 1: 1 4! = 4 2 1.1. 8

Snoopy

Cara la mia nobil signora **R**, invece di macerarti la coscienza coi sensi di colpa devolvi in beneficenza il tuo patrimonio **A**!

25. VERBIS

3 6 3 6 4 6 1 4 = 7 7 4 6 2 7

Marchino

L'antiquaria in sala parto.
Insieme a tante rarità, proprio in ospedale, colmerò di preziosi manoscritti il mio bebè

26. VERBIS (ONOMASTICO)

4! 1 2 4! = 4 7

Erondo

Alle nozze di Cana
"Guarda! Il contenuto **S** delle giare non è più acqua!"

Il gioco 28 è una chiave di rebus trattata come fosse un indovinello, ed ecco una sorprendente quanto divertente combinazione di immagine e versi propostaci dalla **Cernita di Arsan**

27. REBUS

3 1'4 4 4! = 6 4 1'5

Jumborex

Elab. grafica di Isolina



28. REBUS CON CODA: 4 5 8 2 7 1? 2 = 5 9 3 6 6

Cernita di Arsan

Disegno di Maybee



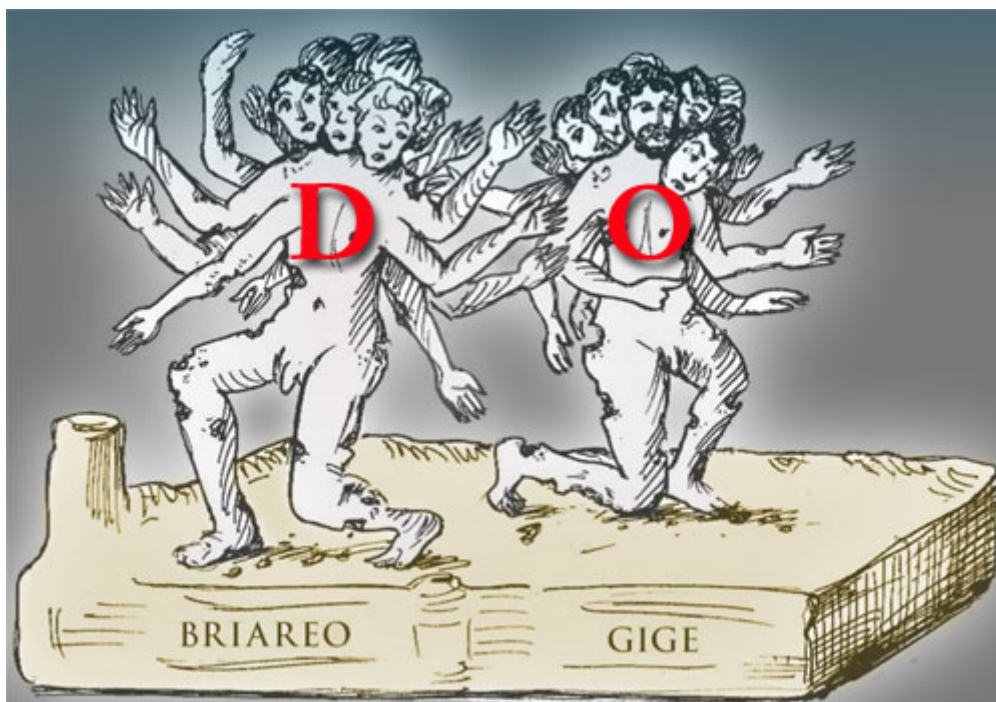
Bolsi sovrani, Monarchia è crollata
ed intestine lotte cura il volgo
mentre qualcuno batte in ritirata;
ma non codeste dame che si dolgono
ed han dimora alquanto riparata:
se i corpi irregolari non si sciolgono
meglio restare al caldo da "comare",
poiché è tanto difficile evacuare!

29. REBUS

1 1 9 5 = 7 9

Il Valtellinese

Disegno di Bardo

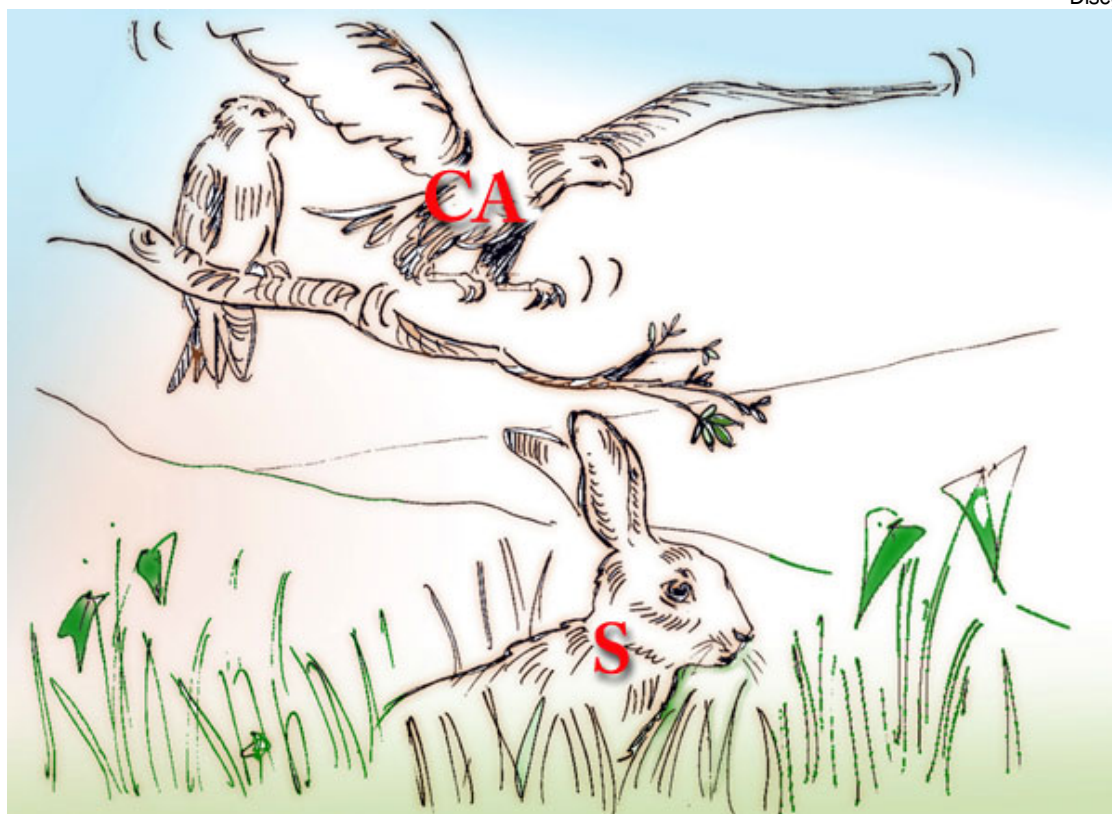


30. REBUS

2 9 1 4! = 9 7

Aetius

Disegno di Bardo

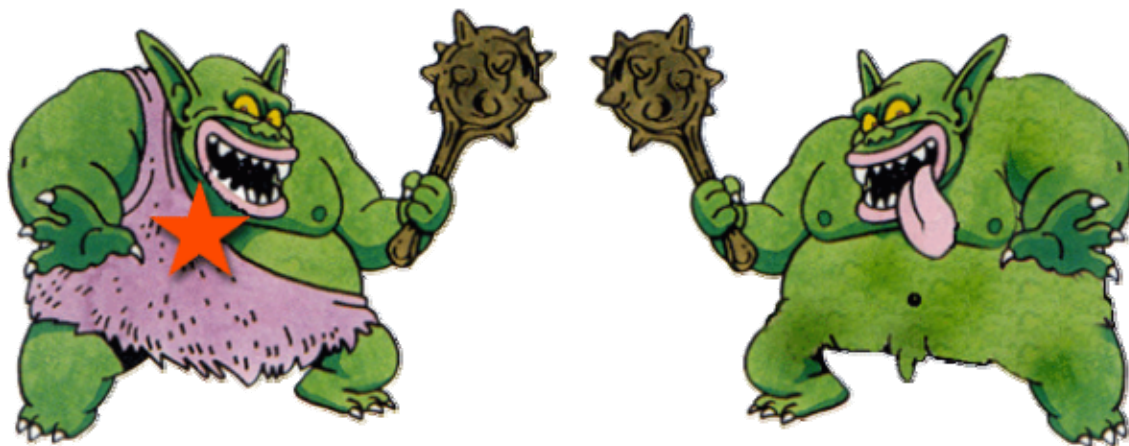


31. REBUS A DOMANDA E RISPOSTA

3 5 3? 4! = 9 6

Il Felsineo

Elaborazione grafica di Isolina



Memorial Favolino

PROPOSTA DE IL GRUPPO MEDIOLANUM

Cioè un Concorso con in palio un "Lucchetto d'oro" per un gioco breve di 4 / 6 versi su tema libero, con schema di Lucchetto riflesso.

È vero che il "Lucchetto" lo ha inventato *Carminetta*, che il "Lucchetto riflesso" lo ha proposto *Giupin*, ma è altrettanto vero che è stato *Favolino* a capire immediatamente la ricchezza, le potenzialità la bellezza del gioco e delle sue varianti, a proporre il primo "Lucchetto d'oro" ed a sponsorizzare i successivi.

Ora, riconoscendo i suoi indiscussi meriti, si vuole bandire il

Concorso per un gioco a cui *Favolino* ha subito creduto e per il quale ha dato molto.

Si ricorda che lo schema del Lucchetto riflesso è come si evidenzia dagli esempi seguenti:



(4 / 4=4)	ARes seTE	= ARTE
(7/9=8)	MARgine enigMISTA	= MARMISTA
5/1,9=7)	Braci i carATTERI	= BATTERI
(5/4=5)	CALor roVO	= CALVO
(5/1,4=2)	Atomi imot I	= AI
(5/7=1,7)	LISta atTRICE	= L'ISTRICE
(6/7=3)	Prugna angurIA	= PIA
(2,4/1,4=5)	LE Oasi i saNI	= LEONI
(8/9=13)	ARTICOLI iLAZIONI	= ARTICOLAZIONI

Il regolamento del Concorso prevede quanto segue:

1. è compito della Redazione di ogni Rivista segnalare, alla fine dell'anno, un massimo di cinque lavori ritenuti idonei per partecipare al Concorso
2. le segnalazioni dei lavori partecipanti al Concorso andranno inviate al gruppo Mediolanum che le distribuirà ai Giudici preposti all'assegnazione del "Lucchetto d'oro"
3. la Commissione giudicante sarà formata da tre esperti Enigmisti, nominati dal gruppo Mediolanum che assegneranno il punteggio (scrivendo le motivazioni) ai lavori trasmessi determinando così il vincitore.
4. La data di inizio del Concorso coinciderà con il numero di Gennaio 2006 delle Riviste che avranno pubblicato questo bando e terminerà col numero di Giugno 2006

Il Canto della Sfinge accetterà al suo indirizzo di posta elettronica redazione@cantodellasfinge.net giochi come quelli descritti da **Il Gruppo Mediolanum**, facendoli pervenire ai promotori del concorso, come previsto.



Il Paese dei Rebus

Questa scoperta l'hanno fatta dei bambini di una scuola di **Arignano**, in provincia di Asti, che con le loro maestre sono andati a **Marentino**, vicino Torino...

Ma preferisco che ve lo racconti una di loro...

Lunedì 24 ottobre 2005 con grande gioia ed estrema curiosità, ci siamo recati a Marentino, il "Paese dei rebus", per vederli. Quando siamo arrivati, siamo stati accolti dai nostri coetanei della scuola elementare e dal sindaco del paese

Dopo brevi presentazioni ci siamo recati a vedere i cinque rebus che hanno fatto sì che Marentino sia entrato a pieno titolo a far parte dell'associazione "Muri dipinti". I cinque affreschi sono stati realizzati da cinque artisti diversi a cui sono stati affidati i soggetti. Gli incarichi sono stati affidati a due pittori siciliani (Salvatore Caramagno e Giuseppe Massimino), all'abruzzese Mario Carattoli e ai lombardi Sandro Bardelli e Franco Mora.

Li ha selezionati l'Associazione italiana paesi dipinti per tradurre in opera d'arte i rebus elaborati dagli specialisti della "Settimana Enigmistica".



RIC cavalli; GI anatre; N tina



I rebus sono stati visitati dal critico d'arte Vittorio Sgarbi che li ha apprezzati; ha anche visitato i "muri dipinti" per consigliare nuovi autori in vista del sesto rebus.



B rocca; pie NA; divi NO

municipio e quello di Franco Mora. Infine tutti insieme li abbiamo risolti e le soluzioni erano:

- Una moto che sbanda
- Brocca piena di vino
- Vignette di Forattini
- Rapide analisi
- Ricca valligiana trentina

Agnese Nebbia



R api; dea N; ali SI = Rapide analisi

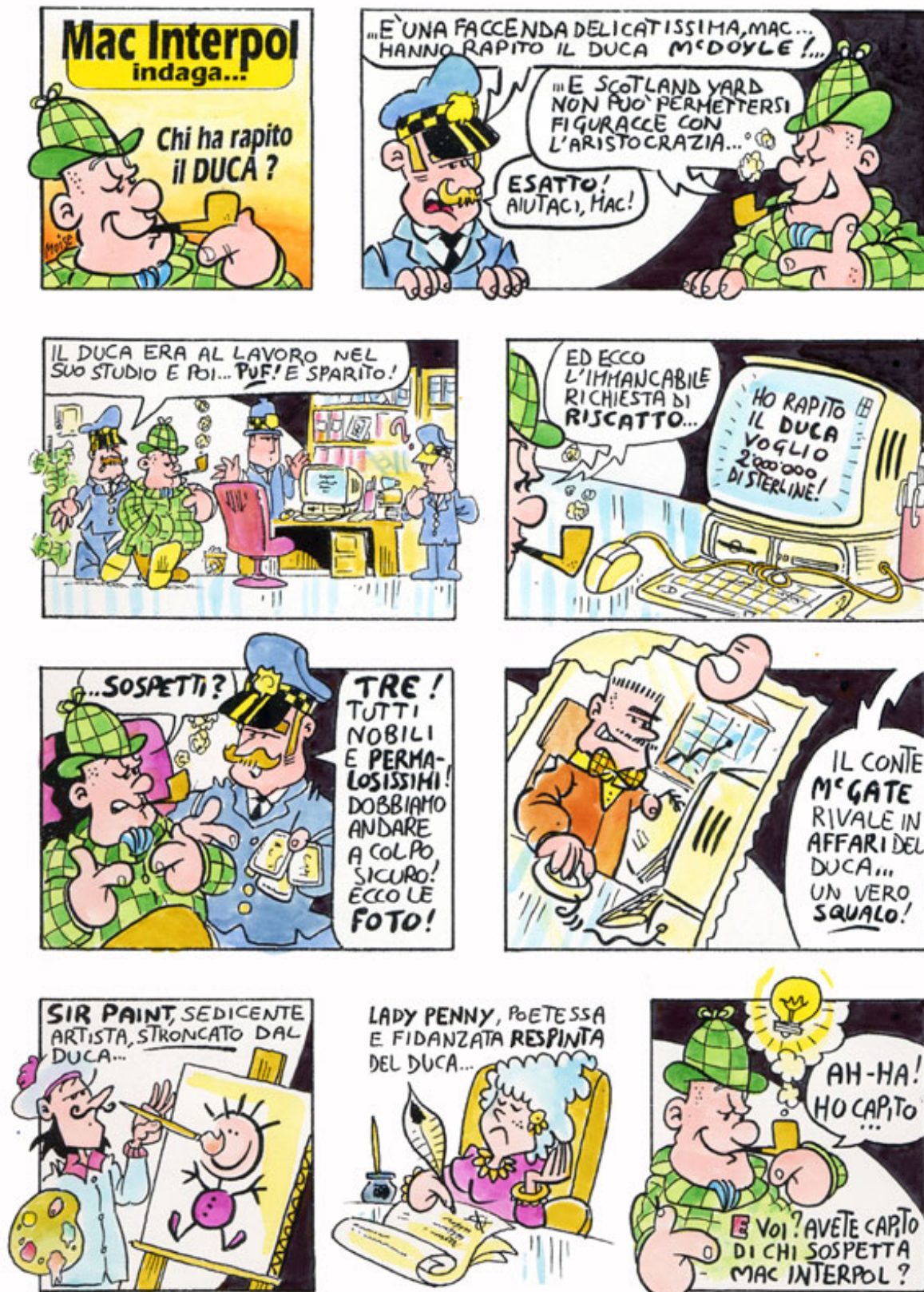


UN amo; T oche; S banda = Una moto che sbanda

E ora... tutti a disegnare rebus sui muri!!

32. MOISE E IL MONDO A STRISCE DI MAC INTERPOL.

Da qualche tempo l'amico **Moise** collabora felicemente con il Canto: si tratta di un fantastico disegnatore dallo stile personalissimo, appassionato (è evidente) di enigmistica. In questo numero siamo lieti di ospitare sia un suo Rebus, sia questa divertente striscia del detective **Mac Interpol**. Come si usa da noi, la soluzione alla prossima puntata!





Riassunto delle puntate precedenti:

La *Casa degli Enigmi*, su *Bayanoor*, è circolare e ha un diametro di ventisette chilometri. Per il locale Festival si incontrano *Alieno Verde*, *Bar-dot*, *Arsenio*, *Zanzisco* con le grandi mani palmate, *Luminense* con lo sguardo che confonde e molti altri. *Alieno Verde* presto lascia tutti e corre a trovare *Nick Wisemax*, il Costruttore di Macchine, per sapere cosa siano gli *Spumoni Enigmistici*, ma da lui riceve in regalo un Rebus sulla città di *Victor Al Fieri*, il Legato, probabilmente una esortazione, oltre a una crittografia. Ma la cosa veramente misteriosa è il sigillo del perfido *Lord Vater*, che rappresenta la gallina con la testa da cavallo!

Il Costruttore adesso non solo dormiva della bella, ma russava anche sonoramente. Tanto non avevo altro da fare e restai là fino a che non scese completamente la notte. Sapevo che *Buldomec*, cioè *Nick Wisemax*, cioè il Costruttore di Macchine qualcosa aveva cercato di dirmi. Anche se ne avevo capito solo una parte.

La cosa più semplice era l'allegoria della *Città Perduta* di *Al Fieri*! Quella si risolveva *Tra mare e ventine F Asti = tramare eventi nefasti*. Era, almeno secondo *Buldomec*, cioè *Il Meccanico dell'Enigma*, cioè il *Reduce di Ultramedia*, l'attività segreta e temibile di **Lord Vater** il malevolo, anche lui conosciuto con molti nomi come si usa dalle parti di *Nick*, *Buld*, *Costr.*, eccetera! La città perduta di **Asti** è ormai ben nota ai *Rebussisti* e non costituisce problema.

Anche la Crittografia non era difficile: **RINCITRULLISCO PECORARO (6 5)**, cioè *Alieno Verde*! Tutto quel suo parlare per dirmi infine: «*Alieno verde: [Lord Vater sta per] tramare eventi nefasti.*»

Il sigillo! Che significava quello?

Attesi. Se *Wisemax* non si svegliava non potevo sapere degli *spumoni enigmistici*, la mia prima ragione per essere lì, ma ora tutto si stava complicando.

Fu allora che trovai gli *Spumoni Enigmistici*! Ma certo! Si trattava di uno speciale carattere grafico: **Spumoni.ttf** da usarsi sui *CalcoloEnigmi Computerizzati*. Uno schermo di sottile *matrice collosa* riportava questa storia:

Il picciotto viaggiatore arrivò stanco e sudato sotto la sua coppola piumata. Ma il messaggio per Lord Vater era abbastanza rassicurante: un'icona con due anguille



radioattive ed il simbolo di un partito politico, evidenziate da asterischi ed impreziosita dalla decorazione (6 6).

Il Signore dai molti Etimi e dalle innumerevoli Identità si recò quindi con passo leggero alla riunione segreta

della sua setta.

Il passaggio segreto, abilmente celato alle spalle della testa impagliata di Cervocina Canavese che decorava la sua sala d'armi, lo portò rapidamente attraverso tutti gli spazi contrassegnati con un puntino (che il Lord non mancò di annerire con la sua ammorbante presenza) fino a lasciarlo davanti ad una gigantesca porta auto-sentinellata enigmatica.

Il terribile portale, capace di disintegrare gli intrusi riducendoli a delle caselle nere, disse:

*A sinistra Artù, Enrico Sesto a destra
Con enne creature nel mezzo incantate.
M'appartengon costoro, voglio sappiate!
Sei sette, sù dite, per aprir la finestra!*

Lord Vater pronunciò con voce tonante ma arrochita dagli eccessi di Technoburger la frase giusta ed entrò.

Ora capivo molte cose: non era una storia di Ultramedia, ma proprio di Bayanoor! Erano spunti. Wisemax non stava dormendo, ma qualcuno, o qualcosa lo aveva messo fuori combattimento...

Continua...

Così mi è apparsa la *matrice collosa* in cui correva la storia in caratteri **Spumoni**...

Il picciotto viaggiatore arrivò stanco e sudato sotto la sua coppola piumata. Ma il messaggio per Lord Vater era abbastanza rassicurante: un'icona con due anguille radioattive

...

La Teca

Santo Calì La Spina

«Mi chiamo, se la memoria non m'inganna, Abdhī Kaly. Sono nato a Linguaglossa, sulle pendici solforose del Mongibello, il 21 ottobre del 1918. O del 1128. O forse del 1848. Qui nell'isola islamica, devastata dalle primavere del Profeta, i secoli non contano, il tempo scivola impercettibile sulla macchia mediterranea, senza alcun senso. Qui tutto è arabo. Persino i crampi allo stomaco vuoto.»

"Penombra" 2/2005 rievoca la figura di *Sancalaspī* (Santo Calì La Spina), che fu attivo in enigmistica classica negli anni '40 e '50, essenzialmente sulla torinese "Corte di Salomone" e sul romano "Labirinto", anche con lo pseudonimo di *Conte Eustachio*.

Tiberino, autore dell'interessante articolo penombrino, pone l'accento soprattutto sulla figura del Santo Calì La Spina poeta di riconosciuto valore e su quella del

Enigmistica da riscoprire a cura di **Bardo**

Sancalaspī autore di articoli e saggi di cultura e letteratura enigmistica, in effetti molto interessanti e talvolta molto polemici nei confronti di grandi nomi dell'enigmistica dell'epoca.

In questa sede ci fa piacere riportare alla luce e far conoscere ai nuovi cultori della nostra arte, "Le prodezze di Bellardo", un sorprendente, intelligente e godibile tentativo di fare qualcosa di "nuovo" in campo rebussistico.

In una irresistibile scenetta, e nei panni del *Conte Eustachio*, lo stesso Calì al grido di "Abbiamo bisogno di neofiti!" spiega la sua idea.

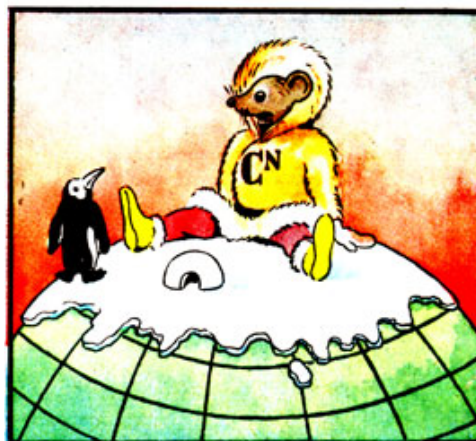


15) CRITTOGRAFIA A FRASE (5.8 = 4.9)



1. C'è la taglia d'un miliardo
sulla testa di Bellardo.
Le città piccine o grosse
ne risultan tutte scosse.

16) REBUS (1.1.1.4.6 = 5.8)



2. Ma Bellardo è un sorcio che
se ne impipa di Mao-Tse:
gira gira per il mondo,
espression di cuor giocondo!

"...I rebus continuati (chiamiamoli così per ora)" dice Eustachio "si creano e si presentano con una serie di vignette..."

Si tratta in effetti di una storia a vignette con didascalia, sul calco delle storie per bambini pubblicate sulla "Domenica del Corriere".

17) REBUS (1.5.1.2.4 = 5.8)



3. Questi tre — che brutta cera! —
lo trattengono una sera:
— Siamo vecchi conoscenti!
Resta qui, sarei contenti...

18) REBUS (5.1.1.1.5 = 13)



4. Ma Bellardo ha già fiutato
il tranello concertato.
E, campione di saggezza,
trova al buco la sua pezza!!

I rebus sono tutti molto precisi (tenuto conto delle regole che vigevano in quegli anni, soprattutto in materia di lettere esposte). Ogni didascalia, oltre a svilup-

pare la "storia" nei primi due versi, offre anche una parafrasi della frase risolutiva (nei restanti due versi).

19) REBUS (2.1.4.1.4 = 5.7)

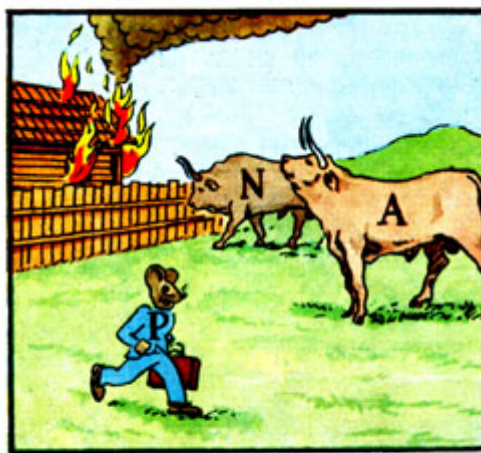


5. Mentre i perfidi alla lesta
gli preparano la festa,
con orribile cipiglio
nel diabolico consiglio,

Lungimirante come pochi, *Sancalaspi* vede nella sua invenzione una doppia utilità:

"...senti i vantaggi delle storielle illustrate a rebus. Stai meditando a risolvere un rebus? ...Ebbene non ci sarà

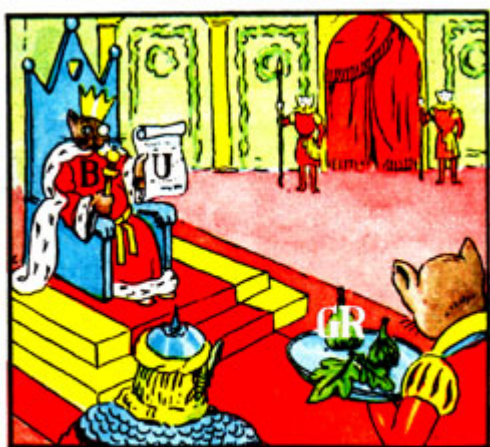
20) REBUS (1.7.1.1.1.4 = 5.10)



6. Bellardino incendia in fretta
la casaccia maledetta...
— oh, le imprese straordinarie
resteranno leggendarie! —

il tuo figlioletto a spazientirti con le sue bizzze!... Si siederà accanto a te... tu risolverai i rebus e lui leggerà le storielle... e siccome l'appetito vien mangiando... finirà con l'interessarsi ai rebus!..."

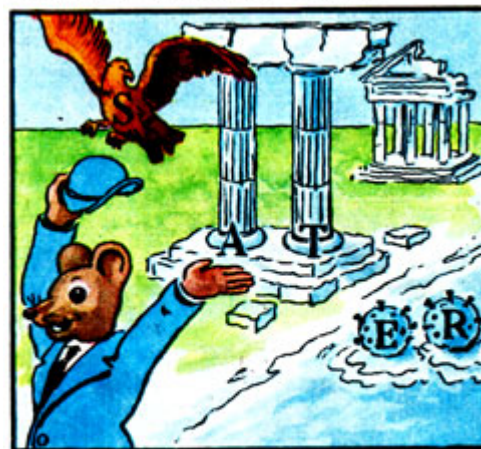
21) REBUS (2.1.1.7.1.1.1.4 = 5.13)



7. Raddoppiate pur la taglia!
Grida Mao alla sua sbirraglia...
Ma il problema che s'impone
è di dura soluzione.

Vi invitiamo a mandarci le soluzioni di questa storia di rebus a vignette, pubblicata su "La Corte di Salomone" 1/1950, di cui siamo sicuri percepirete anche voi,

22) REBUS (6.1.4.1.1.1.1.4 = 1.3.2.6.7)



8. E Bellardo gira in tondo
gira ancora per il mondo...
E arrivati a questo punto
chiedo scusa e faccio punto.

attraverso l'inevitabile patina di commovente antichità, la modernità e la forza dell'Autore, troppo in fretta dimenticato.

Santo Calì La Spina nacque a Linguaglossa (CT) nel 1918 da umile famiglia contadina.

- Combatté sul fronte greco durante la Seconda Guerra Mondiale.
- Laureatosi all'università di Roma, insegnò lettere nei licei di Giarre e Riposto.
- Fu intellettuale militante del partito comunista.
- Le sue opere poetiche – in lingua siciliana – pur affrontando importanti temi sociali (lo sfruttamento dei poveri, la schiavitù, l'ingiustizia della "giustizia", severa con i poveri ma clemente con i ricchi), sono fortemente pervase dai sentimenti di amore e morte; la sua produzione più densa e impetuosa è quella degli anni 1966-1972.

- Aderì all'"Antigruppo" di Ferlinghetti, Zavattini e Roversi.
- Fu fortemente critico nei confronti degli esponenti siciliani del "Gruppo 63", accusati di trarre onori e danaro dalla "cultura-establishment".
- Le liriche dedicate a Jajita Azzola (Agata Azzurra), contenute nella raccolta "Canti siciliani" del 1966, sono il frutto del dirompente amore per una giovane ragazza, che lo coinvolse in età matura.
- Morì a Linguaglossa nel 1972, a soli 54 anni.
- Mario Chiesa e Gianni Tesio inclusero Santo Calì tra i poeti dell'antologia "Le parole di legno. Poesia in dialetto del 900 italiano", edita da Mondadori nel 1984.

Finimondo

Risolvere i 4 rebus descritti e disporre negli spazi a sfondo grigio, le sole parole delle frasi risolutive corrispondenti ai numeri in rosso. Completare poi lo schema, che comprende in totale 29 caselle nere, con le parole rispondenti alle definizioni elencate alle rinfuse. I gruppi di due lettere non sono definiti.

REBUS N. 1 Stereoscopico 9 2 7

Scena I Un uomo in visita a due carcerati consegna loro un'impronta in gesso.

Scena II Lo stampo in gesso (L) è in mano ai carcerati (L), mentre l'uomo (RI) se ne sta andando via.

REBUS N. 2 Stereoscopico 5 9 8

Scena I Un tale, facendo retromarcia, è finito con la sua vettura in un fosso.

Scena II Un contadino sgancia l'aratro dal suo mezzo agricolo, e con quest'ultimo aggancia la vettura e la solleva, fino a riportarla in carreggiata.

Scena III Il contadino (SC) se ne torna a casa e l'altro uomo può ripartire.

REBUS N. 3 8 9

Su un muro cittadino, nei pressi di un cinema, è affisso un manifesto che pubblicizza un'offerta turistica per un viaggio a Limassol (c'è anche una cartina dell'isola nella quale si trova la città); vicino all'ingresso del cinema c'è il manifesto del film, il cui protagonista è Peter Sellers nei panni di Clouseau. R su Peter Sellers, CO sull'isola.

REBUS N. 4 7 3 8 9

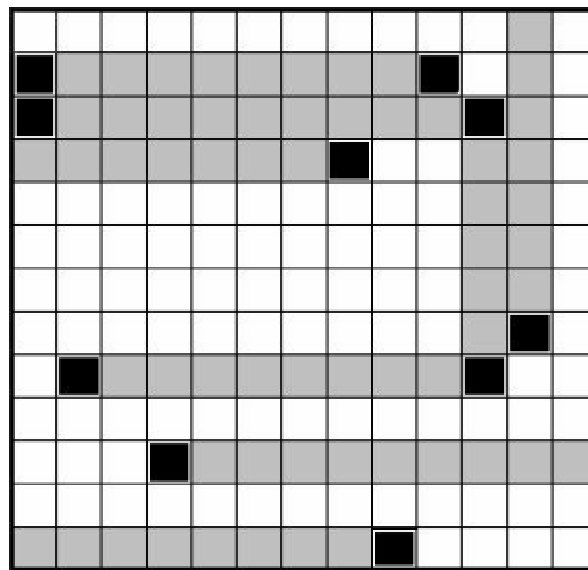
Un francescano sta ascoltando tre jazzisti che suonano su un palco. Proprio vicino al francescano, un monello spruzza dell'acqua sul vestito di una signora. NF sui jazzisti, I sul francescano, L sul monello, B sulla signora, LE sul vestito della signora.

ORIZZONTALI

Si ... aspetta in un'opera di Samuel Beckett – Adesso adesso – Sono pregiatissimi quelli di Alba – Procedura burocratica – Vi si semina l'insalata – Libero da locazione – Il ragazzo torinese – Lo è la persona in salute – La sigla del Piano Marshall – I signori dell'oratore – Donne all'Olimpo – Gruppo di indigeni – Napoleone lo fu all'Elba – Il nome di Gullotta – Un cantante come Domingo – Vi sosta la carovana – Un ... tedesco

33. INCREDIBUS

Sazy



VERTICALI

Né caldo, né freddo – Un peso ... da salumiere – Invasata, fuori di sé – In mezzo – Lavorano in fabbrica – La località valdostana con un famoso Castello – Attenuare la tinta – Pochissimo rilevanti – L'oscillare della nave – Con ... fare e baciare – Il sette ellenico – Andato ... poeticamente – Isole danesi – Pronome relativo – Correre ... come Varenne – L'Attilio che rotolò nella botte – La sigla del Pendolino – La firma di Tofano – Una porzione di terreno – Una ... monaca allo zoo – La Barbra famosa attrice e cantante americana



MNE...MODENIAMO

In occasione del **LXII Congresso di Enigmistica**, che avrà luogo a Modena dal 21 al 24 Settembre 2006, il comitato organizzatore bandisce un

CONCORSO DI COMPOSIZIONE DI CRITTOGRAFIE MNEMONICHE

ad esposto prefissato.

Il concorso si articola in cinque manche con cadenza mensile, a partire dal mese di Febbraio. È possibile partecipare ad ogni manche con un massimo di due giochi. I giochi potranno essere inviati con messaggio privato dal *Forum di Aenigmatica* a **Isolina** oppure dal sito del *Canto della Sfinge*:

<http://www.cantodellasfinge.net/congresso/mnemo.asp>

In palio ricchi premi a sorpresa per i primi tre autori classificati, in sede congressuale!

Giuria il comitato organizzatore: *Atlante, Bardo, Il Langense, Tiberino* e *Il Canto della Sfinge*.



34. ANAGRAMMA DIVISO

7/3 = 2 8

Samlet

Sei traditore e sciupasoldi!
Solo a pensare alle ammicchiate
e a tutto il grano perso
nei covi di fascisti,
la forza ci vorrebbe!

Ed anche in camera, fai pena:
ti farò passar per becco, caro Elio!
E poi diventi asfissiante
quando fai l'espansivo

facendo: "Renata,
dài, non infuocarti troppo,
non farmi troppo nero:
ci restano pur sempre
lassù, in alto, lo scaldabagno
e, in basso, il forno a microonde...".

35. REBUS

1 1 1 7: 4 1 "7" 1 2 = 5 5 7 8

Maybee

Elab. Grafica di Isolina



Post-it

by Bardo

Disparità di vedute su questioni tecniche e nomenclaturali non giustificano MAI offese a carattere personale...

Da una vecchia rivista:

Pare che i protettori degli enigmi-
sti siano due: San Lorenzo e San
Maurizio.....

Post-it

by Bardo

**In un rebus di denomina-
zione**, non è accettabile che co-
esistano soggetti articolati a sog-
getti senza articolo...

Vuoi fare un'Imago? Fai vo-
lare libero l'esposto e metti le let-
tere sulla figura...

SOLUZIONI DEL NUMERO DI AUTUNNO

1. LU cechi a radunar gente a Alba = Luce chiara d'u-
n'argentea alba 2. barbari noi? no! 3. Ha Che – perirà –
violini = haché per i raviolini 4. Le dispense del Corso 5.
Giunti a cuscinetto 6. Saggio di Benedetto Croce 7. P, ed
a lato restan C O = Pedalatore stanco 8. P?! rimodella N
NO! = Primo dell'anno 9. G: afferivan G a TA = Gaffe
rivangata 10. Manifestazioni dell'IRA 11. A me ne fan
fare = amene fanfare 12. Sa via non netta = savia non-
netta 13. Marcia in granata = marcia ingranata 14. Li-
quidi, secchi 15. Il prosciutto 16. L'emoticon (gli occhi
sono i due punti finali del primo verso - con il segno
"meno" viene stilizzato il naso) 17. Parmalat / malati =
pari 18. Il piercing 19. S chi à virus? Sì! = schiavi russi
20. A MP io S ho: wroom! = ampio showroom 21. La-
mentar in F: "R esca!" = La menta rinfresca 22. "Presi" -
dirò - "mani" = presidi romani 23. Sol i "deca" sette =
solide casette 24. Persi cosa? lato! = persico salato

25. Or a colori ferito = oracolo riferito 26. Perlasca, ramaz-
za! = perla scaramazza 27. "For men" T è, radesi D (era T a
metà) = Formentera, desiderata meta 28. Batte L (lo batte
NT) e bandi ER a G reca = battello battente bandiera greca
29. Con C, l'amata E morrà? Già! = Conclamata emorragia
30. All'una di sabato nota basi da nulla 31. Ossi / Diana =
ossidiana.

32.

33.



34. Ali / Api 35. flutti / frutti 36. rupe / scoglio = golpe si-
curo