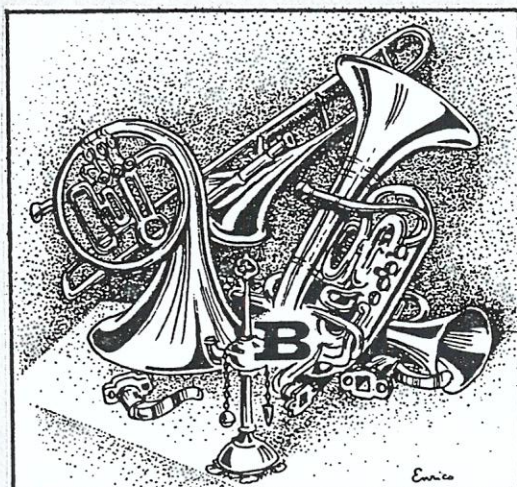


LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Rebus 169 = 727 di *Briga*



Rebus 464 = 617 di *Lacerbio Novalis*



Direttore responsabile

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione

Massimo Cabelassi (McAabel)

Gianni Corvi (Giaco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero

Amore Normanno (Ermanno Romano)

Arfator (Francesco Rotta)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Atlante (Massimo Malaguti)

Azimut (Luca Montini)

Bardo (Alfredo Baroni)

Barile Margherita (Cocò)

Brunos (Sebastiano Bruno)

Falstaff (Luigi Marinelli)

Federico (Federico Mussano)

Fiocchi Rosa (I. Fiocchi/F. Rosa)

Galdino da Varese (Roberto Portaluri)

Gambini Stefano

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Il Faro (Fabio Rovella)

Ilion (Nicola Aurilio)

Il Nettuno (Andrea Maurizzi)

Marchal (Alfonso Marchioni)

McAabel (Massimo Cabelassi)

Oggirio (Giorgio Barbujani)

Oris (Siro Stramaccia)

Orofilo (Franco Bosio)

Piervi (Pier Vittorio Certano)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Re Moro (Salvatore Costa)

Saclà (Claudio Cesa)

Snoopy (Enrico Parodi)

Tacor (Corrado Taiuti)

Tiberino (Franco Diotallevi)

Tocci Marco

Triton (Marco Giuliani)

Walter (Walter De Angelis)

Disegnatori

Alfredo Baroni - Lina Buffolente - Franco Pagliarulo

Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789 - e-mail: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2002, comprensiva del
"Leonardo": 38, 75 Euro

Per il solo il "Leonardo": 23, 24 Euro.

La spedizione sarà effettuata unicamente a mezzo posta
prioritaria (supplemento di 5,58 Euro).

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

BRIGA

Giancarlo Brighenti (Briga) è deceduto a Milano venerdì 28 dicembre 2001.

Tutti gli enigmisti porgono a Lui un mesto saluto di addio e si stringono accanto alla Brighella in questo triste momento.

Nostra cura sarà ricordare sul prossimo Leonardo, la sua figura: come uomo, come rebussista, come Presidente dell'ARI.

LACERBIO NOVALIS

Alberico Lolli è deceduto i primi di gennaio 2002. L'ARI porge ai familiari le più sentite condoglianze da parte di tutti i rebussisti e ricorderà l'amico scomparso sul prossimo numero del Leonardo.

XXIII CONVEGNO REBUS 2002

Il XXIII Convegno Rebus si svolgerà nei giorni 28 e 29 settembre 2002 a Firenze, presso l'Hotel Raffaello.

Sul prossimo numero saranno riportate tutte le notizie riguardanti l'avvenimento.

Campionato Autori "Leonardo" 2002

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano alla gara i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2002.

1° class.: premio del valore di L. 250.000 + med. d'argento

2° class.: premio del valore di L. 120.000 + med. d'argento

3° class.: premio del valore di L. 60.000 + med. d'argento

Campionato Solutori "Leonardo" 2002

Gara a partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio basato sul gioco del Lotto (estrazione del 29 dicembre, primo estratto sulla ruota di Roma). Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: due medaglie d'oro (una per ciascuna categoria di solutori)

Ermanno Romano e Alan Viezzoli

vincitori del

Campionato solutori "Leonardo" 2001

I rebus di copertina sono stati ripresi dalle riviste di enigmistica classica "Sibilla" (il primo) e "Penombra" (il secondo)

Preghiamo coloro che hanno corrisposto le sole quote 2002 di volere inviarcì - anche in francobolli prioritari - l'importo relativo alla spedizione del "Leonardo".



Stampa in proprio, in fotocopia.

Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

ADDIO, BRIGA!

Briga ci ha lasciati e noi, che amiamo il Rebus, ci sentiamo tutti un po' orfani.

Quando scrissi la motivazione del primo Trofeo ARI, che non poteva non andare a Lui, lo feci tutto d'un fiato; la quantità di cose che si potevano scrivere del Briga rebusista, anche se sterminata, riuscì a sintetizzarla decentemente e a contenerla in una ventina di righe.

Ma oggi? Ogni parola sembra inadeguata (e anche questa è una banalità) alla nostra perdita. Ogni tentativo di sintesi rischia di naufragare nell'aneddotica infinita, nei ricordi che si accavallano, nella commozione, che è nemica del commento icastico o dell'epigrafe asciutta e meditata.

E però qualcosa bisogna dire di questo grande enigmista.

Per esempio, che è stato l'inventore del rebus moderno; che l'equilibrio tra le diverse componenti del gioco, da Lui teorizzato con la nota immagine del triangolo equilatero, rimane un fondamento imprescindibile per chiunque voglia fare buoni rebus.

Era talmente convinto (e giustamente!) della bontà della sua idea che frenava sempre gli entusiasmi di chi, scoperta una chiave "mirabolante", non si preoccupava né di come realizzarla né della frase che ne risultava.

E tuttavia non deprimeva mai il neofita, anche quando avrebbe potuto, a buon diritto, far sua la proverbiale risposta che diede Rossini a un giovane musicista ("Nei suoi lavori c'è del buono e c'è del nuovo, solo che il buono non è nuovo e il nuovo non è buono")

No, non era da Lui dare risposte sprezzanti o sbrigative, sia pure per amore di battuta.

Era da Lui, invece, coltivare i nuovi autori come tenere pianticelle, solo che avessero contenuto una larvata promessa di sviluppo.

La pazienza certosina con cui rispondeva a tutti, per giustificare un rifiuto o per suggerire una miglioria; l'entusiasmo adolescenziale con cui parlava di certi giochi; l'emozione autentica con cui procedeva all'annuale premiazione del Concorso Rebus della Settimana Enigmistica (che per tutti era, tout court, "il Briga") dicono già abbastanza su come Lui sia riuscito a trasformare la propria passione in lavoro, e quindi il lavoro in ragione di vita.

Non fosse che per questo, noi, allievi che non abbiamo mai superato il maestro, dobbiamo dirgli grazie.

E grazie anche per averci insegnato l'esercizio difficilissimo dell'autocritica, quello per cui si "licenzia" un rebus dopo un vaglio, se non severo, almeno serio. Di Lui non si conoscono giochi scialbi o irrilevanti.

Dobbiamo a Lui, infine, se i rebus popolari (così detti dal tipo di pubblicazioni che li ospita) siano diventati in molti casi più classici (armonici, coerenti, equilibrati) di quelli "classici".

Cari amici, rassegniamoci. L' "arte eccentrica del rebus", come l'ha chiamata Stefano Bartezzaghi, ha perduto il suo mentore e il suo artefice storico.

A Lui non possiamo che augurare, con tutto il cuore, di accedere a quell'Eden in cui ha ambientato uno dei suoi capolavori, magari al dolce suono di una "melodia d'amore medioevale".

Per l'ARI
Massimo Cabelassi

Una stella luminosa si è spenta nel firmamento degli enigmi: Giancarlo Brighenti ci ha lasciati.

Anna e Lionello

Briga: maestro, padre, amico, guida, luce, tutto. Vivrai per sempre in ogni mio giorno, in ogni mia parola, in ogni mio gioco.

Snoopy

Briga, il primo enigmista che ho conosciuto: mi hai allevato, istruito, consigliato; mi hai scelto lo pseudonimo. Insomma, sei stato il mio papà edipeo. Come potrei non essere triste ora che ci hai lasciato? È vero, di te ci resteranno i mille capolavori che ci hai regalato, supportati dagli splendidi disegni della cara Brighella (pietre miliari nella storia del rebus, esempi di limpida tecnica, insegnamento per tutti), ma il vuoto che sento dentro - temo - resterà incolmabile. Ciao Papà Briga

Bardo

Riuscire a esprimere adeguatamente il nostro grande sgomento per la dolorosa scomparsa del caro Briga, costituisce il rebus più arduo che lui ci poteva proporre.

Ennio Peres e Susanna Serafini

La perdita di un carissimo amico oltre che maestro come lui è enorme. Il vuoto che lascia, incolmabile.

Till

...e adesso la vecchia guardia è proprio andata tutta. Che tristezza.

Stefano Bartezzaghi

Ciao, Briga. Ti chiede scusa l'allievo che, attratto da altre sirene, non è diventato il rebussista che tu avresti voluto... Le foto che scattasti a mia figlia durante i Congressi mi parleranno ancora di te.

Ser Viligelmo

Avrei voluto risalutare ancora Briga e risentirlo almeno in una delle non rare telefonate; ora che non mi è più possibile, accarezzo con mano trepida una statuetta in pietra bianca dell'Adriatico, regalatami tempo fa da lui da Brighella, come il più caro ricordo di un amico ed enigmista che credo sia per sempre il "Re dei rebus".

Magopide

Avevo 15 anni quando spedii i miei primi rebus alla "Settimana". Briga mi rispose con sollecita premura: due me li prese e cento li scartò, spiegando che "Stupendo laghetto" poteva andare, "Miope sarto fiorentino", no. Briga era tutto, un Padre, il Maestro, la regola e l'essenza del Rebus. Non abbiamo parole per piangerlo.

Pasticca

C iri; corde R E; Mosé M; P redi; B riga =

Ci ricorderemo sempre di Briga scusandomi con Lui per il plagio.

Tiberino

Impareggiabile amico e grande maestro. Per noi vivrà ancora il nostro Briga

Orofilo

Enigmi, crittografie, rebus. Favolino, Muscletone, Briga. Questo 2001 perfidamente imparziale ha voluto lasciarci tutti orfani. Che dire, senza cadere nella retorica? Semplicemente che senza di Lui (sia come teorico e creatore, sia come divulgatore) il rebus non avrebbe avuto un'evoluzione tale da stimolare la formazione della comunità dei rebussisti, cioè, in breve: senza di Lui non saremmo esistiti.

Galdino da Varese

"Se mi assisterà Dio ce la farà": in questi giorni di Dicembre e su questa terra purtroppo Briga stavolta non ce l'ha fatta e ci ha lasciato. Resta il ricordo della sua immensa umanità, delle sue doti innate di enigmista e di innovatore dell'arte e della tecnica rebussistica.

Federico

Con la morte di Briga se ne va il Maestro di tanti, l'amico fraterno, la persona gentile a cui tutti volevano bene. Credo di poter anche dire che perdiamo il padre del rebus moderno, un autore geniale che ci ha sempre sbalordito per le capacità innovative e per l'inesauribile vena.

Atlante

Con Briga perdiamo l'ineguagliabile inventore del rebus moderno, il maestro che ha guidato generazioni di autori con autorevolezza, pazienza, competenza, sempre felice dei progressi dei suoi allievi per i quali era pronto a spendersi senza riserve. Soprattutto scomparire l'amico soave che a tutti voleva bene e da ognuno era amato.

L'orribile 2001, fino all'ultimo giorno, ci ha portato via un pezzo del cuore, dopo i tanti che già ci aveva strappato.

Senza retorica: Giancarlo Brighenti non lo dimenticheremo.

Ilion

Lo conobbi nel 1995, al mio primo Congresso (quello di Campitello), e ricordo ancora la sorpresa direi infantile che provò quando mi vide con la mia "maglietta enigmistica". Volle farsi con me delle foto, ne facemmo una decina, le sto rivedendo ora, con grande nostalgia ed affetto. Ciao, Briga!

Azimut

L'insegnamento di Briga si è trasmesso non solo attraverso una pur solida teoria del rebus, ma soprattutto con una fervida ed eccelsa produzione da cui tutti noi dovremmo trarre beneficio. Dai più semplici ai più complessi, tutti i suoi rebus hanno un rigore e una limpidezza cristallina che difficilmente potranno essere eguagliati.

Gipo

Briga - rebus, un binomio inscindibile: Briga si identifica con il rebus e il rebus con Briga.

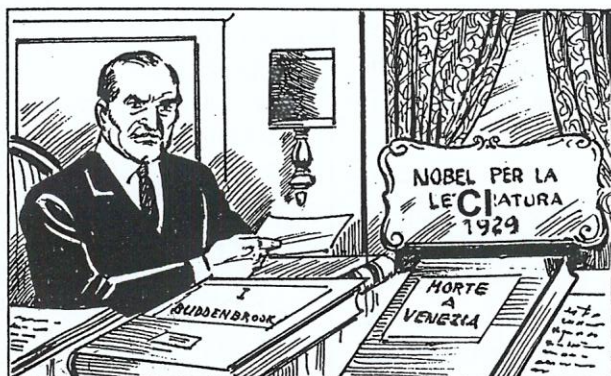
Il Faro

Disegni di Lina Buffolente

1 - Rebus 2 6 2: 5! = 4 2 9



2 - Rebus 4 1, 6 2 7 = 9 11



3 - Rebus 1 1 5 3'5 = 5 10



4 - Rebus 1 1 5 1 4 4 2 = 10 8



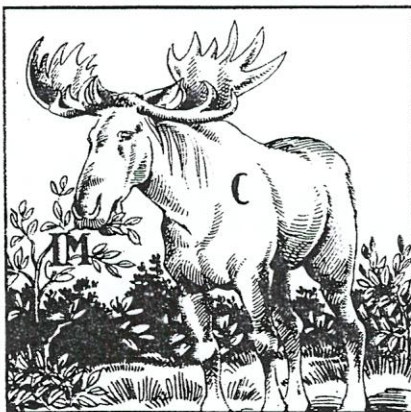
5 - Rebus 2 1, 2 (1 5) 2 5 = 8 10



(racconto di Marco Tocci)

Era la primavera del '71, il ragazzino aveva nove anni, una maglietta a righe e pantaloni corti sopra le ginocchia perennemente sbucciate. Era seduto sul divano della sala, a fianco del padre, il quale, con "La Settimana Enigmistica" aperta sulla pagina del concorso "Parata di rebus", era intento a risolverne qualcuno. Da qualche tempo aveva iniziato ad impartire al figlio i primi rudimenti enigmistici e si era ormai creata l'abitudine, la sera, prima di cena, di dedicare una ventina di minuti a tale attività. Era quello il momento della giornata in cui il bambino si sentiva maggiormente protetto e al sicuro. Non sapeva spiegarglielo ma lo preferiva al quarto d'ora di intervallo a scuola, ai cartoni animati e, forse, anche alla partitella a pallone nel campetto sotto casa. Risolti i primi due, il padre si era soffermato sul terzo rebus, nel quale le foglie di un cespuglio IM erano mangiate da un alce C: da almeno trenta secondi cercava di attribuire un nome a quel cespuglio, che non era un rovo e neppure un arbusto. Per una sorta di irripetibile miracolo, il bambino, a bassa voce disse: «Impasto di calce», avendo l'impressione che quelle parole fossero uscite un attimo prima di avere completato il ragionamento. Il padre volse improvvisamente lo sguardo verso il figlio e gli disse: «Bravo, è impasto di calce, è giusto». In quel momento il ragazzino fu in grado di distinguere il proprio battito cardiaco accelerare vertiginosamente; il cuore pompava con tale forza da spingere, secondo lui, tutto il sangue nelle orecchie, che sentiva bollenti e immaginava arrossate, quali in effetti erano. Si trovava, insomma, in uno stato d'animo molto vicino alla felicità.

3. (frase: 7, 2, 5) (Rudy)



Lettere 3^a e 11^a nelle caselle 62 e 95.

Il padre era un buon padre, anche affettuoso, ma per nulla incline ad usare la parola bravo. Improvvisamente il bambino ricordò quando era stata l'ultima volta che aveva provato una simile sensazione e si accorse che anch'essa era legata a quella parola e risaliva ad almeno tre anni prima. Fu quando, durante una passeggiata invernale col padre, avevano incrociato una coppia, probabilmente marito e moglie, che procedeva spedita; la donna indossava un cappotto con il collo di pelliccia mentre il marito, che aveva un giubbotto di lana con la chiusura lampo, teneva in mano una coppa gelato. Fatto qualche metro, il padre gli chiese dove, secondo lui, stessero andando quei due. Il piccolo rispose: «In clinica, a trovare un bambino che è stato operato di tonsille». «Bravo — rispose — nella vita bisogna osservare tutto». Effettivamente, cento metri prima, erano passati davanti alla Clinica "Salus"; lui non disse niente, ma trovava quel nome molto misterioso. La sensazione che provò all'epoca, dopo quel "bravo" rivoltagli dal padre, fu esattamente la stessa e il fatto che anche lui, l'anno prima, fosse stato operato di tonsille e ancora ricordasse il sottile piacere che gli dava deglutire i gelati, gli sembrò che nulla togliesse alla sua intuizione.

Sono passati trent'anni, il ragazzino è diventato un uomo e le volte che ha provato qualcosa di simile si contano sulle dita di una mano. È seduto su un divano e, al suo fianco, una bambina di un anno e mezzo, sua figlia, della cui bellezza non riesce a non rimanerne sorpreso ogni volta che la guarda. La bimba lo chiama, mostrandogli un vecchio tubetto di rossetto che è appena riuscita a infilare nella custodia. «brava», le dice il padre, accarezzandole la testa.

Si ringrazia la "Settimana Enigmistica" per avere autorizzato la pubblicazione del rebus.

FILO DIRETTO

Adelchi — invio di novembre 2001: accettato n. 5.

Brunos — invio di fine agosto 2001: accettato il 13 (il 7 è stato già fatto in buona parte; per i nn. 14 e 19 la resa illustrativa è impossibile). Riva Gauche — invio 27.10.2001: accettato n. 1.

Falstaff — invio del 26.10.2001: sono stati accettati i nn. 6/7/8/9/12/13/14 (il n. 7 con riserva, per difficoltà illustrative)

Federico — sono stati accettati i due cambi.

Il Peloritano — ultimo invio: accettati tutti i giochi eccetto quello delle cicliste. Ti preghiamo di numerare i giochi.

L'Angelo — ultimo invio non convincente.

Magina — ultimo invio: accettato il 9 (1 e 7 già fatti). Ti preghiamo di inviare i giochi su fogli separati.

Marzolino — invio dicembre 2001: accettati 1/2/7 (4/10/11 con riserva, per difficoltà illustrative).

Mavi — penultimo invio: accettati 4/6/8/10 (l'ultimo, l'11, già fatto). Ultimo invio: accettato il rebus su vignetta mentre, per l'altro gioco, c'è identità etimologica per la parola Capo. Ti preghiamo di inviare i giochi numerati e su foglietti separati.

Piervi — invio del 15/11/01: accettato il rebus sulla taglia e i due su vignette; "faretra secolare" e "incomparabile perdita" già fatti. Ti preghiamo di numerare i giochi.

Pipino il Breve — ultimo invio: accettati i nn. 2/4/7/8/9 (il n.1 con riserva, per difficoltà illustrative)

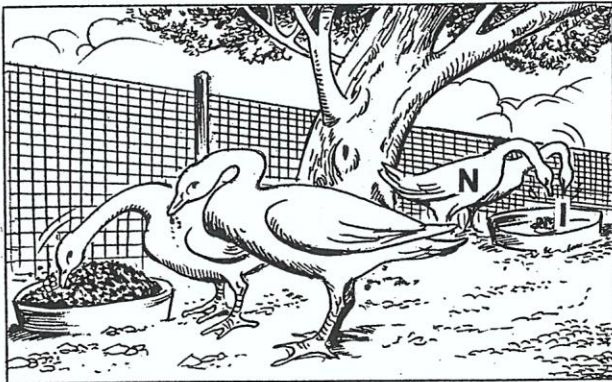
Re Moro — invio non convincente.

Saclà — invio del 28 novembre 2001: accettati i nn. 1 e 2.

Tex — i due giochi inviati non sono adatti per la classifica.

Disegni di Lina Buffolente

6 - Rebus 1'3 1 1'1 2 9 4 = 9 3 4 1'5



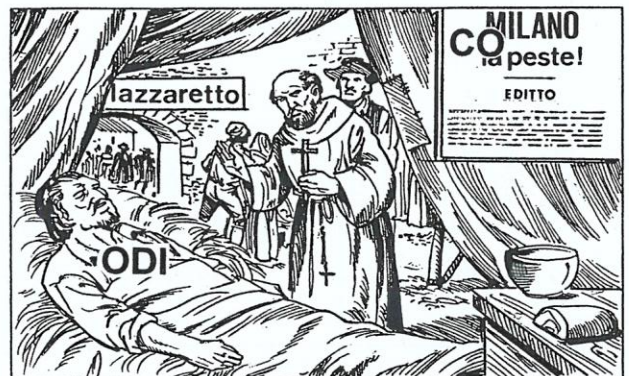
9 - Rebus 2 4 2 5 3 = 6 10



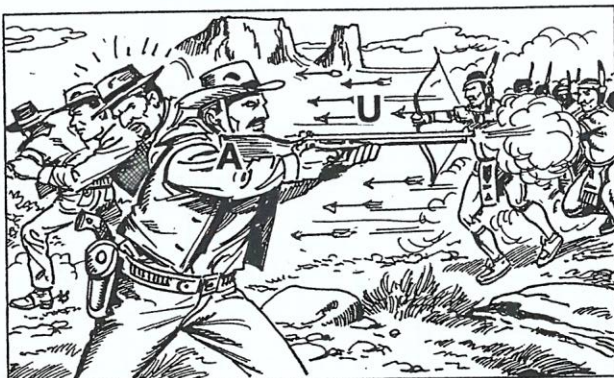
7 - Rebus 3 1 6 1 5 1 1 = 8 4'6



10 - Rebus 4 3, 4? 2 2! = 9 6



8 - Rebus 3 1 8 1 1 6 = 6 6 8



11 - Rebus 1 1 1 6 1'3 2! = 7 2 6



PLAY OFF 2001 - 2002

1ª manche

Come da regolamento, riportiamo i nomi dei 24 concorrenti che, per la 1ª manche, hanno ottenuto i 24 migliori punteggi.

Tra parentesi i punteggi dei secondi giochi, che sono serviti per stilare la classifica tra gli ex-aequo.

1 Piervi	Punti	28
2 Amore Normanno	26	(20)
3 Ilion	26	(18)
4 Orofilo	25	(20)
5 Triton	25	(18)
6 Arfattor	24	(22)
7 Fiocchi-Rosa	24	(20)
8 Il Nettuno	24	(18)
9 Atlante	24	(17)
10 Walter	24	(16)
11 Pipino il Breve	23	(20)
12 Galdino da Varese	23	(18)
13 Federico	21	
14 N'ba N'ga	20	
15 L'Esule	19	
16 Il Faro	18	(13)
17 Mavi	18	(15)
18 Braccio da Montone	18	(-)
19 Tacor	17	(16)
20 Papul	17	(15)
21 Hertog	17	(14)
22 Zosimo	17	(13)
23 Ego	17	(11)
24 Oris	16	

2ª manche

Gli accoppiamenti sono i seguenti:

Piervi - Oris
 Amore Normanno - Ego
 Ilion - Zosimo
 Orofilo - Hertog
 Triton - Papul
 Arfattor - Tacor
 Fiocchi Rosa - Braccio da Montone
 Il Nettuno - Mavi
 Atlante - Il Faro
 Walter - L'Esule
 Pipino il Breve - N'ba N'ga
 Galdino da Varese - Federico

Tema della manche. il Far West. Inviare max 2 rebus (classici, a d. e r., stere-o) su singoli disegni o strip tratti da pubblicazioni nazionali o estere.

Le immagini non potranno essere manipolate o rovesciate specularmente e non potranno essere utilizzate le parole delle didascalie.

Per ogni autore sarà valido il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco servirà in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno ed accederanno alla 3ª manche 16 concorrenti: i vincitori dei 12 incontri e, tra i perdenti, i 4 ripescati con i migliori punteggi.

A partire dalla seconda manche si terrà conto della classifica "avulsa".

I giochi, in duplice copia (la prima anonima; la seconda con la firma e le generalità del concorrente), dovranno pervenire entro il **28 febbraio 2002** a:

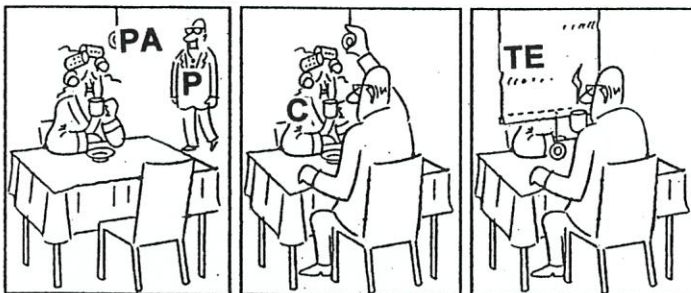
Marchioni Alfonso, v. Comunale, 216/C - 44010 Gavello (FE) (0532.881527)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Si invitano gli autori a spedire a Franco Diotalle (v. delle Cave, 38 - 00181 Roma) fotocopia dei disegni utilizzati, senza il testo del gioco e senza grafemi.

PLAY OFF 2001-2002

12 - Stereorebus 2 6 1 - 4! -: 1 6 2! = 6 6 10 di Piervi



13 - Rebus 1 4, 2 2... 6 2! = 5 12 di Amore Normanno



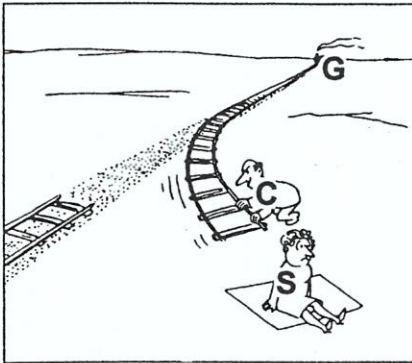
14 - Rebus 1 1 8 4? 3! 1 4 2 = 14 10 di Walter



15 - Stereorebus 4 2 6 1 1 = 8 6 di Orofilo



16 - Rebus 1: 7! 1 4, 1 2! = 6 2 8
di Arfattor

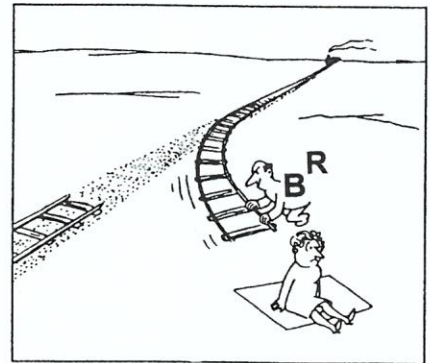


17 - Rebus 1 2 1 7 1 4 = 5 11
di Triton



— Lei, infermiera, mi ha fatto tornare la voglia di vivere: intendo guarire per non dover rivederla mai più!

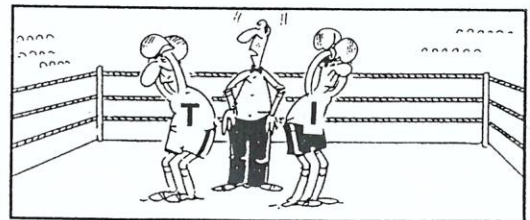
18 - Rebus 1 1 1 6 6 = 7 8
di Fiocchi Rosa



19 - Rebus 1 7: 1 4 3 = 11 5 di Il Nettuno



20 - Rebus 5 7 1 1 = 5 9 di Atlante



21 - Rebus 3 5, 2 1 4 5: 5! = 8 7 10
di Ilion



— Senza dubbio, ha qualcosa in più, rispetto agli altri pianisti.

22 - Rebus 2 7 2 2 3? 2! = 11 1'6
di Galdino da Varese



— Quando gli dirò che ho deciso di piantarlo, si metterà a piangere come un bambino!

23 - Rebus 3 3 4 3 1! = 6 8
di Pipino il Breve



— Senza dubbio, ha qualcosa in più, rispetto agli altri pianisti.

Concorso Rebus Snoopy 2001

Al concorso hanno partecipato 22 autori con 40 giochi. Il risultato è stato abbastanza soddisfacente riguardo ai giochi premiati, mentre molti dei rebus presentati erano viziati da grossolane imperfezioni e da superficiali interpretazioni delle vignette.

La classifica finale è la seguente: primo *Oggirio* (Giorgio Barbujani), secondo *Marchal* (Alfonso Marchioni), terzo *Orofilo* (Franco Bosio).

Grazie a tutti

Snoopy

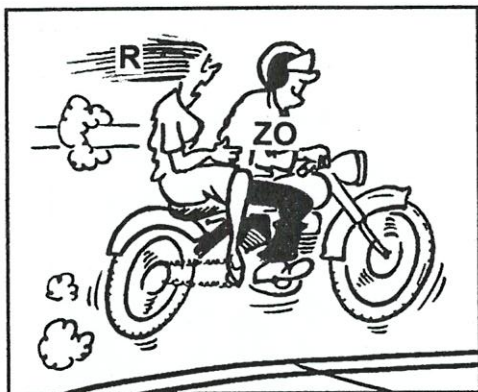
25 - Stereorebus 5 1? 3! 4 1... 4 = 11 7
di *Marchal*

24 - Rebus 2 1 1'1 2: 9 2? = 9 "6 3" di *Oggirio*

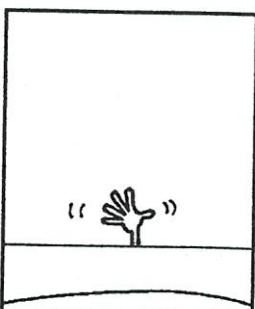
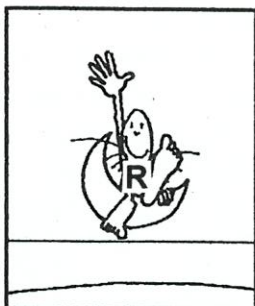
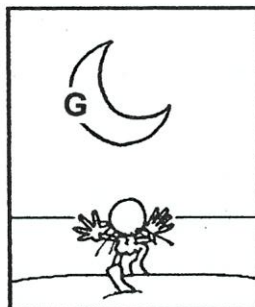
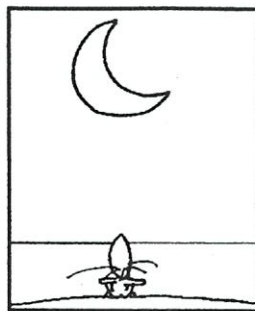


— Io sono un impiegato onesto... Io sono un impiegato onesto... Io sono...

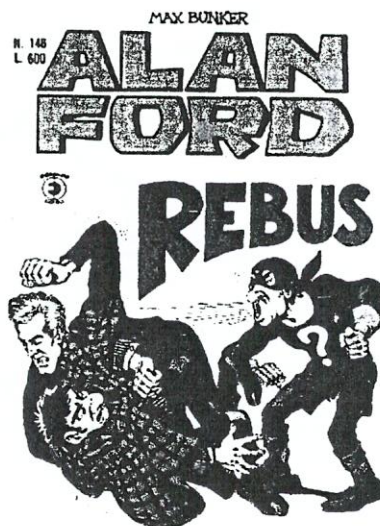
26 - Rebus 5... 5 1 2? 2! = 7 8 di *Orofilo*



— Sei stato un tesoro, caro, a venire a prendermi dal parrucchiere, ma...



REBUS è anche...



- il titolo di una pubblicazione a fumetti con il personaggio di Alan Ford (n.146 del 1981);
- il titolo di un'opera pittorica del 1955 di Rober Rauschenberg, battuta all'asta da Sotheby's nel 1991 a \$ 7.260.000;
- il titolo del film di Alfredo Masi del 1918;
- una emittente radiofonica in USA;
- il titolo di un romanzo del 2000 della scrittrice Piera Bruno;
- una rubrica culturale della TV svizzera;
- un ristorante-pizzeria di Caserta;
- un complesso musicale inglese;
- una produzione di sedie per ufficio di Pontida (BG), in via Leonardo da Vinci 42;
- uno Studio pubblicitario di Brno, in Cecoslovacchia;
- il sergente John, personaggio dei romanzi polizieschi di Ian Rankin;
- un gruppo musicale di Cerveteri (RM);
- il sistema Rete Bibliotecaria Urbana dell'Università di Sassari;
- un piatto della cucina malaysiana (egg noodle, fritters, bean sprouts, in sweet potato puree broth);
- una Società di computer di Bratislava (che ha registrato il marchio Rebus!);
- il titolo di un quadro del 1998 del pittore realista simbolico Alberto R. C. Lanteri;
- un Residence di Santa Domenica di Ricadi (CZ).

attendiamo altre segnalazioni (documentate!)

Una polemica di cinquant'anni fa



L. Crittografia ill. di Zaleuco: (1-3-1-4-1-1-4-1-2-2-2-1-2-4-1-1-1-1-6) 2-5-5-6-5-6-2-6-3.

Questo rebus uscì su Penombra 1/1965 con soluzione:
“L’ale G, Gesù O, L etra, R re, AU re, E re, gole D A V, E C chiusi = La legge suole trarre auree regole da vecchi usi”.

Sul numero di febbraio, una lettera di protesta di Zaleuco:

Torino, 17 gennaio 1965

Carissimo Cameo,

facendo tacere, nell'interesse preminente della nomenclatura, la pur legittima reazione del mio amor proprio, ti avevo generosamente proposto, l'8 gennaio, di comunicare ai lettori di Penombra che, per una svista del Proto, il mio gioco era comparso con l'errata denominazione di CRITTOGRAFLA anziché con quella di REBUS, ma tu hai rifiutato.

Sono quindi costretto, mio malgrado, a farti invito di inserire integralmente questa mia lettera nel prossimo numero della tua Rivista, perché sia nota la verità dei fatti.

L'8 dicembre 1964 ti inviavo l'ADORAZIONE DEI MAGI, prescrivendo per codesto gioco la denominazione di REBUS, e ti pregavo, qualora il mio lavoro non fosse per incontrare la tua approvazione, di volermelo ritornare, con cortese sollecitudine, a mie spese. In busta chiusa era allegata la spiegazione, affinché tu potessi eventualmente risolverlo e giudicarlo con cognizione di causa, l'esperienza insegnando che si giudica male con la soluzione sott'occhio. Il giorno dopo, ricevuto il plico, tu, gentilmente, ti affrettavi a mandarmi una cartolina con queste due sole, significative, parole: *Magnifico, grazie!* e risultava pertanto la completa tua approvazione e soddisfazione. Pochi giorni appresso, lieto del tuo entusiastico consenso, ti riscrissi ancora per raccomandarti di far collazionare attentamente dal Proto i diagrammi, al fine di evitare possibili errori, ma tu a questa lettera non rispondesti, né lettere tue mi giunsero in seguito.

Mi arrivò invece “Penombra” l'8 gennaio; e già ti ho detto, nella mia di quello stesso giorno, la dolorosa impressione provata vedendo manomesso il disegno e presentato il gioco sotto l'errato nome di crittografia. Alla chetichella, ben sapendo che non ti avrei permesso di toccare il mio gioco, né di lasciarlo presentare sotto le mentite spoglie di crittografia, tu ti sei arrogato l'arbitrio di correggerlo e di dargli la denominazione sbagliata. Questo deprecabile arbitrio, che un direttore non dovrebbe mai esercitare con nessuno dei propri collaboratori senza esplicita autorizzazione, non sarebbe dovuto avvenire particolarmente con me, perché ho 83 anni, non sono mai stato un pivello qualunque, a 13 anni già mi occupavo di sciarade e di rebus, e da oltre 65 anni calco senza infamia le scene dell'enimmistica italiana, e ho diretto, quando non avevo ancora diciott'anni, la “Gara degli Indovini”, ben nota a tutti i seguaci di Edipo.

La mia tecnica costruttiva è ormai collaudata da oltre 13 lustri di attività, e l'uso del verbo avere sta ad indicare che quella data persona o cosa è su di sé, in sé, dentro di sé, la lettera dell'alfabeto da cui è caratterizzata. Nel caso specifico (preso da te a pretesto) ho voluto deliberatamente servirmene per segnare con una sola lettera tutti e tre i re, e per obbligare il solutore alla ricerca, poiché le lettere AU avrebbero troppo facilitato la spiegazione della parola AUREE. Tu abusivamente hai fatto aggiungere l'A mentre nelle mie

intenzioni ci voleva la sola U.

Sarebbe finalmente ora che tu, senza continuare a trincerarti dietro la insulsa deliberazione di un asserito congresso, ti decidessi a classificare esattamente crittografia e rebus, dato che non puoi cancellare dai vocabolari questa seconda classica voce, universalmente riconosciuta come tale, di cui ti servi soltanto quando protesti contro la RAI, oppure quando la stampi a caratteri di scatola per bandire i Concorsi, pubblicando poi, sotto il falso nome di crittografie, i veri rebus che ricevi.

Assai mi duole lo strano tuo comportamento in proposito, perché nel nostro campo hai d'altra parte dei meriti insigni.

Con immutato affetto credimi, e con profonda stima tuo

ZALEUCO

E, a seguire, la risposta di Cameo:

Due semplici parole di commento alla vibrata protesta di Zaleuco, che mi ha molto addolorato, ma che non avevo pensato neppure per un attimo che dovesse... scatenarsi.

Al Congresso di Forte dei Marmi molto si discusse su rebus e crittografie: furono suggerite denominazioni a seconda dei vari tipi dinamici e statici (suddivisione da me ideata) come rebus semplici, crittografici, ecc. Alla fine io, per amore di semplificazione nomenclaturale, dissi, fra l'approvazione quasi generale, che avrei adottato un termine unico: crittografia (ivi comprendendo anche i monoverbi) e crittografia illustrata (ivi comprendendo i rebus di qualunque tipo). Secondo tale principio, dal 1959 nella mia rivista sono apparse sempre ed esclusivamente crittografie e crittografie illustrate, senza altre specificazioni. Mai avrei immaginato che tale regola sancita da Penombra da ben sei anni, fosse sfuggita all'occhio assiduo di Zaleuco.

Quanto alla letterina aggiunta (A), ho sostenuto da sempre che quando ad una figura corrisponde una lettera, non sia enigmisticamente corretto dire che quella figura è quella lettera, ma è quella lettera, in base alla personificazione che noi diamo abitualmente alle lettere che contraddistinguono una persona. Tanto è vero che nella mia rivista non ho mai ospitato crittografie illustrate (o rebus) che avessero – per me – questo neo.

Nel caso in esame, poiché il gioco di Zaleuco era veramente bello, mi rincresceva rifiutarlo per un'inezia (un'A). E gliel'ho aggiunta. Con ciò non ho inteso neppure menomamente scalfire la solida fama di Zaleuco, che poggia giustamente su un passato glorioso di autentico Maestro della nostra arte.

Cameo

Sul numero di marzo di Penombra un'altra lettera di Zaleuco:

Torino, 6 febbraio 1965

Carissimo Cameo,

Tu, nel numero di febbraio di “Penombra”, commentando la mia lettera del 17 gennaio, hai fatto le seguenti affermazioni:

1) di aver sostenuto DA SEMPRE che quando ad una figura corrisponde una lettera, enigmisticamente non

è corretto dire che quella figura *À* quella lettera, ma *È* quella lettera;
2) DI NON AVERE MAI nella tua rivista OSPITATO crittografie illustrate (o rebus) che avessero – per te – il suddetto neo.

Ebbene, io sono in grado di provare che le inconsiderate tue affermazioni non rispondono a verità. E ritengo che basti una sola citazione per distruggere la fasulla tua tesi, nonostante che parecchie io ne abbia a portata di mano, tutte offertemi da “Penombra”.

Infatti, fra i miei rebus, da te pubblicati nel 1937, uno ve n'è, intitolato IL NIDO, dove per ben tre volte io mi sono servito del verbo avere in applicazione di tale mio sistema, che, già in quel tempo, era accettato da tutti, e riconosciuto esatto anche da te. Eccone i tre gruppi: TESTA *À* LV – *À* R COCOLLA – *À* D ASPE.

Non mi par quindi lecito che – facendo assegnamento sulla possibile labilità della memoria altrui – tu imposti la tua difesa su basi non vere. Né mi sembra simpatico che un direttore deluda le legittime attese dei propri abbonati cestinando lettere che concernono il chiarimento della nomenclatura, come tu hai fatto della mia dell' 8 marzo 1962, nella quale si poneva la questione riguardante il rebus illustrato e la crittografia, quella stessa questione che è ritornata ora alla ribalta, in seguito all'arbitraria correzione del mio gioco.

Tutti gli enimmisti italiani, salvo pochissime eccezioni, sanno che il rebus ha caratteristiche proprie ben diverse da quelle della crittografia.

Perché tu solo continui a persistere in una nomenclatura sbagliata?

Molti cordiali saluti dal tuo aff. mo

ZALEUCO

P.S. – Conto sulla pubblicazione in marzo.

E, a seguire, la risposta di Cameo:

Pubblicai quei rebus (o crittografie illustrate) unicamente per deferenza a te, quella deferenza che mi consiglia di non raccogliere il frasario pesante che tu usi invece nei miei – dirò così – riguardi.

E con ciò dichiaro chiusa la inutile polemica.

Cameo

Atlanti in giro per il mondo

Avevamo appena salutato Atlante a San Giuliano, quando eccolo rispuntare a sorpresa! Certo, un metro-e-novantasette non passa inosservato, direte voi... ma è di altri suoi omonimi che vogliamo qui parlare: il mitico Atlante in versione rumena e il mitico Atlante in versione americana.

Il primo (primo anche in ordine cronologico) è un criptorebus dal titolo “LA ATELIER AUTOMOTO” (l'officina meccanica): criptorebus perché così la terminologia romana definisce un rebus sostanzialmente d'azione, titolo perché la prassi di tale paese prevede che il solutore sia aiutato con un titolo attinente alla seconda lettura.



știucă are par; Atlas cu terra cordul =
știu că a reparat la scuter racordul
(pesce ha capelli, Atlante con la Terra legato =
so che ha riparato allo scooter lo scarico)

Questo rebus, come “aparatur respirator”, già pubblicato sul Leonardo, è tratto dal libro di Nicolae Andrei “Indreptar Rebusist” (Editura Sport-Turism, Bucarest, 1980) e, come il precedente, è basato sullo sforzo interpretativo dello scrivente, di Orofilo e di altri amici (1)

Più di vent'anni dopo (o, se preferite, pochi giorni fa) ecco uno Scarto Fonetico Iniziale a firma Hot (l'enigmista incontrato a Verona nel 1999) pubblicato sul numero di ottobre di “The Enigma”, organo ufficiale della NPL (National Puzzlers' League), l'associazione degli enigmisti USA.

Il diagramma di questo “Phonetic Beheadment” è (7, *5) che indica come dalla prima parola vada eliminata non una lettera, non una sillaba bensì un suono: il diagramma ci avverte anche, con l'asterisco convenzionale, che la seconda parola comincia per maiuscola.

La soluzione dello scarto è “hatless Atlas”, ovvero “Atlante senza cappello” riferito al fatto che il mitico eroe usa il globo a mo' di copricapo, non certo sombreri o altri berretti di varia foggia.

Da notare infine che, fino al numero di settembre 2001, la NPL usava una diversa terminologia: un gioco siffatto sarebbe stato denominato “Illustrated Phonetic Beheadment”, ma adesso si è rilevato il pleonismo nell'aggiungere l'aggettivo “illustrato” e lo si è perciò rimosso con operazione simile, ad esempio, a quanto compiuto dalla nostra comunità enigmistica nel sopprimere la parola “falso” davanti ai derivati.

*Rebussistica rumena, statunitense... Giochi illustrati europei, americani...
Avremo modo di riparlarne sulle pagine del Leonardo: stay tuned!*

Federico Mussano

36. PHONETIC BEHEADMENT (7, *5)



Drawing by ZebraBoy

=HOT, Berkeley CA

(1) Ringraziamenti a Marilena Granata (*L'Ingranata*) e a Marjorie Friedman (*Mangie*) per averci messo in contatto con chi sa tradurre una lingua come il rumeno che, per quanto di forte impronta latina, non è certo di immediata comprensione.

IL REBUS

(ovvero, una chiave per capire la mente)

di Stefano Gambini

Questo testo prende le mosse da quanto scrissi sull'argomento rebus nella mia tesi di laurea del 1988-89 "Le parole e le immagini". Ora, sono stati rivisti e corretti alcuni punti e chiariti certi passaggi, ma credo che non sia stata cambiata l'essenza del contenuto. Inoltre, sono state sostituite alcune immagini e rifatti alcuni rebus con cui, a suo tempo, era stato illustrato il testo, e questo perché erano stati trovati inadeguati. Infine sono state aggiunte ulteriori riflessioni sull'argomento.

I. Il rebus

L'aspetto curioso del rebus — un gioco linguistico molto bello ed interessante — sta nel fatto che in esso le immagini sostituiscono intere parole scritte o parte di esse e, con poche lettere (meglio nessuna) tali immagini compongono una frase di senso compiuto, ove neppure una parola ha identità etimologica con quelle riferite agli elementi dell'immagine stessa.

Il rebus è quindi, per certi versi, un arricchimento della scrittura pittografica, cioè di quell'antica e primitiva forma di notazione composta da una serie di figure di cose reali, cui era attribuita una mera funzione rappresentativa (fig. I).

In questa scena pittografica si vedono due teste cornute e, in mezzo ad esse, un riquadro con una iscrizione sotto forma di logografo (una specie di rebus) che dà il nome del faraone rappresentato nel pittogramma sottostante. Il logografo consta di due immagini stilizzate, precisamente di un pesce (nar) e di uno scalpello (mer), che, uniti insieme a livello fonico, danno appunto "Narmer".

Il pittogramma sottostante significa invece "Narmer ha ottenuto una vittoria e preso dei prigionieri".

Il falco è il dio Horus e, sotto di esso, un geroglifico vero e proprio, in cui l'ovale sta per "terra" o "paese" e i sei steli di papiro stanno a significare, ciascuno, "mille".

Il geroglifico significa quindi che "Il dio Horus porta al faraone seimila prigionieri di una terra straniera".



fig. I: Tavolettina del faraone Narmer (3100 a.C.)

Tale arricchimento consiste nell'attribuzione di un valore principalmente fonetico a quanto viene rappresentato. La scrittura logografica, inventata dagli egizi, rappresenta questo enorme salto qualitativo.

In una normale pittografia l'immagine di un pesce e di uno scalpello rappresenterebbero solo un pesce ed uno scalpello e l'insieme sarebbe visto tutt'al più come una strana natura morta con un curioso accostamento. Nel logografo della tavoletta del faraone Narmer le due figure hanno, invece, un valore fonetico e formano il nome del faraone stesso: nar (pesce) + mer (scalpello) = Narmer.

Questo sistema di scrittura fu dagli egizi usato inizialmente per scrivere i nomi, successivamente venne generalizzato ed utilizzato per scrivere parole difficili da raffigurare: «vita eterna» era scritto con il disegno di un laccio di sandali perché entrambi gli oggetti erano indicati con il suono verbale "onkh".

Una esemplificazione grafica immaginaria:

pittogramma: sole ☼

ideogramma «sole» ⊙

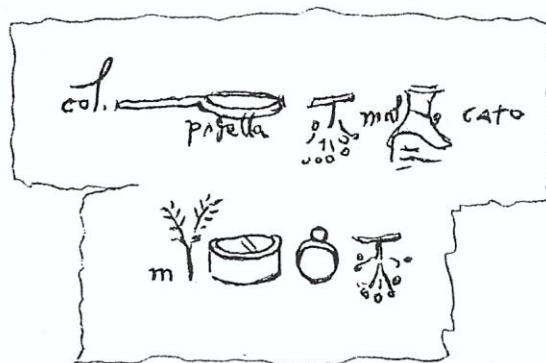
logografo (o scrittura a rebus): A "sole" = "asole" A ⊙

acrofonogramma: "s" ⊙

Con l'invenzione della scrittura logografica gli ideogrammi non vengono più usati per ciò che rappresentano ma per il valore fonetico attribuito loro per convenzione, e ciò li rende utili per comporre altre parole.

Questa forma di scrittura si può dire anche «scrittura a rebus»: in essa si può infatti rintracciare la nobile origine del gioco in questione. Tuttavia, in questa definizione il termine «rebus» ha una accezione tutta moderna perché nei rebus del passato le figure hanno più spesso valore pittografico e allegorico che non fonetico.

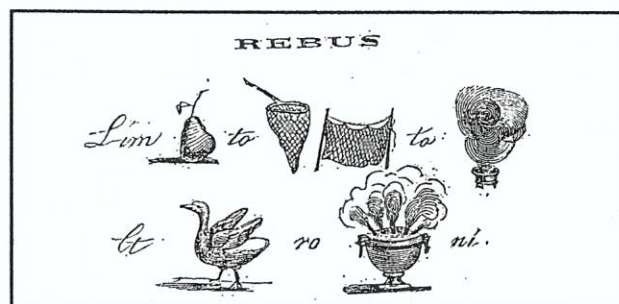
Osservando, per esempio, alcuni rebus pubblicati in periodici dell'Ottocento possiamo notare che molti non sono affatto dei rebus, anzi sono meno moderni di quelli di Leonardo da Vinci:



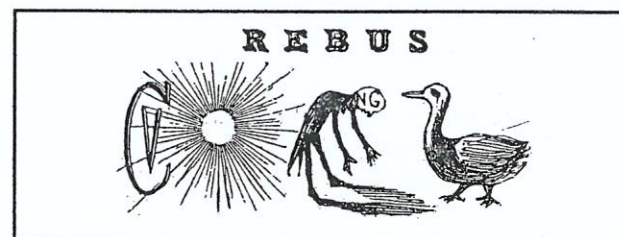
col, padella, more, mal, collo, cato
"Colpa dell'amore mal collocato"

in, felice (= felce), setaccio, perla, more
"Infelice se taccio per l'amore"

Ed ecco alcuni esempi di rebus ottocenteschi:



L'im pera to reti to fumo lt oca ro aroma ni
"L'imperatore Tito fu molto caro a' romani"



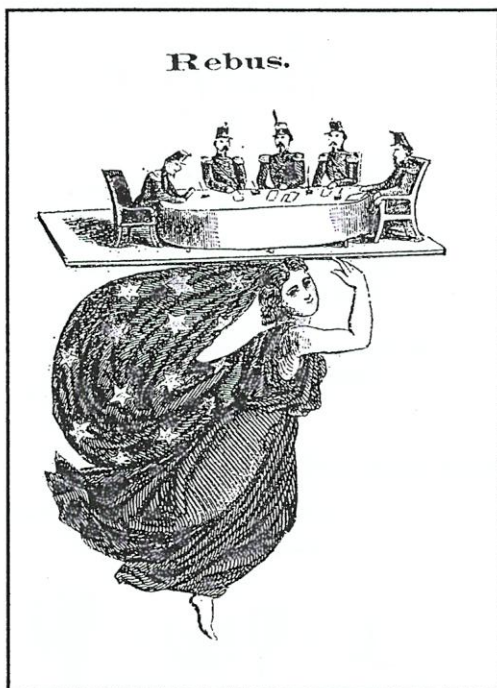
V in C è sol chio NG oca
"Vince sol chi non gioca"

Questi due rebus sono molto vicini a quelli di Leonardo, ma qui non vi è nessun elemento pittografico, mentre Leonardo cade talvolta nella pittografia. La linearità della composizione ricalca quella della scrittura e tradisce la natura linguistica del gioco.



Chiesa, Noè, ricco = "Chi è sano è ricco"

In questo rebus l'autore cerca di costruire una scena organica, almeno in apparenza (dato che al tempo di Noè le chiese non potevano esserci). Va inoltre notato che il rebus è valido nella sola prima parte ma cede alla pittografia con «ricco», che resta invariato nella prima e nella seconda lettura.



"La notte porta consiglio"

Questo ultimo esempio, invece, non è un vero rebus perché consta di elementi pittografici e simboli allegorici ma non presenta nessun gioco di parole.

Nei rebus moderni viene invece richiesto:

1. Una scena omogenea, in cui gli elementi figurativi occupino un posto naturale. L'enigma è dissimulato dalla naturalezza dell'insieme;
2. Poche lettere (o grafemi), che abbiano la duplice funzione di completare le chiavi ed attirare l'attenzione sugli stessi elementi-chiave. Meglio, se le lettere non sono necessarie. Talvolta, se non ci sono lettere, possono essere utilizzati degli asterischi che richiamano l'attenzione sempre sugli elementi chiave del rebus;
3. Una frase che sia plausibile, lineare, senza forzature e le parole che la compongono non debbano presentare nessuna identità etimologica con quelle riferite agli elementi dell'immagine.

2. I geroglifici

I geroglifici sono stati suddivisi, in base al loro valore, nelle seguenti tre classi:

Fonetici: di una consonante (segni alfabetici. Nella scrittura egizia, come nelle semitiche, le vocali non sono indicate) o di più consonanti (biconsonantiche o triconsonantiche);

Ideografici: ideogrammi propri che indicano l'oggetto con una figura stilizzata dello stesso ed a cui corrisponde una certa parola:

- ☉ «hr» (faccia)
- ☉ «r» = «ra» (sole)

Ideogrammi simbolici: ideogrammi che si riferiscono a idee astratte per mezzo di simboli convenuti:

- ☞ (scettro) per «hk» (comandare)

Un ideogramma non rappresenta quindi solo una parola ma tutte le idee che ne derivano. L'ideogramma di «città» valeva, per esempio, anche per «cittadino»

- ☞ «nw-t» (città) o «nwtj» (cittadino)

Con i geroglifici fonetici si può dire che gli egizi siano stati i veri inventori dell'alfabeto, con una "semplificazione acrofonica" degli ideogrammi, prima sillabica e poi consonantica. Gli egizi, tuttavia, non svilupparono mai una vera e propria scrittura alfabetica. Il motivo è che l'ideologia su cui si basava la loro scrittura non era "laica" e pragmatica ma, al contrario, una scrittura magico-religiosa.

3. I geroglifici nella cultura del '500

Nel 1556 l'italiano Valeriano Bolzani [1], detto Giovanni Pierio, tradusse in latino gli «Hieroglyphica, sive de Sacris Ægyptiorum literis commentarii» di Orus Apollo Niliacus [2], partendo da una traduzione in greco, opera di un certo Filippo. Il Bolzani, nella sua traduzione, trattò tutta una serie di entità naturali, artificiali, storiche e mitologiche, per dare loro un significato metafisico e costituire così un sistema di simboli che riflettesse in modo sensibile la dimensione ideale dell'iperuranio platonico. La cultura rinascimentale ha quindi interpretato in modo errato la scrittura geroglifica, vedendola esclusivamente come una scrittura per simboli allegorici.

4. L'arte delle Imprese

Nel '500 ebbe grande importanza l'arte delle Imprese, che si basava su una ipotetica riscoperta della scrittura geroglifica. Quest'arte era considerata nobile perché capace di riunire in sé letteratura (l'Anima) e arti figurative (il Corpo). Ma per la maggior parte dei trattatisti le Imprese di valore si dovevano basare su simboli allegorici e non sui giochi di parole.

La ragione di ciò si può rintracciare nel fatto che Aristotele, fonte principale di ogni trattazione sull'argomento, considerava la poesia come imitazione del reale, mimesi, quindi la scrittura tramite figure allegoriche sembrava la perfetta incarnazione di questo ideale:

Il fare impresa è parte di poesia e parte sovrana, perciò che s'è vero quello che vuole Aristotele che la poesia sia imitazione e tanto più eccellente poesia quanto più imita più cose e più cose, ne viene che l'impresa sia l'eccellentissima, potendo ogni cosa esser soggetto d'impresa ogni cosa vestirla. (citazione da Scipione Barbagli, dell'Imprese..., Venezia, F. de Franceschi, 1594, pag.38).

[1] Letterato e poeta (Belluno 1477/Padova 1560. Autodidatta, si formò una cultura eccellente e strinse relazioni con i più grandi umanisti del suo tempo.

[2] Scrittore egiziano (nativo di Nilopoli, fiorito forse negli ultimi decenni del sec. IV a. C.) che compose l'opera «Hieroglyphica» in lingua copta. Dell'opera in questione si conoscono molte edizioni posteriori, a partire dal 1567 per arrivare al 1625.

La scrittura a rebus, al contrario, era la negazione dell'ideale aristotelico: essa si basa infatti sull'equivoco linguistico e tra la raffigurazione e il contenuto non può esserci corrispondenza, ovvero mimesi.

Il rebus non rispecchia quindi, in ultima analisi, l'antica concezione del *logos*. Il *logos* è la raccolta originaria dove le cose giacciono nella loro esposizione e, così esposte, si offrono alla presenza. Nel raccoglimento del *logos* l'uomo, con la sua parola, dice (*léghei*) come le cose nella loro esposizione si danno. Nel *logos* le cose sono lasciate essere così come sono senza manipolazione (*poiéin*).

Per queste ragioni, forse, il rebus era visto più in chiave utilitaristica, come strumento di mnemotecnica e come gioco, che come espressione artistica. Nell'arte delle Imprese la scrittura a rebus era giudicata volgare. In questo senso ritengo ancor più apprezzabile il fatto che Leonardo, per quanto ci è dato di vedere nei pochi schizzi che ci sono pervenuti, realizzasse diversi giochi di parole illustrati, forse un inventario ad uso dei creatori di Imprese, ricorrendo il meno possibile alla pittura o allegoria.

5. L'arte figurativa del passato presenta l'allegoria come forma espressiva nobile e relega il rebus a forma espressiva minore, perché?

Il relativo successo del rebus — nell'accezione moderna del termine — nell'arte figurativa è connesso a diverse ragioni.

Nel rebus l'immagine vale come contrassegno fonetico e questo crea una sorta di cortocircuito, confonde le idee: attribuendo alle immagini valore fonetico, queste finiscono per non avere più la normale funzione iconica, non rappresentano più quello che sembra ma indicano un suono verbale convenzionale, diventano parte del linguaggio.

Se riconosciamo la natura categoriale, mentale, delle immagini, dobbiamo togliere ad esse il loro presunto valore oggettivo. Per questo motivo, sia il rebus che le immagini ambigue hanno avuto un successo marginale nel campo delle arti figurative.

In molte opere decorative antiche, ad esempio i mosaici romani (2), sono state ampiamente sfruttate le ambiguità percettive, ma ben pochi artisti le hanno usate al di là del loro potenziale giocoso e della loro utilità in senso decorativo.

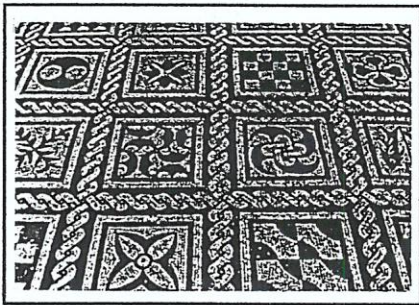


fig. 2: Mosaico pavimentale della *Domus dei Dioscuri* (Ostia antica)

Leonardo consigliava ai pittori di guardare le macchie e le crepe dei muri, le nuvole, le rocce, perché in queste forme generate dal caso la mente può immaginare cose familiari, volti, paesaggi, ecc., pervenendo così a nuove invenzioni. In questo senso, Leonardo — il cui pensiero è segnato dall'errore filosofico del conoscitivismo, tendente a ricondurre il mentale allo spirituale o al fisico, non potendo distinguere lo specifico dei tre ambiti del pensiero (mentale, psichico, fisico) — manifesta comunque in modo esemplare una notevole sensibilità al dinamismo mentale.

Giuseppe Arcimboldi [3] sembra aver preso alla lettera Leonardo ed ha creato un genere di natura morta fantastica straordinaria (fig. 3).



fig. 3: Giuseppe Arcimboldi, *L'inverno* (1563)

Più recentemente, il grafico olandese Maurits Cornelis Escher (1898/1972) ha indagato in modo estremo le possibilità creative offerte dall'ambiguità delle immagini (fig. 4).

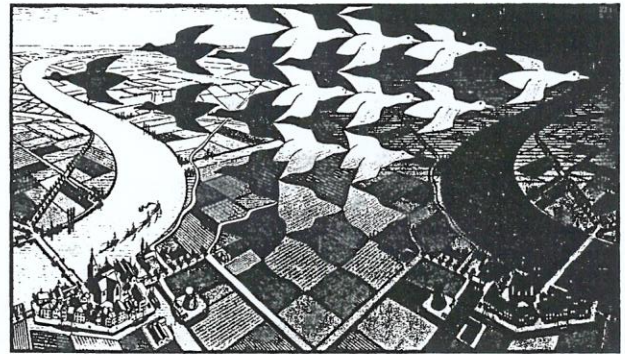


fig. 4: Escher, *Giorno e notte* (1939)

In pittura, i surrealisti Magritte [4] e Dalí [5] hanno dato molta importanza a questo genere di cose (figg. 5 e 6).

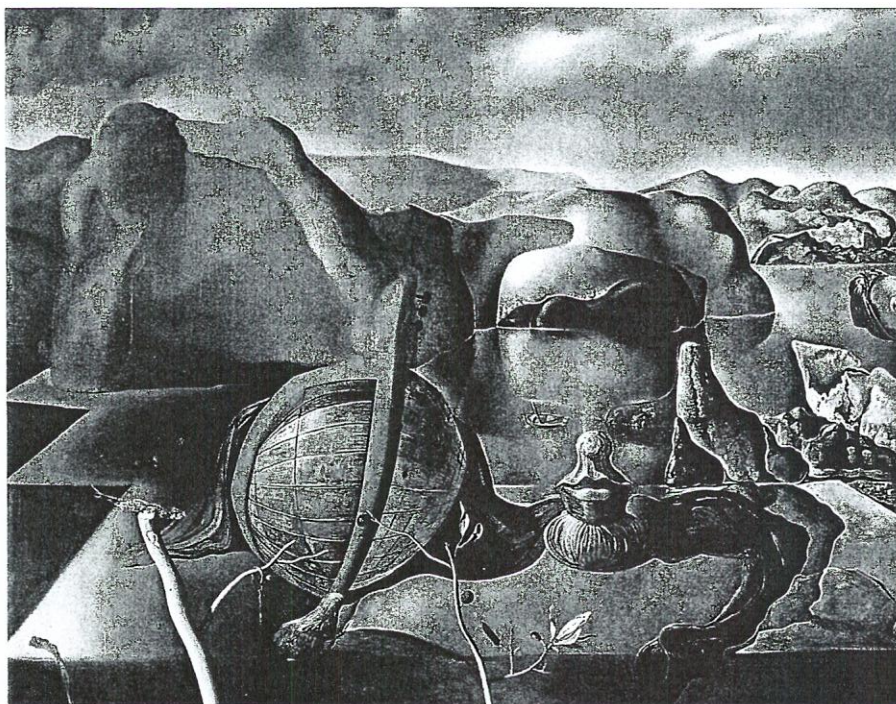


fig. 5: Magritte, *Le viol* (Lo stupro), 1935

[3] Pittore manierista (Milano, 1527/1593) famoso per i ritratti composti di fiori e frutta.

[4] René Magritte, pittore surrealista belga (1898/1967).

[5] Salvador Dalí (1904/1989) pittore spagnolo protagonista del surrealismo.



(fig.6: Dalí, *Enigma senza fine*, 1938)

Dalí, in particolare, ha lavorato sulle immagini multiple, inventando anche un metodo d'interpretazione delirante della realtà: il « Metodo paranoico-critico ».

Lo studioso e critico d'arte Robert Descharnes, nel commentare l'opera sopra riprodotta, dice: «...questa composizione è probabilmente il migliore esempio di applicazione dell'attività paranoico-critica nella sua pittura. Dalí non si limita a ricercare una doppia immagine, ma riesce ad accumulare ed a far nascere, in modo simultaneo agli uni dopo gli altri, secondo il grado di disponibilità dello spettatore, sei soggetti diversi, giustificando così il titolo di *“L'enigma senza fine”* dato al quadro ».

Il lavoro di Dalí attribuisce alle immagini multiple ed ai giochi di parole un valore rivelatore di tipo psicanalitico circa l'inconscio.

Dalí resta, perciò, un conoscitivista segnato dall'errore filosofico del raddoppio del percepito. Le immagini ambigue non rivelano qualcosa di inconscio, non mettono in evidenza una realtà interiore data, ma, al contrario, mostrano quanto la mente sia attiva e costitutiva di ciò che appare come dato. Le immagini ambigue sorgono di fatto dalla capacità di articolare in modi diversi, con l'attenzione, ciò che guardiamo.

In modo analogo il rebus scaturisce dalla capacità di organizzare il flusso sonoro del parlato e la linearità del testo scritto mediante giochi dell'attenzione, in modo da generare, da un messaggio, un altro messaggio.

La mente è attiva e creativa ed è a lei che dobbiamo le categorie con cui pensiamo e con cui possiamo agire nel mondo.

Il rebus e le figure ambigue, nella storia dell'arte e nella riflessione dei filosofi non hanno avuto il successo che si meriterebbero perché la loro comprensione porta a una visione della mente che non è quella della tradizione filosofica.

Da sempre ha fatto comodo pensare alla mente non come qualcosa di realmente attivo, bensì come la sede di tante «immagini mentali» ricevute più o meno passivamente e più o meno dall'alto, a partire da percezioni «esterne» al nostro corpo, o spirito. La parola «idea», per esempio, viene da «idein» (vedere).

Il pensiero filosofico, espressione di un bisogno di trascendenza (non a caso esso si confonde talvolta con quello religioso), ha riconosciuto nelle pitture allegoriche una manifestazione perfetta della concezione della mente come collezione di «idee».

È proprio contro questa visione della mente che ha lavorato Silvio Ceccato [6]. A mio parere, questo studioso — uno dei padri della cibernetica italiana — ha elaborato l'analisi più acuta del funzionamento della mente, riconoscendo il ruolo e l'importanza

dell'attenzione e della memoria. La mente funziona grazie a questi due organi straordinari, l'attenzione e la memoria appunto, ai quali dobbiamo le nostre categorie e la possibilità di estenderle e di articolare nella polifonia del pensiero.

Il lavoro di Ceccato mira così ad una traduzione delle categorie mentali in termini di operazioni analizzabili e riproducibili, lontano quindi dalle pastoie filosofiche che nella descrizione della mente sono condannate, da un errore di fondo, all'uso di termini metaforici, non ulteriormente analizzabili, e quindi non in grado di fornire modelli utili della mente stessa.

I rebus e le immagini ambigue mostrano in modo inequivocabile come il linguaggio nasca dall'integrazione di due dinamismi, di cui uno costitutivo delle cose nominate e l'altro costitutivo delle cose nominate. L'errore filosofico, schematicamente una confusione tra il categoriale e l'osservativo, nella supposizione che la mente sia un qualcosa che rifletta più o meno passivamente la realtà, ha ostacolato la comprensione del funzionamento della mente, generando una marea di pregiudizi e condannando il rebus e le immagini ambigue al rango subalterno di giochi senza utilità.

Nella storia dell'arte molte sono le allegorie ma quasi nessuna è un vero rebus nel senso moderno del termine.

In un ritratto del Lotto (fig. 7) abbiamo il solo rebus pittorico che io conosca. È un rebus a incastro, con l'immagine della luna con al centro le lettere CI:

LUNA + CI = LU-CI-NA «Lucina»

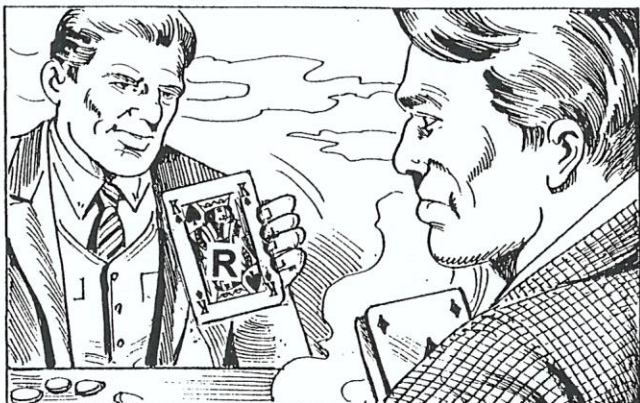
Il rebus, oltre a riferire il nome della donna ritratta fa da buon auspicio alla maternità della dama, «Lucina» è infatti anche l'appellativo della dea giunone, protettrice delle nascite.

L'ipotesi che potrebbero aver dato fastidio le lettere o le parole sulle immagini non è sostenibile, per il fatto stesso che sono tantissimi gli esempi di opere antiche che mostrano ben in vista sigle ed intere frasi. Due soli esempi: nelle catacombe romane di Commodilla una pittura murale rappresenta il volto di Cristo con ai lati della testa, da una parte una α e dall'altra una ω ; nella parte centrale dell'*Annunciazione* di Simone Martini agli Uffizi, delle lettere d'oro escono dalla bocca dell'angelo a formare l'inizio dell'annuncio. Inoltre, anche nell'arte moderna e contemporanea i caratteri della scrittura sono diventati quasi una consuetudine, hanno assunto quasi lo stesso valore formale di un oggetto o un volto umano.

[6] Di Silvio Ceccato (1914-1997) si consiglia di leggere «Il linguista inverosimile», Mursia; «Il maestro inverosimile», Bompiani 1973.

(1 - continua)

27 - Rebus 1 1 9 2 = 4 9 di Re Moro



28 - Rebus 5 4'72 = 5 7 2 4 di Falstaff



29 - Stereorebus 2 2 5 4 7 1, 4 1 1 = 7 2 1 2 6 di Gipo



30 - Stereorebus 2 6: 1 2 3 = 7 2 5 di Azimut



REBUS DIETRO LE SBARRE

Sulla scorta delle esperienze fatte organizzando (come presidente del Comitato Pensionati di Pieve Emanuele e come appassionato dell'arte di Edipo) l'annuale "Sfida alla Sfinge" (gara di enigmistica alla sua 5ª edizione), ho avuto l'idea di organizzare una analoga manifestazione, indirizzata agli ospiti della Casa di Reclusione di Milano-Opera, grande centro penitenziario alle porte del capoluogo lombardo.

Ho esposto il programma all'Assessore alla Cultura del Comune, sig.ra Lorenza Ungaro, la quale, entusiasta dell'idea, ha recepito l'istanza proposta e si è immediatamente adoperata col contattare il dr. Agazio Mellace, direttore dell'Istituto di Pena, il quale, altrettanto entusiasta della novità, ha senza indugio concesso tutte le autorizzazioni necessarie per consentire la manifestazione, chiedendo, anzi, che la stessa potesse essere estesa anche al reparto femminile della struttura.

Appena avuta l'autorizzazione, ho incominciato a preparare i giochi da proporre e (approfittando dell'amicizia che mi lega a nomi del calibro di Gianni Corvi e Franco Diotallevi) ho ottenuto che la manifestazione si fregiasse dell'autorevole marchio di prestigiose testate di enigmistica quali "Leonardo" (organo dell'Associazione Rebusisti Italiani) e "Penombra" (il più antico mensile di enigmistica classica): *Giacco* ha proposto alcuni suoi splendidi rebus mentre *Tiberino* ha preparato una gara con indovinelli del *Valletto*.

I giorni fissati per la manifestazione sono stati il 14 novembre per il Reparto maschile di "sicurezza attenuata" e il 21 novembre per il Reparto femminile.

Nelle prime ore del pomeriggio, unitamente all'Assessore, ad una funzionaria del Comune e da *Giacco*, siamo entrati nel carcere con un certo timore, dovuto al luogo per noi inconsueto. L'impatto, in verità, con una ventina di detenuti armati (!) di penne e vocabolari, è stato inizialmente un po' imbarazzante ma, col passare dei minuti e dopo un breve discorso di approccio, c'è stato il disgelo che, alla fine, ha quasi rischiato di travolgere tutti i presenti: noi, per il privilegio concessoci; i detenuti, per l'attenzione dimostrata loro. In definitiva, un'esperienza che supera qualsiasi ten-

tativo di immaginazione. Tra i più convinti assertori della positività dell'iniziativa lo stesso Direttore, che ci ha ringraziato per aver portato, con l'enigmistica, una ventata di serenità tra le sbarre.

Per quanto riguarda la gara vera è propria, complimenti al vincitore Gennaro Ciccarelli, un sagace napoletano. Al secondo e terzo posto, rispettivamente, Antonino Bertolino e Giuseppe Di Sabato.

Forti di questa bellissima esperienza, il mercoledì successivo, ci siamo ritrovati ai cancelli di Opera, pronti a portare cruciverba, rebus e indovinelli nel reparto femminile. Superato di nuovo il reciproco imbarazzo iniziale, la gara si è svolta in un clima di allegria cameratesca, senza nulla di forzato e di artificioso, a testimonianza della bontà dell'iniziativa che, per la sua peculiarità, ha saputo coinvolgere ben diciotto concorrenti: numero davvero inusitato (a detta del direttore), vista la maggiore ritrosia contraddistinguente le ospiti nei confronti del mondo esterno.

La palma della migliore solutrice è andata a Danila D'Avenia, seguita da Angela Pomati e Katia Re che, assieme a tutte le altre, hanno sinceramente ringraziato chi aveva prestato loro attenzione con il promuovere una manifestazione tanto singolare ed inusitata.

Anche la stampa si è interessata in modo particolare all'avvenimento. I quotidiani "Il Giorno" del 20 novembre e "Il Corriere della Sera" del 21 novembre hanno pubblicato al riguardo articoli a due e a tre colonne. Inoltre, si sono aggiunte alcune interviste radiofoniche (una, con il programma "Caterpillar" di RAI 2).

Ci piace ricordare queste parole conclusive del Direttore del carcere: «L'iniziativa è stata molto importante in quanto, oltre ad un momento di svago, è stata anche un'occasione per rompere l'isolamento con il mondo esterno».

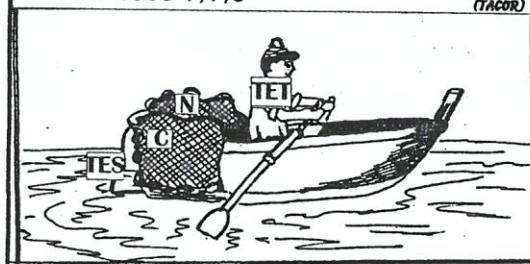
Terminiamo con l'affermare, con una punta di orgoglio, di essere stati i primi in Italia (non ci risulta che siano state mai intraprese iniziative simili) a portare l'enigmistica nelle carceri e con il ringraziare la Corrado Tedeschi di Firenze e le riviste "Penombra" e "Leonardo" per avere offerto alcuni abbonamenti delle stesse destinati ai vincitori delle gare.

Corrado Taiuti

Rebus (Frasi: 3, 1, 4, 2, 5)



Rebus: frase 9,9,8



n.	Concorrente	Cruciverba	Rebus	Giochi Parole	Totale Punti	CLASSIFICA
1	Bernardi Gabriele	604	300	330	1.234	4°
2	Manfrin Roberto	600	0	0	600	16°
3	Mattioni Roberto	613	0	0	613	15°
4	Dossena Roberto	313	400	345	1.058	12°
5	Miriadi Antonio	217	400	340	957	14°
6	Dell'Oglio Mauro	330	400	345	1.075	11°
7	Di Sabato Giuseppe	522	400	340	1.262	Terzo
8	Durelli Renato	337	400	250	987	13°
9	Spanu Federico	436	400	295	1.131	9°
10	Bertolino Antonino	618	400	295	1.313	Secondo
11	Ciccarelli Gennaro	625	400	335	1.360	PRIMO
12	Di Matteo Angelo	623	400	140	1.163	7°
13	Sanità Donato	246	100	50	396	17°
14	De Masi Giuseppe	200	0	0	200	19°
15	Battistoni Edoardo	268	0	5	273	18°
16	Frangi Roberto	462	400	345	1.207	5°
17	Maso Pietro	458	400	325	1.183	6°
18	Fumagalli Alessandro	463	400	265	1.128	10°
19	Verra Giacinto	437	400	325	1.162	8°

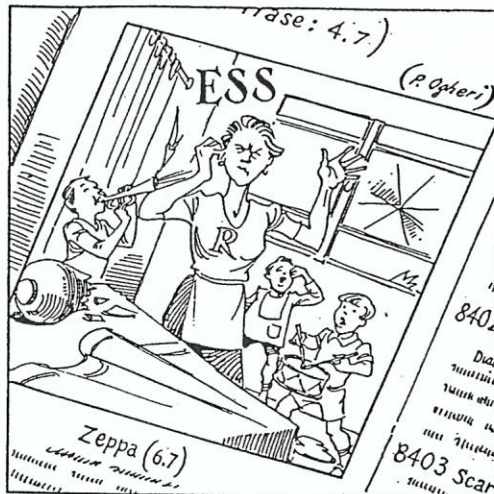
n.	Concorrenti	Cruciverba	Rebus	Giochi Parole	Totale Punti	CLASSIFICA
1	Moraca Elena	211	300	266	777	12°
2	Pomati Angela	746	300	280	1.326	Seconda
3	Belloni Marina	283	300	340	923	10°
4	Cipriano Flora	215	90	0	215	18°
5	Lagos Beatrice	291	0	0	291	17°
6	Vadori Rolanda	678	300	300	1.278	4°
7	Manisco Franca	593	300	290	1.183	6°
8	Re Katia	689	300	300	1.289	Terza
9	D'Avenia Danila	815	300	300	1.415	PRIMA
10	Nannolo Anna	774	0	0	774	13°
11	Poli Anna	446	0	0	446	14°
12	Goldaniga Lisa	641	300	280	1.221	5°
13	Veruani Irma	333	300	310	943	9°
14	Perova Michela	542	300	310	1.142	7°
15	Pelizzola Elena	474	300	340	1.114	8°
16	Kerimosca Sema	285	300	310	895	11°
17	Borsa Susanna	150	0	200	350	15°
18	Puglia Santa	135	0	160	295	16°

Rebus a... ripetizione

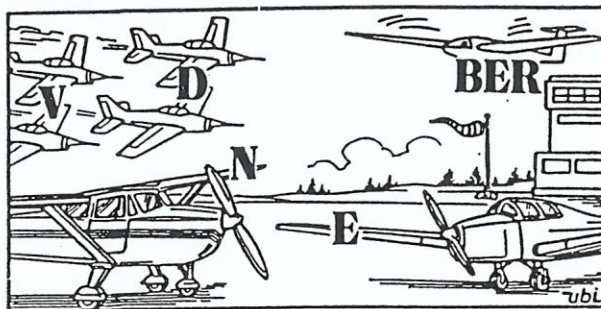
“Repetita iuvant” recita l’ormai abusato proverbio, talmente trito e ritrito da essere divenuto esso stesso il migliore esempio del “dèjà entendu” di cui vorrebbe invano alleviare la noia. Copiare, fotocopiare, clonare sono verbi dalla connotazione inevitabilmente negativa che fanno pensare al riciclaggio (o al furto) di idee, alla mancanza di fantasia e novità, alla violazione dell’individualità. Le maestre dei miei tempi bacchettavano non solo chi fraudolentemente riproduceva il compito del compagno, ma anche chi pigramente riutilizzava, in un testo, a poche righe di distanza, la stessa identica parola. Hanno fatto la fortuna di Aldo Gabrielli. E dire che la ripetizione è l’essenza della composizione musicale e del fraseggio poetico, dove battute, ritornelli, rime e strofe scandiscono la naturale ritmicità dell’esistenza. Il sogno della scienza (vera e falsa) è da sempre la conquista delle regolarità del cosmo (il termine non a caso significa “armonia”): la storia della fisica va dal moto perpetuo alla supersimmetria, passando per la ricerca del pendolo perfetto. «Somiglia alla tua vita/la vita del pastore» scrive Giacomo Leopardi, e i versi accarezzano la mente col grazioso ondeggiare di un’altalena; «Amor che a nullo amato amar perdona» scrive Dante, e in un attimo si coglie la subitanea azione-reazione di uno slancio del cuore.

“ON Eros, amansi ON, E = Onerosa mansione”: questo piccolo capolavoro di Marchal, vincitore del concorso “Rebus è donna”, è innanzitutto bello perché eufonico, una splendida sintesi di coerenza ed armonia, grazie a quell’ON ripetuto che stringe il gioco nella forza avvolgente di un abbraccio. La ripresa del gruppo di lettere non è solo un pregio tecnico, che assicura il tanto sospirato risparmio di grafemi: essa esalta il rebus come mezzo di rappresentazione della realtà, dotato di un proprio codice linguistico. “ON” non è solo un’etichetta fuggacemente

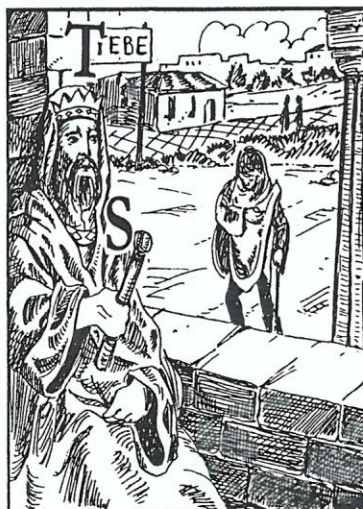
Rebus



Rebus



Rebus



appiccicata ad un soggetto, un espediente per inserire in una frase le lettere mancanti: è, invece, il nome convenzionale che l’autore assegna al personaggio per raccontarne la storia. È innegabile, infatti, che il rebus di Marchal è il condensato di un poema, che, nelle sue parti, rispecchia la struttura esposizione/azione: all’inizio viene presentato il protagonista, di cui poi si descrivono le gesta. A questo schema classico si rifà anche Triton, nel suo magistrale “ESS è rebus: in ESS manca pace = Essere businessman capace”, una mirabile prova di concisione espressiva, dove, in più, “ESS” svolge il doppio ruolo di soggetto e complemento di luogo. I grafemi ripetuti diventano due nel gioco di Orofilo “su C c’è S: S odia N, N ama G nani = Successo di Anna Magnani”, dall’incredibile sviluppo narrativo. Lo stupore aumenta quando ci si accorge che, nella ripetizione, ognuno di questi rebus presenta una diversa simmetria, secondo i canoni delle figure retoriche classiche: testa-coda (chiasmo) il primo, testa-testa (anafora) il secondo, coda-testa (chiasmo) il terzo, nel quale, la coppia “odia/ama” realizza un’ulteriore specularità di concetti.

Al caso mancante, coda-coda (epifora) abbondantemente provvede Pasticca con “V ali; D ali; N E ali; BER aleggiante = Valida linea liberaleggiante”. Qui la ripetizione non riguarda le lettere, ma le chiavi, statiche e dinamiche, ed è realizzata in una maniera tale da creare la massima omogeneità possibile, nella prima lettura e nell’illustrazione: un aspetto di indubitabile valore estetico.

In questo panorama, il rebus “in T è re S: S Edipo, ch’è li re = Interesse di poche lire” della sottoscritta arriva in ritardo, senza poter dire nulla di nuovo. Non a caso la sua autrice lo destina ad un modulo solutori congressuale.

Margherita Barile

IL REBUS AI GIOCHI SFORZESCHI 2001

Dal 6 al 9 dicembre 2001 si sono svolti presso il "Palazzo delle Stelline" di Milano l'annuale manifestazione "Giochi Sforzeschi" (Italian Mind Sports Olympiad).

Premesso che il gioco è la prima attività manifestantesi nell'uomo ed il primo mezzo di apprendimento in quanto, attraverso il gioco, non solo si può allenare il cervello ma si apprendono delle regole che sono poi indispensabili nella vita, lo scopo della manifestazione è quello di promuovere il gioco e come svago e come "sport della mente" che in maniera coinvolgente e divertente stimola la memoria, il ragionamento e l'approfondimento.

Decine e decine i giochi presenti alla manifestazione, ne nominiamo il primo e l'ultimo dall'elenco in ordine alfabetico: Abalone (conosciuto anche come "Il gioco dello spintone"); Zenix (l'ultimo nato tra i giochi da tavolo di strategia).

Anche l'Associazione Rebussistica Italiana era presente all'evento milanese. Oltre ad una "Gara solutori rebus" (modulo con 12 rebus di Giaco), ad una "Gara di composizione rebus" (doveva essere realizzato un rebus prendendo lo spunto dal disegno della locandina dei Giochi Sforzeschi) l'ARI ha allestito una esposizione (curata dall'infaticabile *Giaco* e dal titolo "Antologia di Rebus") di 20 rebus su opere d'arte di altrettanti autori tra i più conosciuti.

La presenza dell'ARI alla manifestazione è stata una presenza significativa e apprezzata dai molti visitatori interessati al nostro hobby.

Non possiamo, inoltre, non ringraziare l'amico Devon Maggi (Presidente dello "Scrabble Club Milano") per la disponibilità e la fattiva collaborazione nei confronti dell'ARI.

*

Gara solutori rebus:

1. Corrado Taiuti di Pieve Emanuele (MI)
2. Giorgio Dendi di Trieste
3. Roberto Portaluri di Varese
4. Edgardo Bellini di Napoli

Gara di composizione rebus:

1. Corrado Taiuti di Pieve Emanuele (MI)
2. Pier Paolo Patella di Milano
3. Carla Maria Morisi di Codogno (MI)

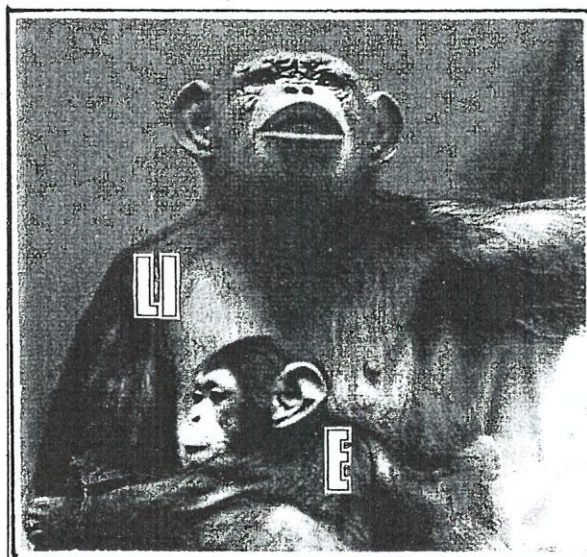
*

Riportiamo a fianco alcuni rebus di *Giaco* facenti parte del modulo che l'ARI presentato alla manifestazione.

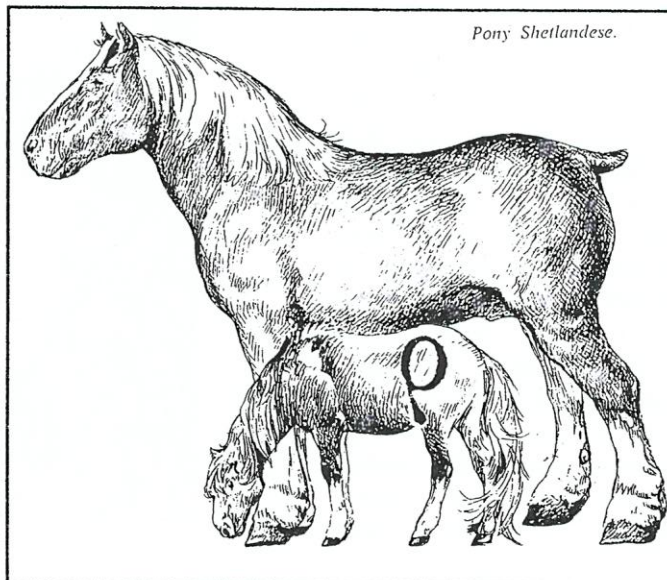
$$(2 \ 5 \ 1 : 4 \ 1 \ 5) = 9 \ 3 \ 6$$



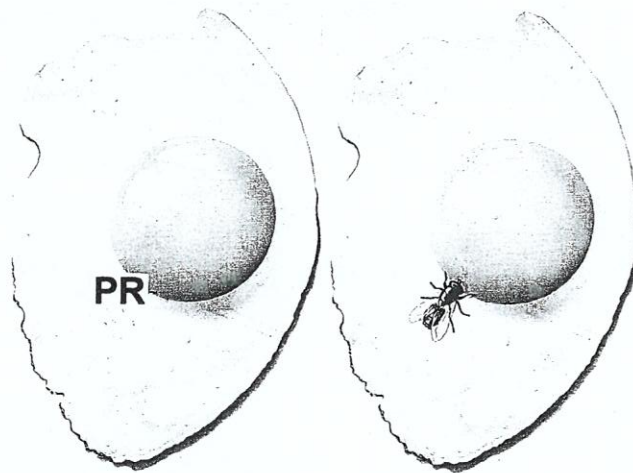
$$(1 \ 2 \ 3 \ 1 \ 3 \ 4) = 7 \ 7$$



$$(4 \ 1 \ 4 \ 2) = 7 \ 1 \ 3$$



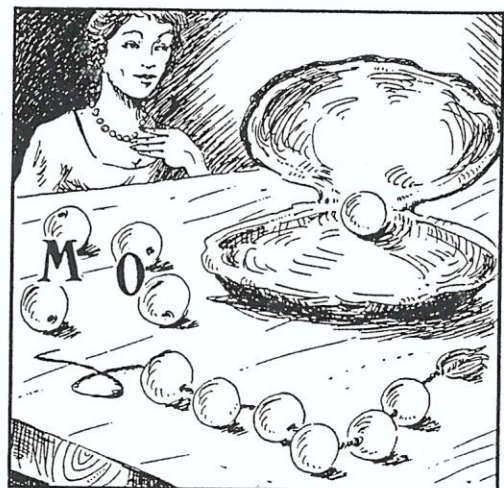
31 - Rebus 2 1 5 7 = 8 1'6 di Saclà



32 - Rebus 2 5: 3 3 1 1 1 = 7 9
di Tacor dis. di L. Buffolente



33 - Rebus 1 1 5 5 7 = 7 3 2 7
di Bardo dis. dell'autore



34 - Rebus 5 2 1 1? 1, 1 1, 2 3 2? 2! = 10 7 4
di Pipino il Breve dis. di F. Pagliarulo



35 - Rebus 1 1, 4 (3 3) 3 2 8 = 8 4 13
di Brunos dis. di F. Pagliarulo



Le sorprese in libreria non finiscono mai: si va dal libro "Voglio essere massone", autore Federico Mavi (ma né lo scrivente, né l'enigmista genovese sono coinvolti) edito da Guida-Eurobook, fino ai romanzi gialli dell'ispettore Rebus di Ian Rankin editi da Longanesi.

Un altro genere di sorpresa o, per meglio dire, di attenzione filologica è nell'analizzare come il lemma "rebus" sia mutato nel corso degli anni. Prendiamo in libreria un recente Zanichelli (edizione 2001) e cerchiamo di reperire altrove uno Zanichelli d'annata di cinquant'anni fa e anche un vocabolario dei primi del novecento.

Facile da dirsi, meno facile da fare: comunque, da polverosi scaffali spuntano fuori il Premoli (vocabolario del 1909-1912) e l'edizione 1950 dello Zanichelli, che se non è di cinquant'anni fa esatti, si colloca comunque in tale intorno temporale.

La tentazione di saltare subito alla voce "rebus" in versione ora del nuovo, ora del vecchio millennio c'è, è innegabile. Però non guasta inquadrare la materia nel suo ambito naturale, ovvero prima del rebus volgare l'attenzione al lemma "enigmistica".

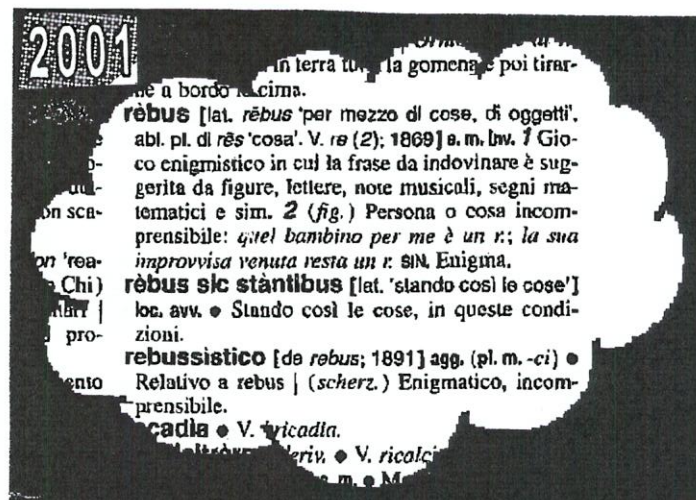
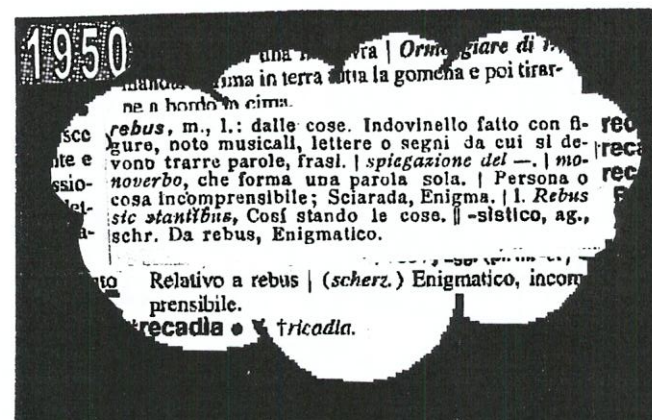
"enigmistica" oppure "enimmistica" oppure... nulla!

Nulla, se sfogliamo il Premoli del 1909 e lo Zingarelli del 1950.

(credeteci: non è nascosto sotto la polvere il lemma "Enigmistica" o, in grafia alternativa, "enimmistica". Molto più semplicemente è assente. C'è però, nel Premoli, "enigma, enigma; enigmatico, enimmatico" e nello Zingarelli solo "giochi di parole" sotto "parola").

Lo Zingarelli moderno, invece, riporta i lemmi "enigmistica" e "enimmistica" come: "arte di inventare o risolvere giochi enigmistici, quali indovinelli, rebus, sciarade, anagrammi".

Passiamo ad esaminare l'evoluzione nel tempo di "rebus":



Tralasciando quella del 1909, le ultime due lemmizzazioni di "rebus" non differiscono di molto: le note musicali sembrano un tratto così distintivo (del resto come negare la loro diffusa presenza sulle pagine delle riviste popolari?) da colpire l'estensore della voce 1950 così come della voce 2001.

Naturalmente, oltre alle note, vengono citate le fondamentali lettere e le figure, nonché i segni (segni tout court nel 1950, "segni matematici e simili" nel 2001).

Per i più giovani

Per i più giovani c'è un dizionario ad hoc, "IL PRIMO ZINGARELLI", che non solo riporta il lemma "rebus" ma, addirittura, mostra due esempi illustrati.

Peccato per quel rebus di Grafos (un autore che da anni compare su molte riviste di enigmistica popolare)

Sole N; nidi S C; orsi ACCA; DE mici = Solenni discorsi accademici

che è datato 1960, epoca nella quale il misto di lettura alfabetica e fonetica (H) era accettato, ma adesso non lo è più.

Più sensibile la differenza nell'aggettivo "rebusistico", che nel 1950 era necessariamente un termine scherzoso, mentre mezzo secolo dopo può, sì, avere ancora valenza scherzosa come "enigmatico, incomprensibile", ma può essere usato con intento rigoroso, senza sfumature scherzose, nell'accezione di "relativo a rebus".

Federico Mussano

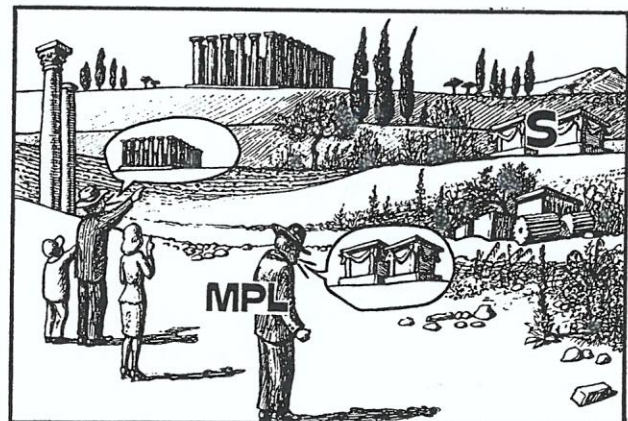
36 - Rebus 3 2 6 1 8 2 = 11 5 1'5
di Piervi dis. dell'autore



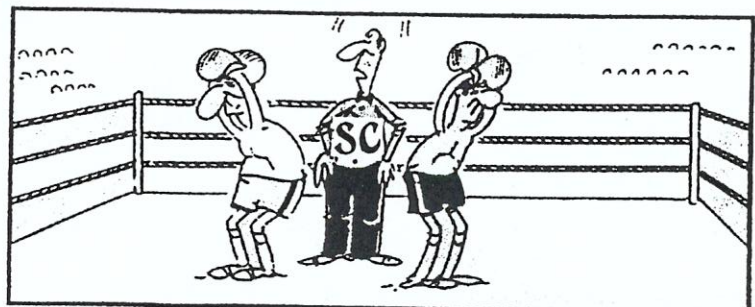
37 - Stereorebus 1 6 2 5 1 1 = 7 9
di Azimut dis. di F. Pagliarulo



38 - Rebus 3 2 1 2 3 «3» 4, 1 3 = 5 9 2 6
di Oris dis. dell'autore



39 - Rebus 3 4 2 1 = 5 5 di Piervi



Come ti erudisco il pupo in... internet

Ai più giovani dei nostri lettori il "Come ti erudisco il pupo" sicuramente non potrà ricordare niente, in quanto (beati loro!) non erano ancora nati quando noi di una certa età, sfogliando le pagine del "Travaso", famoso settimanale umoristico di alcuni decenni fa, ci dilettevamo a leggere una rubrica con questo titolo. Titolo che pochi giorni fa ci è ritornato alla mente mentre, navigando a zigzag nella rete (telematica) a caccia di rebus, abbiamo catturato nella rete (da pescatore) un pesce pregiato e due alquanto scadenti, degni di essere soltanto ributtati a mare.

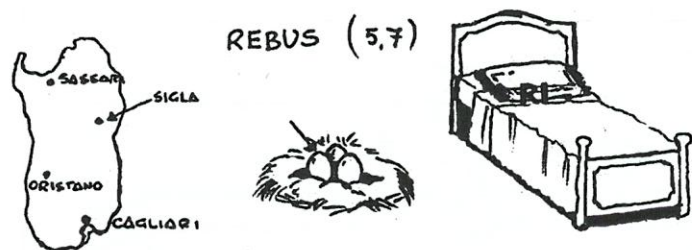
In proposito, è da credere che, se i primi rudimenti di qualsiasi disciplina — in questo caso, quella del rebus — vengono portati in modo errato, il fruitore, senza accorgersene, avanzerà per una strada sbagliata e sarà molto difficile che, nel suo andare, potrà accorgersi degli errori commessi e di quelli che sicuramente commetterà, senza sua colpa ma per quella dei suoi insegnanti.

Nel sito www.vivacemente.it troviamo, nella sezione *acutamente*, alcuni rebus destinati ai bambini.



Due di questi cadono nell'errore classico in cui incappano coloro che creano un rebus senza conoscerne le più elementari regole di composizione, e una di queste è che *nessuna parola della frase risolutiva può comparire tal quale anche nella prima lettura*. Nel rebus con frase risolutiva "Occhiali da sole" il "sole" compare anche nel disegno; mentre nel rebus con frase risolutiva "Ruota di scorta" la "ruota" fa la sua comparsa in prima lettura.

Il secondo pesce rigettato a mare è un rebus pescato nel sito www.itis.mn.it. Nelle pagine relative al giornalino scolastico "Fermitutti" dell'Istituto Tecnico Industriale "E.Fermi" di Mantova abbiamo trovato questo rebus:

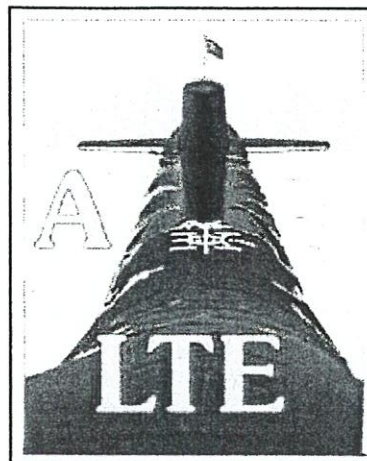


Il gioco, creato da un certo Marco, con soluzione "Nuovi lettori", non è in verità alla stregua dei precedenti in quanto l'unico errore tecnico (che potrebbe anche essere accettato per un autore alle prime armi) è che uno solo dei tre oggetti è indicato da lettere. Ma l'errore macroscopico si trova nella frase di prima lettura "NU + ovi + letto RI": vorremmo chie-

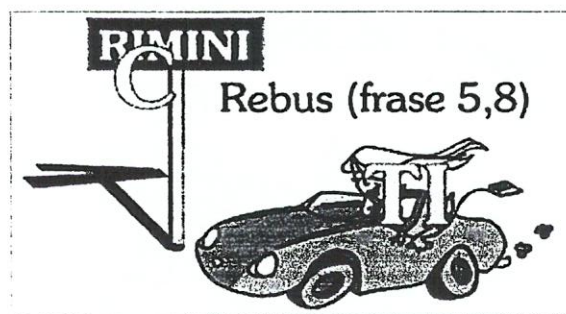
dere a Marco se abbia mai visto una gallina fare degli ovi!

Abbiamo lasciato per noi l'unico pesce pregiato pescato. Nel sito www.coopne.it (Supermercati COOP Nordest), nelle pagine "Gioca con coop" compaiono anche dei rebus — con frasi risolutive tutte attinenti ai vari settori merceologici del commercio — tecnicamente precisi e con una grafica moderna e accattivante.

Ne riportiamo tre:



A mare: n'esce LTE = Amarene scelte



C, al mare, là, TI va = Calma relativa



l'etto di salame di C, A = Letto di sala medica

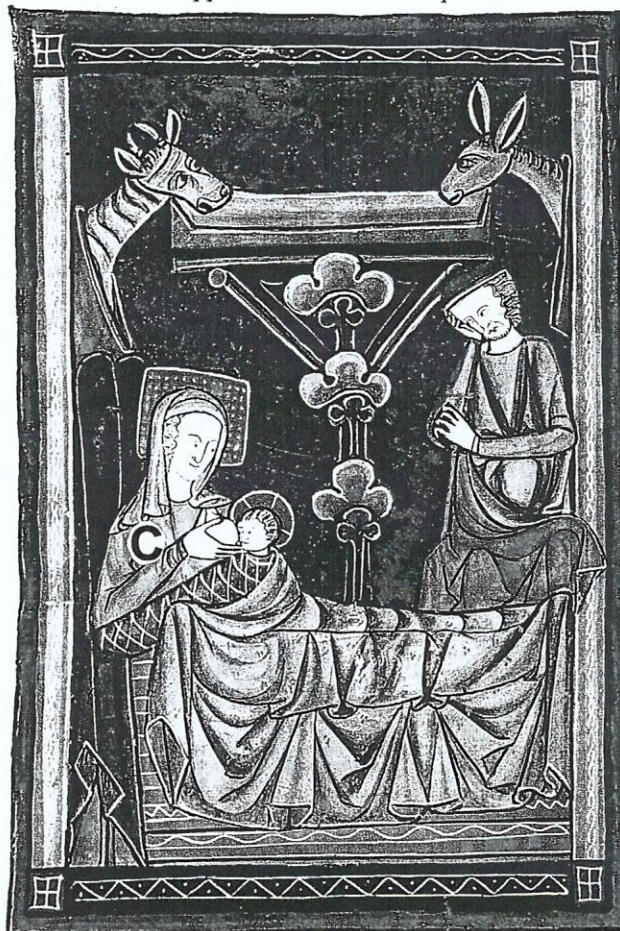
Dagli esempi proposti non possiamo non riconoscere la mano di un valido "confezionatore" di rebus, ma ciò solo nel caso che questi non sia già un autore che faccia parte del nostro mondo, in quanto, se invece così fosse, dovremmo bollarlo, effettuata una ricerca sui "Medameo", con l'epiteto di plagiatario.

Franco Ditallevi

40 - Rebus a cambio 6 3 4 = 6 7 di Federico



41 - Rebus a zeppa 5 7 = 6 3 4 di Pipino il Breve



42 - Rebus a scarto 2 5 6 = 3 5 2 2 di Ilion



VII CAMPIONATO ITALIANO DI GIOCHI DI PAROLE

— MARCO LORENZI DI FIRENZE IL VINCITORE —

Sabato e domenica 17 e 18 novembre 2001, presso l'Hotel Garden Rosen a Marano di Napoli si è svolto il VII campionato Italiano di Giochi di Parole.

Hanno partecipato alla manifestazione, organizzata in modo egregio dall'esperto Edgardo Bellini (campione uscente), 21 candidati alla palma del miglior Giocatore di Giochi di Parole del 2001, venuti a Napoli da alcune città, sia del nord che del sud Italia.

I concorrenti si sono dovuti cimentare in dieci gare: anagrammi e dintorni, enigmistica e rebus, gioco delle consonanti, paroliere, muccaccia alle parole, vocabolando, verba volant, paroliamo, abaco zuzzurellone, scrabble.

Marco Lorenzi di Firenze si è aggiudicato il titolo con un totale di 863 punti, battendo un altro fiorentino, Michele Comerci che ha ottenuto anch'esso punti 863, ma con un primo ed un secondo posto parziali contro un 1 posto e 3 secondi posti del vincitore).

Per quanto riguarda la gara "enigmistica + rebus" — L'ARI, Associazione Rebussistica Italiana aveva preparato una gara di risoluzione di rebus curata da Tiberino — vincitore è risultato Ermanno Romano di Napoli, con 100 punti; a seguire: Michele Comerci di Firenze, con 94 punti; Giuseppe Baù di Venezia, con 90 punti; Daniela Dinale di Roma, con 87 punti; Luciano Bassetti di Roma, con 84 punti; Stefano Leone di Napoli, con 82 punti; Rino D'Ambrosio di Roma, con 80 punti; Paolo Calabrò di Napoli, con 78 punti; e ancora a seguire, con punteggi decrescenti: Borgnino di Napoli, Lorenzi di Firenze, Rossi di Napoli, Torzoni di Firenze, Zaccariotto di Padova, Plebani di Firenze, Morisi di Codogno, Perrella di Roma, Fornario di Napoli.

I primi tre classificati della gara dei rebus hanno ricevuto tre Targhe messe in palio dall'ARI e consegnate dal segretario della nostra associazione.

Al termine delle gare ci si è dati tutti appuntamento a Firenze per il 2002 (il regolamento prevede che il vincitore sia l'organizzatore della successiva edizione del Campionato) con l'augurio di una maggiore partecipazione di concorrenti.

Classifica Generale, fino all'ottava posizione:

1. Marco Lorenzi di Firenze (p. 863)
2. Michele Comerci di Firenze (p. 863)
3. Daniela Dinale di Roma (p. 848)
4. Ermanno Romano di Napoli (p. 835)
5. Claudio Borgnino di Napoli (p. 826)
6. Luciano Bassetti di Roma (p. 817)
7. Stefano Torzoni di Firenze (p. 797)
8. Stefania Perrella di Roma (p. 754)

COMUNICATO B.E.I.

N. 1/2002

Completati finalmente i... "traslochi infiniti", la B.E.I. sta gradualmente recuperando la piena funzionalità; i ritrovi mensili a Modena riprenderanno con la prossima primavera nella nuova accogliente sede di Via Emilia Ovest 707.

Chiediamo a tutti gli enigmisti di sostenere la loro Biblioteca Centrale versando la quota annuale di 13 euro sul c.c.p. 415414 intestato a "Associazione G. Panini, via Giardini 160, Modena", oppure facendo avere l'importo (...ed eventuali contributi extra) a Pippo (Giuseppe Riva, viale Taormina 17/c, 41040 Sassuolo (MO)).

GRUPPO

"DUCA BORSO - FRA RISTORO"

SIMPOSIO

TIBERINO-VESUVIANO 2002

Il Simposio è per domenica 12 maggio 2002, a partire dalle ore 11, presso il complesso agrituristico "Villa Matilde" (Strada Statale Domitiana, Celole CE - 0823932088, fax 0823932134 - Email vmatilde@sessa.peoples.it)

Il prezzo del pranzo è di 27 euro. Chi desiderasse pernottare la sera del sabato 11 maggio (41 euro, inclusa la 1ª colazione, a persona) può mettersi direttamente in contatto con "Villa Matilde".

Inviare l'adesione (con cortese sollecitudine) a Ilion: 0823709189; Tiberino:tel/fax 067827789 email: tiberinof@hotmail.com

Per l'occasione, viene bandito un concorso autori sul tema "Il vino in tutti i suoi molteplici aspetti" (Possono, all'occorrenza, essere eventualmente utilizzati i nomi dei seguenti vini prodotti dall'azienda "Villa Matilde": Falerno, Cecubo, Il Novello, Poggio delle More, Aglianico, Piedirosso)

Possono essere inviati poetici, brevi, crittografie (o giochi crittografici), rebus. Il tema proposto deve essere, per i giochi in versi, in senso apparente; per le crittografie, nell'esposto e/o in prima lettura; per i rebus, in prima lettura. Ogni concorrente potrà inviare, a mezzo posta prioritaria, un massimo di quattro giochi (uno per ciascuna delle quattro sezioni), entro il 25 aprile 2002 a: Nicola Aurilio - 81030 Casale di Carinola (CE)

I giochi inviati rimarranno di proprietà degli autori.

ILION - TIBERINO

NAMEO

Il NAMEO non è solo... "Nameo". Infatti nel CD sono registrati la versione 2.2 del programma "Enilab" di Hammer ed i tre "Opuscoli BEI", sinora usciti, col relativo programma di lettura Acrobat Reader.

Solutori

	n.1	n.2	n.3	n.4	Tot.	n.lotto
Aurilio Nicola	22	47	39	24	132	1/5
Becucci Gianfranco	22	47	39	24	132	6/10
Brogno Diego	22	47	39	24	132	11/15
D'Ambrosio Rino	22	47	39	24	132	16/20
Ghironzi Evelino	22	47	39	24	132	21/25
Granata Vincenzo	22	47	39	24	132	26/30
Mazzeo Giuseppe	22	47	39	24	132	31/35
Micheli Giovanni	22	47	39	24	132	36/40
Micucci Giovanni	22	47	39	24	132	41/45
Monti Omar	22	47	39	24	132	46/50
Pignattai Luigi	22	47	39	24	132	51/55
Raco Francesco	22	47	39	24	132	56/60
Ravecca Luana	22	47	39	24	132	61/65
Romano Ermanno	22	47	39	24	132	66/70
Rotundo Marcello	22	47	39	24	132	71/75
Rovella Fabio	22	47	39	24	132	76/80
Zanaboni Achille	22	47	39	24	132	81/85
Gasparoni Luigi	22	46	39	24	131	1/3
Lisi Gino	21	47	39	24	131	4/6
Mosconi Maurizio	22	47	38	24	131	7/9
Rinaldi Andrea	22	47	39	23	131	10/12
Bosia Marik	22	47	39	22	130	13/15
Dessy Gentile	21	45	39	24	129	16/18
Maestrini Paolo	22	46	37	24	129	19/21
Melis Franco	21	45	39	24	129	22/24
Negro Nicola	21	45	39	24	129	25/27
Baracchi Andrea	22	47	35	24	128	28/30
Carpani Vincenzo	22	46	37	23	128	31/33
Zullino Vincenzo	22	45	39	22	128	34/36
Licitra Anna Maria	22	47	36	22	127	37/39
Stramaccia Siro	22	47	34	24	127	40/42
Trossarelli Paola	21	46	36	24	127	43/45
Vittone Torello Piera	21	45	37	22	125	46/48
Taiuti Corrado	20	45	33	23	121	49/51
Bertolotto Franco	18	45	32	24	119	52/54
Bonomi Edda	20	45	37	17	119	55/57
Oss Armida	20	45	37	17	119	58/60
Quintini Rita	21	45	22	24	112	61/63
Barbujani Giorgio	22	36	35	18	111	64/66
Viezzoli Alan	17	34	28	23	102	67/69
Bellini Stefano	20	40	24	15	99	70/72
Fausti Franco	18	36	27	13	94	73/75
Di Fabio Nicola	22	34	8	12	76	76/78
Marzullo Giuseppe	-	-	39	24	63	79/81
Silvestri S.	13	-	-	-	13	82/84

SOLUZIONI del n. 4/2001

- 1 PRO gettò con T e M Platone L lo zio = Progetto contemplato nell'ozio
 - 2 losco M pensò (presso Rio V) a scolare = Lo scompenso pressorio vascolare
 - 3 s'accodi T: E l'aiuta = sacco di tela iuta
 - 4 B à sia tomi che nato = Basi atomiche N.A.T.O.
 - 5 CU par abbia dubbio? Sì = Cupa rabbia d'ubbiosi
 - 6 S tragedia latina (S costa) = Strage di alati nascosta
 - 7 in S (è naturale) van T in A = Insenatura levantina
 - 8 mani ed ali E N à TI = Manie d'alienati
 - 9 D OM à da dir: I serva! = Domanda di riserva
 - 10 Le ali à MI: che voli! TI v'è = Leali amiche volitive
 - 11 par che G giochi U SO = Parcheggio chiuso
 - 12 visi R? otto mani = Visir ottomani
 - 13 E RE dita remanti = Ereditare manti
 - 14 par C odiare sé = Parco di Arese
 - 15 con tante dita N gente = Contante di tangente
 - 16 G in natura v'è, LO c'è, A? ma no! = Ginnatura veloce a mano
 - 17 C, a pezzi, e recan di D E = Capezziere candide
 - 18 in C à P su L ardenti F A L? sì = Incapsular denti falsi
 - 19 C or reggerà piuma NI! = Corregger a più mani
 - 20 al lume d'A con C I A tura = Allume da conciatura
 - 21 contratta R e S con TI = Contrattare sconti
 - 22 son a Teano: T re da M è = Sonate a Notre-Dame
 - 23 AK A bulbi, N L A dentro vasi = A Kabul Bin Laden trovati?
 - 24 GU ardì: a NO attentò = Guardiano attento
- Rebus di copertina:*
in I zia TI vede CI sei nasse: MB le à = Iniziative decise in assemblea.

Ermanno Romano e Alan Viezzoli vincitori del Campionato solutori 2001

A ciascun solutore sono stati assegnati rispettivamente cinque numeri per i solutori totali (che sono stati 17) e tre numeri per i solutori parziali (che sono stati 28).

Come in precedenza stabilito, per l'estrazione ci si è valse del numero 68, 1° estratto sulla ruota di Milano del 29/12/2001.

La premiazione al Convegno Rebus di Firenze.

FELICE ANNO 2002

A TUTTI GLI AMICI

REBUSSISTI

Inviare le soluzioni (per posta, fax, e mail) entro il 30 marzo 2002
a Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA
Fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

XXIII Convegno Rebus A.R.I. 2002

Concorso "Giancarlo Brighenti"



disegno della Brighella

Direttore responsabile

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione

Massimo Cabelassi (McAbe)

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

*

Collaboratori di questo numero

Adelchi (Antonio De Marchi)

Anna (Anna Tucciarelli)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Atlante (Massimo Malaguti)

Azimut (Luca Montini)

Bartezzaghi Stefano

Brunos (Sebastiano Bruno)

Diotallevi Franco

Falstaff (Luigi Marinelli)

Federico (Federico Mussano)

Fiocchi Rosa (I. Fiocchi/F. Rosa)

Gambini Stefano

Ghilardi Attilio

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Hertog (Lamberto Gasperoni)

Ilion (Nicola Aurilio)

Il Nettuno (Andrea Maurizzi)

Il Peloritano (Filiberto Romanetti)

L'Assiro (Siro Stramaccia)

L'Esule (Cesare Ciasullo)

Mavi (Marina Vittone)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Orofilo (Franco Bosio)

Piervi (Pier Vittorio Certano)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Re Moro (Salvatore Costa)

Rive Gauche (Andrea Ciocci)

Saclà (Claudio Cesa)

Sin & Sio (Silvio Sinesio)

Snoopy (Enrico Parodi)

Tacor (Corrado Taiuti)

Triton (Marco Giuliani)

Disegni originali di:

L. Buffolente - M. Fantoni - M. Ghezzi - K. Malloy -

Padus - F. Pagliarulo - S. Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789 - e-mail: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2002, comprensiva del
"Leonardo": 38, 75 Euro

Per il solo il "Leonardo": 23, 24 Euro.

La spedizione sarà effettuata unicamente a mezzo posta
prioritaria (supplemento di 5,58 Euro).

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

IL SALTIMBANCO e SER BERTOAltri due amici ci hanno lasciato: Giuseppe Laganà (*Il Saltimbanco*) e Sergio Bertolotti (*Ser Berto*).Le crittografie erano la specialità del *Saltimbanco*, mentre *Ser Berto*, negli ultimi anni redattore della "Sibilla", è stato un valido e importante rappresentante della scuola enigmistica genovese.

La redazione e i lettori del Leonardo porgono l'ultimo saluto ai due amici scomparsi e sono vicini alle famiglie in questo triste momento.

La Brighella ricorda a tutti gli amici di Briga
che domenica 5 maggio alle ore 17,30
presso la Chiesa "La Madonnina" di Bresso (via Vittorio Veneto)
sarà celebrata una S. Messa per Giancarlo Brighenti.**COMUNICATO B.E.I.***Pippo* ringrazia i 30 amici che nel primo trimestre del 2002. Hanno mandato la quota di associazione alla B.E.I. di almeno 13 euro e ricorda a tutti gli altri... che non è mai troppo tardi.**Campionato Autori "Leonardo" 2002**

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano alla gara i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2002.

1° class.: premio del valore di L. 250.000 + med. d'argento

2° class.: premio del valore di L. 120.000 + med. d'argento

3° class.: premio del valore di L. 60.000 + med. d'argento

Campionato Solutori "Leonardo" 2002

Gara a partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio basato sul gioco del Lotto (estrazione del 29 dicembre, primo estratto sulla ruota di Roma). Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: una medaglia d'oro a ciascuna categoria di solutori.

Siete d'accordo sulla terminologia di pagina 19 ?

**Sul prossimo numero del Leonardo
l'esito del Concorso Autori "Leonardo" 2001***Preghiamo coloro che hanno corrisposto le sole quote 2002 di inviarci - anche in francobolli prioritari - l'importo relativo alla spedizione del "Leonardo" (5,58 Euro).*

Stampa in proprio, in fotocopia.

Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

BRIGA, IL MAESTRO DEL REBUS

La lezione di Brighenti, l'ultimo re della generazione che «inventò» l'enigmistica

Mettete una lettera B su una riga. È un rebus semplicissimo, la soluzione è Briga. Briga era lo pseudonimo di Giancarlo Brighenti, che è scomparso a Milano il 28 dicembre all'età di 77 anni. Già da anni le storie dell'enigmistica lo definiscono «il padre spirituale del rebus italiano» perché è stato grazie alla sua opera e al suo gusto che l'antica arte leonardesca di abbinare figure e lettere si è tramutata in un passatempo raffinato e popolare.

Personaggio eccentrico, era entrato nella redazione della *Settimana Enigmistica*, subito dopo la guerra, nel 1946: il settimanale si preparava al salto che lo avrebbe imposto sulla concorrenza, anche grazie all'aspetto grafico più curato e accattivante. Assieme alle vignette umoristiche, le immagini senza tempo del rebus, con i tipici accostamenti surreali del «re» che «ara», dell'«ava» che è «china», della «pia» che «ora», del «reo» che «osa» sicuramente hanno inciso nel patrimonio iconografico comune più di quanto non si sospetti.

Nel mezzo secolo abbondante

A tutti i cari amici enigmisti che hanno ricordato Briga con tanto affetto e stima, un grazie dalla Brighella.

Le vostre parole mi hanno scaldato il cuore e ovunque si trovi ora il mio caro Giancarlo ne sarà immensamente felice.

La Brighella

della sua attività, i meriti di Briga sono stati enormi. Innanzitutto come talent scout: ai lettori che mandavano timidamente i propri rebus andavano i suoi incoraggiamenti e suggerimenti. Tutti gli autori oggi in attività sono stati suoi allievi, e fra di essi era capace di stimolare il giusto grado di rivalità. Sul piano tecnico ha svecchiato il linguaggio del rebus, incoraggiando tutte le innovazioni tecniche (per esempio, i rebus in cui i soggetti non sono più cose, ma azioni) e introducendone molte: è suo il «rebus stereoscopico», il rebus su più vignette, che consente lo sfruttamento di chiavi basate su consecuzioni temporali o causali. Con-

temporaneamente, bilanciava l'innovazione con due richiami fondamentali: un buon rebus non ha solo una buona «chiave» (spesso è l'unica cosa che interessi all'autore), ma anche una buona frase risolutiva e una buona illustrazione.

È proprio sull'aspetto grafico che i rebus della *Settimana Enigmistica* hanno sempre fatto la differenza. Illustrare rebus è un'arte non facile, richiede grande intelligenza e capacità di diventare impersonali. Oltre a un redattore come Briga il settimanale ha contato sull'opera di illustratrice di Maria Ghezzi, che è diventata la moglie di Briga e ha preso lo pseudonimo enigmistico di Brighella.

Poche settimane fa se n'era andato Raoul de Giusti, il braccio destro del fondatore della *Settimana Enigmistica* Giorgio Sisini e suo successore alla guida. Ora che li ha raggiunti il maestro del Rebus, il più estroverso di loro, gli uomini che hanno fatto l'enigmistica popolare del Novecento se ne sono andati tutti.

Stefano Bartezzaghi

Articolo tratto dalla rubrica "Lessico&Nuvole" de "Il Venerdì", supplemento de la Repubblica del 18/01/2002

GIANCARLO BRIGHENTI

Il maestro di tutti i rebussisti italiani

Briga è morto e l'enigmistica tutta è in lutto.

Non mi soffermerò anch'io a ricordare l'importanza della sua figura, avendolo già fatto prima di me e con parole più appropriate tanti illustri colleghi. Un dato comune è tuttavia emerso da queste parole ed è il fatto che per tutti i rebussisti Briga è stato il maestro, colui il quale ha divulgato, pur senza codificarle, le basilari regole per saper ideare un rebus e colui il quale ha dato vita a una solida e preparata scuola di autori rebussistici.

Si badi bene, questa scuola (della quale immodestamente sento di fare parte) si è fatta onore non soltanto nell'enigmistica popolare (finché gli è stato consentito) ma anche nella classica, e non nell'unico campo dei rebus.

Gli allievi della scuola brighiana hanno, per così dire, imperversato in campo crittografico, mentre in campo poeti-

co, quando hanno deciso di cimentarsi, hanno riscosso notevoli apprezzamenti.

Orbene, qualcuno dirà: a che pro questa premessa? Semplice. Questa premessa serve a ribadire l'esortazione da me più volte rivolta ai colleghi amici dell'ARI di proseguire nel solco tracciato da Briga con ulteriore determinazione, e ciò anche con quella dose di sistematicità e di pragmatismo per cui lo stesso Giancarlo aborrisce, vuoi per indole, vuoi perché allora i campi da esplorare erano sterminati e il proselitismo non era così esigente. Questa determinazione, lo ribadisco ancora una volta, deve trovare definitivo impulso al prossimo convegno ARI di Firenze, nonché nella periodica ospitalità di elaborati sul Leonardo, in conformità delle regole del rebus in caso di stesura definitiva, con l'aiuto di alcuni amici rebussisti, con Cleos alla loro testa.

Marco Giuliani

BRIGA, UN INGENUO TALENTO

Compagno inseparabile di stanza degli ultimi dieci o dodici anni, mi è ancora difficile pensare a lui come scomparso, come uno che non è più con noi. Quando una persona la conosci da una trentina d'anni e poi la vedi tutti i giorni o quasi per ore nelle stesse pareti d'ufficio non pensi e non penseresti mai che un giorno improvvisamente non è più lì e quando scrivi su di lui come sto facendo ora ti sembra tutto strano e incerto perché sei costretto a riflettere sulla caducità della vita. Allora pensi, ed è così, che queste persone rimangono dentro di noi per la lezione, piccola o grande, che sono riusciti a darci, per il calore umano che ci hanno spesso trasfuso.

Ma andiamo ai fatti scolpiti nella mia memoria: i momenti più belli forse erano quando mi chiamava per esaminare insieme gli invii dei grandi autori. Mi ricordo i fogliettini dei rebus e i nostri commenti, le espressioni facciali di quando qualche rebus non ci convinceva o con l'entusiasmo con cui accoglievamo quelli originali e belli.

Lo conobbi nel lontano 1974 a Roma. Parlammo subito di Anarebus: una varietà che a me è sempre piaciuta moltissimo sia per le infinite combinazioni che presenta sia per la possibilità di adeguarlo ai tempi d'oggi. Briga mi incoraggiò molto sia in quel tipo di gioco sia nei rebus classici con delle lettere appassionate e cordialissime. Mi diceva spesso all'inizio: «Mi aspetto grandi cose da Lei» e io che non volevo deluderlo e volevo tentare di dire qualcosa di originale, pesai molto quelle parole che comunque mi incoraggiarono tantissimo.

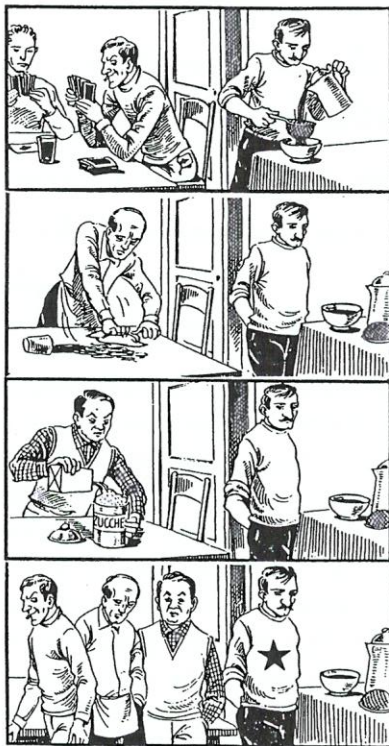
Altro bel ricordo quel Natale di tanti anni fa a casa loro: mi accolsero con tanta cordialità che mi sentivo uno di loro, sia con la Brighella che con i due figli Alessandro e Loris.

E come non ricordare quando in ufficio mi insegnò a fare la prima «Parata di rebus» o quando ci si vedeva (e lo abbiamo fatto per tanti anni) a casa sua per il Concorso annuale che porta il suo nome.

Dal punto di vista rebussistico è stato il numero uno (penso che questo sia

Rebus Stereoscopico: 47 57 57 2, 4 = 9 3 8

Briga



da "La Settimana Enigmistica"

indiscutibile). Mi viene da pensare a Picasso. Il sommo pittore catalano in qualunque nuovo movimento si cimentò (fauve, cubista, surrealista, ecc.) oltre ad avere afferrato i caratteri precipi dei movimenti vi contribuì lasciando l'impronta del suo genio. Così Briga non solo inventò tutte le forme più attuali del rebus (stereoscopico, le varietà, l'anarebus, ecc.) ma ha dato il suo apporto notevole in tutte le forme del rebus classico con veri e autentici capolavori. Per citarne solo alcuni che mi vengono in mente (ovviamente la lista potrebbe essere di gran lunga più sostanziosa): i rebus classici «conclusive delibere» (con CLU si vede LI bere) e «nome d'esimio legale» (NO medesimi: O lega LE); gli stereo «perire miseramente solo» (per i remi S era men teso LO) e «ceramiche rare» (c'era *mi* ch'era *re*); il rebus a cambio «proiettore spento» (progetto respinto); l'anarebus «animale atterrito» (lettera minatoria).

Mi sembra calzante un gioco che sintetizza la sua vita di creatore. Mandai tanti anni fa il rebus INGENUO TALENTO (in G, E nuota lento) e lui mi disse che era già stato pubblicato a suo nome nel 1949!

Ecco, secondo me, questo era Briga, in sintesi.

La dote più elevata del suo stile era la semplicità che poi è quella più strettamente collegata con la genuinità del genio. Mai una chiave astrusa o contorta o anche forzata. Il suo inconfondibile stile si impervia su questi caratteri fondamentali: pulizia, rigore con se stessi, linearità di ragionamenti attenzione all'omogeneità del disegno nelle sue varie parti che lo compongono, plausibilità assoluta della frase.

E sono questi, secondo me, i tratti fondamentali della sua lezione che ha permesso la comprensione al di fuori dei nostri ambiti specialistici ad un mondo esterno meno raffinato ma più semplicistico.

Quando si dice che ha creato il rebus moderno si dice una cosa sacrosanta ma anche ha insegnato a noi a stare sempre (e io cerco di farlo anche più costantemente) al passo con i tempi.

Il rapporto con noi tutti suoi discepoli era poi il punto di forza della sua persona umana: sapeva trattare con noi e sapeva farci appassionare anche perché si appassionava lui stesso di fronte a un bel gioco originale.

Mi ricordo le lunghe telefonate quando, io studente romano, parlavo con lui solo di rebus. Ci sapeva fare, senza dubbio, nel creare una scuola di allievi e di collaboratori entusiasti del mondo rebussistico.

Era sempre alla ricerca del rebus stupendo o del capolavoro sia nei suoi sia in quelli dei suoi discepoli.

La vita scorre sempre avanti, è ovvio, ma la lezione che mi sento dentro mi sprona a non accontentarmi solo di ciò che mi ha tramandato, ma ad applicarlo ancora più tenacemente e rigorosamente proprio perché lui non è più con noi. Ma il «rebus» resterà sempre anche e soprattutto per le generazioni future legato alla figura del grande maestro e amico BRIGA.

Attilio Ghilardi

1 - Rebus 5 1 1 3 1 1: 6! = 1'6 11 di Rive Gauche



2 - Rebus 1 7: 2 2 = 5 7 di Tacor



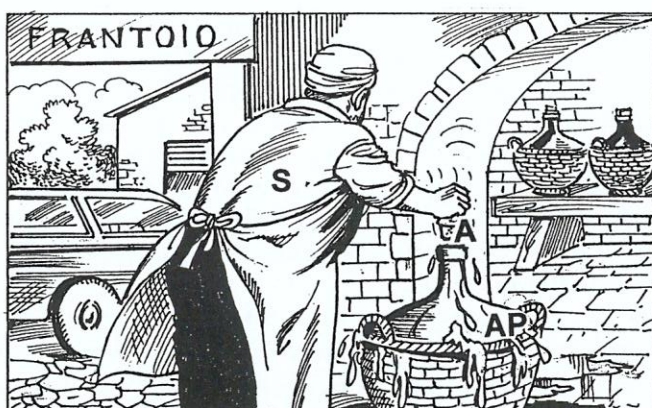
3 - Rebus 7 3 2: 1'5 = 5 7 2 4 di N'ba N'ga



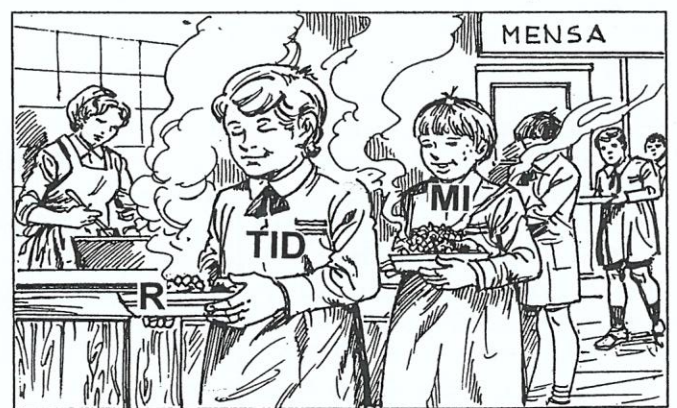
4 - Rebus 1, 2 1 2 5: 4 2 1 6 = 6 3 6 9 di Azimut



5 - Rebus 1, 4'1, 4 2 4 = 10 1 5 di Re Moro



6 - Rebus 1 1 3 3: 1 4! 2 2 2 1! = 7 1'5 7 di Pipino il Breve



LACERBIO NOVALIS

alias Alberico Lolli, assertore tenace della Paniconica

Ho conosciuto personalmente Alberico Lolli, come valido autore di poetici, nel 1967 ad uno dei convegni enigmistici, a Levanto in Liguria.

Passano gli anni e lo ritrovo nel 1977 sulla "Sibilla", dove, a firma *Nuberossa* — laureatosi in antropologia e trasferitosi in Canada, a insegnare in una Università — compare una crittografia mnemonica illustrata, a falsi derivati, con soluzione «distaccamento di artiglieria», seguita, nel corso degli anni, da altri giochi simili, tutti senza grafemi.

Inoltre, sempre in quegli anni e sempre sulla "Sibilla" pubblica degli interessanti articoli sulle crittografie «alterative», una sua creazione.

Ancora un salto nel tempo e l'amico Alberico lo ritrovo nel 1988 (ha ora assunto il definitivo pseudonimo di *Lacerbio Novalis*) allorché, ritornato in Italia, inizia la collaborazione a "Penombra" con la rubrica "Focus - Temi e prove d'arte dilogica" e con l'annesso "Premio Velo di Maia", per la valorizzazione di un rebus privo di grafemi, sempre battendosi contro tutti e contro tutto per il riconoscimento delle proprie idee.

Per far comprendere uno dei punti fermi di questa tecnicamente complessa teoria, credo sia cosa migliore riportare brani delle sue argomentazioni, espresse con una prosa elegante — pervasa spesso da toni sarcastici, talvolta anche eccessivi — e con un linguaggio preciso sempre ma talvolta ridondante e fuori dalle righe.

In «Modi e forme del rebus puro» si legge:

«Lo stato di cose in cui il rebus versa ha le sue origini in due «gravi disgrazie» che da lungo tempo gli son cadute addosso e che (a causa della miopia mentale dei suoi tutori) lo hanno pervicacemente perseguitato per tutto il corso centennale del suo sviluppo storico:

1 - al rebus non è stata mai riconosciuta la sua perfetta distinzione categoriale della crittografia,

2 - al rebus non è mai stato riconosciuto il suo perfetto parallelismo strutturale con la crittografia.

Ciò vuol dire che il rebus è un gioco che risulta totalmente diverso dalla crittografia soltanto in sede di esposto (1° testo) dove il suo medium espressivo è, normativamente, di natura iconica, in ciò contrapponendosi alle varie crittografie, le quali espongono, per principio, o segni o parole).

Ciò parimenti vuol dire: il rebus è un gioco che risulta assolutamente identico alla crittografia per quanto riguarda lo sviluppo successivo della terna testuale, inquantoché costruisce lettura e soluzione (2° e 3° testo) impiegando le stesse dinamiche trasformazionali, che sono proprie d'ogni e qualsivoglia critto moderno.

Questi due capitali riconoscimenti (da sempre negati al rebus, purtroppo, e in teoria e in pratica) rappresentano, oggi, i soli e sani criteri che possono salvarlo dalla progressiva fossilizzazione, e che possono farne una entità enigmica veramente nuova — libera, vitale, autonoma — assicurandogli quel fiorente sviluppo e varietà di forme che esso merita.

Esistono, infatti, leggi fondamentali che governano l'edificio crittografico moderno: leggi rigorose e assolutamente valide tanto per il rebus quanto per la crittografia. Chi voglia, quindi, dare una sistemazione razionale alla nostra produzione crittografica, adottando una teoria del rebus che abbia un minimo di rispettabilità scientifica, non può non tenere conto di queste leggi. Donde nasce la necessità di concepire il rebus in perfetto parallelo con la crittografia, pur distinguendolo, legittimamente, da essa: perché, si



ANZIANO IDEALISTA

ricordi, il rebus è avanti tutto icona».

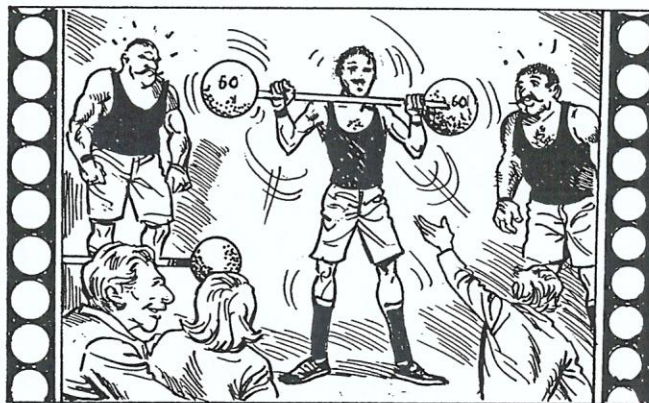
Lacerbio Novalis ha sempre voluto promuovere un rinnovamento estetico delle immagini con l'adozione di una norma di esecuzione («purismo iconico») la quale, togliendo dal disegno del rebus qualsiasi grafema (sovraimpressioni grafemiche), tende a realizzare delle immagini (esposti) genuinamente artistiche, integre e omogenee nella loro espressività. Inoltre, il suo intendimento è stato sempre quello di stimolare «...la più ampia diversificazione strutturale, in senso linguistico, nei modi creativi del rebus, proponendo agli autori un organico sistema di categorie tecniche entro cui potessero liberamente optare secondo le proprie inclinazioni e abilità».

Lacerbio è sempre stato, nell'accezione positiva del termine, un «cane sciolto» che ha profuso impegno ed entusiasmo nelle sue battaglie.

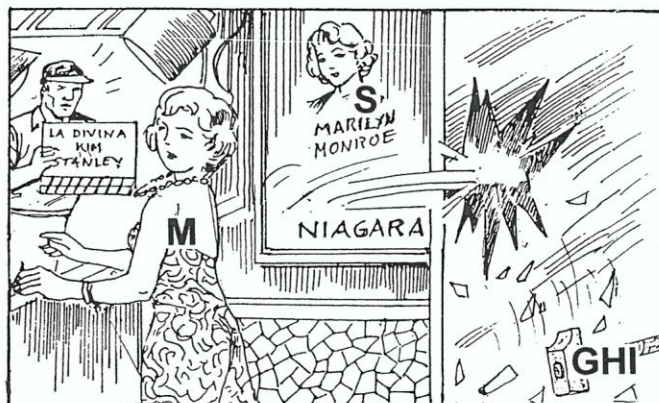
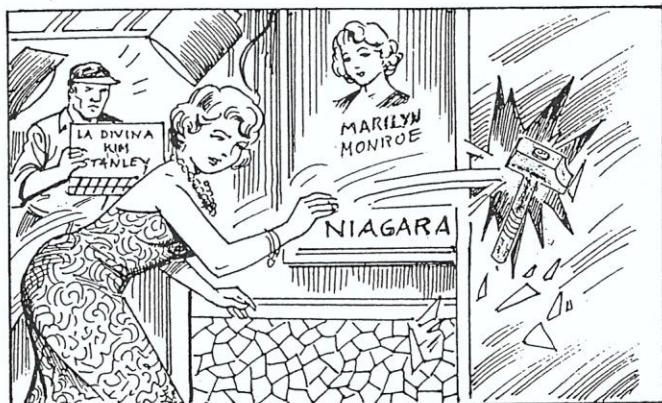
La sua auto-esclusione dall'A.R.I. discendeva (come affermato in una lettera aperta del 1992 a Giaco, l'allora segretario) da una drastica necessità, cioè il non voler servire due padroni, cioè due opposte e inconciliabili concezioni dell'Arte: «...non sono membro dell'A.R.I. (Associazione Rebusisti Italiani) per la semplice ragione che sono membro dell'O.P.I. (Ordine Puristi Iconici). [...] L'A.R.I. dimostra un pervicace attaccamento a posizioni immobiliste e conservatrici [...] lontane da quella via riformatrice e innovatrice che io, come rebusista e come rebusologo, per contro, ho vigorosamente proclamato e fattivamente praticato». Infatti, Lacerbio ha portato avanti la sua battaglia sempre da solo, contro una maggioranza che non accettava che solo le «paniconiche» dovevano fregiarsi del titolo di «Rebus di Qualità», mentre i «rebus suffissati» (da una nostra stima, rappresentanti il 95% circa della produzione annua) dovevano liberarsi dalla «sudditanza psicologica al rebus mercantile di massa».

«...la lotta, quindi, che si dovrà condurre per l'avvento di un auspicato Rebus del Futuro, non sarà né facile né breve - seppure immancabilmente vittoriosa - e richiederà fortissima determinazione», con questo credo ha vissuto Lacerbio Novalis, un uomo simpatico, talvolta strambo, sempre corretto, che tutti abbiamo amato e stimato.

7 - Stereorebus 1 6 3 1'5 = 5 12 di *Argo Navis*



8 - Stereorebus 4 1 (4 4 1) 4 3 = 9 2 5 5 di *Snoopy*



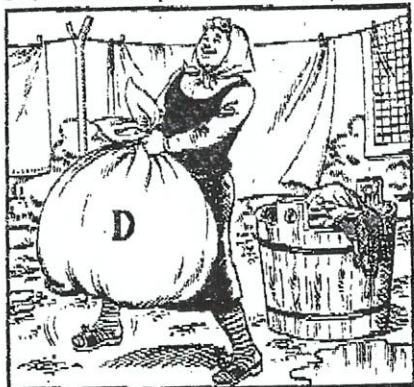
9 - Rebus 1 5 1 - 3 5! - 6 = 7 3 5 2 4 di *Falstaff*



10 - Rebus 1 1 7: 1'1 5! = 7 2 7 di Mavi



8712. REBUS (frase: 4, 8, 2, 5) (Picar)



Pietro Carraturo è scomparso il 7 febbraio u.s. a Napoli, dove era nato nel 1922.

Nella sua vita ha esercitato la professione medica, specializzazione in pediatria, ma tutti gli amanti del rebus lo hanno conosciuto solamente come uno tra i pochi massimi autori dei nostri tempi.

Per quanto riguarda l'enigmistica "popolare", ha collaborato sempre e solo per "La Settimana Enigmistica", iniziando da giovanissimo, esattamente nel 1936.

Oltre ai rebus, sul settimanale milanese ha pubblicato anche innumerevoli schemi di parole, specialmente quelli di pagina 29 e in copertina.

È stato molto difficile, per poter scrivere questo breve ricordo di Carraturo, rintracciare notizie sulla sua figura, in quanto solo pochi di noi lo hanno conosciuto di persona, sicuramente *Briga*, *Il Gagliardo* e *Giacò*, mentre *Till* lo ha visto solo in fotografia. Addirittura, alcuni anni fa girava una voce che Carraturo non esistesse e fosse solo un nome inventato.

Dei tanti suoi rebus sappiamo che ne preferisse alcuni, tra i quali ricordiamo:

- Divo luminoso in volto (*Di* voluminoso involto), del 1951;

- Onesta persona resta persona retta (*ONE* sta per sonare, sta per sonare *TIA*), del 1953,

- Basta perdonare per amarsi (*BA* sta per donare pera *M* a *R?* Sì), del 1954.

Per quanto riguarda, invece, il settore della "classica", Carraturo (che talvolta si firmava anche con lo pseudonimo *Picar*), dal 1965 al 1968 collaborò, pubblicando 16 rebus, con "Le Stagioni", rivista napoletana diretta da Carlo Gagliardi (*Il Gagliardo*).

Franco Diotallevi

(Si ringrazia la S.E. per la pubblicazione del rebus di Carraturo)

Commento tecnico

E' con estremo piacere che ho accettato di commentare i rebus del Leonardo che verranno pubblicati nell'annata 2002 con esclusione, ovviamente, di quelli oggetto di concorsi specifici (quale Play Off e altri).

Sono consapevole delle difficoltà e della delicatezza dell'incarico.

In attesa infatti dell'approvazione, da parte della prossima assemblea dell'ARI, c.d. *regole del rebus* si tratta, di verificare se il Leonardo (e i suoi autori) si sono incamminati sulla strada giusta, rispettando cioè sin da ora i canoni deontologici che, seppure ad oggi non ancora codificati definitivamente, sono per la maggior parte già invalsi nella prassi. Potrò quindi dare un giudizio più compiuto solo alla fine dell'anno, ma già oggi possono essere fatte alcune riflessioni. Gli autori non me ne vorranno se qualche commento sarà inevitabilmente influenzato dalla loro firma. A tal fine giova sottolineare che partirò dal presupposto che il Leonardo debba essere una rivista leader nel campo rebusistico e, come tale, privilegiare la qualità dei giochi a scapito della quantità.

Su un totale di 42 giochi, ben 15 sono concorsuali. Nei restanti emergono senz'altro degli spunti interessanti o nella chiave o nella frase risolutiva. Con tali premesse vengo dunque al sodo.

Sono senz'altro giochi da Leonardo:

- *locandine con divi d'epoca*, dove l'autore conferma avere del talento da vendere;

- Quasi tutti i giochi di *Snoopy*, anche se in più di uno sono evidenti delle forzature, vuoi nella frase risolutiva (*cielo giallastro*, perché non *telo* o *velo*?) o, nella chiave (*in A* (*IT* - è *sagra* - *vi danza* — dove la descrizione del luogo è troppo sacrificata al fine di arrivare alla frase fatta finale), (se radica *PO*: danno! — ragionamento deduttivo tirato allo spasimo)

Bene altresì *tappeti difettati*, *soldataglie prive di onore*, *periodico medico*; e ottimi, per le particolari chiavi, *modelle per le sfilate* e *foresta giavanese*.

Non possono essere invece sottaciuti i "nei" dei seguenti giochi, che, in una fase di maggiore abbondanza e inattività da parte degli altri, non dovrebbero trovare cittadinanza sul Leonardo:

- *Presenza d'ittero*: dove sta il nuovo?

- *Calorose idee condivisibili*: mi sembra un gioco che si regge su una costruzione farraginoso e su una chiave altrettanto claudicante.

- *Travi lisce*: leggerino, ingiustificato il ricorso alla vignetta.

- *Solari sponde australi*: la frase risolutiva, a prima vista suggestiva, è da censurare.

Come inizio dell'anno non c'è male, ma si può e si deve migliorare: "ad Altiora".

Marco Giuliani

11 - Stereorebus 4 4 1 = 63 di Pipino il Breve



12 - Stereorebus 3, 3 6 5 2, 3 = 71'68 di Falstaff



13 - Rebus 1 4 3 8 1 1 2 1 6 = 5 11 2 1'8 di Saclà



14 - Rebus 1 10 4 = 78 di N'ba N'ga



PLAY OFF 2001 - 2002

2ª manche (esito)

I giudici - *Lionello e Tiberino* - hanno così votato:

Piervi - Oris	42 - 39	21 + 21 - 20 + 19
Amore N. - Ego	= - 36	= - 18 + 18
Ilion - Zosimo	52 - 42	26 + 26 - 22 + 20
Orofilo - Hertog	47 - 54	24 + 23 - 26 + 28
Triton - Papul	45 - 46	23 + 22 - 22 + 23
Arfattor - Tacor	50 - 49	25 + 25 - 25 + 24
Fiocchi Rosa - Braccio da Montone	53 - 43	25 + 28 - 22 + 21
Il Nettuno - Mavi	54 - 48	26 + 28 - 24 + 24
Atlante - Il Faro	57 - 43	28 + 29 - 22 + 21
Walter - L'Esule	44 - 53	22 + 22 - 26 + 27
Pipino il Breve - N'ba N'ga	47 - 40	23 + 24 - 21 + 19
Galdino da Varese - Federico	37 - 50	19 + 18 - 25 + 25

Breve giudizio valutativo e osservazioni tecniche

Tappa, nel complesso di media levatura, con pochi giochi sopra la media. Ai due giudici è dispiaciuto che alcuni validi concorrenti non abbiano onorato la gara nel migliore dei modi.

Solamente *Fiocchi Rosa*, *Atlante* e *Federico* hanno presentato, ciascuno, una coppia di rebus interessanti.

Si riportano, inoltre, alcune annotazioni tecniche stilate dai due giudici: *Oris* - il rebus n.1 già fatto per metà.

Amore Normanno - i due rebus non sono stati accettati in quanto non rispecchiavano il regolamento (che diceva: "su singoli disegni o strip"): il primo è stato ideato su due disegni diversi (oltretutto, il concorrente non si è avveduto che poteva essere utilizzato in solo disegno); il secondo, utilizzando tre disegni diversi.

Ego - ambedue i rebus con la prima parte già fatta.

Arfattor - il secondo rebus con la parte finale a denominazione.

Tacor - il primo rebus con la parte finale a denominazione.

Braccio da Montone - il primo rebus tutto a denominazione.

L'Esule - il secondo rebus con la prima parte già fatta.

N'ba N'ga - il secondo rebus con la prima parte già fatta.

*

Classifica della 2.a manche - tra parentesi i punteggi dei secondi giochi, serviti per stilare la classifica tra gli ex aequo - è quindi la seguente:

1	Atlante	punti 57
2	Hertog	54 (38)
3	Il Nettuno	54 (36)
4	Fiocchi Rosa	53 (51)
5	L'Esule	53 (36)
6	Ilion	52
7	Federico	50 (47)
8	Arfattor	50 (36)
9	Pipino il Breve	47
10	Papul	46
11	Piervi	42
12	Ego	36
13	Tacor	49
14	Mavi	48
15	Orofilo	47
16	Triton	45

I concorrenti Tacor, Mavi, Orofilo, Triton sono i quattro concorrenti, tra i perdenti, che hanno ottenuto i migliori punteggi.

3ª manche

Gli accoppiamenti sono i seguenti:

Atlante	-	Triton
Hertog	-	Orofilo
Il Nettuno	-	Mavi
Fiocchi Rosa	-	Tacor
L'Esule	-	Ego
Ilion	-	Piervi
Federico	-	Papul
Arfattor	-	Pipino il Breve

Per la terza manche i concorrenti dovranno inviare max 2 rebus (classici, a d. e r., stereo), utilizzando singole immagini (foto, disegni o quant' altro) o immagini multiple ricavate, però, da uno stesso articolo o servizio fotografico, tratte dal settimanale "Panorama" n. 12 del 21 marzo 2002

Le immagini non potranno essere manipolate o rovesciate specularmente e non potranno essere utilizzate le parole delle didascalie.

Per ogni autore sarà valido il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco servirà in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno ed accederanno alla 4ª manche 10 concorrenti: i vincitori degli 8 incontri e, tra i perdenti, i 2 ripescati con i migliori punteggi.

I giochi, in duplice copia (la prima anonima; la seconda con la firma e le generalità del concorrente), dovranno pervenire entro il

30 aprile 2002

a:

Alfonso Marchioni
via Comunale, 216/C
44010 Gavello (FE)
(0532.881527)

I giudici saranno comunicati agli interessati il più presto possibile.

Alfonso Marchioni

15 - Stereorebus 3 7, 1 3 2 8 = 5 5 10 1'3 di L'Esule



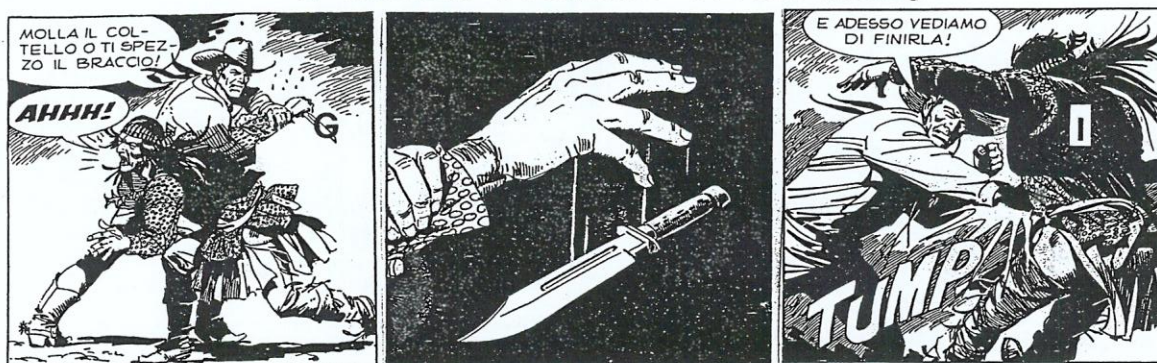
16 - Rebus 1 1 7 1: 4 3? 2! = 5 5 3 1 5 di Fiocchi Rosa



17 - Rebus 1 1 2 6 1 6 7 = 7 6, 6 5 di Atlante



18 - Stereorebus 1'5 1 5; 1 2 1 9 = 5 7 1 3 2 7 di Hertog



19 - Rebus 1 2'1 7 (2 4 3 1): 1 1 4 = 6 7 4 10 di Ilion



20 - Rebus 4 3 2 2 5 2 = 5 2 4 7 di Arfattor



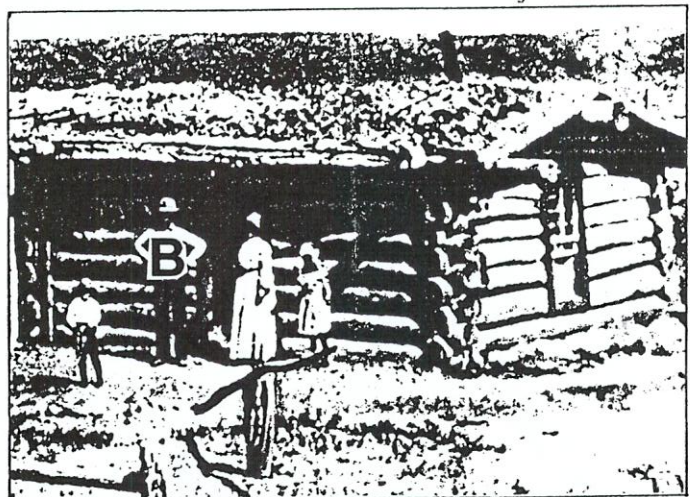
21 - Rebus 1'1 4 6: 5 1 1'1, 1 2... != 4 8 - 11 di Federico



22 - Rebus 5 1'1: 6 1 2 1 = 5 4 3 5 di Pipino il Breve



23 - Rebus 1 "5" 7 = 7 2 4 di Orofilo



1775 - Un emigrante ha realizzato il suo sogno: ha costruito la sua fattoria nel Nebraska



fig. 7: Lorenzo Lotto, *Ritratto di Lucina Brembate* (c. 1523)

La ragione dello scarso successo del rebus nell'arte figurativa è, in buona misura, credo, nel fatto che esso rende incerto lo statuto delle immagini e delle parole, crea confusione tra queste due categorie, generando disagio.

Oggi noi abbiamo una concezione laica, almeno in linea di principio, sia del linguaggio verbale che di quello figurativo, quindi possiamo trovare il rebus un gioco divertente ed appassionante, anche se per molti la sua carica eversiva e un po' folle è ancora elemento di disturbo e disagio, nonché ragione d'incomprensione.

Ma nel passato, quando le immagini e le parole erano caricate di valori mistici e magici, il rebus doveva apparire veramente inquietante.

Nelle allegorie è rispecchiata tutta la concezione filosofica di stampo platonico, in cui una cosa ha valore se ha un significato, dove un simbolo rivela, ed in parte nasconde, l'idea universale. Questo fatto ha contribuito a dare importanza al genere allegorico.

Nelle allegorie vi è un rapporto biunivoco tra i simboli e i significati, ed ogni simbolo è portatore di valori.

Nel rebus, invece, non c'è relazione biunivoca tra i singoli elementi dell'immagine, o tra i singoli oggetti, e gli elementi della frase finale. Il rebus non consta di simboli ma di elementi il cui valore è fonetico.

Anche quando nell'immagine compare un elemento che può sembrare simbolico, per esempio un orologio che segna una certa ora, esso non allude al tempo, bensì al suono fonetico "ora" che può comparire in "suora", "mora", "anfora", ecc.

L'allegoria dà l'impressione di entrare in contatto con una realtà trascendente, quella delle idee astratte, che si può concepire solo tramite raffigurazioni concrete, usate simbolicamente. L'allegoria rafforza quindi l'idea di una esistenza oggettiva delle categorie platonico-aristoteliche di "astratto" e "concreto".

Nelle allegorie le cose, intese come datità oggettive, vengono etichettate e quindi rappresentate, ovvero intrappolate ed esposte nella dimensione dei simboli (cfr. paragrafo 4).

Il rebus mostra invece quanto sia essenziale l'attività mentale nella determinazione della cosa fatta ora designata ora designante, quindi mette in crisi l'intera concezione della mente espressa dalla tradizione filosofica platonico-aristotelica, che ancor oggi fa sentire la sua enorme attrazione ed influenza.

6. Il rebus è una forma di scrittura?

Se un rebus è realizzato con immagini schematiche (alla maniera dei

logogrifi) è più facile vedervi una forma di annotazione linguistica. Al contrario, quanto più è realistica l'immagine tanto meno viene il sospetto che ciò che è raffigurato debba intendersi come scrittura.

Il ricorso al cosiddetto "simbolismo mascherato" è un fatto assai frequente nell'arte. Nel dipinto di J. Van Eyck *Ritratto degli Arnolfini* vi sono, per esempio, molti elementi simbolici (la candela accesa, la frutta sul davanzale, il cane, lo specchio), ma l'estremo naturalismo pittorico in qualche modo li nasconde.

I segni della lingua scritta sono stati scelti in modo tale da non essere facilmente confusi con le cose, da essere semplici da eseguire e riprodurre, non ingombranti ma anche, all'inizio, capaci di ricordare le cose ed aiutare quindi la memoria. Queste esigenze sono evidenti se risaliamo alle origini della scrittura alfabetica.

La lettera A, per esempio, deriva dalla semplificazione grafica del geroglifico rappresentante la testa di bue, e dalla semplificazione acrofonica della parola che gli corrispondeva "Aleph", quindi A (fig. 8).

GEROGLIFICO	FENICIO	GRECO	LATINO
TORO	ALEF	ALFA	
CASA	BETH	BETA	
ANGOLO	GIMEL	GAMMA	
PORTA	DALETH	DELTA	

fig. 8

Le necessità di rendere perfettamente riconoscibili, anche a distanza, i segni linguistici, tali da non poterli facilmente confondere con le altre cose, ha portato col tempo a privilegiare forme prive di riferimenti pittografici espliciti, armoniose e spesso simmetriche (fig. 9).

A M T U V W Y
B C D K H I O X N S Z
(F G L P Q R J)

fig. 9

Le prime teorie sul linguaggio affermavano la sua origine divina: è Dio stesso ad insegnare all'uomo il nome delle cose ed a confondere poi le lingue. Secondo Cratilo, le parole sono tali per natura e in qualche modo appartengono alle cose, un po' come se fossero delle immagini.

Successivamente prevalse l'idea di Gorgia che il linguaggio consta di segni convenzionali che in nulla somigliano alle cose che indicano.

Aristotele concepì una sintesi di queste due tesi contrapposte: sostiene la natura convenzionale del linguaggio per quanto concerne la scelta dei simboli, utili per rappresentare le cose nelle frasi, mentre le proposizioni sono considerate una immagine logica dell'essere rappresentato. Con Aristotele si affermò così, saldamente, la teoria socratica del *conoscere*. Da una parte, si ritiene esistano le cose fisiche, *esterne*, tra cui anche le parole che sono segni grafici e sonori. Dall'altra, si sostiene esistano i concetti astratti, *interni*, con una perfetta corrispondenza biunivoca tra questi e le cose fisiche *esterne*.

Questo è il passo fondamentale che conduce dritti alla trascendenza e all'atteggiamento filosofico.

Che il linguaggio sia un'immagine logica del mondo, dell'Essere, è una idea che permea il pensiero di tutti i filosofi (il linguaggio apofantico di Aristotele; l'equivalenza tra realtà e linguaggio nel pensiero ermetico e alchemico; il linguaggio come calcolo e come immagine del mondo quale noi lo pensiamo nel *Tractatus* di Wittgenstein) e si collega all'errore originario del raddoppio del percepito: la credenza che in una metaforica *realtà* si trovi presente di per sé quanto proviene invece dall'attività mentale costitutiva.

Porre l'attenzione sul fatto che le parole non somigliano alle cose, con cui in effetti si fanno corrispondere convenzionalmente, fa pensare che tra le parole e le cose vi sia una differenza sostanziale, oggettiva, naturale. Al contrario, pensare che la struttura logica delle proposizioni rispecchi una struttura logica del mondo, fa pensare che fra linguaggio e realtà vi sia una relazione naturale ed oggettiva, una sostanziale identità.

Il rebus mostra invece, in modo chiaro e inequivocabile, che il linguaggio è soltanto un mezzo con cui si semantizzano le nostre operazioni mentali, quando produciamo espressioni verbali (e quando creiamo un rebus), ed un mezzo da cui partiamo per ricostruire le azioni mentali degli altri quando leggiamo o ascoltiamo parlare (e quando risolviamo un rebus).

In un linguaggio, il passaggio dalle operazioni mentali ai segni e dai segni alle operazioni mentali è in qualche modo fissato da regole, ma anche in parte libero (non a caso spesso ci fraintendiamo).

Normalmente, affermiamo convinti che la nostra è la "civiltà delle immagini", ed è vero, ma è anche vero che le immagini hanno poco a che fare con la presunta oggettività che viene loro solitamente attribuita. I linguaggi visivi sono, appunto, linguaggi. La realtà di cui parlano i filosofi è solo una categoria, un costrutto mentale assunto come dato e non analizzato. Un confronto oggettivo tra le nostre immagini e la realtà è impossibile e contraddittorio.

La scrittura non è soltanto una mera traduzione visiva del linguaggio verbale, ed il rebus mostra che è soltanto un pregiudizio identificare la scrittura con l'uso esclusivo dei segni alfabetici, dal momento che anche le cose possono funzionare come parole e le parole come cose.

7. L'immagine dei rebus ed il Principio di E. A. Poe o de «La lettera rubata»

Spesso crediamo che il mistero richieda, per essere evocato, il ricorso a chi sa quali astruserie. Ci immaginiamo il mistero legato a composizioni elaborate e complesse con situazioni assurde o impossibili, esseri fantastici magari mostruosi, realtà oniriche come nei dipinti di Dalí o Magritte.

Mi viene in mente però l'*Adorazione dei Magi* di Leonardo e mi sorge qualche dubbio, in proposito al mistero. Il dipinto mostra una madre col suo bambino, in un modo naturale e semplice, ma è questa semplicità a turbare gli astanti. Questa epifania, questa apparizione del divino, non ha nulla di sovrannaturale e ciò sfida l'umana scienza dei Magi e le aspettative della gente comune. L'espressione di certe figure più che adorante è stupita ed indagatrice, quasi sospettosa, dubbiosa. Tutti sono in realtà profondamente sorpresi e si sentono quasi beffati dal piano divino che non comprendono: tutti erano in attesa di un Dio potente e sovrano e invece si trovano davanti una madre ed un bimbo inermi.

Il mistero, allora, è anche nella apparente normalità?

No, di fatto tutto si può vedere in chiave di mistero, ma non perché tutto sia di per sé misterioso, al contrario.

Ciò che da noi è vissuto come "normale" è tale solo perché lo viviamo secondo certe abitudini e nostri pregiudizi.

Ci sorprende ciò che tradisce una certa nostra aspettativa. Ci appare misteriosa anche la cosa più banale se viene mostrata sotto una luce che non è quella cui siamo abituati.

Edgar Allan Poe ha illustrato questo fatto nel racconto «La lettera rubata», dove l'investigatore Dupin ritrova una lettera scomparsa sulla base di un ragionamento semplice ma anche sorprendente perché troppo semplice: «mi andavo persuadendo che per nascondere la famosa lettera il ministro era ricorso all'espedito tanto naturale quanto avveduto di non tentare di nascondere la lettera affatto».

Anche Wittgenstein (nell'opera *Pensieri diversi*, del 1940) aveva notato: «Come mi riesce difficile vedere ciò che è davanti ai miei occhi».

Il pregiudizio che sta dietro alla affermazione che una certa cosa "è banale" è che tale cosa sia banale di per sé. Ci si dimentica cioè che categorie come "banale", "semplice", "bello", e tutte le categorie che esprimono valori, sono applicate in base a criteri assumendo determinati atteggiamenti mentali.

L'esposizione di cose eterogenee in un contesto museale ci fa pensare ad una qualche intenzionalità e quindi anche supporre l'esistenza di un

codice e di un messaggio, mentre la stessa composizione collocata in un magazzino potrebbe suggerire l'idea del disordine e non far sospettare l'esistenza di nessun codice né messaggio.

Solo quando risulta sensato, in base al contesto e a più o meno tacite convenzioni, l'intelligenza è sollecitata dalle proposte irragionevoli e dai paradossi a riportare tali insensatezze alla ragione (ragione che, però, non va intesa in senso assoluto).

In un rebus, composto secondo i criteri moderni, l'immagine è considerata tanto più apprezzabile quanto più appare naturale, da non tradire quasi la sua funzione enigmatica; questo non significa che non debba essere bella o suggestiva, vuol dire che il problema proposto da un rebus si riduce a una corretta lettura dell'immagine in base a un diagramma numerico, lettura su due piani perché l'equivoco linguistico è l'anima del rebus stesso.

L'immagine può essere anche giudicata banale perché, a renderla interessante, è la costruzione del rebus.

8. L'uso delle parole nei quadri di Magritte

Magritte ha accostato la figura di una foglia all'espressione "il cannone".



Il tratto di penna esprime l'intenzione dell'artista di indicare quella cosa con quella parola, rendendo la prima cosa nominata e la seconda cosa nominante. La frase seguente spiega la ragione di questa operazione: «un oggetto non possiede il suo nome al punto che non si possa trovargliene un altro che gli si adatti meglio».

Ma non suona strano dire che un nome si adatti meglio di un altro ad una certa cosa? Se le parole non somigliano alle cose, da dove viene questo migliore o peggiore adattamento?

L'uso comune delle parole fa sì che esse si carichino di tutta una serie di connotazioni, legate anche all'esperienza soggettiva del parlante, tali connotazioni possono rendere più facile o difficile, piacevole o spiacevole, accettabile o inaccettabile l'abbinamento a una certa cosa di una parola diversa da quella comunemente usata per indicarla:

Palla



Spillo



Il desiderio che le parole in qualche modo afferrino le cose vive si ricollega all'antica credenza che le parole abbiano un certo potere magico sulla realtà. Tuttavia, col denominare una cosa non si è ancora fatto granché. Questo dare un nome ha senso all'interno di un qualche gioco linguistico che a quel nome dia la sua utilità, direbbe Wittgenstein. Magritte cambia il nome alle cose senza imporsi vincoli, arbitrariamente, ma con ciò tiene sempre bene a mente la distinzione tra le parole, considerate mere etichette, e le cose, viste come datità oggettive. Nell'«*Uso della parola I*» (fig. 10) Magritte ha rappresentato una pipa che sovrasta la scritta «ceci n'est pas une pipe».



Ceci n'est pas une pipe.

fig. 10: Magritte, *L'uso della parola I*, 1928-1929

L'affermazione vuol semplicemente negare che una pipa dipinta sia una pipa reale, ma non può negare che sia una pipa in assoluto, altrimenti a cosa si riferirebbe la parola "pipa" stessa?

Di fatto, se noi riferiamo la frase all'immagine soprastante ciò è dovuto, in parte, alla loro prossimità e, in parte, alla presenza della parola "pipa" (sia pure entro una definizione negativa), ma soprattutto alla necessità di riferire ciò che funge da enunciato a qualcosa che lo renda tale nella costituzione del rapporto designativo.

In un rebus, l'immagine di una pipa, ma anche una pipa di legno, avrebbe la funzione di segno fonetico per le sillabe "PI - PA", non sarebbe cosa designata ma parte della cosa designante.

Magritte ha introdotto l'uso delle parole nei dipinti, in sostituzione delle figure o in forma di affermazioni e ha scelto i suoi titoli scrupolosamente, nel tentativo di ostacolare la tendenza psicologica all'interpretazione simbolica, per proteggere il mistero, la poesia dell'immagine.

In una lettera al saggista e storico francese Michel Foucault, Magritte ha scritto: *"...mi pare, per esempio, che i piselli abbiano fra loro dei rapporti di similitudine, a un tempo visibili (il colore, la grandezza) e invisibili (la loro natura, sapore, peso). Lo stesso vale per il falso e l'autentico. [...] Le cose non hanno fra loro una somiglianza, ma hanno o non hanno similitudini. Solo il pensiero può essere somigliante. Il pensiero somiglia essendo quello che vede, intende e conosce, esso diventa ciò che il mondo gli offre."*

E in una intervista ha detto: *"Anche la pietra è un essere, un essere che ha dell'importanza per me. [...] Una pietra non pensa, mentre altre cose, come un mobile o una casa, dal momento che sono state costruite dall'uomo, contengono un po' di pensiero."*

Anche se Magritte afferma un poco pedantemente che le parole non somigliano alle cose, che esse sono soltanto segni arbitrari per indicarle, egli non riconosce, a mio avviso, chiaramente che di per sé non vi sono né parole né immagini.

In ultima analisi, egli le presuppone, analizza il loro rapporto una volta che sono state mentalmente determinate, non riconosce che è solo la mente col suo operare costitutivo (sia categoriale che osservativo) a generare immagini e parole operando diversamente anche sulle stesse cose.

Che una proposizione non si possa riferire a se stessa è dovuto al fatto che l'operare costitutivo della mente deve sempre agire su due fronti, parallelamente, costituendo da un lato ciò che ha funzione di significante e dall'altro ciò che funge da significato.

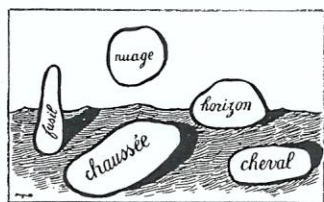
Il costruttore e il solutore di rebus, come il costruttore e osservatore di immagini ambigue, vivono con una certa consapevolezza la grande operatività della mente nella costituzione dei significanti e dei significati, e da questo traggono divertimento, gioia, e, aggunderci, una certa immunità all'atteggiamento filosofico.

Magritte è convinto che sia il pensiero verbale, con la sua smania interpretativa, a ostacolare la percezione del mistero.

Il desiderio di Magritte è così quello di disattivare il pensiero logico-verbale. Per ottenere ciò ricorre alla creazione di immagini scioccanti e all'uso assurdo di parole e immagini, creando ostacoli all'interpretazione, nella speranza di far così trionfare il mistero. Egli dimentica però che "mistero" e "misterioso" sono categorie prodotte dal pensiero verbale in base a criteri, entro un certo atteggiamento assunto verbalmente, e non qualcosa di dato a priori che si può percepire direttamente con l'osservazione.



Il tappo del terrore (1966)



L'uso della parola (1927)

9. Magritte non è un creatore di Rebus

Magritte non è un creatore di rebus, egli non vuole che lo spettatore si predisponga a rimettere le cose a posto, a risolvere un presunto crittogramma, a sciogliere una immaginaria sciarada, anche perché di fatto nei suoi dipinti non c'è nessun enigma.

Tutto è al suo posto, Magritte non costruisce nessun crittogramma e nessuna sciarada, ogni soluzione sarebbe tanto arbitraria quanto un attentato alla poesia ed un atto di presunzione.

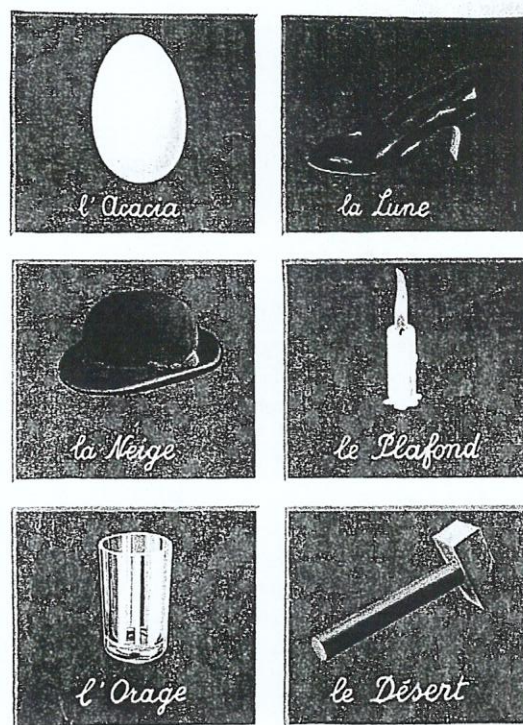
Le figure retoriche (metafora, paragone, iperbole, ossimoro, sineddoco, ecc.) presenti nelle allegorie e necessarie a una pittura celebrativa e illustrativa, sono usate anche da Magritte, svuotate di contenuto, come efficaci strumenti per la costruzione di immagini.

In effetti, le figure retoriche altro non sono che il risultato di differenti modalità operative della mente: la metafora si costituisce colla identificazione di due cose diverse; nel paragone si avvicinano due cose ma senza confonderle; nell'ossimoro si associano due opposti; nell'iperbole si alterano i rapporti di dimensione considerati normali; nella sineddoco si usa la parte come richiamo per il tutto. Ogni figura retorica, in sintesi, è frutto di operazioni mentali che danno forma al pensiero.

Guardando i dipinti di questo artista si è sollecitati a cercare significati nascosti. Un atteggiamento psicanalitico può far sospettare, per esempio, la presenza di significati inconsci, che lo stesso autore si guardava bene dal riconoscere e, anzi, censurava.

Magritte, tuttavia, non è un pittore simbolista e nega costantemente di fatto di avere messo simboli nei suoi quadri: *"Non cercate significati nascosti nei miei dipinti; infatti, dietro ai miei dipinti c'è solo il muro"*.

Anche i titoli delle sue opere sono scelti non per spiegare ma per ostacolare ogni spiegazione. Per Magritte i titoli dovevano *"...essere una protezione supplementare, destinata a scoraggiare qualsiasi tentativo di ridurre la vera poesia a un gioco senza conseguenze"*.



Magritte, *La chiave dei sogni*, 1930

10. Magritte e il mistero

L'ambizione di Magritte era quella di dipingere un mistero visibile e comprensibile. Le due cose, tuttavia, sono a rigore di logica impossibili.

La prima, ovvero dipingere un mistero visibile, è impraticabile per-

ché il mistero non è osservabile, non è un dato ma un costrutto mentale. "Mistero" è una categoria mentale pura che corrisponde a un certo atteggiamento, ed è quindi riconducibile a operazioni mentali. Per questo motivo, si può vedere tutto in chiave di mistero. Tutto può essere oggettivato come "mistero" e aggettivato come "misterioso", ma non perché tutto sia di per sé un mistero e perciò misterioso, al contrario questo è possibile perché nei confronti di ogni cosa si possono eseguire le operazioni costitutive di entrambe le categorie.

La seconda ambizione di Magritte, ovvero dipingere un mistero comprensibile, è altrettanto impraticabile. Infatti, gli atteggiamenti che si possono tenere rispetto al mistero, una volta che si è costituito, sono: mantenerlo intatto, ed allora resta incomprensibile; spiegarlo, ed allora finisce per non essere più un mistero.

Ma se il mistero è, come sembra ritenere Magritte, un qualcosa di dato, oggettivo, se viene cioè reificato, non può che essere misterioso e restare inesplicabile, non analizzabile.

Questo è, si può dire, il peccato filosofico di Magritte.

II. Una obiezione

Alla mia affermazione che in un rebus la figura di una pipa non è cosa designata ma parte della cosa designante, qualcuno potrebbe obiettare quanto segue:

La figura della pipa è una immagine e, come tale, non è né una parola scritta né tanto meno una parola che si possa pronunciare. L'immagine della pipa serve a evocare il nome dell'oggetto ed è usata dal rebussista solo per questo.

Sembra una obiezione forte ma, a mio avviso, essa presenta un difetto molto vistoso. L'errore insito in questa critica è nell'assunzione come dati che "pipa" sia di per sé una parola e che qualcosa sia di per sé immagine. L'errore è quindi riconducibile all'indebito raddoppio del percepito, quella svista che ci fa cadere nel filosofare.

La figura di una pipa in un rebus ha la stessa funzione che possono avere in un testo scritto le sequenze di lettere

p i p a ed anche a p i p

che possono trovarsi nelle espressioni più disparate, per esempio.

- TeM pipa; GA nidi; Rom A = Tempi pagani di Roma
- parti CI; pipa SS à TI = Partecipati passati
- I tazza; pipa C = Capi pezzati

La figura della pipa è assunta dal rebussista come contrassegno fonetico delle sillabe "pi-pa" o dei singoli suoni diversamente cesurati, letti in un verso o nell'altro.

Fintanto che la figura della pipa è vista come immagine che evoca la parola "pipa" non siamo in presenza di un rebus ma di una pittografia.

Il rebus nasce e si differenzia dalla pittografia proprio per il passaggio mentale dalla fase in cui immagini e parole sono fatte rispecchiare le une nelle altre (pittografia), alla fase in cui le figure sono trattate come contrassegni fonetici e i suoni sono riarticolati per formare nuove parole (rebus).

Il rebus è tale a compimento del gioco di parole!

La difficoltà ad accettare le cose fin qui dette dipende dalle nostre abitudini. Non ci rendiamo conto di ciò che facciamo con la mente, bisogna imparare a sensibilizzarci a ciò. Dobbiamo abituarci a pensare che realtà non è data e dai nostri sensi, o dal nostro pensiero, semplicemente riflessa; che non sono le cose a cambiare, bensì che si trasformano, in base ai nostri atteggiamenti, il nostro modo di costituirle, usarle, pensarle, parlarne, vederle, ecc.

12. L'immagine

Vedo degli oggetti accostati con gusto artistico ma non so che è un dipinto, un "trompe-l'oeil", cado così in inganno per poco. Mi avvicino, noto alcune pennellate e, col cambiamento del punto di vista, perdo ogni impressione di profondità. Credo tuttavia che, se avessi visto il quadro attraverso una riproduzione fotografica, non avrei avuto modo di sapere se fosse la foto di un dipinto piuttosto che di veri oggetti (fig. II).

Perché qualcosa sia categorizzata come "immagine" deve riferirsi alla realtà del rappresentato ma non può mai identificarsi con essa.

Sant'Agostino ha scritto:

"Unum ovum non est imago alterius"

(un uovo non è l'immagine di un altro uovo)

Col termine "immagine" ci riferiamo normalmente a cose fisiche e materiali (es. "La formazione dell'immagine sulla retina", una "foto", ecc.), tuttavia il fatto che la stessa cosa non sempre la consideriamo come un'immagine, mostra che tale categorizzazione è il risultato di determinate operazioni mentali.

E' per questo che possiamo adottare la stessa parola per indicare una foto, un ologramma, un'opera figurativa o astratta, la metafora di un poeta, ecc.

Nel costituire un'immagine prendiamo la cosa che categorizziamo come "immagine", instaurando dei rapporti di somiglianza tra questa cosa e ciò che con essa ci rappresentiamo, ne facciamo in qualche modo un modello.

Tali rapporti vengono ovviamente costituiti e quindi risultano da operazioni. Poiché, tuttavia, non sempre le svolgiamo, di fatto accade spesso che trattiamo un dipinto, una foto, un disegno, ecc., senza pensare ad essi come a immagini.

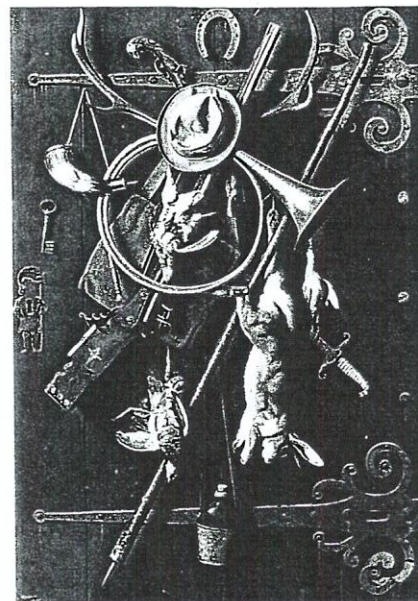


fig. II: William Harnett, *Dopo la caccia*

13. "Dipingere non è come affermare"

L'affermazione di questa frase - che potrebbe essere anche la frase risolutiva di un rebus -, presa in sé non è contraddittoria, ma può generare contraddizione se messa in relazione col fatto che il rebus, di cui è la soluzione, è stato dipinto.

Quello del rebus, infatti, non è altro che un sistema per scrivere, e si scrive anche per affermare dei pensieri.

Ecco quindi un sillogismo:

- a) Dipingere rebus è un modo di scrivere
- b) Con la scrittura esprimiamo anche affermazioni
- c) quindi Dipingere rebus è un modo per esprimere anche affermazioni

Dipingere rebus, perciò, è come affermare?

Sì, perché tutti i rebus, essendo mentalmente costituiti da segni a funzione fonetica e non iconica, non sono illustrazioni né pittografiche né allegoriche, in ultima analisi non sono immagini.

Una immagine, in quanto mentalmente costituita come analogo del reale, non può invece né affermare né negare alcunché.

13. Una immagine non può esprimere una negazione

Per dire "la macchia rossa non c'è", una immagine dovrebbe dirlo senza mostrare nessuna macchia rossa, il che è impossibile.

Una immagine con una croce su una macchia rossa; una immagine con tre macchie di altro colore o una in cui tra la macchia gialla e quella arancione vi è uno spazio vuoto, che può indicare l'assenza del rosso, in nessun caso equivalgono alla negazione suddetta.

Per far dire qualcosa di preciso ad una immagine, bisogna trattare questa come una forma di annotazione e toglierle la funzione d'immagine.

(2- continua)



Picture Puzzles, Illustrated Flats e dintorni

La rebussistica USA nel 2000 e 2001

sfogliamo assieme due annate di **The Enigma**

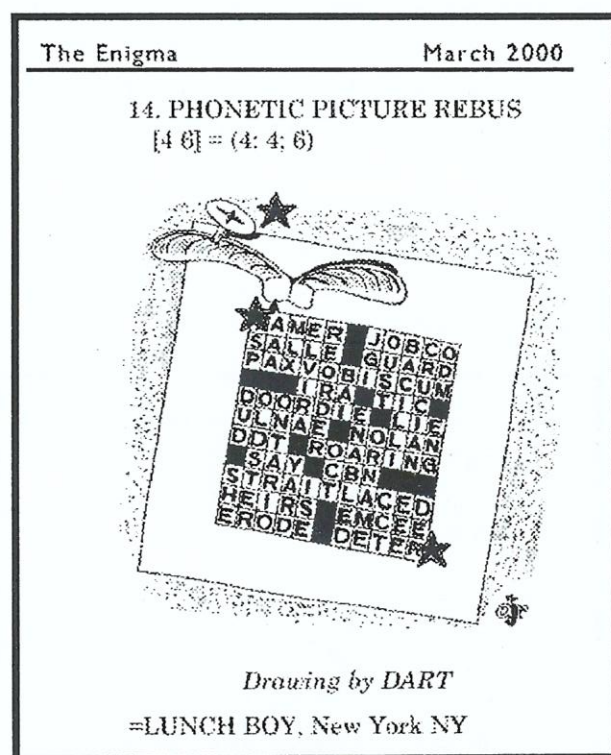
Sono passati più di quattro anni da quando "Il Leonardo" si interessò ai Picture Puzzles americani con l'articolo "*Riesumazioni a New York*". Ciò accadeva nel gennaio 1998 e Franco Pratesi, dopo aver citato vari esempi tratti da "*The Rebus Book*" (1996), così concludeva "*Pare infatti che gli americani non abbiano fatto progressi da questo stadio, che tuttora sta a rappresentare il massimo delle loro realizzazioni*", dove le realizzazioni erano astruse composizioni ben lontane da un'idea di rebus moderno secondo la nostra sensibilità.

Al contrario, si può adesso affermare che i progressi si sono manifestati e la rebussistica americana non è più quella delle lunghe frasi di stile ottocentesco traboccanti di identità etimologiche. Dopo aver precisato che con "rebussistica americana" si parla in questa sede di Picture Rebus o comunque di lucchetti illustrati, sciarade illustrate ed altri giochi denominati Illustrated Flat (per gli americani il Rebus o l'Enigmatic Rebus è un gioco più simile alla crittografia, sebbene corredato da versi) e aver delimitato la nostra ricerca a "*The Enigma*", organo mensile della NPL (National Puzzlers' League, l'associazione degli enigmisti americani) è opportuno spiegare perché il titolo di questo articolo si collochi nel biennio 2000-2001.

Non si tratta infatti di gratuita collocazione in nome dell'abusato e mitizzato cambio millennio, ma di un 2001 inteso come primo anno della storia di "*The Enigma*" a mostrare almeno un gioco illustrato (fino a tre) in ogni numero, senza eccezioni, preceduto dall'anno 2000 in cui, assieme a giochi dal sapore antico, cominciava ad affacciarsi il nuovo (e, arretrando ancora di un anno l'asse temporale, non è un caso che a Verona nel 1999 ci sia

stato un fertile scambio di idee tra enigmisti italiani a congresso e Hot, attuale responsabile NPL per gli Illustrated Flats: scambio particolarmente proficuo in particolare con Orofilo, da anni iscritto alla NPL e profondo conoscitore della rebussistica internazionale).

Cominciamo allora la panoramica dai primi mesi del 2000 con due Picture Rebus: uno fonetico di LUNCH BOY e uno letterale (come i nostri) di XEMU, il Direttore di "*The Enigma*".



Questo rebus fonetico presenta tre asterischi e un diagramma di prima lettura 4;4;6 (che poi i nostri cugini di oltreoceano abbiano deciso dal febbraio 2000 di pubblicare prima la seconda lettura e, dopo il segno di uguale, la prima lettura in modo da invertire l'ordine a cui siamo tradizionalmente abituati è un altro discorso ...).

Il primo asterisco è su una puntina da disegno “**tack**”, il secondo su un seme “**seed**” ma anche sull’inizio di un cruciverba che finisce con il terzo asterisco.

Sorpresa autoreferenziale !

Tra i due ultimi asterischi si legge in diagonale “**taxi dancer**” che è la soluzione (e cioè la risposta: “**answer**”) del rebus. Infatti “**tack seed answer**” è omofono di “**taxi dancer**” (ballerina a pagamento). E’ curioso notare come l’articolo di Pratesi già riportasse un tale omofono ma al contrario: infatti (vedasi pag.7, in alto a destra) v’erano due ballerini tra i grafemi **SEN** e **2**, e la chiave “**SEN dancers TWO**” si pronuncia “**send answers to**”.

Veniamo al lavoro di XEMU, un bel rebus letterale perfettamente cesurato (anche per i puzzlers USA il “word breaking” – cioè la cesura – è elemento di merito) che riscosse grande successo: 13 Kudo e 1 Top Kudo in un numero in cui ci furono 48 liste di soluzioni inviate. In altre parole, quasi un solutore su tre dichiarò (tramite il sistema di votazione basato sui cosiddetti Kudo) il proprio gradimento per questo gioco:

la cui soluzione è

Tim; Ono; fat hens = Timon of Athens

Preciso che le varie note e sigle (NI2, MW) del diagramma indicano le fonti dizionarie utilizzate, ma per non creare confusione, avviando un discorso complesso, preferisco non avventurarmi in dettagli.

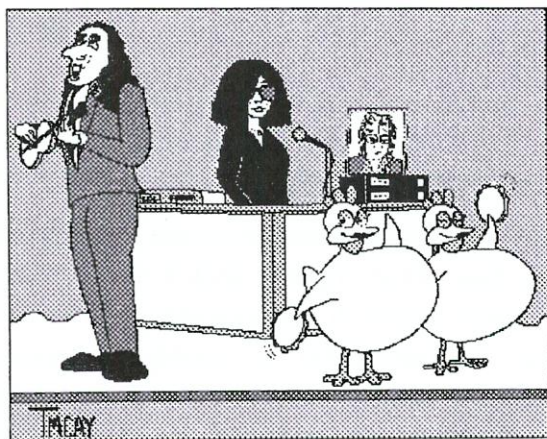
Ecco invece i chiarimenti sulla soluzione: “**Tim**” è Tiny Tim, cantante famoso in USA negli anni ’60 (ma la capigliatura e il nasone resi dall’ottima matita di T MCAY lo rendono tuttora facilmente riconoscibile agli americani), “**Ono**” è Yoko Ono vedova Lennon, “**fat hens**” sono le grasse galline e infine troviamo “**Timon of Athens**”, ovvero l’opera di Shakespeare “Timone di Atene”.

Qualcuno avrà notato che, pur essendo agli inizi, la rebussistica USA non produce sedili guatemaltechi: al contrario, le frasi risolutive sono eccellenti. Infatti la NPL pone il vincolo che si tratti di lemmi registrati dal dizionario (come “**taxi dancer**”) o di titoli noti come “**Timon of Athens**”: se vengono fatte eccezioni alla regola, deve comunque trattarsi di frasi idiomatiche o di largo uso, e questo è quanto mi è capitato a gennaio 2001 con il seguente rebus a cambio (Letter-Change Rebus)

The Enigma

April 2000

52. PICTURE REBUS [*5 2 *6] (NI2)
= (*3, *3, 3 4) (*3's not MW or not MW usage)



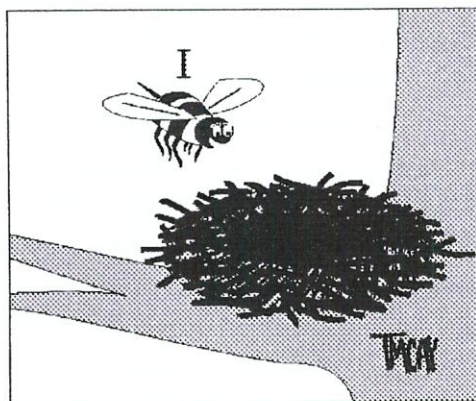
Drawing by T MCAY

=XEMU, Bridgewater NJ

The Enigma

January 2001

22. LETTER-CHANGE REBUS (2 2 7)
(reading enumeration = 3 4 4;
see notes)



Drawing by T McAy

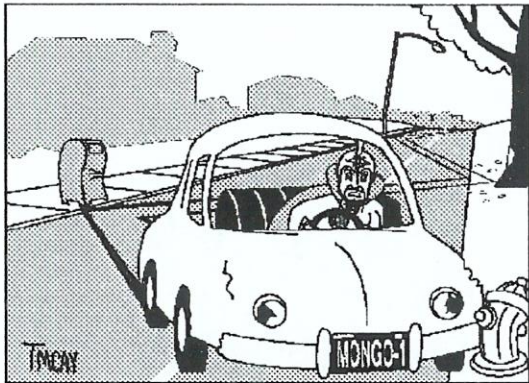
=FEDERICO, Rome, Italy

dove un'ape svolazzante vicino a un nido "**bee near nest**" produce la soluzione "**be in earnest**" che nel significato di "essere seri" è frase assai diffusa anche se non riportata come lemma dal Merriam-Webster, il dizionario di riferimento.

Tornando al 2000, è interessante notare l'uso di "**of**" (la preposizione "di") nella forma contratta "**o**" nel rebus di LUNCH BOY:

The Enigma
June 2000

35. PICTURE HETERONYM (8) = (3
1' *4) (*4 = not MW usage)



Drawing by T MCAY

=LUNCH BOY, New York NY

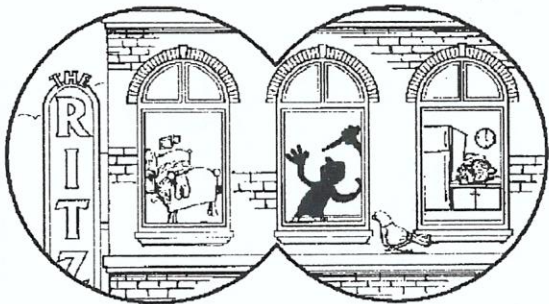
Ricordate i fumetti di Flash Gordon? Qui c'è Ming che guida assai male la macchina a zig-zag: "**car o' Ming caroming**" ovvero "auto di Ming carambolante". Così come il nostro "**ha**" scritto "**à**" ci consente di fare rebus altrimenti impossibili, anche un uso più frequente di contrazioni come "**n**" oppure "**o**" al posto di "**and**" e "**of**" aprirebbe molte porte agli autori americani, ma finora ha prevalso una linea di purismo che purtroppo riduce di molto la produzione di giochi illustrati. Sempre ispirato da questo purismo (che comprendo, ma ritengo talvolta eccessivo in questo stadio dell'evoluzione e dell'affermazione dei Picture Puzzle in USA, come ho avuto modo di scrivere in vari e costruttivi scambi di email con Hot e Xemu) c'è il rifiuto della ripresa grafemica: da noi considerato un pregio (l'ON di "onerosa

mansione", l'ESS di "businessman capace"), ma oltreoceano inteso come un artificio equivoco. E così la mia tonnellata di spade "**E a ton: E swords**" associata alla frase risolutiva "**eat one's words**" assai idiomatica è stata pubblicata su *GotS* anziché su "*The Enigma*" (*GotS*, ovvero "*Graffiti on the Sphinx*" è un bollettino interno NPL curato da Treesong con commenti sui giochi oltre a discussioni tecniche e dibattiti di critica enigmistica).

Abbiamo finora spesso accennato agli autori, ma poco agli illustratori: eppure noi, ammiratori della Brighella, della Buffolente e di tanti altri artisti del rebus, ben conosciamo quanto valga un bel disegno armonico. E' quindi opportuno citare come il 2001 abbia visto l'esordio dell'ottimo ZEBRABOY, già incontrato sull'ultimo Leonardo con lo scarto fonetico iniziale "**hatless Atlas**" di HOT: ecco qui sotto due Illustrated Transposal (anagrammi) disegnati da ZEBRABOY

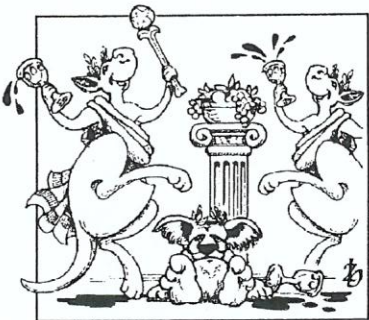
The Enigma
November 2001

10. TRANSPOSAL (10, 5 5) (5 5 = not MW)



The Enigma
December 2001

17. TRANSPOSAL (*10, *10)



Drawing by Zebboy

=XEMU, Bridgewater NJ

Gli allegri canguri beoni sono un'idea di XEMU per **"Australian saturnalia"** (è da notare che XEMU già nel 2000 era uscito con un bel Picture Transposal di lunghezza non indifferente, ovvero **"bachelorettes, clothes beater"**), invece il primo rebus si risolve **"hotel suite, silhouette"** e qualcuno ricorderà l'autore: GUIDO (nella figura non compare ne' il nome dell'autore, ne' dell'illustratore in quanto *"The Enigma"* di novembre 2001 era un Mystery Issue con molti giochi dedicati al mistero e, sempre per acuire il mistero, nessuna indicazione esplicita di autori e disegnatori, con relativa gara per indovinarli ... be', queste cose non le facciamo mica solo noi a San Giuliano !)

Lasciamo adesso i Transposal (Anagrammi) per vedere due altri giochi che ben si prestano all'illustrazione: i Letter Bank (Sviluppi) e i Consonantcy (Replay, parola inglese che usiamo nell'enigmistica nostrana con ambito più vasto: sia omovocalico che omoconsonantico)

The Enigma August 2001

25. ILLUSTRATED LETTER BANK
(4 7, *6 *6 *6) (4 7 = NI3)



Drawing by T McAy
=XEMU, Bridgewater NJ

The Enigma Feb/Mar/Apr 2001

51. PICTURE SENTENCE
CONSONANTCY (4 3 4 4)



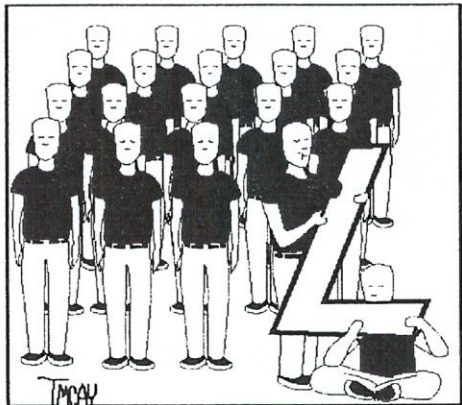
Drawing by Ranieri
=FEDERICO, Rome, Italy

Nel primo caso, le arance selvatiche **"wild oranges"** si sviluppano nel nome completo dell'ex presidente degli Stati Uniti **Ronald Wilson Reagan**, mentre nel secondo caso molti uomini scavano sulla Luna: **"many men mine Moon"**.

Terminare qui la rassegna vorrebbe dire lasciare il lettore con l'amaro in bocca: nemmeno un rebus di azione? No, eccolo qui il rebus dinamico ad opera di CALDO (combinom, ovvero pseudonimo congiunto, di HOT e dello scrivente)

The Enigma July 2001

48. PICTURE REBUS [6 4]
(reading enum. = *1 1 5 3)



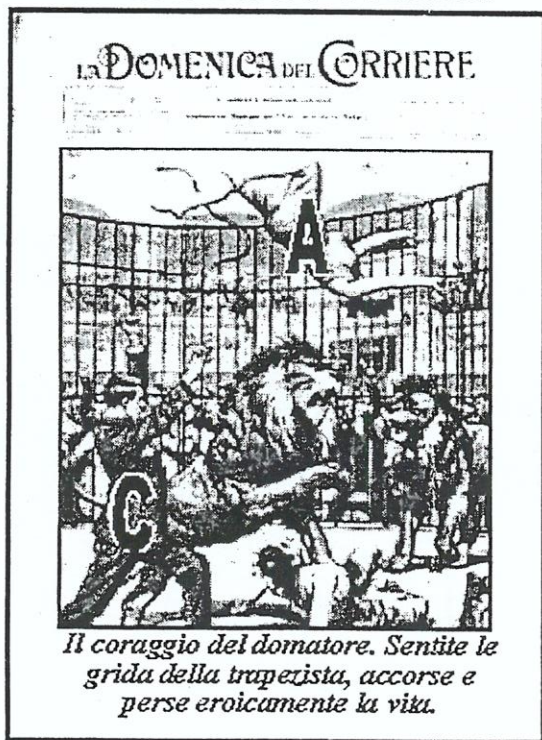
Drawing by T McAy
=CALDO, Roley IA

Un po' inusuale vedere qualcuno che mangia un grafema: per l'esattezza sono due giovanotti (su un totale di venti, e quindi un decimo dei presenti) a praticare tale forma di cannibalismo. Si ottiene così

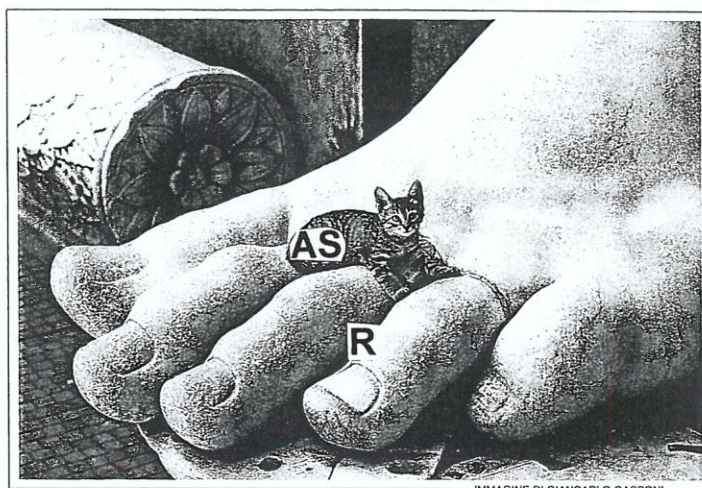
L a tenth eat (L un decimo mangia) =
latent heat (calore latente)

Federico Mussano

24 - Rebus 1 2 3 1: 4 = 7 4 di Brunos



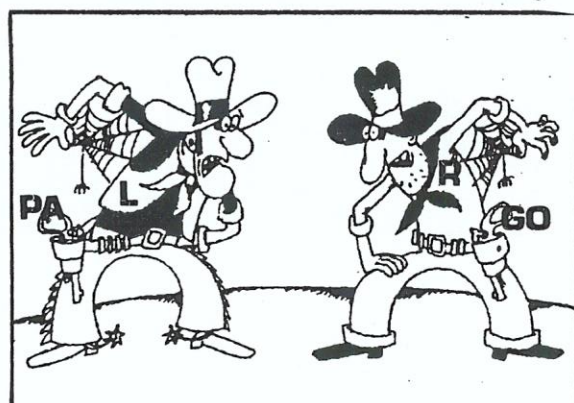
25 - Rebus 2 2 1 6 6? 2 3! = 7 4 2 9 di Ilion



26 - Stereorebus 1, 2 5, 1 1 (1 1 5) = 8 9 di Federico



27 - Rebus 2 1 6? 1 2? 2 4! = 8 10 di Hertog

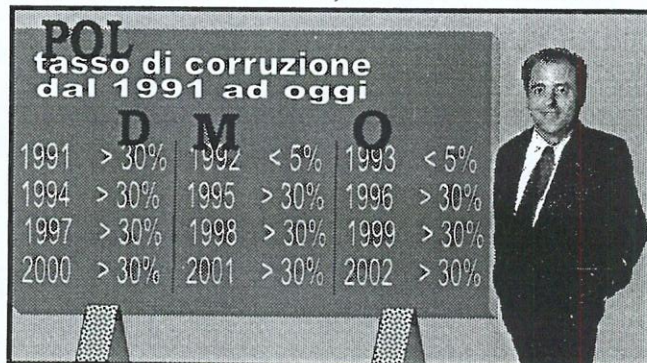


28 - Rebus 2 2 1, 2 3 1 5 = 6 2 4 4 di Ilion

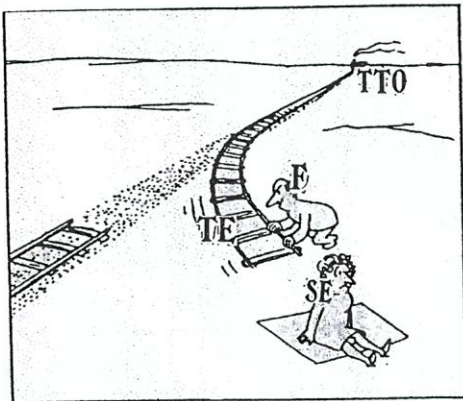


Andrej Kozlenok a Matroskaja Tishina, il carcere di massima sicurezza di Mosca

29 - Rebus 3 1 4 1 2 4 1 1, 5! = 8 2 5 7 di Federico



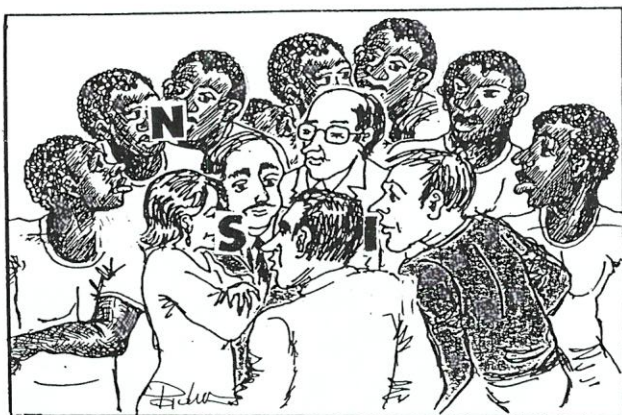
30 - Rebus 2 4 1: 1 2 6 3! = 6 4 2 7 di Piervi



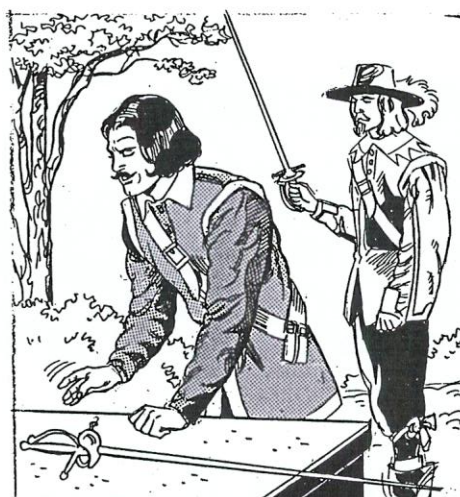
31 - Rebus 3 7: 2 3 4 = 8 4 2 5 di N'ba N'ga



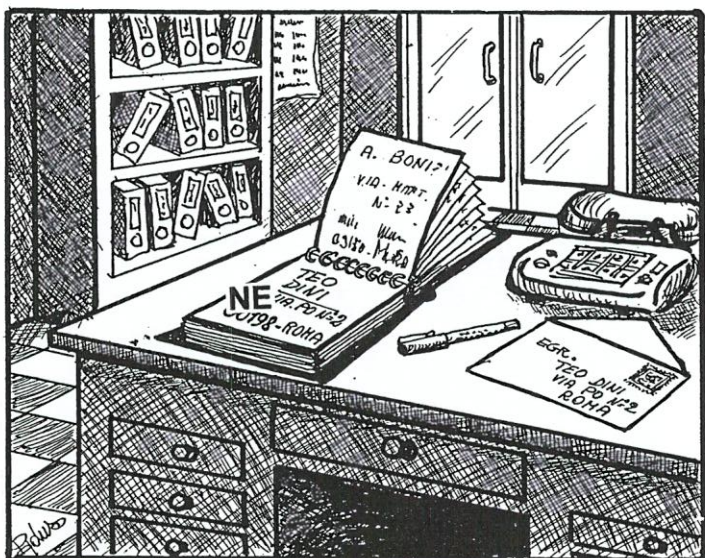
32 - Rebus 3 1 4 1 (3 1) 1 1 5 = 7 13 di Il Peloritano
dis. di Padus



33 - Stereorebus 1 1' 4 2 1 6 2 = 4 4 9 di Gipo
dis. di Malloy



34 - Rebus 5 2 3 7 = 7 10 di Brunos
dis. di Padus



35 - Metatesi 5 6 2 3 2 4 di Hertog



GERONIMO

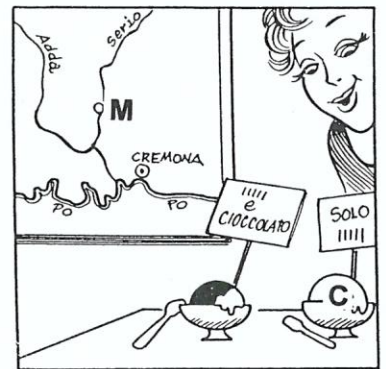
al collega "Nuberosa", Alberico Lolli

36 - Rebus a incastri 5 6 5 = 9 9
di Triton

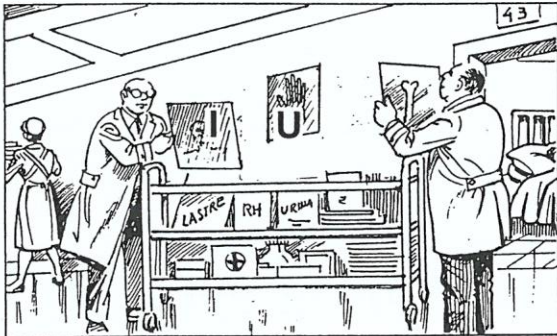


— Sei bellissima, con quell'abito!... Naturalmente, lo sarei anch'io!

37 - Rebus a scarti 5? 5? 3 = 6 5
di Sin & Sio dis. di Fantoni



38 - Rebus a cambio 5 3 7 = 5 10 di Falstaff
dis. di L. Buffolente



39 - Rebus a incastro 1'8 = 5 6 di Azimut
dis. di Padus

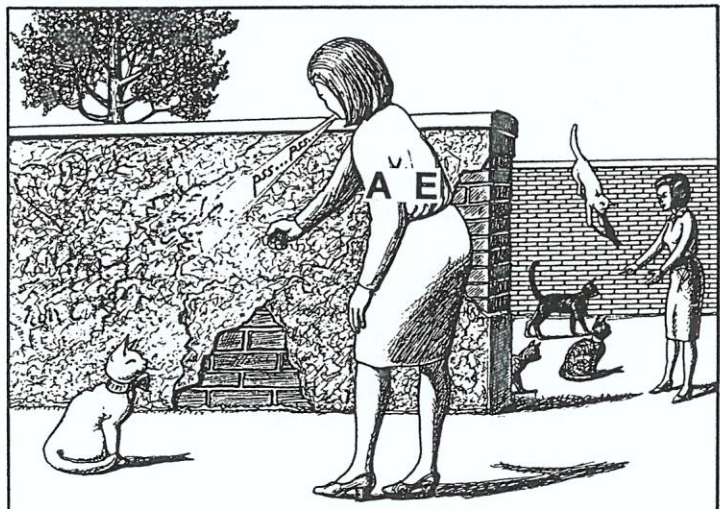


40 - Rebus a cambio 6 6: 4 = 6 10 di L'Assiro
dis. dell'autore



S. Michele

41 - Rebus a cambi 5 7 6 = 3 9 6 di Adelchi - dis. di L'Assiro



Il tradizionale concorso della "Settimana Enigmistica", alla sua 29.a edizione, si articola anche quest'anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le due sezioni sono:

1. **Rebus con chiavi classiche:** normale, stereoscopico e a domanda e risposta.

2. **Rebus artistico.** Sarà ammesso qualunque tipo di rebus purché costruito su un dipinto o una scultura che dovrà essere allegata al gioco stesso.

Per la prima sezione, medaglie d'oro ai primi tre classificati e sette medaglie d'argento dal quarto al decimo; mentre, per l'altra sezione, i premi in palio sono costituiti da una medaglia d'oro per il primo classificato, una d'argento per il secondo e una di bronzo per il terzo.

Altri lavori meritevoli di segnalazione verranno premiati con medaglie di bronzo.

Gli autori possono partecipare a tutte e due le sezioni con un massimo di TRE rebus per ciascuna sezione, specificando sempre chiaramente la destinazione per ogni lavoro.

Per ragioni tecniche quest'anno la data di scadenza è prorogata all' 8 maggio 2002.

Inviare gli elaborati a:

"La Settimana Enigmistica" - All'attenzione di Attilio Ghilardi
Piazza Cinque Giornate 10 - 20129 Milano

Briga - Till

IX Premio Capri dell'Enigma

Capri, 31 ottobre - 3 novembre 2002

La nona edizione del "Premio Capri dell'Enigma" si concluderà nel corso dell'incontro dal 31 ottobre al 3 novembre.

I lavori concorrenti (testi di carattere enigmistico di qualsiasi tipo, ovvero editi nel biennio 1° aprile 2000 - 31 marzo 2002, ancorché vincitori di altri concorsi) dovranno pervenire entro il 15/07 alla

Segreteria del "Premio Capri dell'Enigma" - 80121 Napoli - Pza dei Martiri, 30 - tel. 0817642888 - fax 0817643760 - info@caprienigma.it

Essi potranno essere segnalati, oltre che dallo stesso autore, anche da altri che lo desiderino: la Segreteria del "premio" ringrazia fin d'ora chi (con particolare riferimento ai direttori e ai redattori di rivista) vorrà così contribuire ad una più qualificata partecipazione.

Una prima selezione condurrà all'indicazione di una serie di *nominations*. I consueti "faraglioni d'argento" saranno assegnati al vincitore del Premio, in esito alle preferenze espresse in maniera palese da esperti e appassionati di enigmi presenti alla manifestazione conclusiva nonché da un congruo numero di enigmisti invitati per tempo a far conoscere la propria scelta.

In occasione della IX edizione del "Premio Capri dell'Enigma" sono banditi otto concorsi per lavori inediti in sintonia con il tema del convegno; più in particolare, i lavori partecipanti dovranno rifarsi in qualche maniera (nel tema apparente o in quello reale, nell'esposto letterale o figurato o nella soluzione) a quanto possa evocare la figura della Sibilla.

Il n. 5 è il concorso *Sibilla Libica*, per un gioco illustrato di qualsiasi tipo.

Per gli altri sette concorsi, vedere le riviste di enigmistica classica "Labirinto", "Penombra", "Sibilla" oppure info@caprienigma.it

I lavori partecipanti ai predetti concorsi, tutti necessariamente svolti nel riferimento al tema della Sibilla, regolarmente firmati, dovranno pervenire, entro il giorno 20 settembre 2002, alla stessa Segreteria del "Premio Capri dell'enigma", che provvederà a trascriverli senza indicazione dell'autore e ad inoltrarli a Sal Kierkia, Giudice Unico di tutti i Concorsi.

Napoli, 02/02/02

Adelchi - Invio 18/01: sono stati accettati 1,5,8; non accettati: 4 (già fatto da *Atlante*), 9 (grafemi sia grafici sia fonetici).

Argo Navis - invio del 13/01/02: sono stati accettati 1,2,3,4,7,8,9,10,12,13,14,15; non accettati 5,6,9,11,17,21 (già fatti in tutto o in parte).

Brunos - Invio febbraio: accettato 3.

Galdino da Varese - Accettato il rebus onomastico.

Hertog - Invio del 28/03: sono stati accettati entrambi i giochi.

Il Faro - Invio gennaio: accettati 1,4. Ultimo invio: accettati 23,25; il 26 già fatto.

Il Peloritano - Rebus "posate": identità etimologica posata/posate.

Il Sol Felice - Rebus di notevole originalità ma di impossibile resa grafica. In proposito, attendiamo tuoi suggerimenti.

Lo Stanco - Invio del 02/02: accettati 1,5,7,14; non accettati 10 e 11 (già fatti da *Snoopy* e da Maneri).

Marchal - Invio del 05/12/01: accettato 6. Invio del 22/01: accettati 3 e (con riserva, per difficoltà di illustrazione)7; non accettato il 12 (già fatto da *Asterigna*).

Piervi - Accettato 1; gli altri ancora da giudicare.

Samario - Invio 15/01: accettato 2; non accettati:4 (in parte già fatto), 5 e 6 (già fatti nel 1989 e nel 1978).

Sin & Sio - Invio del 27/01: rebus accettato.

Rive gauche - Invio genn.: accettato 1. Ultimo invio: accettati 1,3.

Per l'ennesima volta preghiamo di inviare i giochi in singoli foglietti SEPARATI, NUMERATI, DATATI, FIRMATI.

REBUSNOTIZIE

✓ La redazione del Leonardo ringrazia tutti gli amici che, o per posta o per telefono o per e-mail, hanno inviato gli auguri pasquali.

✓ Sul mensile *Linus* di marzo 2002, *Mister Aster* (Ennio Peres) ha tributato un breve, ma sentito, omaggio alla memoria di Giancarlo Brighenti e ai settant'anni de *La Settimana Enigmistica*. Con l'occasione, ha accennato alle attività dell'ARI, fornendo l'indirizzo della redazione del Leonardo e quello del sito *Arirebus*.

✓ *Federico* (Federico Mussano), sabato 9 marzo e sabato 13 aprile, ha parlato dell'ARI, del rebus e del Convegno di Firenze Rebus del 2002, intervistato da Beatrice Parisi, conduttrice, insieme ad Anna Cinque, della trasmissione radiofonica di RadioRai "Giocando".

✓ Nei primi giorni di marzo, su "Televideo RAI", nella rubrica "Pergio", è stato riportato il sito della nostra associazione, <http://spazioweb.inwind.it/arirebus>.

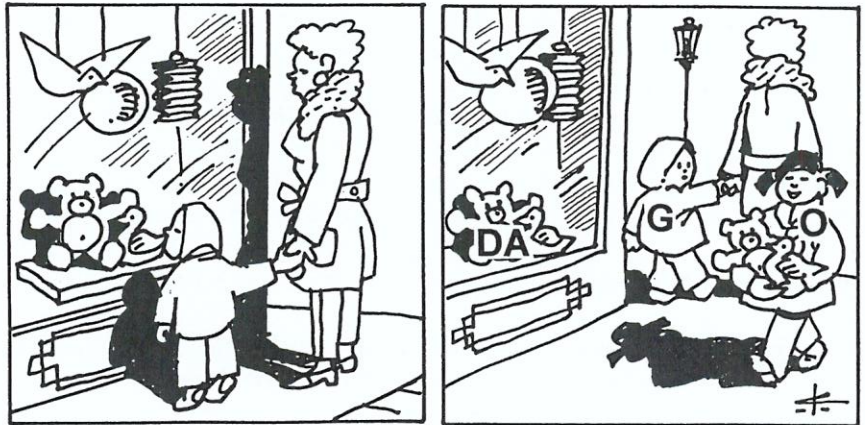
✓ Dalla fine di marzo *Fra Diavolo* (Carmelo Filocamo) è ...in Paradiso, per la felicità di essere diventato nuovamente nonno di due gemelle. Per l'occasione, ha creato il seguente felice anagramma:

Ludovica e Monica Filocamo =

Due col fiocco vi ammaliano

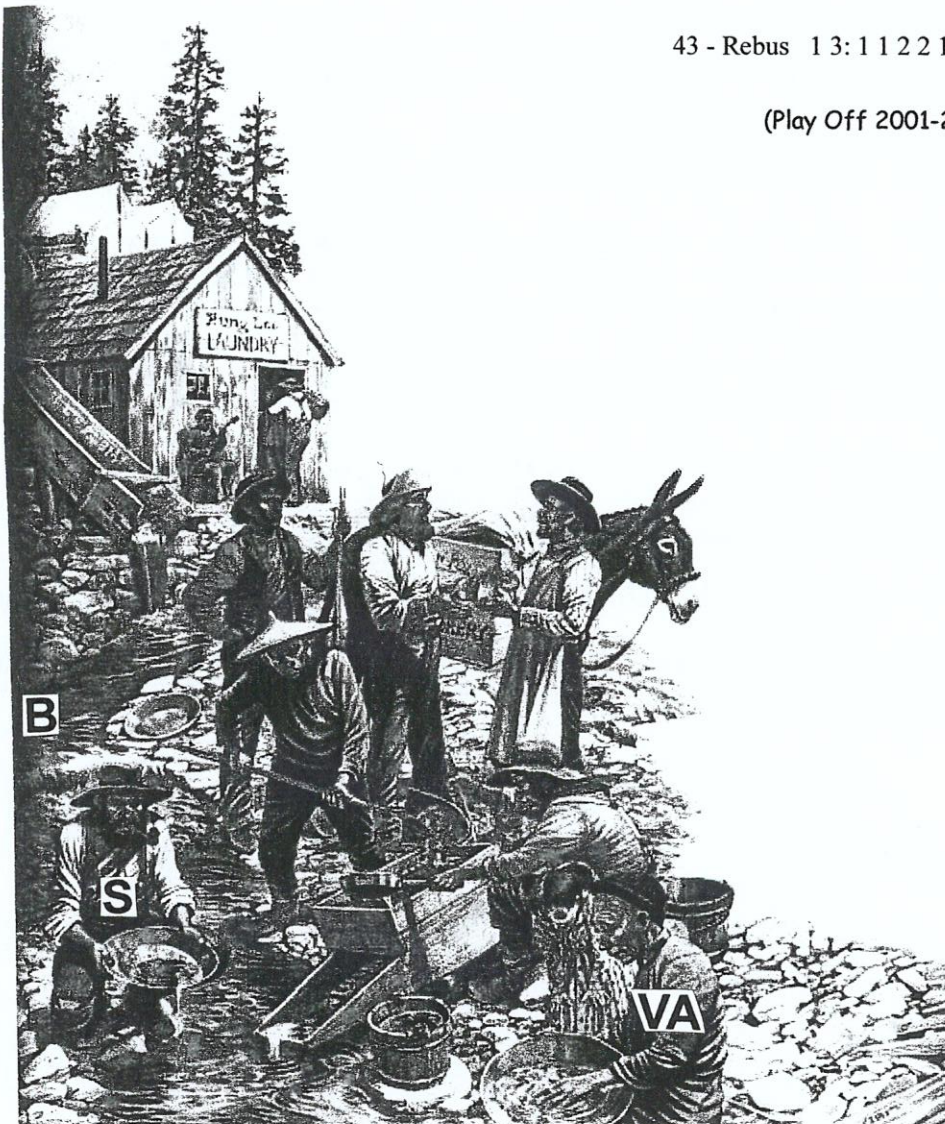
✓ Il prossimo 12 maggio si svolgerà a Pieve Emanuele (MI) "Sfida la Sfinge", a cura di *Tacor* (Corrado Taiuti). L'A.R.I. presenterà una gara di risoluzione rebus. Al prossimo numero la cronaca della manifestazione.

42 - Stereorebus 2 4 1, 1 2 1 = 5 1 5 di Anna - dis. di F. Pagliarulo



43 - Rebus 1 3: 1 1 2 2 10 = 6, 6 8 di Il Nettuno

(Play Off 2001-2002 2.a manche)



L'estrazione dell'oro

XXIII Convegno Rebus ARI

Firenze - 28/29 settembre 2002

L'ARI - Associazione Rebussistica Italiana - ha indetto il **XXIII Convegno Rebus ARI**.

Sede del Convegno: Hotel Raffaello, viale Morgagni 19 - 50134 Firenze (tel.055.4224141; fax 055.434374; prenotazioni 055.4369725; e-mail raffael@texnet.it).

Le prenotazioni dovranno essere effettuate **entro il 15 luglio 2002** direttamente all' Hotel nei modi seguenti:

- vaglia postale o bonifico bancario (Cassa di Risparmio di Firenze, Ag. 4 Firenze, c/c 16007/00 - ABI 6160 - CAB 02804)
- fax o e-mail (indicando, per il pagamento, gli estremi della carta di credito)
- per lettera (con allegato assegno bancario, sbarrato e "non trasferibile")

Le QUOTE - comprendenti un aperitivo di apertura, un pernottamento (con piccola colazione a buffet), tre pasti, garage - sono:

- Euro 159,50 - una persona, con sistemazione in camera singola (fino ad esaurimento delle disponibilità)
- Euro 270,50 - due persone, con sistemazione in camera doppia
- Euro 367,00 - tre persone con sistemazione in camera a tre letti

Alle sopracitate quote è da aggiungere la quota "Iscrizione al Convegno" (Euro 10,00 a persona, esclusi i bambini), che dovrà essere versata, al momento dell'arrivo, direttamente a un incaricato dell'ARI.

Per eventuali arrivi anticipati o partenze posticipate contattare direttamente l'Hotel.

Si raccomanda di effettuare una sollecita iscrizione, in modo tale da poter provvedere per tempo agli adempimenti logistici, e anche di comunicare l'iscrizione a Franco Diotallevi (tel/fax 067827789 - email diotallevif@hotmail.com).

Per l'occasione, sono banditi i seguenti CONCORSI:

1) Concorso "GIANCARLO BRIGHENTI" - Per una coppia di rebus: a) un rebus classico (compreso stereo e a d./r.) a tema libero, senza l'obbligo dell'invio del supporto figurativo; b) un rebus classico (o a d./r.) avente come supporto figurativo l'illustrazione della Brighella riprodotta in copertina di questo numero del Leonardo. Ciascun concorrente dovrà inviare una sola coppia di rebus. Saranno premiate le tre migliori coppie.

2) Concorso "ALBERICO LOLLI" - Per un rebus classico (compreso stereo e a d./r.) senza grafemi (eventualmente asteriscato) a tema libero. Supporto grafico gradito ma non obbligatorio. Ciascun concorrente dovrà inviare un solo rebus. Saranno premiati i tre migliori lavori.

3) Concorso "CORRADO TEDESCHI" - Per un rebus classico (compreso a d./r.) su supporto figurativo a scelta dei concorrenti, avente come soggetto la TOSCANA in tutti i suoi vari e molteplici aspetti (storici, geografici, folcloristici, sportivi). Ciascun concorrente dovrà inviare un solo rebus. Saranno premiati i tre migliori lavori.

4) Concorso "AGATHA CHRISTIE/ISAAC ASIMOV" - Per un racconto giallo o di fantascienza nel quale deve comparire il gioco enigmistico del rebus e, in aggiunta, tutte le seguenti situazioni: viaggio, talismano, sosia. Testo max di tre cartelle (ciascuna di 24 righe da 60 battute). Ciascun concorrente dovrà inviare un solo racconto. Saranno premiati i tre migliori lavori.

Invio dei lavori (in duplice copia e identificati da un motto) a Franco Diotallevi - via delle Cave, 38 - 00181 ROMA , unicamente a mezzo posta prioritaria, entro il 31/8/2002 (farà fede il timbro postale).

Tutti i lavori saranno giudicati dai componenti del comitato organizzatore.

Avvertenza importante - Tutti i partecipanti al Convegno che usufruiranno solamente dei pranzi e della cena, sono pregati di comunicarlo con urgenza a *Tiberino*.

Inoltre, i singoli partecipanti che vorranno usufruire di una camera doppia insieme ad un altro partecipante, sono pregati di comunicare i due nominativi con urgenza a *Tiberino*. In caso contrario, gli abbinamenti saranno fatti d'ufficio.

PROGRAMMA (di massima)

Sabato 28 settembre

10,30 - Apertura Convegno

11,30 - Sala riunione: lavori ancora da stabilire

13,00 - Cocktail di benvenuto

13,30 - Pranzo

15,30 - Sala riunione: seduta tecnica (o altro, da stabilire)

17,30 - Sala riunioni: gare solutori

20,30 - Cena. A seguire: dopocena a sorpresa

Domenica 29 settembre

9,00 - Sala riunioni: premiazioni concorsi, varie

13,30 - Pranzo di chiusura. Arrivederci a...

Il comitato organizzatore:

Franco Diotallevi (*Tiberino*), Fabio Magini (*Fama*),
Federico Mussano (*Federico*), Nello Tucciarelli (*Lionello*)

SOLUTORI del n. 1/2002

Aurilio N.	42	Mazzeo G.	42
Baracchi A.	41	Melis F.	42
Barbujani G.	41	Micheli G.	42
Becucci G.	42	Micucci G.	42
Bertaccini A. R.	42	Monti O.	42
Bertolotto F.	27	Mosconi M.	42
Bonanno D.	37	Oss A.	42
Bonomi E.	42	Pignattai L.	42
Bosia M.	41	Portaluri R.	42
Brognoli D.	42	Quintini R.	38
Carpani V.	40	Raco F.	42
Cesa C.	42	Ravecca L.	42
Correggiari A. L.	37	<i>Regolo</i>	40
D'Ambrosio R.	42	Rinaldi A.	42
Dessy G.	42	Romano E.	36
Di Fabio N.	19	Rotundo M.	42
Fausti F.	33	Rovella F.	42
Gasperoni L.	42	Stramaccia S.	36
Ghironzi E.	42	Taiuti C.	41
Granata V.	42	Trossarelli P.	38
Licitra A. M.	42	Viezzoli A.	40
Lisi G.	42	Viscardi C.	42
Marchioni A.	42	Zanaboni A.	42
Maestrini P.	42	Zullino V.	42
Marzullo G.	42		

Comunicato per i soci ARI

La scomparsa di Briga, presidente in carica dell'ARI, ha proposto un problema di non facile soluzione.

La scelta infatti di un nuovo presidente ARI è possibile, Statuto alla mano, solo con la tenuta di nuove e specifiche elezioni da tenersi inevitabilmente alla prima data utile, e cioè molto probabilmente in concomitanza del prossimo Convegno Rebus di Firenze. Tuttavia, in deroga a quanto stabilito dallo Statuto e per fare fronte alle dovute e numerose incombenze, l'ARI ha la necessità di avere un Presidente, sia pure pro-tempore, che il Consiglio Direttivo ha individuato, autonomamente e a maggioranza, nella figura di Lionello.

Questa situazione, anomala nelle modalità di attuazione ma certamente indispensabile nella sostanza, ha messo in evidenza un altro delicato aspetto che interessa tutti noi e cioè la necessità di apporre delle modifiche allo Statuto, che garantiscano le corrette modalità operative dell'ARI e dei suoi organi strutturali. Le proposte di modifica potranno essere inviate, per una prima e sommaria bozza di variazione, a Marcello Rotundo (Arkansas), via G. Almirante 8, 70059 Trani (BA), tel/fax 0883.588107, e-mail: Arkansas@libero.it

Il Consiglio Direttivo dell'ARI

Lo Statuto dell'ARI (reperibile alle pagg. 61/62 di "Il rebus moderno nell'enigmistica classica") può anche essere richiesto a *Tiberino*.

Si faccia riconoscere chi ha inviato (23.9.2002) il fax 0816173462 Serv. Prev. con 40 rebus risolti.

Vi preghiamo di affrettarvi a confermare all'Hotel Raffaello l'iscrizione al Convegno Rebus di Firenze

SOLUZIONI del n. 1/2002

- 1 se radica PO: danno! = Sera di capodanno
- 2 Mann è, quindi CI ottenne = Mannequin diciottenne
- 3 C I elogi all'astro = Cielo giallastro
- 4 a V versi O nero vino SA = Avversione rovinosa
- 5 in A, TT (è sagra) VI danza = Inattesa gravidanza
- 6 l'oca N d'I ne condivide poca = Locandine con divi d'epoca
- 7 chi à roride L lauro R à = Chiarori dell'aurora
- 8 sol A risponde a U strali = Solari sponde australi
- 9 AR cane di avole rie = Arcane diavolerie
- 10 perì ODI, come? Di CO = Periodico medico
- 11 MaC chiedo l'ava RE = Macchie da lavare
- 12 PA tirerà P - idea! - : C celerà TE = Patire rapide accelerate
- 13 S pesa, se NS aziona LE = Spesa sensazionale
- 14 à P parecchi etti? Già! P pone SI = Apparecchietti giapponesi
- 15 calò ro separò L E = Calorose parole
- 16 C: omicida! S badi, G li = comici da sbadigli
- 17 F in I racchia P patì = Finir acchiappati
- 18 BaR binari sposta = Barbina risposta
- 19 G racchia: N tira DIO = Gracchianti radio
- 20 volti imbelli T I = Volti imbelliti
- 21 NOT abile, sa U dita impor: tante! = Notabile saudita importante
- 22 di strazio ne dà LUN?no! = Distrazione d'alunno
- 23 psi che mani che à! = Psiche manichea
- 24 in S c'è NA: resisterà CT? = Inscenare "Sister act"
- 25 sorse G? già! Rea R... cade = Sorvegliare carcadé
- 26 corre... disfa R ZO? Sì! = Corredi sfarzosi
- 27 è R ostentato re = Eros tentatore
- 28 Verdi coll'inedito Di = Verdi colline di Todi
- 29 in VO Carla mise ricordi A, divi N A = Invocar la misericordia divina
- 30 SC apparì: N si rià = Scappar in Siria
- 31 PR è senza ditteo = Presenza d'ittero
- 32 FO resta: già van E S E = Foresta giavanese
- 33 M O delle perle sfilate = Modelle per le sfilate
- 34 resta UR a R?e, a N, TI chi va? Sì = Restaurare antichi vasi
- 35 C A, loro (sei dee) con DI visibili = Calorose idee condivisibili
- 36 sol da taglie P rivedono RE = Soldataglie prive d'onore
- 37 T appeti di fetta TI = Tappeti difettati
- 38 fra se e se MPL "are" dice, S are = Frase esemplare di Cesare
- 39 tra vili SC è = Travi lisce
- 40 Liorni con Tati = Giorni contati
- 41 Maria deipara = Marcia dei parà
- 42 di Osama recisa = Dio amare ci sa

Rebus di copertina:

B ottoni disparati = Bottoni di sparati
rime dietro vate = Rimedi e trovate

Inviare le soluzioni (per posta, fax, e mail)
entro il 30 giugno 2002

a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA
Fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

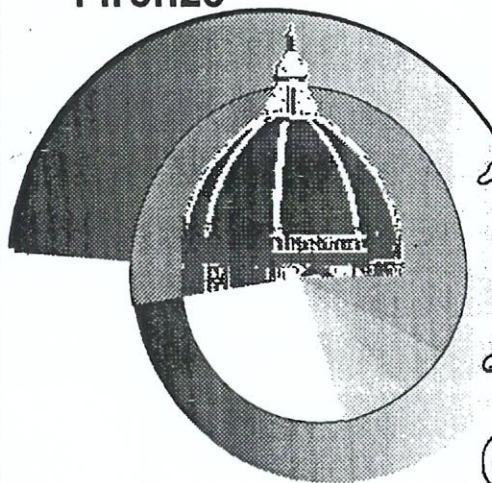
LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Associazione Rebussistica Italiana

28-29 settembre 2002

Firenze



Direttore responsabile

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione

Massimo Cabelassi (McAbe)
Gianni Corvi (Giac)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

*

Collaboratori di questo numero

Adelchi (Antonio De Marchi)
Arfator (Francesco Rotta)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Atlante (Massimo Malaguti)
Brunos (Sebastiano Bruno)
Continolo Donato
Diotallevi Franco
Falstaff (Luigi Marinelli)
Federico (Federico Mussano)
Fiocchi Rosa (I. Fiocchi/F. Rosa)
Gambini Stefano
Il Faro (Fabio Rovella)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)
L'Assiro (Siro Stramaccia)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Marzolino (Giuseppe Marzullo)
Mavi (Marina Vittone)
Micheli Giovanni
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Piervi (Pier Vittorio Certano)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Rive Gauche (Andrea Ciocci)
Sinesio Silvio
Tacor (Corrado Taiuti)
Triton (Marco Giuliani)
Walter (Walter De Angelis)

Disegni originali di:

L. Buffolente - M. Ghezzi - Padus - F. Pagliarulo -
S. Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - e-mail: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2002, comprensiva del
"Leonardo": 38,75 Euro

Per il solo il "Leonardo": 23, 24 Euro.

La spedizione sarà effettuata unicamente a mezzo posta
prioritaria (supplemento di 5,58 Euro).

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

L'ARI E IL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

Nello scorso mese di giugno l'ARI, nella persona di Nello Tucciarelli, è stata invitata dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca a far parte della Giuria Tecnica della Commissione preposta alla definizione dei criteri di selezione e scelta degli elaborati vincenti del

"2° Cimento Nazionale di enigmistica classica per le Scuole"

La Giuria era così composta:

Andrea Angiolino: Enigmista: Presidente;

Nello Tucciarelli: Enigmista;

Domenico Di Giorgio: Enigmista;

Angela Bulzinetti: Associazione Culturale "Gradara Ludens"

Antonella Mancaniello: Direzione Generale per lo Status dello Studente

Pier Luigi Mangiapane: Segretario della Commissione.

In un successivo incontro con Nello Tucciarelli, il Ministero — dimostrando un grande interesse per il rebus in particolare e per l'enigmistica classica in generale — ha richiesto all'ARI un progetto di collaborazione volto alla diffusione dell'enigmistica classica nelle scuole.

In altra pagina del "Leonardo" la relazione ministeriale del "Cimento" in questione, con l'elenco delle scuole vincitrici.

"IL REBUS: COSA È, COME SI RISOLVE, COME SI CREA"

Nello Tucciarelli (*Lionello*) presenta "Il Rebus: cosa è, come si risolve, come si crea", edito a cura dell'A.R.I. Copie del libro sono state inviate a tutte le scuole partecipanti al "2° certame enigmistico".

L'opera può essere richiesta a *Lionello* (via Alfredo Baccarini, 32/A - 00179 ROMA) al prezzo di Euro 9,92 (per i soci ARI, Euro 8,06): pagamento in francobolli prioritari da Euro 0,62.

Il volume sarà anche disponibile al prossimo Convegno Rebus di Firenze.

Preghiamo chi al Convegno Rebus non pernoverà ma usufruirà solo dei pasti, di inviarci con cortese urgenza il suo nominativo con la specifica del numero dei pasti e i relativi giorni. Ciò, in quanto dobbiamo comunicare all'Hotel il giorno prima il numero dei presenti in sala-pranzo.

ARGO NAVIS VINCE IL CAMPIONATO AUTORI 2001

Campionato Autori "Leonardo" 2002

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano alla gara i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2002.

1° class.: premio del valore di L. 250.000 + med. d'argento

2° class.: premio del valore di L. 120.000 + med. d'argento

Campionato Solutori "Leonardo" 2002

Gara a partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio basato sul gioco del Lotto (estrazione del 29 dicembre, primo estratto sulla ruota di Roma). Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: una medaglia d'oro a ciascuna categoria di solutori.

Preghiamo chi ancora non abbia effettuato l'abbonamento 2002 di farlo al più presto; chi, invece, ha corrisposto le sole quote 2002, di inviarci (anche in francobolli prioritari) l'importo relativo alla spedizione della rivista (5,58 Euro)

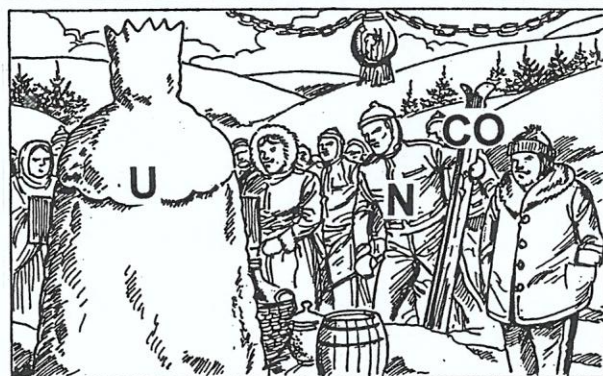
Stampa in proprio, in fotocopia.

Vieta la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

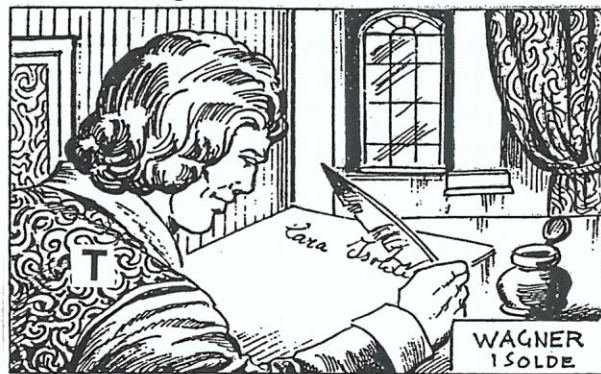
Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

1 - Stereorebus 2 2 1 1 3' 4 2 ? 3 1 2 = 4 2 7 8
di Il Faro



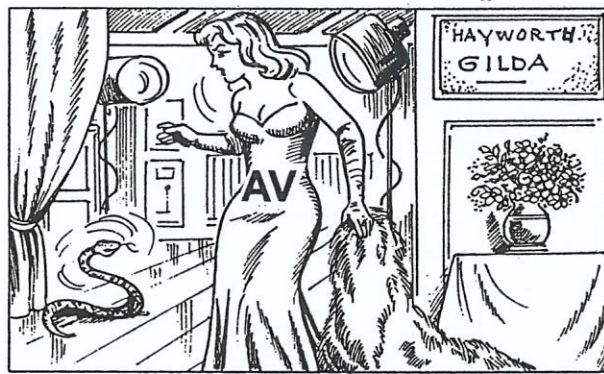
2 - Stereorebus 4 1 2 1 8 = 11 3 11
di Argo Navis



3 - Stereorebus 1 2 8 5 2 3 = 7 9 5 di Adelchi



4 - Stereorebus 2 4 6 = 8 1' 3 di Falstaff



Rebus in libertà

Concorso per autori - V Edizione - 2002

E' bandito per l'anno 2002 il V concorso autori di rebus.

L'invito a partecipare è indirizzato a tutti coloro che vogliono cimentarsi nell'arte rebussistica con proposte innovative e/o siano validi esempi di verifica della tipologia rebussistica già esistente.

Per proposte innovative devono considerarsi tutti i lavori che abbiano almeno uno dei seguenti requisiti (tanto meglio se tutti!):

- 1 - momenti del procedimento logico-deduttivo;
- 2 - tecnica adottata;
- 3 - tipologia applicata;
- 4 - fluidità del procedimento logico-deduttivo.

Per questa edizione è istituita una sezione per i rebus che utilizzeranno la parola grafemica BRIGA (massimo due grafemi per volta).

Spedire i lavori, con scadenza 31/8/2002, a:

Gianni Corvi
via Palmanova 133
20132 MILANO.

Papul

Concorso Rebus Snoopy 2002

Il concorso avrà le seguenti modalità:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristiche o strip che appariranno sul n. 31 dell'1 agosto 2002 di *Domenica Quiz* e sul n. 3671 del 3 agosto di *La Settimana Enigmistica*;
- le vignette non potranno essere né manipolate né rovesciate specularmente ed ogni concorrente potrà inviare, al massimo, due giochi (anche in fotocopia), pena l'esclusione dalla gara;
- ogni variante sarà considerata gioco a sé.

Premi per i primi tre classificati.

Scadenza: 29 settembre 2002. I giochi spediti oltre tale data (farà fede il timbro postale) non saranno accettati.

Inviare i giochi, regolarmente firmati, a:
Enrico Parodi, via Costasecca, 69
16040 LEIVI GE.

Snoopy

Argo Navis si aggiudica il Campionato Autori "Leonardo" 2001

Marco Giuliani (*Triton*) — accolto l'invito della redazione del "Leonardo" a giudicare i tre migliori lavori del 2001 — ha stilato la seguente classifica:

1°) Alessandro Tapinassi (*Argo Navis*), con il rebus (n.4/2001):

"B à sia tomi che nato = Basi atomiche NATO"

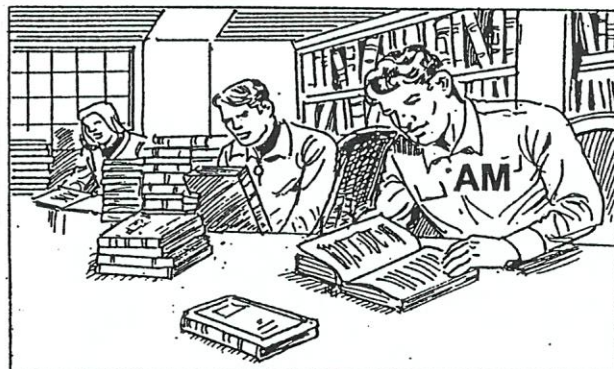
Vince per la ricercatezza della chiave utilizzata - per la prima volta io credo - in modo scorrevole e naturale, senza forzature e che si compendia in una frase risolutiva sempre di attualità.



2°) Giuseppe Sangalli (*Pipino il Breve*), con il rebus (n.3/2001):

"AM men da legger = Ammenda leggera"

Ha una frase risolutiva perfetta con chiave scorrevole e lineare. Trovarne di giochetti così!



3°) Luigi Marinelli (*Falstaff*), con il rebus (n.4/2001):

"GU ardi: a NO attentò = Guardiano attento"

E' piaciuta la consequenzialità delle azioni armonicamente inquadrare nel contesto storico della prima guerra mondiale.



29 luglio 1900: Il regicidio di Umberto I a Monza

Quanto sopra nonostante l'utilizzo di chiavi, per così dire, già usurate e viste.

ndr - Nel ringraziare *Triton*, comunichiamo che la premiazione avverrà durante il prossimo Convegno Rebus di Firenze.

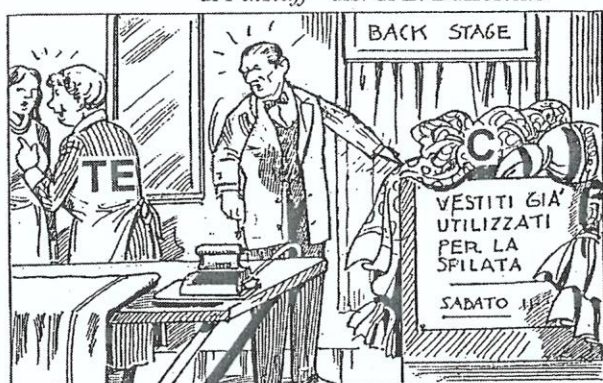
5 - Rebus 1 1 3 1: 4 (4!) 3 = 8 4 1'4
di Pipino il Breve dis. di L. Buffolente



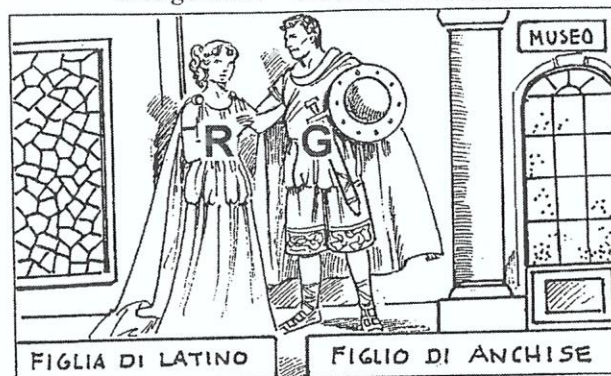
6 - Rebus 2, 7, 1 4 5, 4 1 5! = 7 5 7 2 8
di Rive Gauche dis. di L. Buffolente



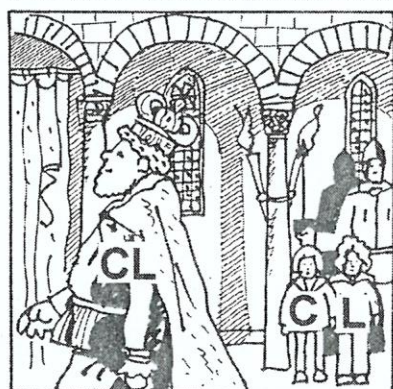
7 - Rebus 2 5 1 5 = 5 8
di Falstaff dis. di L. Buffolente



8 - Rebus 1 3 1 4? 6! = 4 1 1
di Argo Navis dis. di L. Buffolente



9 - Stereorebus 2 7 2, 1 1 3 = 9 7
di Brunos dis. di F. Pagliarulo



10 - Stereorebus 1 3: 2 8 4? 2 = 7 1 4 8
di Marzolino dis. di Padus



PLAY OFF 2001 - 2002

III manche (esito)

I giudici - *Il Faro* e *Ser Bru* - hanno così votato:

Atlante	- Triton	51 - 50	26+25	24+26
Hertog	- Orofilo	40 - 41	18+22	22+19
Il Nettuno	- Mavi	55 - 43	27+28	21+22
Fiocchi Rosa	- Tacor	45 - 49	22+23	24+25
L'Esule	- Ego	50 - 44	25+25	22+22
Ilion	- Piervi	48 - 50	24+24	24+26
Federico	- Papul	44 - 39	22+22	19+20
Arfattor	- Pipino il Breve	48 - 55	23+25	27+28

Sono stati dati bassi voti (minimo 18) ai rebus con frasi non accettabili e al rebus "superare invisibili tabù" (bello, ma contrario al regolamento perché sfrutta le chiavi della didascalia *visita e re*, senza la didascalia, la parola *visita* sarebbe difficilmente indovinabile).

La classifica della III manche (tra parentesi i punteggi dei secondi giochi, serviti per stilare la classifica tra gli ex-aequo) è la seguente:

1	Il Nettuno	55	(53)
2	Pipino il Breve	55	(44)
3	Atlante	51	
4	L'Esule	50	(49)
5	Piervi	50	(42)
6	Tacor	49	
7	Federico	44	
8	Orofilo	41	
9	Triton	50	
10	Arfattor	48	

Sono stati ripescati Triton e Arfattor, tra i perdenti, che hanno avuto i migliori voti.

IV manche

Per la IV manche gli accoppiamenti sono i seguenti:

Il Nettuno	- Arfattor
Pipino il Breve	- Triton
Atlante	- Orofilo
L'Esule	- Federico
Piervi	- Tacor

Per la IV manche i concorrenti dovranno inviare max 2 rebus (classici, a d/r., stereo) utilizzando le vignette che sono state loro inviate. Le immagini non potranno essere manipolate o rovesciate specularmente e non potranno essere utilizzate le parole delle didascalie.

Per ogni autore sarà valido il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco servirà in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno e accederanno alla V manche 6 concorrenti: i cinque vincitori di cinque incontri e un ripescato dei perdenti con il miglior punteggio.

I giochi, in duplice copia (una anonima, l'altra con firma e generalità) dovranno pervenire entro il **30 giugno 2002** a:

Alfonso Marchioni - via Comunale, 216/C
44010 Gavello (FE) (tel. 0532.881527)

I giudici saranno comunicati agli interessati il più presto possibile.

Alfonso Marchioni

ASSALTO ALLA SFINGE

Richiamati anche dalle sirene del web, una frotta di solutori di chiara fama provenienti da tutto il nord Italia si è riversata, domenica 12 maggio, nell'ospitale Centro civico di Pieve Emanuele per affrontare gli enigmi confezionati da Corrado Taiuti (*Tacor*), con la collaborazione di *Giaco* per i rebus e con gli indovinelli del *Valletto*.

Veniamo alla gara. Si è partiti con una coppia di cruciverba (uno veramente impegnativo): Stefano Bellini di Milano (già vincitore l'anno passato) con un en-plein ha preceduto Adriana Strisciamonti di Milano e Antonio Pagliaro di Taranto.

E' quindi stata la volta degli enigmi: dovevano essere risolti 10 indovinelli del *Valletto*, un acrostico sulle parole PIEVE EMANUELE (rimasto irrisolto per la gran parte), nonché curiose e ardue domande su notissimi film. Avevano la meglio, a pari punti, il sopracitato Pagliaro e la torinese Ilaria Bruna. Al secondo posto il brianzolo Stefano Gargiulo, seguito da Giovanni Clemente, il rappresentante locale, più volte vincitore della manifestazione.

Chiusura in bellezza con l'enigmistica figurata. 10 rebus di *Giaco*, in formato gigante — gentilmente offerti dall'ARI — erano in bella mostra sulle pareti della sala e costituivano il fil-rouge della manifestazione: i concorrenti potevano studiarli lungo tutto l'arco della competizione. Il modulo, invece, comprendeva 10 rebus (con il supporto figurativo di altrettante famose opere d'arte) elaborati da *Tacor*. In appena venti minuti, i triestini Giorgio Dendi e Alan Viezzoli consegnavano, senza errori, i moduli risolti. Alle loro spalle, anch'essa senza errori ma con qualche minuto di ritardo, si piazzava la piacentina Patrizia Besso.

Dobbiamo dire che tutti i concorrenti si sono fatti onore, specialmente nei rebus, con pochissimi errori commessi, segno che questa materia è, forse, la preferita dagli enigmisti.

Il premio più ambito, il "Trofeo Edipo 2002", scaturito dalla combinata delle tre sezioni, è andato all'ospite meno atteso, il tarantino Antonio Pagliaro, giornalista, che la spuntava, per un solo punto, sulla bravissima torinese Ilaria Bruna e sul vulcanico Stefano Gargiulo.

Al termine, in un simpatico clima festoso, a tutti i vincitori venivano consegnate delle coppe (accompagnate da premi in natura quali lettori CD portatili e radioregistratori CD) dal Sindaco di Pieve Emanuele Francesco Argeri, dal vice-sindaco Raffaele Vampa e dall'Assessore alla Cultura Lorenza Ungaro, che ha voluto fortemente questa manifestazione, organizzata, con immaginabili sforzi, da Corrado Taiuti, sotto l'egida del "Comitato Pensionati Pievesi", di cui è presidente.

Un brindisi generale e qualche stuzzichino offerto dagli organizzatori ha concluso in bellezza questa splendida giornata, che ha visto, alla fine, i concorrenti che tornavano nelle loro sedi dandosi appuntamento alla prossima occasione.

Corrado Taiuti

Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

DIPARTIMENTO PER I SERVIZI NEL TERRITORIO

Direzione generale per lo status dello studente, per le politiche giovanili e per le attività motorie

UFFICIO II

Prot. N° 3114/92/bis

Roma, 28 giugno 2002

OGGETTO: 2° Concorso Enigmistica Classica per le Scuole. Comunicazione vincitori.

Si comunica che si è concluso il 2° Concorso di Enigmistica Classica, indetto con la Circolare n° 309/A1 del 23.1.01 dall'ex Ispettorato per l'Educazione Fisica e Sportiva - Coordinamento e gestione delle attività degli studenti.

La Giuria, a conclusione dell'attività di selezione e dopo aver attentamente esaminato e valutato i lavori pervenuti, rilevandone le buone qualità generali, ha selezionato i seguenti migliori lavori, per ogni ordine di Scuola:

- **Scuola Elementare:** "Silvio Pellico" di Rua di Feletto (TV) - classe 5, autrice della rivista "ENIGMISTICA DELLE STREGHE";

- **Scuola Media:** "Istituto Comprensivo Statale "G. Ciscato" di Malo (VI) - classi 3C e 3E, autrici della rivista "ENIGMISTICA";

- **Scuola Superiore:** Istituto Tecnico Statale Commerciale e per Programmatori "A. Vespucci-Calamandrei" di Livorno - classe 4A/I.G.E.A., autrice della rivista "LA SFINGE IN CLASSE"

Fra le Scuole vincitrici si è deciso di assegnare il Trofeo messo in palio per il miglior lavoro ritenuto, in assoluto, più interessante a:

Istituto Tecnico Statale Commerciale e per Programmatori "A. Vespucci - Calamandrei" di Livorno - classe 4A I.G.E.A., autrice della rivista: "LA SFINGE IN CLASSE".

Per la particolare composizione dei lavori eseguiti, la Giuria ha ritenuto, inoltre, di segnalare i seguenti lavori, per ogni ordine di scuola, ai quali assegnare un riconoscimento speciale:

SCUOLA ELEMENTARE: "Ferrante Aporti" di Roma - classe IV A, autrice della rivista: "La Settimana Enigmistica";

SCUOLA MEDIA: "Gesualdo Nosengo" di Arzano (NA), autrice della rivista "Giornale di enigmistica"; Istituto Comprensivo di Tavernelle (PG)-classi 1 A e 1 B, autrici della rivista "Progetto Enigmistica"; "G. Modugno" di Bari, autrice della rivista "Enigmistica fuori classe";

SCUOLA SUPERIORE: Liceo Scientifico "A. Bafile dell'Aquila (località Colle Sapone), autrice della rivista "Latilandia".

Si fa riserva di comunicare, successivamente le modalità ed il luogo della premiazione.

Come riconoscimento speciale verrà consegnato il libro di Nello Tucciarelli "IL REBUS, cosa è, come si risolve, come si crea", gentilmente offerto dall'ARI, Associazione Rebussistica Italiana.

IL DIRETTORE GENERALE

In merito al Concorso riportiamo quanto il Ministero ha scritto all'A.R.I.:

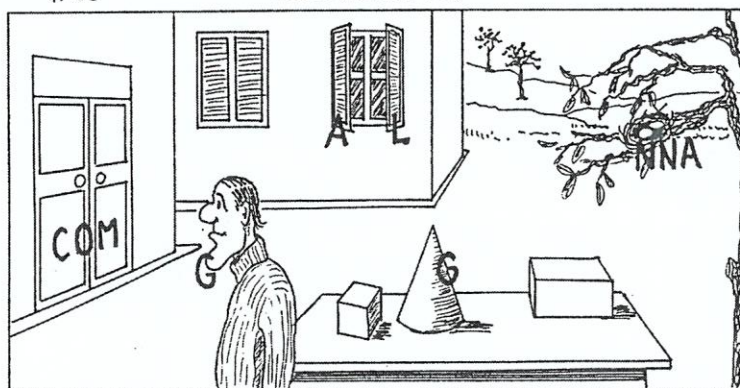
"Per quanto concerne le finalità del Concorso, preme sottolineare che l'utilizzo dell'enigmistica a scuola, oltre a rappresentare indubbie possibilità di divertimento e coinvolgimento degli studenti in attività intellettuali non ripetitive possa, se ben programmato ed approfondito, divenire un ausilio didattico, tutto da scoprire e valorizzare per le sue valenze motivanti, di sviluppo delle facoltà logiche, di allenamento nella manipolazione della lingua, di arricchimento del lessico, di collegamento con le finalità programmatiche della Scuola".

Infine, riportiamo uno dei tre rebus facenti parte della rivista "La Sfinge in classe" della Scuola di Livorno, vincitrice del Trofeo messo in palio per il lavoro ritenuto, in assoluto, più interessante.

A SENTIR LE RAGAZZE E' BENE CHE UOMINI E GIOVANOTTI TENGANO SEMPRE UN...

n° 28

REBUS (13, 7, 3, 4, 5)



IV manche (esito)

I giudici - *Ilion e McAbel* - hanno così votato:

Il Nettuno - Arfator	40 - 42	20+20	20+22
Pipino il Breve - Triton	49 - 49	25+24	25+24
Atlante - Orofilo	49 - 46	25+24	24+22
L'Esule - Federico	49 - 37	23+26	15+22
Piervi - Tacor	46 - 45	22+24	21+24

L'esito complessivo non è molto elevato, considerando che sono in gara fior di autori. Le vignette, piuttosto stimolanti, sembravano permettere esiti migliori. Diamo la colpa al caldo della resa modesta.

A onore dei concorrenti va citato il fatto che non vi sono lavori "già fatti".

Classifica dei vincenti (tra parentesi i punteggi dei secondi giochi, per stilare la classifica tra gli ex-aequo):

Atlante	49 (48)
L'Esule	49 (44)
Triton	49 (44)
Piervi	46
Arfator	42
Pipino il Breve	49 (43)

Tra i perdenti, è stato ripescato Pipino il Breve, che ha avuto il miglior punteggio. Tra gli ex-aequo L'Esule ha prevalso su Triton per sorteggio.

*

V manche

Per la V manche gli accoppiamenti sono i seguenti:

Atlante - Pipino il Breve
L'Esule - Arfator
Triton - Piervi

Per la V manche i concorrenti dovranno inviare 2 rebus (classici, a domanda e risposta, stereoscopici) utilizzando le illustrazioni e le vignette che sono state loro inviate. Le immagini non potranno essere manipolate o rovesciate specularmente.

Per ogni autore sarà valido il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco servirà in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno e accederanno alla finale i tre vincitori dei tre incontri.

I giochi, in duplice copia, (una anonima, l'altra con firma e generalità) dovranno pervenire entro il

15 agosto 2002

a:

Alfonso Marchioni
via Comunale, 216/C - 44010 Gavello FE
tel. 0532.881527

Giudici. Giaco (Gianni Corvi) e Orofilo (Franco Bosio).

Alfonso Marchioni

ADELCHI - invio del 24/4/02: accettati 6, 7, 10 (il 10 con riserva).

BARAK - recuperati i 13, 15 e 18. Accettati 15 e 18 (dal disegnatore).

BRUNOS - rebus di fine maggio non è accettato. Invio di giugno: accettato 10 (aspettiamo da te l'illustrazione promessaci).

COCO' - invio del 10/6/02: il rebus è accettato ma ci sono difficoltà illustrative (ti preghiamo di mandarci una tua sceneggiatura).

COCOLA - invii del 26/4 e 8/5/02: accettati 2, 4, 8, 10, 13, 14 (il 6 è bello, ma cinque vignette!!). Ti preghiamo di inviare i giochi in fogli separati.

GIPO - invio di aprile: accettati 1 e 2 (già fatti 3 e 4).

IL MACULATO - accettato il rebus dell'ultimo invio.

ISTAMINICO - invio del 12/3: accettati 4 e 7, non illustrabili 1, 2, 3, 5, 6; invio del 19/4: accettati 4 e 6.

L'ASSIRO - invii del 7/5 e 14/5: accettate proposte 3 e 4.

L'ESULE - ultimo invio: accettati 1, 3, 7; il 2 (già quasi fatto). Ti preghiamo di inviare i giochi in fogli separati.

MARZOLINO - invio dell'11/4: accettati 1, 6, 7, 9, 12 (non accettato 11: stereo a cambio con forma verbale tronca).

MAVI' - invio del 12/6: accettati 1, 5, 8, 10 (già fatti 7, 12, 15).

N'BA N'GA - invio del 2/1: accettati 1, 4.

PAPUL - ultimo invio: due schemi impossibili da illustrare.

PIERVI - ultimo invio: accettati 1, 5, 8, 11 (gli altri hanno frasi risolutive non propriamente scorrevoli).

RE MORO - Invio dell'1/2: accettato 4.

SACLA' - non accettati 1 e 2, già quasi fatti; il 3 per identità etimologica.

TEX - invio del 25/6: accettato 1.

SOL FELICE - nonostante i successivi suggerimenti i giochi non sono accettabili: il secondo della pag.1 ha 4 grafemi consecutivi.

ZOSIMO - invio del 23/4: accettato il 4; il 3 sarebbe valido qualora dalla foto si capisse che inequivocabilmente il soldato è un sionista.

Preghiamo i collaboratori di inviare ogni gioco su foglietto a parte, numerato progressivamente e datato.

I REBUSSISTI E CARNEADE

Prendiamo a caso tre vicende che mi vedono per così dire in prima linea. Disfasia, apnea notturna, ictus. La certezza d'essere affetto dalla prima la ricavo ora anche dal dizionario: disfasico (non lemmatizzato prima del '97, poi l'ho fatto includere). Non è la stessa cosa per gli altri due malanni, che ufficialmente non annoverano malati.

Leggo sì apnoico, ma non corrisponde al sofferente di apnea (e c'è solo un esempio: "crisi apnoica"). Io ne soffro; però, ad ammetterlo, sono in pochi, giacché non si sa che aggettivo darmi. E così per l'ictus. Del resto pare scarseggino i polmonitici (a differenza dei bronchitici), se il termine è spiegato solo con "relativo a polmonite".

Ho potuto far introdurre Alzheimer, ma chi ne è colpito latita ancora, solo in quelle pagine purtroppo. Se cominciano a vedersi l'anoressico e l'arteriosclerotico (tanto per fermarmi a miei suggerimenti accolti), che ne è di aterosclerotici, stenotici, algofiliaci, algofobiaci? E per le discromie, discromasie, discromatopsie, si attendon forse i risultati dell'ultimo censimento per stabilire se e quanti di noi (e che nome dargli) sono incappati in quei difetti?

Ne parlo in "Leonardo" per un motivo molto semplice. E' legittimo che qualcuno si domandi: rebussista, chi era costui? Del lemma, nei dizionari non c'è traccia; manca nello "Zingarelli", che pure da vari anni ha acquisito la sigla ARI dei rebussisti italiani: i quali rischiano di dichiarare forfait?

Silvio Sinesio

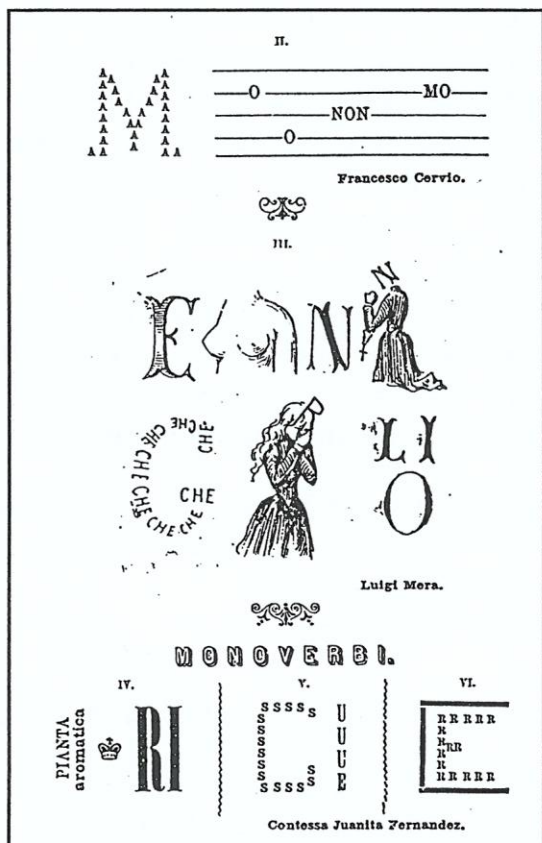
Un Rebus illustrato della SIBILLA varesina

La Sibilla. Mensile. Varese: 20 nov. 1886 - 30 aprile 1888. Direttore A. Barsanti.

Bella pubblicazione a quattro pagine grandi, con copertina, tipograficamente lussuosa e interessante per il contenuto. Oltre i giochi: notiziario, curiosità, concorsi e gare speciali, biografie di enigmografi, polemiche, ecc.

Le poche righe della scheda n. 2445 della "Bibliografia dell'Enigmistica" di Aldo Santi (*il Duca Borso*) sicuramente non riescono a farci comprendere l'importanza storica di questa pubblicazione - oltretutto quasi introvabile in Italia (rarissime annate complete in possesso di collezionisti e una conservata presso la Biblioteca Civica di Varese) -, importanza avvalorata solo da un attento esame dei suoi contenuti.

Poiché ciò che interessa ai lettori del "Leonardo" non può che essere il settore del rebus, diciamo in proposito che la rivista, pubblicava - come s'usava in quei tempi - oltre ad alcuni "non rebus"⁽¹⁾, molti rebus, tutti letterali, nei quali - come allora si faceva - sono usati promiscuamente segni grafici e figure:



Sfogliando con attenzione la rivista, ho però fatto una gradita scoperta: mi sono imbattuto in un rebus che - *rara avis* - sembra trovarsi per sbaglio tra le pagine di questa "Sibilla" ottocentesca:



Infatti, il gioco - (l'U sofà; l'A legge = L'uso fa la legge) - possiamo considerarlo tra i primi rebus moderni, alla stregua di quelli del Dalsani, che fu l'antesignano dei rebus con un'unica vignetta.

Da aggiungere, in merito, due altre annotazioni: non risulta che Gioachino Griggi (che si firmava anche G.3) abbia ideato altri rebus di questo tipo e che, inoltre, successivamente, lo stesso rebus fu riproposto - ma non c'erano i "Medameo" - da *Fioretto* (Ettore Fiori) sul n. 8 del 1926 della "Diana d'Alteno".

Franco Diotallevi

(1) Esempio di un "non rebus":

Se unisci un chiodetto di testa rotonda
A vaga donnina arguta, non sciocca,
Al viver felice che un ballo circonda,
All'armi sicuro che amor sempre scocca,
A quello che spesso riposo ci dà,
Un motto ben vero sortir si vedrà;
Che a dirci s'appresta che spesso un sorriso,
D'un'anima mesta sprigiona sul viso,
L'amabil eloquio d'un bel Cavalier.

Dott. Giulio Bolognesi

(soluz.: chiabello-spiritosa-allegremente-dardi-letto
= Chi à bello spirito sa all'egra mente dar diletto)

UN REBUS DI SCONOSCIUTO AUTORE

Luca Pacioli, come tutti i grandi matematici, era un po' matto. Era nato Borgo San Sepolcro verso la metà del Quattrocento, come Leonardo da Vinci, ed aveva studiato a Venezia e Roma.

Nel 1483 Luca si fece francescano, non tanto forse per vocazione quanto per necessità. Dieci anni dopo stampò a Urbino la sua *Summa de arithmetica, geometria proportioni et proportionalità*, di cui Leonardo, già a Milano alla corte di Ludovico il Moro, ordinò subito una copia.

L'arrivo poco tempo dopo di Luca alla corte sforzesca, chiamatovi dallo stesso Ludovico a insegnare matematica, cementò un'amicizia tra i due, che un cronista del tempo definì "galoppante".

Di uomini "eccellenti", in verità, ne erano giunti parecchi a Milano: il giurista Giasone del Maino richiama folle di studenti alle sue lezioni; Benedetto Ispano, Demetrio Calcondila e Giorgio Merula facevano altrettanto con le lingue ebraica e greca; Luca Pacioli rendeva addirittura popolari le sue lezioni di matematica. In contraddizione con queste liberalità, Ludovico il Moro aveva limitato all'osso le spese di corte, razionando addirittura, nell'interno del castello, viveri, legna e torce. Infatti, solo quando era "al verde", ossia quando la torcia o la candela si era consumata fino alla fascia terminale di color verde, ogni cortigiano poteva riceverne un'altra, consegnando il mozzicone.

Nonostante questo, la vita di corte era piacevole. Correano di bocca in bocca per le sale del castello, le sciarade, gli indovinelli, le favole, le facezie e le profezie di maestro Leonardo. "Chi sono quelli che scorticano la propria madre rovesciandole la pelle addosso?", "Chi sta, come se fosse morto, sopra le spoglie dei morti?": Leonardo pensava nel primo caso ai contadini che arano la terra, nel secondo all'uomo che dorme sui letti di piume.

"Essendo a di VIII de Febraro de nostra salute gli anni 1498 correndo, ne l'inexpugnabile arce de l'inclita vostra città

di Milano dignissimo luogo de sua solita residentia, a la presentia di quella, constituo in lo laudabile e scientifico duello de molti de ogni grado celeberrimi e sapientissimi (...): in compagnia deli perspicacissimi Architecti e ingegneri: e di cose nove assidui inventori, leonardo de vinci compatriota nostro fiorentino, quel de sculptura getto e pictura, con ciascuno el cognome verifica..."

Di questa lettera, indirizzata al Principe Ludovico Sforza, Luca Pacioli è il mittente e il testimone diretto di un "Laudabile scientifico duello" svoltosi nel febbraio 1498 in Castello Sforzesco a Milano, alla presenza dei più celebri e sapienti personaggi di corte, compreso quel Leonardo da Vinci che, in scultura e pittura, con ciascuno "verifica" il suo cognome: cioè, vince.

Questo gioco di parole, al di là del formalismo di circostanza e della volontà elogiativa, mostra nella sua realtà anche quale contesto di teologi, astrologi, medici, giuristi, inventori, artisti, architetti, ingegneri, vi fosse in quella corte milanese, dove Leonardo da Vinci "vince" grazie al suo ingegno ma anche alla sua esperienza negli esercizi di "paragone" e nei *ludi* tradizionali della corte sforzesca (ed estense), compresi i *rebus*.

Leonardo vinse infatti quella sfida risolvendo anche un rebus che era rappresentato da una matassa d'asprella + tralcio di vite + la (nota musicale) + donna con la barca a vela (la Fortuna) + lettera E + Cupido (Amore) e con soluzione "Aspr'è la vita la fortuna e amore". La sua esperienza nel settore fu sicuramente determinante. [*]

Quel rebus è stato poi ritrovato pubblicato nel "Filogine" di Andrea Baiardo, stampato a Parma nel 1508..

Chi ne sarà stato l'autore?

Giovanni Micheli

[*] cfr. "Il sigillo dei Vinci" di Alessandro Vezzosi, ediz. Museo Reverie di Vinci - Grafica Gioberti, Firenze, 1989.



Diabolik si confessa e dice : " Io sono un brav'uomo

ma non un bravo rebussista ... "

Diabolik & l'Enigmistica negli anni Settanta

Diabolik Quiz era una rubrica di enigmistica apparsa in appendice alla serie inedita di Diabolik a partire dal n°2 dell'Anno IX (19/01/70) e durata sino al n°7 dell'Anno XI (27/03/72), per essere poi ripresa da nuovi autori nel 1979 su Diabolik rivista.

Se può essere difficile reperire i Diabolik d'epoca, è sicuramente più arduo entrare in possesso di un volumetto dal titolo appunto "**Diabolik Quiz**" che riassume queste avventure percorse dal noto personaggio non tanto sfidando la legge, quanto sfidando le capacità risolutive dei lettori sia verso enigmi polizieschi (con forti connotazioni logico-matematiche), sia verso giochi enigmistici come anagrammi e rebus.

Romualdo Natoli e Mario Gomboli sono gli autori dei rebus (più il secondo del primo : infatti alla 15a tavola Natoli abbandona, ma già prima Gomboli aveva realizzato da solo alcune tavole), giochi definiti nella prefazione del libro come "*veri e propri rebus che non sfigurerebbero sulle pagine della Settimana Enigmistica*" ... ma probabilmente gli autori (anzi l'autore, se facciamo riferimento al rebus qui sotto, riprodotto sulla copertina del volumetto ed opera del solo Gomboli) non si erano mai accorti che un buon rebus non si lascia grafemi appesi qua e là. Quel povero re rappresenta sì un

iconema ricorrente della tradizione rebussistica italiana, ma appare carico e sovraccarico di lettere: DE sopra e F in basso.

Appreziamo però l'intento auto-referenziale di una frase risolutiva legata non ad un argomento di evasione, ma proprio all'evasione come argomento

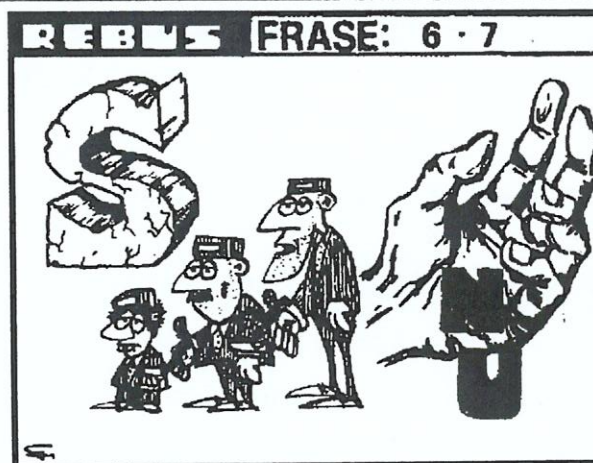
ed eccoci quindi al diagramma :

Eva **DE** re **F** A.C.I. **L** mente = evadere facilmente

A.C.I.? Sì, perchè Diabolik è un oscuro personaggio che nella vignetta si trova accanto a un ancora più oscuro poster dove si legge a malapena la scritta Automobile Club Italiano. Ma in questo caso la lettura difficoltosa va ad onore dell'ideatore del rebus che non ha voluto fornire elementi in chiaro al solutore.

Un simile scrupolo (quasi un'intuizione da parte di un autore non addetto ai lavori, ma conscio che il rebus qualche regola deve pur averla) la si nota nel seguente rebus dal diagramma

S (esse) rei **NU** mano = essere inumano



Si potevano mescolare grafemi a lettura fonetica (S=esse) e a lettura alfabetica (NU)?

No ... o meglio sì, purchè venisse effettuata una differenziazione grafica che nella figura pare evidente : la tridimensionalità della esse contrapposta all'ordinaria piattezza delle due lettere N e U poste sulla mano .

Bisogna dire che **Diabolik Quiz** adoperava una certa coerenza e consistenza delle proprie convenzioni, come si vede dalla tridimensionalità della C (da leggersi perciò "ci" in



maniera fonetica) in un rebus che mostra degli archi (... no, non è il capolavoro "archi V.I; dista TO = archivi di stato" della Settimana Enigmistica degli albori) :

archi **TET** tigre **C (ci)** = architetti greci



In questo caso abbiamo lasciato a lato del rebus un esempio di anagramma : da "D.R. TOLLERO L'ERESIA" si ricava "*L'ISOLA DEL TERRORE*", titolo di un'avventura di Diabolik. I titoli di Diabolik erano sempre conditi di morte e terrore : ad esempio il rebus "essere inumano" visto in precedenza aveva come degno compare anagrammatico "S.SOMMO: L'ARTE SCEMA" tradotto nell'avventura "*SCOMMESSA MORTALE*".

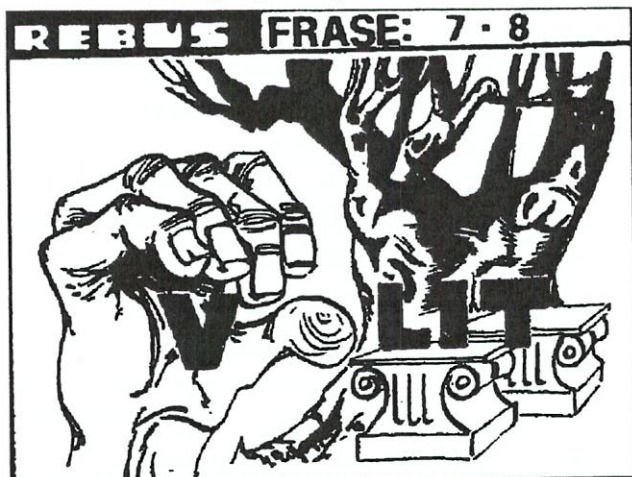
L'arte della cesura non è ignota al duo Natoli-Gomboli : "manovra militare" è una frase risolutiva che si appoggia ad un "rami" cesurato in chiave, ma chi si aspettasse un diagramma del tipo

mano **V** ; rami **L** ; **IT** are = manovra militare

dovrebbe rassegnarsi a leggere invece

mano **V** rami **LIT** are = manovra militare

come soluzione proposta per il rebus in basso

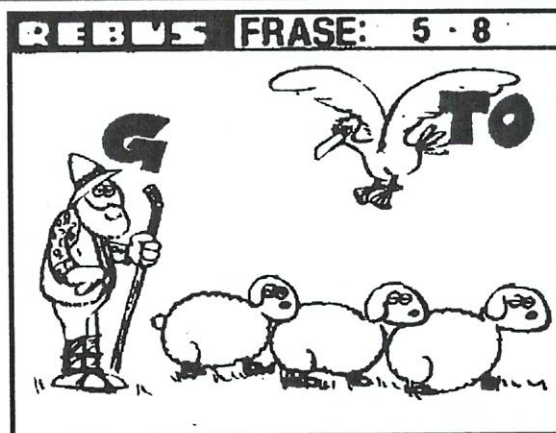


Sarebbe tuttavia ingeneroso chiudere qui l'articolo e far credere che tutti i rebus siano inficiati da difetti più o meno gravi : terminiamo quindi con una rassegna di rebus di impostazione sostanzialmente corretta, a parte il discutibile uso della prima persona in questo primo gioco qui sotto :

SCO profilo; nido **RO** = scopro filoni d'oro



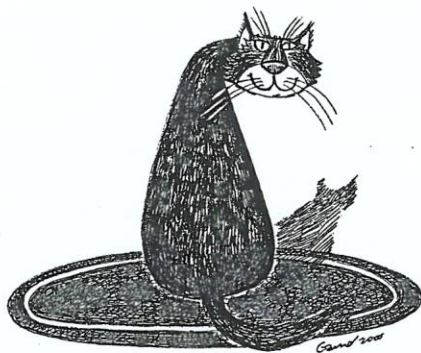
pastore **G** ; ala **TO** = pasto regalato



CO raggio; **INU** mano = coraggio inumano



I4. Una frase descrittiva non può tradursi in una immagine in modo da equivalele perfettamente.



Alla frase descrittiva "la gatta è sul tappetino" si può far corrispondere una infinita serie di illustrazioni (a seconda della tecnica e dello stile di raffigurazione, del tipo di gatta, di tappetino, di ambientazione, ecc.) così come all'immagine della gatta sul tappetino si può abbinare una infinita serie di enunciati.

Questo non è un gatto
Questa assomiglia alla mia gatta
ecc.

Perché un'immagine possa funzionare come una proposizione non deve cambiare forma, è necessario che le venga negata la funzione di immagine.

Questo fenomeno è particolarmente evidente nei *Rebus*. La funzione d'immagine è mantenuta nei *Rebus* quanto serve per trovare, con l'osservazione attenta della scena, le cose e gli atti cui corrispondono le parole chiave, ma è subito lasciata per costruire la frase risolutiva cogliendo l'equivoco linguistico delle parole chiave stesse.

L'equivoco linguistico è essenziale per differenziare il *Rebus* dall'allegoria e dalla pittografia.

L'immagine di un gatto non dice nulla perché mostra le cose raffigurate e lascia aperte le operazioni interpretative.

Il *Rebus*, invece, non mostra neppure l'ombra di quel che dice e proprio per questo può anche affermare che qualcosa c'è o non c'è.

I5. Gli "scandali" del rebus

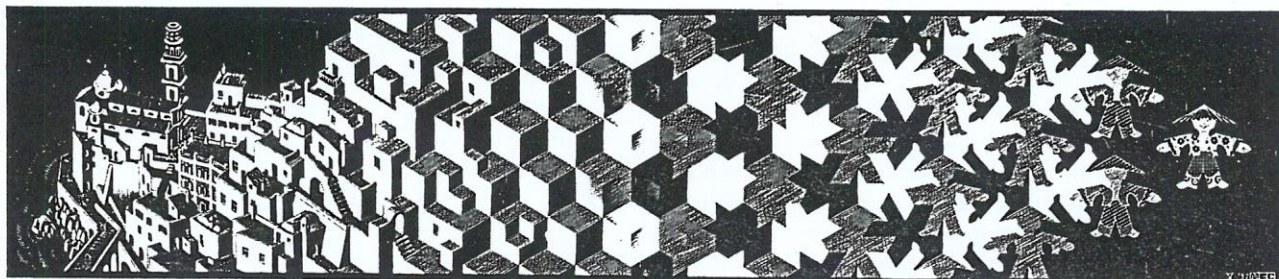
In un rebus può capitare di trovare i ratti negli astratti (ast-ratti); si possono prendere grandi Re storici o mitici, come Salomone, Mida, Artù, Lear, ecc. e dar loro lo stesso valore di una nota musicale, il re, perché ciò che ci importa è la sillaba "re".

Si può infine parlare di qualcosa mostrando tutt'altro.

Questi tre fatti non rendono il rebus uno strumento per la celebrazione dei grandi personaggi o l'esaltazione dei valori, perciò ad esso è stato di gran lunga preferita l'allegoria come forma di espressione artistica.

I6. Metamorfosi I, silografia di Escher, 1937

Questa opera apre la serie delle *Metamorfosi* di Escher. In essa si assiste alla trasformazione di una cittadina (ispirata ad Amalfi) in una serie di cubi, di esagoni e, infine, di cinesini.



Questo tipo d'immagine, col suo variare di forme attraverso piccole modifiche lineari e cambiamenti di interpretazione plastica e concettuale, pur non basandosi su giochi di parole, ovvero sul doppio senso verbale, presenta delle analogie col rebus.

Mi spiego.

In un rebus ogni figura assume, in tempi diversi, due differenti funzioni: inizialmente quella di immagine, e svolge un ruolo nella scena pittografica, poi di contrassegno fonetico, e sta per dei suoni che, riorganizzati, entrano a far parte di nuove espressioni verbali. In una tassellatura la sagoma della singola tessera serve nel suo insieme come profilo di una certa figura ma, successivamente, alcuni suoi tratti vengono usati per delimitare un'altra figura ad essa adiacente, che può essere uguale o diversa. In una tassellatura ogni tessera assume alternativamente il ruolo di figura o sfondo.

Sia nel rebus che nelle tassellature, l'attribuzione di una funzione elimina necessariamente l'altra.

E' la mente che, attraverso giochi dell'attenzione e col supporto indispensabile della memoria, fa tutto questo lavoro.

I7. Un Rebus può essere un'opera d'arte

Nel suo saggio presentato nel 2000 al Convegno Rebus di Casciana Terme, Elio Maccario (*Il Sol Felice*) ha scritto:

"... un Rebus non potrà mai essere un'opera d'arte! Quella, si sa, è aperta, ricca, suscettibile di infinite interpretazioni (...) ... Questo no: può arrivare ad essere tecnicamente apprezzabile, basarsi su meccanismi geniali...; ma resta un gioco!"

A questa affermazione rispettabilissima vorrei opporre delle obiezioni e motivarle razionalmente.

1) Molte opere d'arte sono allegorie e quindi concepite in funzione dell'espressione di valori e di significati. Se un'allegoria può essere definita un'opera d'arte perché non può esserlo un rebus? In entrambi i casi il significato è la soluzione e la soluzione è il significato.

2) Nell'osservare una cosa qualsiasi possiamo sempre assumere l'atteggiamento estetico, questo vuol dire che si può sempre operare mentalmente sulle cose costituendo su di esse un ritmo. Se la cosa sostiene tale ritmo essa ci piace, altrimenti no. In una allegoria e in un rebus la componente figurativa è sempre valutabile in termini grafico-pittorici, estetici e artistici. Anche i meccanismi logici messi in atto possono essere valutati esteticamente.

3) La presenza di una soluzione precisa, stabilita dall'autore, non esclude o limita la possibilità di letture critiche e di sovrainterpretazioni.

4) Il rebus è un gioco perché culturalmente lo viviamo come tale, ma l'atteggiamento ludico si può sempre assumere e costituire rispetto a qualunque cosa o attività (anche il lavoro può essere vissuto ludicamente).

Nell'antico Egitto il rebus costituiva una tecnica di annotazione linguistica. Gli ideogrammi usati per il loro valore fonetico potevano servire per scrivere parole difficili da rappresentare con le semplici figure. Nella cultura del Cinquecento il rebus era usato come valido strumento di mnemotecnica e in qualche caso per la realizzazione di simboli araldici.

In questo senso il rebus è stato rivestito di valenze utilitaristiche ancor prima delle ludiche attuali.

5) L'affermazione di Elio Maccario mi pare per un verso sottovalutare la portata del rebus come creazione intellettuale; non va dimenticato infatti che è con l'invenzione della scrittura a rebus che l'uomo mostra di aver capito che la somiglianza visiva non è né necessaria né sufficiente a determinare il riferimento, e per un altro verso sopravvaluta le opere d'arte, come se esse fossero di per sé artistiche e necessariamente frutto di un superiore sforzo creativo.

18. Narciso, Pegaso, Capo indiano a cavallo



Il mito di Narciso è stato letto come uno dei miti dell'origine della pittura.

Lo specchio insegna al pittore, come teorizzava lo stesso Leonardo da Vinci, e garantisce l'autocontemplazione.

Le fonti principali di tale mito sono: Ovidio con le "Metamorfosi"; Plinio; Filostrato con "Eikones"; Leon Battista Alberti e il Vasari.

Il mio disegno mostra Narciso che si guarda nell'acqua di uno stagno e, come ci si aspetta che sia, l'acqua riflette identica, come uno specchio, l'immagine di Narciso steso.

Le due figure, quella diritta e quella capovolta, sono speculari rispetto ad una linea orizzontale, quindi geometricamente sono congruenti, sovrapponibili mediante ribaltamento.

Qui si può però dimostrare che la percezione è un fenomeno mentale e non fisico o geometrico, e infatti la figura di Narciso riflessa si può organizzare percettivamente in altro modo, dando vita ora a Pegaso, il mitico cavallo alato, ora a un capo indiano a cavallo.

Volendo essere ancora più radicali, si può negare addirittura che sulla carta vi sia alcunché che si possa dire Narciso, Pegaso o capo indiano a cavallo, per affermare che solo di macchie d'inchiostro si tratta (è da notare che anche in questo azzeramento interpretativo non si può fare a meno di ricorrere a categorie).

Ho voluto mettere questa immagine multipla per due motivi.

A) Le immagini multiple si possono considerare l'analogo visivo del rebus in quanto ogni segno vi ha almeno due funzioni, due ruoli, come le chiavi nei rebus medesimi.

B) Il soggetto di questa immagine mi pare bene illustrare l'errore che Silvio Ceccato pone alla radice del filosofare: *il presupposto del raddoppio del percepito*.

Gli uomini si sono sempre occupati delle situazioni fisiche, ovvero dei rapporti tra gli osservati. Per poter parlare di situazioni fisiche, ovvero perché qualcosa diventi fisico, non è sufficiente una sola percezione, ne occorrono almeno due e i percepiti devono essere localizzati spazialmente ed essere messi in rapporto tra loro.

La fisicità della cosa risulta dal sottrarsi, come percepienti, alla situazione.

Ogni cosa può essere considerata secondo due status:

1) come risultato di nostre operazioni costitutive e ricondotte ad esse, e sono allora cose mentali;

2) come materiale, dati, ciò su cui e con cui operiamo, che mettiamo in rapporto tra loro, e sono allora cose fisiche.

Confondere questi due piani (categoriale e osservativo) comporta la caduta nel filosofare.

Nel cercare di descrivere la percezione gli uomini hanno utilizzato lo schema del fisico e supposto il raddoppio conoscitivo nella testa di un qualcosa di dato, esistente fuori da chi percepisce, pensa e parla.

Assunzione da poco, sembra, dettata dal senso comune, in realtà una svista che ha generato tutta una serie di problemi inestricabili, cuore pulsante della filosofia perenne.

Nell'accezione filosofica, introdotta da Socrate, il conoscere è un trasferire in noi ciò che è fuori di noi, ma in questo senso viene meno ogni possibilità di confronto tra il cognito interno e l'incognito esterno. Il raddoppio del percepito esclude di fatto la funzione della mente.

L'errore filosofico non intacca che marginalmente l'operare dell'uomo che agisce nell'ambito delle scienze fisiche, quando cioè l'uomo tratta le cose come cose fisiche, componendole e scomponendole in altrettante cose fisiche, ponendo tra loro rapporti fisici, anche se questo uomo-scienziato non è consapevole di costituire mentalmente la fisicità. Ma quando l'uomo si occupa del mentale e dello psichico non può assumere l'atteggiamento dell'uomo-scienziato ed applicare le operazioni costitutive del fisico. L'uomo-filosofo invece commette sempre questo errore ed è ciò che lo rende un filosofo.

La difficoltà dei filosofi è nel non sapere bene individuare e tenere distinti e separati i diversi ambiti del pensiero: mentale, psichico, fisico.

Essi confondono costantemente il piano categoriale ed osservativo.

Questo vuol dire che, quando applicano le categorie alle situazioni fisiche, si illudono di vederle in esse e di riuscire ad isolarle col procedimento che Aristotele chiamò, con una metafora, "astrazione" (in ricordo del fare dello scultore che trae le sue forme dalla materia informe). Da qui l'illusione di poter vedere "parte" e "tutto", "inizio" e "fine", "basso" e "alto", "bello" e "brutto", "uguale" e "diverso", "causa" ed "effetto", "semplice" e "complesso", "banale" e "originale", ecc. ecc.

Anche le immagini e le parole sono il risultato di operazioni costitutive della mente, sono là, certo, ma solo dopo che le abbiamo mentalmente costituite!

Stefano Gambini

(3 - fine)

Rebus: immagini e parole.

Parole: aggregazioni di lettere, serie di vocali e di consonanti che si combinano giustapponendosi per poi concludersi in ...

... solitamente in vocale, se vogliamo considerare la lingua italiana.

Solitamente in consonante, se facciamo invece riferimento ad altri idiomi come l'inglese.

Se invece consideriamo il romeno, notiamo un sostanziale equilibrio nella mescolanza di desinenze vocaliche e consonantiche, e se poi estendiamo l'osservazione all'interezza delle parole romene possiamo notare come i diversi influssi ricevuti dal romeno nella sua storia (dal latino, dal francese e dalle lingue slave) rechino una mescolanza di etimi davvero interessante.

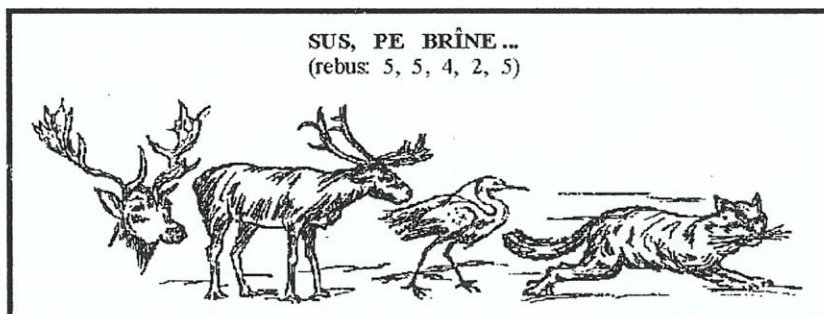
Le considerazioni sin qui esposte non sono state fatte a priori per individuare un'area geografica e linguistica dove potessero trovarsi tracce di presenza e di fertilità del fenomeno rebus. Al contrario, tutto è nato dalla lettura di "Indreptar Rebusist", manuale di enigmistica scritto dal Dr. Nicolae Andrei per la Editura Sport-Turism di Bucarest: il libro ha rivelato una sorprendente maturità del gioco illustrato romeno e le considerazioni fatte all'inizio (sulla flessibilità nel disporre di tessere sia vocaliche che consonantiche nel domino rebussistico romeno, nonché sulla ricchezza nell'attingere a un lessico dotato di molteplici contaminazioni etimologiche) sono tentativi di rintracciare a posteriori le cause di tale maturità.

Come già fatto altre volte sul Leonardo, possiamo seguire un percorso che parte dal più semplice ed elementare rebus di

rebus romeni

denominazione per arrivare poi al rebus di azione.

Semplice... elementare... be', l'esempio qui sotto raffigurato riporta quattro animali nel disegno, tre animali in seconda lettura e altro -al di fuori degli animali- non c'è. Anzi sì, c'è dell'altro da dire: il rebus è muto e totalmente cesurato



La soluzione¹ è

cap; ren; egretă; pisic iute =
capo; renna; egretta; micio veloce =
capre negre, țapi și ciute
capre nere, montone e cervé

Si direbbe che i romeni abbiano un grande amore per la natura e per gli animali vista la frequenza con la quale questi temi compaiono sui loro rebus. Particolarmente ricorrenti sono i pesci, probabilmente non per preferenza zoologica quanto per scaltrezza enigmistica. Infatti il termine generico per pesce è **pește**, parola che

¹ si considerano rebussisticamente equivalenti (vedi la **ă** di egretă in chiave e le consonanti **ț** e **ș** a metà della frase) le grafie dei cinque caratteri con segno diacritico (**ă, ă, î, ș, ț**) e le grafie dei cinque caratteri corrispondenti privi del segno diacritico, ovvero scritti "all'italiana".

Si noti come la **ă** sia assai particolare: la si trova solo nella parola *România* e derivati, oltre che in qualche cognome.

ben si presta a numerose possibilità di manipolazione sia in modo bisensistico (**peste** vuol dire "tra, fra" ma anche "sopra", "di là", "più di"), sia considerata come inizio di **peștera** ("grotta", e la geografia romena abbonda di antri, grotte e relativi toponimi).

Esaminando la terminologia specifica ittica, si va dal già incontrato **știucă**² (luccio) alla tinca **mreană** alla trota **păstrăvi**. Questi ultimi due pesci li troviamo nei metagrammi illustrati delle figure sottostanti.

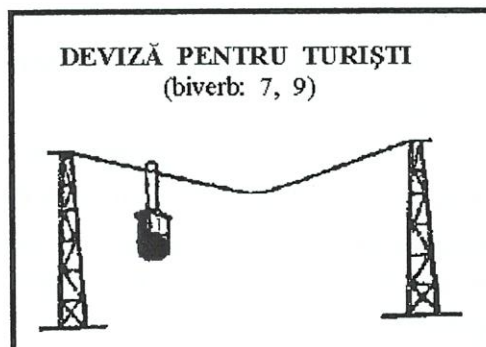


Non ci sono pregi enigmistici nel primo gioco (un **metagramă anagramată**): va solo osservato come la tinca, abituale popolatrice di piccoli laghetti melmosi, riesca invece ad approdare al Mar Nero, prima accoppiandosi ad un asino (**măgar**) e poi mediante un provvidenziale rimescolamento di lettere con cambio (**mreană / măgar = Marea Neagră**, che per l'appunto vuol dire Mar Nero).

Più interessante il secondo gioco (un **metagramă multiplă anagramată**) che mostra una buona coerenza illustrativa e alimentare dai camerieri **ospătari** alla trota **păstrăvi** alla **prăștină**, un tipo di piatto arcaico.

Dopo questi esempi muti, vediamo adesso due rebus dotati di grafemi, anche se con

grafica inconsueta. Ad esempio, nel rebus qui sotto dov'è il grafema? C'è o non c'è?

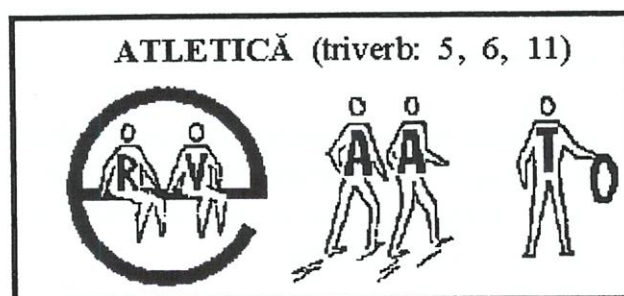


C'è, e più esattamente si tratta della **M**!

Infatti i tratti verticali della lettera sono indicati dai piloni ed il resto dal cavo incurvato: nel suo complesso "**M** è una funivia", quindi "**M** un teleferic este" chiave che ci porta alla frase risolutiva "**muntele fericește**" traducibile in "la montagna rende felici".

Funivia e montagna sono certamente apparentati da vari punti di vista, ma non c'è nessun dannoso apparentamento in quanto a equipollenza poiché **muntele** ricava dai tre distinti spezzoni **M** + **un** + **tele** (purtroppo la passione per la montagna ha invece portato a pubblicare un **biverb** che trabocca di identità etimologica: "**animal; pini; stele**" in prima lettura ci porta ad un "animo alpinistico" "**anim alpinistele**", ma certo la matrice comune di **animal** e **anim** traspare un po' vistosamente!).

Passiamo adesso al secondo rebus con grafemi:



Le lettere esposte sono diverse (sette per l'esattezza, ma la quantità non è

² vedi Leonardo 1/2002 (**știucă** erroneamente tradotto con il generico "pesce" anziché lo specifico "luccio")

scandalosa visto che il **triverb** consta di ventidue lettere totali) e se **R**, **V**, **A**, **A** e **T** non meritano particolari commenti (a parte la **A** che vedremo ridondante), apposte come sono su altrettanti uomini stilizzati, qualche parola va invece spesa per la **E** e la **O**.

La **E** è raffigurata come **e** minuscola, seppure di grosse dimensioni (così grosse da permettere ai signori **R** e **V** di sedercisi sopra) mentre la **O** è sì tenuta in mano dal signor **T** ma non e' associata ad alcun oggetto.

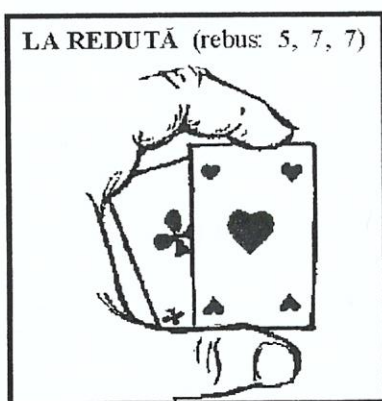
Ecco quindi la soluzione

cu **R** șade **V** în **E**;
con **R** siede **V** in **E**;
se duc **A**; **T O** are =
se ne vanno **A**; **T O** ha =
cursa devine seducătoare
la corsa si fa interessante

Interessante la corsa, interessante il rebus che sarebbe stato ancora più interessante (o almeno plasmato secondo la nostra sensibilità) con **E** ad indicare un locale dove ambientare i tizi **R** e **V**, e **O** su un oggetto (ad esempio un bastone da passeggio a cui appoggiarsi, così da creare contrasto tra i camminatori **A** da un lato e dall'altro sia verso i sedentari **R** e **V**, sia anche verso un fermo **T**).

Contrasto e analogia, due tipici strumenti dell'illustrazione enigmistica.

La figura qui a lato può suggerire contrasto se si valutano i diversi semi (fiori e cuori), ma può anche suggerire analogia poiché sempre di assi si tratta.



Ed è proprio l'analogia la chiave di lettura

corretta (corretta se diamo per buona quell'espressione "**în ce post**" messa a bruciapelo all'inizio a significare "in quel posto" e che ci ricorda tanti deprecati lì & là, qui & qua messi gratuitamente nelle prime letture di tanti rebus nostrani !)

în ce post as îi as altul =
in quel posto asso l'uno, asso l'altro =
încep ostașii asaltul
cominciano i soldati l'assalto

Animali, carte da gioco... no, ave e nani non li abbiamo trovati e nemmeno ari, tee e gicheri (ben pochi i fiori, forse solo il papavero **mac** che messo **in** una bottiglia costruisce la località turistica **Măcin**), però le immancabili note musicali quelle ci sono!

Ci sono note tradizionali (il "re" e il "la" della figura), ma ci sono anche note raffigurate in modo



in modo bizzarro come il "do" quadrettato: tenuto conto di tale bizzarria grafica, si giunge quindi alla seguente soluzione

do, re, la; in do patratele =
do, re, la; in do quadretti =
Dorel a îndopat ratele
Dorel ha nutrito l'anatra

che era stata in un certo senso riassunta (in questo come in altri rebus) dal titolo, elemento obbligatorio del gioco illustrato romeno (ad esempio, in questo caso **GOSPODĂREASCĂ** vuol dire "**Laboriosità**", come l'azione che svolge Dorel nel nutrire l'anatra: questa la traduzione degli altri titoli nell'ordine in cui abbiamo presentato i rebus "*Su, a Brîne*", "*Miraggio estivo*", "*Al ristorante*", "*Motto per i turisti*", "*Atletica*" ed infine "*Nella cittadella*").

Dorel (nome maschile di persona) sicuramente ama gli animali.

Noi invece, prima di dichiarare il nostro amo-

re per il rebus romeno, avremmo bisogno di capire se si tratta di un'arte ancora viva e vegeta (il libro del Dr. Andrei risale al lontano 1980) o se invece c'è stato (come —ahimè— in tanti altri paesi) un progressivo declino e dissolvimento del rebus in Romania: ricerche effettuate su Internet (dove abbondano i domini romeni con la parola “rebusist” in bella mostra, ma si tratta di “enigmista” o, per essere più chiari, di “cruciverbista”) sembrerebbero avvalorare l'ipotesi della sparizione.

Ma speriamo di sbagliarci ...

Franco Bosio e Federico Mussano

(con i ringraziamenti più sentiti alla traduttrice Claudia Palimariuc)

NdR

Si, speriamo che qualche amico enigmista trovandosi magari in Romania nelle imminenti ferie possa al rientro portare a Orofilo e a Federico riviste locali con rebus.

Dovunque gli amici enigmisti trascorrono le vacanze, a loro ed ai familiari vanno i migliori auguri della Redazione del Leonardo per un felice soggiorno (se vi trovate all'estero, guardate e sfogliate le riviste in edicola... e se ci sono rebus non tornate in Italia a mani vuote!)



si può trarre spunto dal **rebo eliptic** qui sopra per decidere dove trascorrere le vacanze (albero si dice **copac** in romeno, capanna si traduce in modo simile all'italiano e quindi con un pizzico di fantasia ...)

IL REBUS

NELLE SCUOLE

Nei primissimi giorni di giugno ci è pervenuta, da parte dell'amico Stefano Gambini, una lettera, della quale riportiamo la parte che interessa noi e, ci auguriamo, anche i nostri lettori.

“Il giorno 7 giugno, nelle classi delle medie 1°B e 2°B della Scuola delle Suore Mantellate di Pistoia, dove attualmente insegno, ho proposto ai ragazzi una gara per risolvere un rebus.

Nella prima media ha risolto il gioco Francesca Ginetti, ma il primato per il disegno più bello spetta a Gloria Pelagalli.

Nella seconda media, invece, hanno risolto il gioco in due: Marco Di Stasio e Silvia Gabrielli.

La vivace partecipazione dei ragazzi, nonostante l'euforia tipica degli ultimi giorni scolastici, mi ha convinto che l'uso del rebus nella scuola non solo è funzionale ai fini ludici ma anche per gli obiettivi educativi.

Allego il rebus ideato e disegnato da Gloria Pelagalli.”



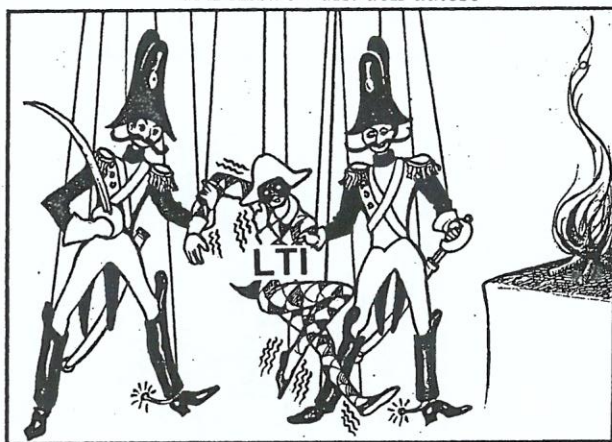
Ci ha fatto molto piacere la lettera in questione in quanto proprio in questi giorni — dopo che da parecchio tempo, come ARI, stavamo cercando, in verità con scarso successo, di avviare una certa collaborazione con il “Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca” — lo stesso Ministero, in occasione del 2° Concorso di enigmistica per le scuole, ha contattato la nostra associazione per insieme studiare un progetto per la diffusione nelle scuole dell'enigmistica classica in generale e del rebus in particolare.

11 - Stereorebus 2 4 3 : 3 1 1 6 = 7 4 9 di *Fiocchi Rosa*

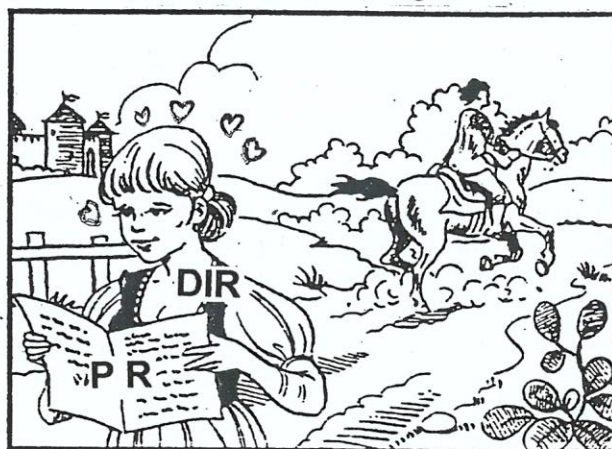


Play Off 2001-2002 - seconda manche

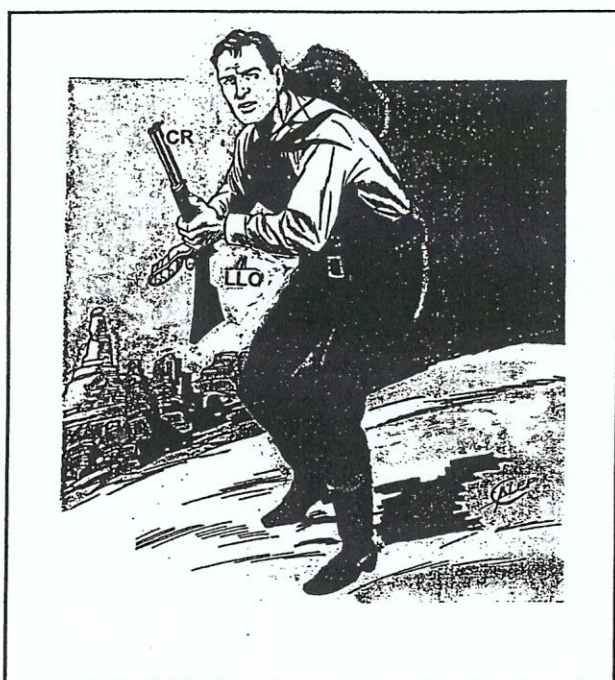
12 - Rebus 3 7 9 3 = 9 7 6
di *L'Assiro* dis. dell'autore



13 - Rebus 1 1 1 7 5 3 5 = 10 5 8
di *Marchal* dis. della Brighella



14 - Rebus 2 7 5 3 = 9 3 5 di *Tacor*



Play Off 2001-2002 - seconda manche

15 - Rebus "6" 3 5 = "5" 9 di *Mavi*

IL MIO NOME È TEX

Le prime strisce di Tex costavano appena quindici lire. "L'albo più ricco al prezzo più povero!", assicuravano le locandine.

La leggenda di Tex cominciò quasi per caso, un po' alla chetichella. In quegli anni di produzione frenetica, condotta sul filo di un'ispirazione potente, inesauribile e soprattutto istintiva, G. L. scriveva, scriveva, scriveva... E attingendo alle suggestioni dei libri e dei film che vedeva o divorava senza posa, macinava nuovi eroi, uno dietro l'altro. Occhio Cupo e Tex Killer (come avrebbe dovuto chiamarsi all'inizio) furono progettati contemporaneamente, su misura per il tratto morbido, spedito, versatile di un giovane disegnatore su cui l'editore, la signora Tea, puntava moltissimo: Aurelio Galleppini. Convocato a Milano dalla Sardegna in cui ancora abitava, nel giugno 1948, Galep venne coinvolto in due progetti, entrambi sceneggiati da Bonelli padre, che avrebbero dovuto "fare scintille": il primo era un periodico quindicinale di grande formato, più elegante e costoso della media (prezzo di copertina: addirittura trenta lire!), che mirava al successo attraverso un'impostazione grafica particolarmente curata, da kolossal "in costume"; il secondo era uno smilzo settimanale di trentadue paginette che, approfittando del popolare formato "a striscia" (ideale per l'editore, in

Play Off 2001-2002 - seconda manche

I REBUS DEL LEONARDO

Commento tecnico al n. 2/2002

La colonna del COMMENTO TECNICO, come prevedibile, ha suscitato ben più di qualche malumore.

E' indubbio infatti che il commento non possa che essere di carattere soggettivo e quindi, come tale, condivisibile o meno; pertanto gli autori "coinvolti" sono liberi di manifestare il loro contro-pensiero sì da poter alimentare una proficua tavola rotonda.

Passiamo quindi alla discussione dei giochi.

Cosa ci è piaciuto:

- Innanzitutto DIVAMPARE DI VASTI ROGHI di Snoopy, per via di quella diva ripetuta e l'appropriata frase risolutiva;
- ASSURDI TONI DI MORALISTA di Ilion, soprattutto per il supporto illustrativo ad hoc su cui ben si innesta un filante ragionamento deduttivo;
- USAR MODI SCONTROSI, di Gipo.

Cosa non ci è piaciuto (o comunque non sono giochi da Leonardo):

- beh, giochi come POLEMICA DI NANNI MORETTI o CORBELLI ARRESTATO, sollevano più di qualche interrogativo dal momento che paiono giochi ideati partendo dalla frase risolutiva prima che dalla chiave, la quale, in verità, latita in entrambi i casi;
- oppure i VELOCI MAS e il CLAUDIA MORI troppo leggerini. A proposito del primo (giro la seguente domanda all'autore): sarebbe pubblicabile sulla tanto rigorosa SIBILLA?

Sui restanti giochi (con esclusione di quelli a variante) non ho visto grandi cose, solo un po' di mestiere senza colpi d'ala dove spesso i difetti superano i pregi.

Lo ripeto: si può e si deve fare meglio; e con questo voglio esortare anche il comitato che valuta i giochi ad essere più rigoroso.

Cordialmente vostro

Marco Giuliani

FUORISACCO

All'ultimo minuto ci è giunta questa e-mail:

"Snoopy segnala che sul numero unico del LX Congresso Nazionale di Enigmistica Classica-XXII Convegno A.R.I. non sono riportati gli esiti dei tre concorsi imperniati sul rebus (Concorso Buschetto, Il Troviero, Adalgisa) banditi dall'A.R.I. e chiede chiarimenti agli organizzatori: si è trattata di una banale dimenticanza oppure dell'ennesima dimostrazione che il rebus è ancora considerato la cenerentola della classica?"

La redazione, che ad oggi non ha visionato il numero unico del Congresso, si meraviglia di quanto sopra, in quanto due dei tre concorsi banditi dall'ARI erano stati intitolati ad enigmisti toscani su specifica richiesta degli organizzatori del Congresso, organizzatori che erano in grado di attingere tutte le notizie e le classifiche dei suddetti concorsi dal numero unico edito dall'ARI.

NON EST MODUS IN REBUS

Una dimenticata invenzione brighiana

Sfogliando le vecchie annate delle riviste di enigmistica classica, spesso si fanno delle gradite scoperte, che crediamo sia utile portare alla conoscenza anche dei nostri lettori.

Nel caso presente, nel fascicolo di novembre del 1974 del "Labirinto" abbiamo trovato un breve articolo, non firmato, che aveva come titolo "Non est modus in rebus" e che integralmente riportiamo:

"Chi diceva che il Rebus è sul punto di tirare le cuoia? Briga ne ha presentato sulla Settimana Enigmistica un'ennesima incarnazione, sotto il nome di Enigmorebus.

Nel riportarne il primo esempio, notiamo che la composizione grafica dell'Enigmorebus vuole suggerire il testo di un comune breve: nel caso in esame, di un giuoco a cambio di iniziale.

Si ha così un lavoro a due livelli: dal Rebus al testo enigmatico e da questo alla soluzione definitiva. Sempre dall'esempio:



Posta sul collo - dietro la quinta = Testa - Sesta

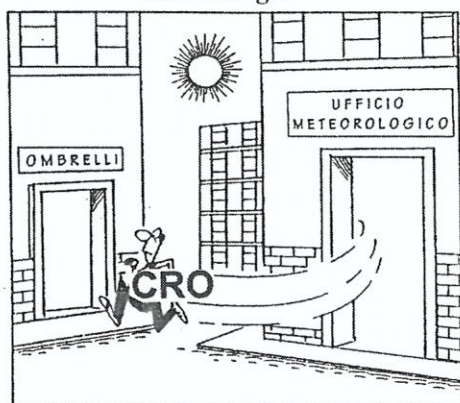
Non sappiamo quali sviluppi potrà offrire un meccanismo rebusistico come quello testé ideato da Briga: se cioè sarà possibile rinvenire molte combinazioni figurabili sotto la specie del rebus e, al tempo stesso, risolubili, su un diverso piano diagrammatico. Ma non è escluso che il diabolico Briga riesca a trovarne anche di più entusiasmanti, aggiungendo così un'altra gemma alla sua splendida collana di invenzioni nel campo specifico. Saremmo intanto grati a chi, fra i nostri assidui, vorrà cimentarsi in questo Enigmorebus, inviandoci anche semplicemente qualche schema (al disegno penseremo noi... anzi, penserà Briga)"

Non ci risulta che il tutto abbia avuto un seguito, di sicuro vi sono difficoltà nel trovare "frasi - rebus" senza grafemi.

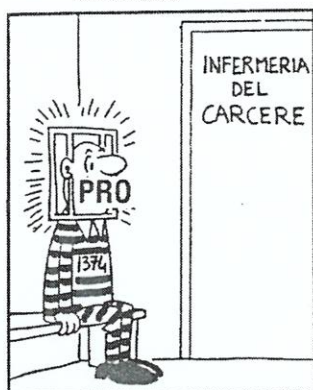
Sono passati da allora quasi trent'anni e - poiché anche il rebus ne ha fatti di progressi - speranzosi e fiduciosi che questa invenzione brighiana possa risorgere dalle ceneri in cui ha dormito tutto questo tempo, chiediamo a tutti gli amanti del rebus di non deludere le nostre aspettative e di accogliere la nostra proposta.

Franco Diotallevi

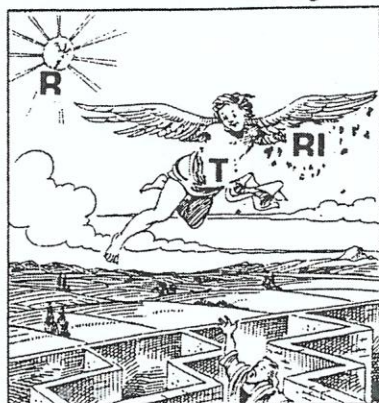
16 - Rebus 5, 2 2 3! = 3 4 5
di N'ba N'ga



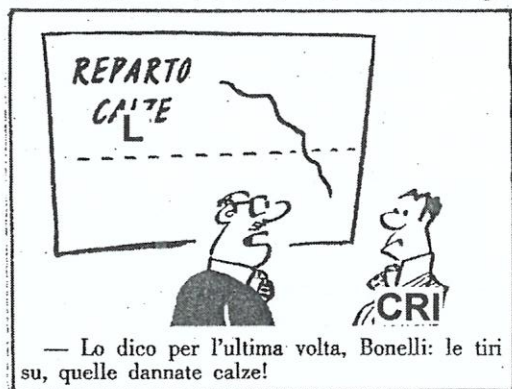
18 - Rebus 3 5 2 5 = 8 7
di Atlante



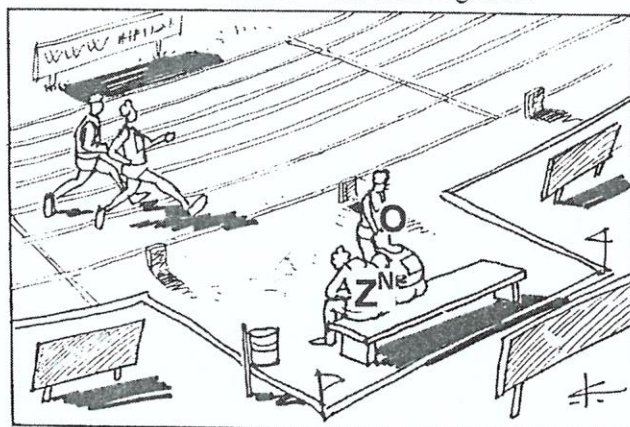
20 - Rebus 4 1 4 1: 2 4 = 7 9
di Marchal dis. della Brighella



22 - Rebus "5" 1 1 3? 4! = 5 9 di N'ba N'ga



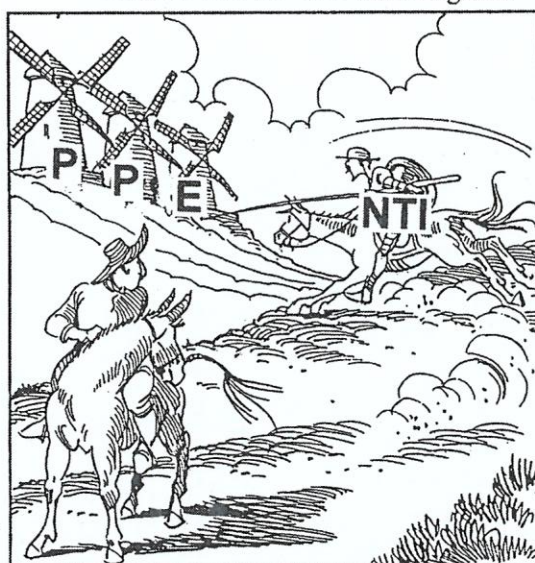
17 - Rebus 6 1 1 1, 1 2 2 = 8 6
di Lo Stanco dis. di F. Pagliarulo



19 - Rebus 2 1 1 2 5 1' 1 7 = 9 11 di Ilion



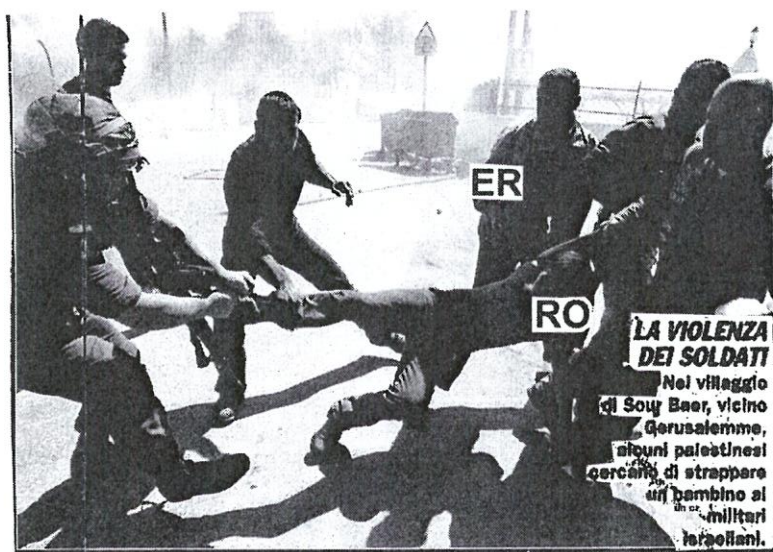
21 - Rebus 7! 6 1 1 1 5 3 = 7 3 6 8
di Pipino il Breve dis. della Brighella





23 - Rebus 1 2 3 5 7 2 = 6 5 3 6
di *Il Nettuno*

24 - Rebus 1 2 1 7 2 2 3 = 4 3 6 1'4
di *L'Esule*



25 - Rebus 5 21: 1 7 2 = 8 3 6
di *Tacor*

La terza manche del Play Off ha visto numerosi autori soffermarsi sulle tragiche vicende del medio Oriente con la foto di questa pagina.

Il 7 della prima lettura è stato autonomamente individuato dai tre autori in una stessa parola con la stessa cesura (singolare/plurale a parte).

26 - Rebus 1 1 1 2 1 7, 2 3 1 8! = 8 7 2 10
di Arfator



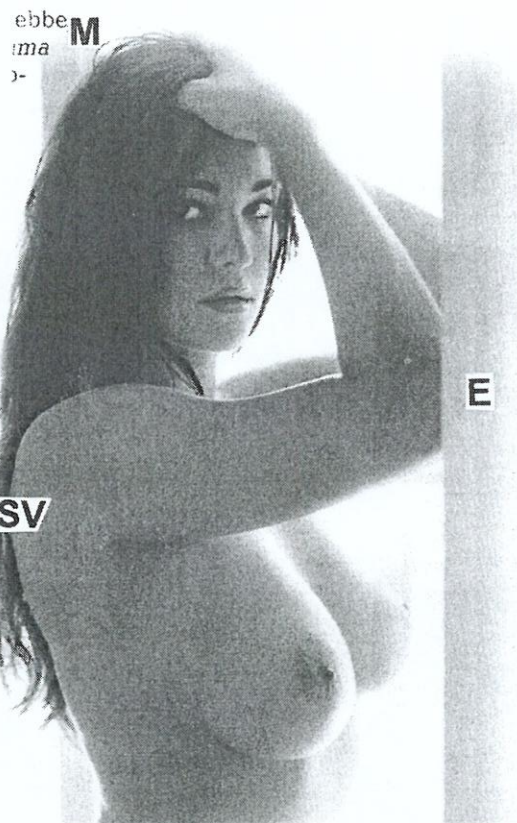
27 - Rebus 1, 2 4' 6 1 4, 4 = 9 7 6
di Atlante

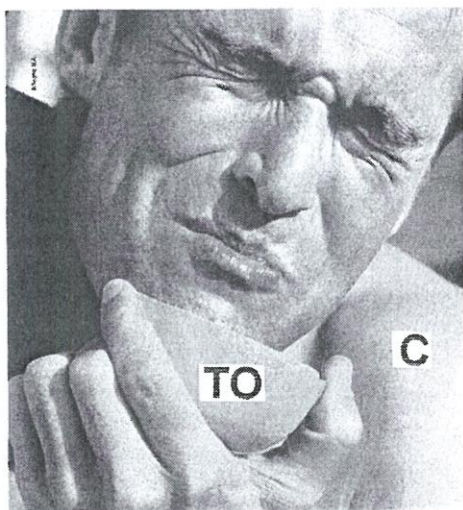


28 - Rebus 2 1 4: 2 2 2 4? 2 = 7 4 8
di Orofilo



29 - Rebus 2 1 1' 6 3 3 1 1 = 6 7 5
di Pipino il Breve





30 - Rebus 5 2 1: 1 1 2 5, 4 2! = 5 7 1 10
di Piervi

31 - Rebus 1 1 1 5, 2? 4 1, 4 2... 2 3 ??? = 6 4 10 1 5
di Federico



32 - Rebus 2 4 1'1 6, 2 4 2 = 6 6 2 8
di Triton

LA CACCIA AL SUPER-REBUS

(racconto di Donato Continolo)

La macchina, rombante, tagliò la linea del traguardo. Gino, aperta la portiera della macchina, immediatamente si precipitò, quasi inciampando, verso il tavolo della giuria e si dichiarò:

"Sono il concorrente n. 45!"

"Va bene, le viene assegnato il tempo di 1 ora e 44 minuti" disse un membro della giuria, la signora Franca, mentre fermava il cronometro, a Gino che tutto trafelato, chiese: "Ma siamo veramente i primi?"

"Fino ad ora sì, vedremo con la soluzione del rebus e l'assegnazione dei numeri, come andrà a finire". Poi, guardandolo, pentita per quello che aveva detto, portò la mano alla bocca e, "accidenti a me, mi sono lasciata scappare una parola di più. Ora non le posso dir più nulla: cerchi le istruzioni e si capirà quello che le ho detto". Lo liquidò con un: "buon proseguimento!".

Gino se ne tornò alla macchina, dai suoi amici, in attesa. "Beh, cosa ti ha detto la giuria?" chiese Bepi con fare interlocutorio. "Mi ha detto che siamo i primi, per il momento", rispose Gino con un'aria stanca ed un fare da scocciato.

"E che significa, per il momento?" chiese Roberto. "Significa che, se prendi il regolamento e le istruzioni, lo capirai, così mi ha detto la giuria!", replicò Gino, appoggiandosi con un gomito alla macchina. Poi, continuando a guardare Roberto, chiese: "... a proposito, dov'è il regolamento?"

Lo stava già leggendo lentamente Bepi, il quale, a compimento della sua lettura, esclamò: "Ma non si capisce nulla!"

"Come al solito! Dammi qua!" glielo prese con decisione Roberto che esaminò con più attenzione i due fogli che costituivano il regolamento.

Intanto, disposti sul cofano della macchina, Arturo cercava di capire cosa fossero quei disegni sui due fogli, formato A4, che avevano ricevuto in due tappe della caccia al rebus. Inoltre, ad aggravare la loro complessità, c'erano delle lettere dell'alfabeto.

Poi, ad un tratto, trionfalmente Gino dopo aver letto le istruzioni, esclamò: "Ecco, ho trovato la chiave del mistero" e, rivoltosi verso Roberto, gli chiese anche il regolamento. Li esaminò entrambi, consultò gli articoli e, infine, espose le sue conclusioni in maniera sintetica: "Dobbiamo trovare la frase del rebus e poi consegnarla alla giuria ed avremo finito". Dando poi una sbirciatina all'orologio e non vedendo altre macchine in giro, si affrettò a dire: "... e dobbiamo fare anche presto se vogliamo essere ancora i primi". Subito dopo una macchina gli passò accanto, sfiorandolo!

Dopo la sorpresa iniziale della novità, gli altri tre gli si fecero incontro e incominciarono, anche loro a dare uno sguardo ai due foglietti.

"Io non ci capisco niente!" concluse immediatamente Bepi.

Dopo una immane fatica ed un'accesa discussione a colpi di aggettivi irripetibili, riuscirono a determinare l'ordine dei due fogli, aiutati in ciò anche, e soprattutto, dal diagramma numerico.

In un foglio c'era, su una persona anziana al balcone, la consonante "L" e, su una piccola scultura africana raffigurante uno stregone pieno di anelli, la consonante "T". Giù, in basso un uomo la reclamava a larghe gesta. Il diagramma numerico era: I 3 4 I 8.

Sull'altro foglio, un personaggio contrassegnato dalla consonante "N", alitava su un'altra scultura di fango, contrassegnata dal gruppo "EN". Il diagramma numerico era: I 5 3 6 I I.

Dietro quest'ultimo foglio c'era un altro diagramma, quello della frase finale: 2 8 5 8 2 I 8.

Lo stupore dei quattro giovani di fronte a quelle incognite divenne subito paura e poi "un quasi panico" quando s'avvidero che quelle sparute lettere poste lì, quasi a caso, non erano in grado di definire nulla.

E intanto altre macchine arrivavano sulla distesa del prato e, in bella mostra, gli equipaggi disponevano sul cofano della macchina gli stessi fogli di carta che erano stati dati a loro.

Preoccupati da quegli arrivi i quattro incominciarono a snocciolare le prime conclusioni realizzando frasi e pensieri, i più incredibili possibili, finché a Roberto, lui che di rebus ne masticava un po', non apparve chiaro che, quella persona anziana non poteva essere che un "avo" e che quella scultura con tutti quegli anelli altri non era che "inanellata"; ora, nel primo foglio, non mancava che il verbo per definire l'azione dell'avo. Dopo vari tentativi si giunse alla soluzione della prima parte: "L avo cali T inanellato" e, quindi, "LA VOCALITÀ NELLA TO". La seconda parte, fu subito evidente, presentava difficoltà di altra natura. Innanzitutto quella scultura di fango - "ancora un'altra!" sottolineò Bepi - dalle fattezze umane lasciava poco spazio a tentativi d'interpretazione: o si sapeva il fatto o non lo si sapeva! Quindi... la ricerca si arenò.

I quattro, per distrarsi e rigenerarsi un po', sospesero per qualche minuto la ricerca della soluzione. Si guardarono intorno e solo allora si avvidero della marea di macchine degli altri concorrenti.

"Madonna, quanti ne sono!" esclamò con stupore Arturo.

"E non sono ancora tutti!" lo incalzò Bepi.

"Su, forza, diamoci da fare. Non ho ancora visto nessuno passare dalla giuria. Forza ragazzi che è ancora possibile!" disse Gino, facendo così coraggio anche agli altri mentre rigirava tra le mani quel benedetto foglio.

"Ehi, ma è fatta!" sostenne ad alta voce Roberto quasi trionfante, poi continuò, sotto lo sguardo meravigliato degli altri amici: "è un richiamo della Bibbia, vi ricordate che la donna..., Adamo..., ecc..." concluse soddisfatto.

Ma ai tre il discorso non parve un granché, comunque era sempre una pista che si poteva seguire.

E così, nel volgere di qualche minuto, Arturo, tutto compito, esclamò: "C'è un messia in giro e con le EN viene fuori il nome di un musicista contemporaneo, MESSIAEN!"

"Allora, N alita dio messia EN, cioè, NALITÀ DI O. MESSIAEN"

A tutti venne spedita la conclusione e, subito dopo, fu portata anche alla giuria. La frase finale era: LA VOCALITÀ NELLA TONALITÀ DI O. MESSIAEN.

Il loro entusiasmo si accrebbe ancor di più constatando che erano i primi ad avere consegnato la soluzione del rebus. Ma la signora Franca li gelò in un batter d'occhio quando chiese: "... e la soluzione?"

"Ma come - intervenne Bepi, sorpresissimo - è questa qui" e gliela lesse.

"NO, non è questa. Leggete bene le istruzioni che avete" gli rispose.

I quattro non sapevano più cosa leggere di quei tre fogli, gira di qua, gira di là, insomma non c'era nessun'altra indicazione utile da seguire.

"Ma, signora, può essere più chiara?" chiese, quasi supplicando, Arturo.

Forse per il tono della sua supplica, forse perché non voleva averli più tra i piedi, la signora Franca suggerì qualcosa: "Guardate bene ragazzi, questa è una frase interlocutoria, vi si chiede di rispondere e la risposta è costituita da uno o più numeri: questi, poi, vi saranno attribuiti per la grande tombola e a numero assegnato corrisponderà un regalo. Va bene ora! Siete soddisfatti?"

"Eh no, proprio no! Cosa ne sappiamo noi della vocalità della tonalità di questo signore! Io non so proprio che numeri dare!"

"Allora, facciamo così, scrivete un numero a caso, per esempio il 60, ed io vi accetto la soluzione che poi è veramente la prima ed è anche difficile" ne convenne la Signora Franca. I quattro, oramai rassegnati, accettarono la proposta e depositarono la soluzione.

"Ma perché proprio il 60?" chiese Bepi. Con fare indaffarato e senza dare all'occhio, leggendo una scheda che aveva sottomano, rispose: "5 rechants pour 12 voies mixte" uguale 60 e che può essere uno tra i tanti numeri che potevate ricavare dalle sue opere"

È inutile dire che il 60 non fu estratto mentre il 3, estratto per il grande premio finale del tombolone, era un altro numero-soluzione che si sarebbe potuto ricavare dalle opere di O. Messiaen!

° Sincere e sentite condoglianze da parte di tutti noi alla cara amica Maria Luisa Zanchi (Malù) per la perdita del fratello.

° Il Leonardo e l'Associazione Rebusistica Italiana porgono sentite condoglianze all'amica disegnatrice Lina Buffolente e alla sua Famiglia per la perdita del consorte.

° In www.verbalia.com/ita si può trovare tutto quello che concerne gli aspetti giocosi della lingua e delle lingue. Curatori, autori e adattatori della pagina italiana del portale Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi; Carles Capdevila e Màrius Serra (fondatore di "Verbalia") delle pagine spagnola e catalana.

° Alcuni partecipanti al Convegno Rebus di Firenze hanno suggerito agli organizzatori — considerando che il programma domenicale lo possa consentire — l'iniziativa, per chi lo desidera, di una Messa alle ore 8 o 8,30 in ricordo di Mariella, Briga, Lacerbio, gli amici recentemente scomparsi, nella chiesa più vicina alla sede del convegno (con un leggero spostamento di premiazioni concorsi e varie). Gli organizzatori, facendo proprio tale desiderio, assicurano il loro interessamento.

° www.davinci.games.com è un sito della "daVinci editrice S.r.l." che, su iniziativa di appassionati del settore del gioco, si dedica alla produzione di giochi di società ed è fornitrice di contenuti e gadget a carattere ludico.

° Nell'ambito della VII Mostra fotografica "Una storia in quattro immagini" (2-15 giugno 1999), curata dal Fotoclub Misericordia Pistoia, il concorrente Giancarlo Storri ha presentato "Castiglione dei Sabbioni: il paese abbandonato": in due delle quattro immagini sono riprese le facciate di alcune case che, per esigenze cinematografiche (il film "Ivo il tardivo" di Alessandro Benvenuti), erano state dipinte con dei rebus (autore il nostro Zio Igna). In proposito, vedere l'articolo che lo stesso Zio Igna ha scritto (Leonardo 1-/1996).

° in www.indovinellidalweb.it compaiono - a cura di un non meglio identificato Umberto Scorcucchi - alcuni rebus che ci risultano essere stati ripresi dalla "Settimana Enigmistica".

VII SIMPOSIO "TIBERINO - VESUVIANO"

Sessanta sono stati quest'anno gli enigmisti che hanno risposto all'invito di *Ilion* e di *Tiberino* e che hanno partecipato al VII Simposio "Tiberino - Vesuviano", svoltosi il 12 maggio a Cellole (CE) nella "Fattoria Villa Matilde", nella solita tradizionale e simpatica atmosfera allegra, amicale e coinvolgente.

In questa sede — tralasciando, per motivi di spazio, la parte prettamente culinaria — diamo conto solamente della sezione tecnica dell'avvenimento.

Due le gare destinate ai solutori. Un modulo preparato dagli organizzatori (oltre a alcuni brevi e crittografie, due rebus riproposti in questa pagina) ed un mini-modulo fatica di *Atlante* (alcune crittografie e un rebus, riportato in altra pagina).

Si sono avute, inoltre, le premiazioni dei concorsi autori a suo tempo banditi, di cui diamo le classifiche.

Concorso Rebus: 1) L'Esule; 2) Marzolino; 3) Snoopy

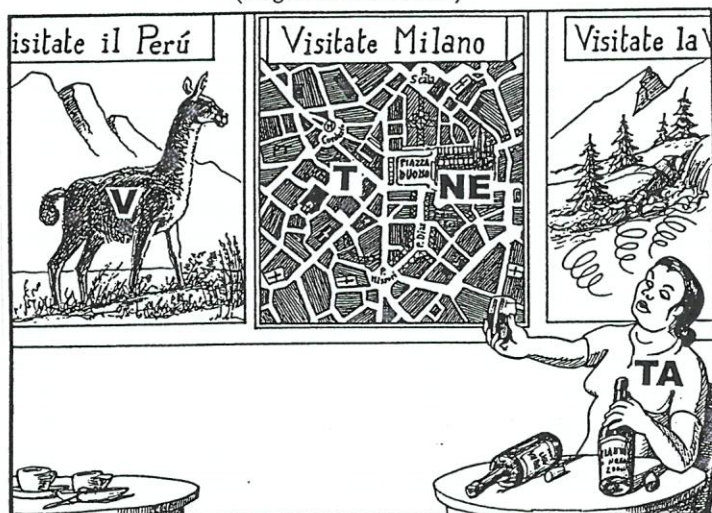
Concorso Poetici: 1) L'Esule; 2) Cleos; 3) Il Priore

Concorso Brevi: 1) Marina; 2) Saclà; 3) L'Esule

Concorso Crittografie: 1) Marina; 2) Marzolino; 3) N'ba N'ga

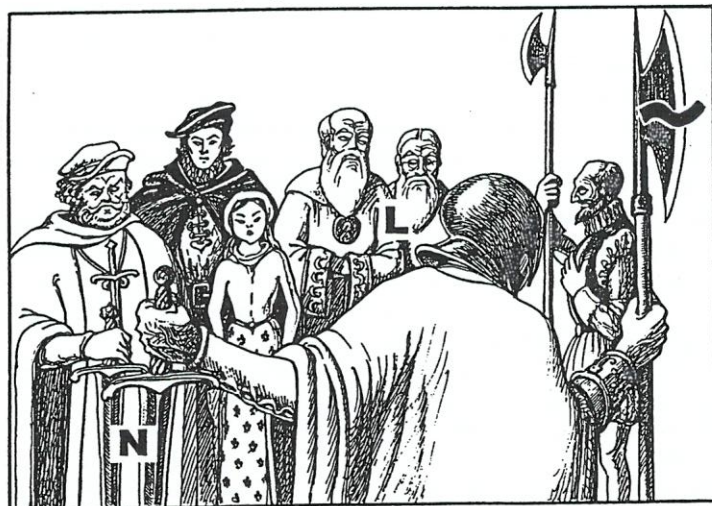
Rebus 1 2 4; 1 2 6 2 3; 2 1'1; 1'4 2 = "5 7" 2 4 5 9

(disegno di Siro Stramaccia)



Rebus 4 1; 3 1; 4 5 = 1'5 "5 7"

(disegno di Siro Stramaccia)



SOLUTORI

n. 1

n. 2

Aurilio N.	42	43
Baracchi A.	41	43
Barbujani G.	41	35
Becucci G.	42	43
Bertaccini A. R.	42	43
Bertolotto F.	27	32
Bonanno D.	37	38
Bonomi E.	42	43
Bosia M.	41	42
Brognoli D.	42	43
Carpani V.	40	42
Cesa C.	42	43
Correggiari A. L.	37	38
D'Ambrosio R.	42	43
Dessy G.	42	43
Di Fabio N.	19	9
Fausti F.	33	38
Gasperoni L.	42	43
Ghironzi E.	42	43
Granata V.	42	43
Licitra A. M.	42	43
Lisi G.	42	43
Marchioni A.	42	40
Maestrini P.	42	43
Marzullo G.	42	43
Mazzeo G.	42	43
Melis F.	42	43
Micheli G.	42	43
Micucci G.	42	43
Monti O.	42	43
Mosconi M.	42	43
Oss A.	42	43
Pignattai L.	42	43
Portaluri R.	42	42
Quintini R.	38	37
Raco F.	42	43
Ravecca L.	42	43
Regolo	40	
Rinaldi A.	42	
Romano E.	36	35
Rotundo M.	42	43
Rovella F.	42	43
Stramaccia S.	36	43
Taiuti C.	41	43
Trossarelli P.	38	42
Viezzoli A.	40	35
Viscardi C.	42	42
Zanaboni A.	42	43
Zullino V.	42	42
Torello P. V.		42
Le Noci M.		27
Zircon & Zwida		42
Manzinello G.A.		30

SOLUZIONI del n. 2/2002

- 1 lordi N E fra N C: escano! = L'ordine Franciscano
- 2 L attesta: NT io = Latte stantio
- 3 solerte NDE re: l'amaro = Soler tendere la mano
- 4 O, di A re conto: tale di S prezzo = Odiare con totale disprezzo
- 5 S, coll'A, tura AP unta = Scollatura a punta
- 6 R è per TID: è poca! MI ce ne à! = Esperti d'epoca micenea
- 7 C alzerà M men d'abili = Calze rammendabili
- 8 diva M (pare diva S) tirò GHI = Divampare di vasti roghi
- 9 M assai è — che danno! — lacera = Massaie che danno la cera
- 10 à B brividi: n'è tanti! = Abbrivi di natanti
- 11 velò cima S = Veloci mas
- 12 BOR, chi adottò negra ZI, osa = Borchia d'ottone graziosa
- 13 a more con turbante D I dà N nunzio = Amore conturbante di D'Annunzio
- 14 C amministra Dali = Cammini stradali
- 15 TAN tementi, S con QU assalirà = Tante menti sconsuata l'ira
- 16 P à Garrett E: perì COR? Sì! = Pagar rette per i corsi
- 17 D E di Carson O rivali diversi = Dedicar sonori validi versi
- 18 l'indio G getti; e or I disarmato = Lindi oggetti e ori di Sarmato
- 19 P ov'è rischia (vi morì già M): A I cani = Poveri schiavi morì giamaicani
- 20 pare odi TE la legge RA = Pareo di tela leggera
- 21 l'I tema stella: butti G l'I, o NE...! = Lite Mastella-Buttiglione
- 22 parte l'E: Sachem è di A = Parte lesa che media
- 23 B "ranch" edificò = Branche di fico
- 24 C la udì A: morì = Claudia Mori
- 25 AS su R ditoni dimora? Lì sta! = Assurdi toni di moralista
- 26 C, or belli, a R (R è Stato) = Corbelli arrestato
- 27 PA L estrae? R GO? no mica! = Palestra ergonomica
- 28 in DO L, ed ivi L espia = Indole di vile spia
- 29 POL è mica D in anni M O, retti! = Polemica di Nanni Moretti
- 30 TE muta F: a SE dirige TTO = Temuta fase di rigetto
- 31 TRE mendica: si dan Euro = Tremendi casi da neuro
- 32 tra i neri N (tra N) S I gente = Trainer intransigente
- 33 U s'armò di S contro SI = Usar modi scontroso
- 34 giova NE per missiva = Giovane permissiva
- 35 Indio Apache in Dio ha pace
- 36 conta storie sposo = Contrasto riespioso
- 37 Crema? crema? già = Creare magia
- 38 esami tra dottori = Esimi traduttori
- 39 s'accalora = Sacca logora
- 40 angelo brandì: ardì = Angelo Branduardi
- 41 unica micetta chiama = Una camicetta chiara
- 42 DA vide G, O li à = David e Golia
- 43 B rio: S e VA li decantanti = Briose, valide cantanti

Ricordiamo a tutti i collaboratori di prendere parte ai concorsi che sono stati banditi per il Convegno Rebus ARI di Firenze

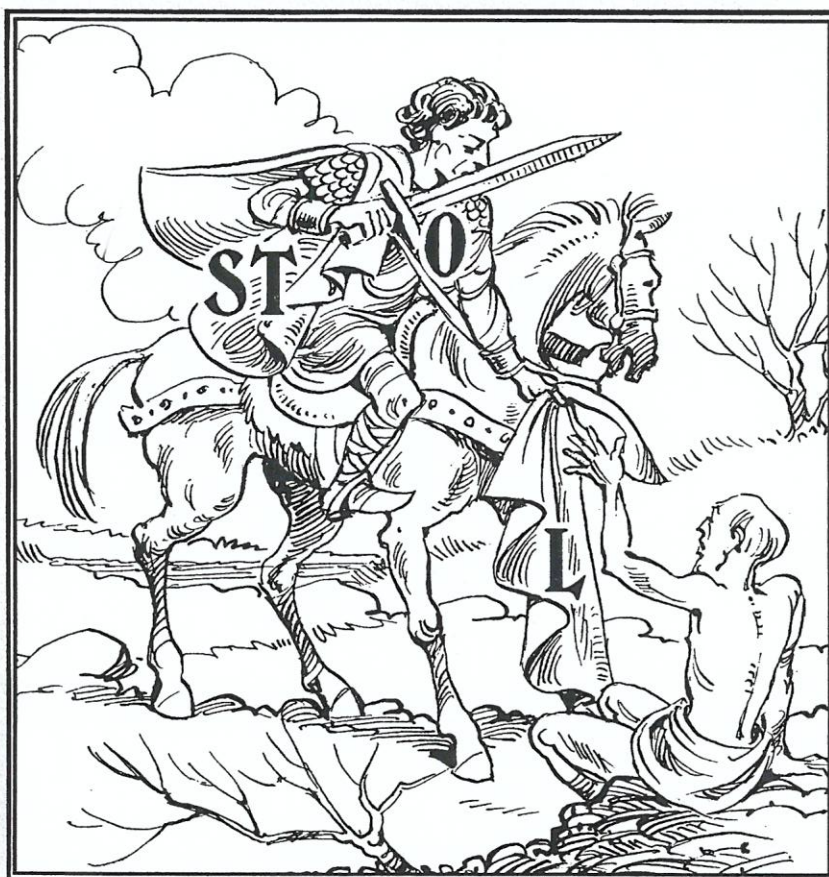
Inviare le soluzioni, firmate con nome e cognome (per posta, fax, e mail) entro il 15 settembre 2002 a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA Fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

CONCORSO 2001 "LA BRIGHELLA"

Rebus 2 1 1'1 6: 2 1 1 6 = 5 2 6 8 di Ilion



disegno della Brighella

Direttore responsabile

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione

Massimo Cabelassi (McAbel)

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)

A. Gabriele (Gabriele Andreoli)

Arfator (Francesco Rotta)

Anna Dora (Anna Dora Gianneschi)

Atlante (Massimo Malaguti)

Barak (Andrea Baracchi)

Brunos (Sebastiano Bruno)

Cocola (Giovanni Malerba)

Falstaff (Luigi Marinelli)

Federico (Federico Mussano)

FederQuiz (F. Mussano/F. Rosa)

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Ilion (Nicola Aurilio)

L'Assiro (Siro Stramaccia)

L'Esule (Cesare Ciasullo)

L'Istaminico (Domenico Bonanno)

Marzolino (Giuseppe Marzullo)

McAbel (Massimo Cabelassi)

Medameo (Francesco Comerci)

Musetti Mario

Mussano Federico

Orofilo (Franco Bosio)

Parodi Enrico

Piervi (Pier Vittorio Certano)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Rive Gauche (Andrea Ciocci)

Rotundo Marcello

Sin & Sio (Silvio Sinesio)

Tacor (Corrado Taiuti)

Triton (Marco Giuliani)

Disegni originali di:

Lina Buffolente

Fantomar

Maria Ghezzi

Franco Pagliarulo

Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789 - e-mail: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2003, comprensiva del

"Leonardo": 39,00 Euro

Per il solo il "Leonardo": 24,00 Euro.

La spedizione sarà effettuata unicamente a mezzo posta prioritaria (supplemento di 5,58 Euro).

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

TROFEO A.R.I. 2002

Il TROFEO A.R.I. 2002 viene assegnato alla persona che da moltissimi anni porta nel mondo del rebus il segno della sua personalità.

Come autore — pur se non prolifico — ha sempre cercato, anche con successo, chiavi nuove, talora con sorprendenti "trovate" tecniche; inoltre, è da considerarsi un benemerito del settore in quanto da tanto tempo con competenza e passione promuove lo sviluppo del rebus moderno dalle pagine di una rivista di enigmistica classica.

Queste sono le motivazioni che ci hanno portato a conferire il TROFEO A.R.I. di quest'anno a: GUIDO.

per l'A.R.I.: Tiberino

Nuovi collaboratori

La redazione del Leonardo porge il benvenuto a tre nuovi collaboratori:

Anna Dora Gianneschi (Anna Dora), di Marina Romea (RN)

Gabriele Andreoli (A. Gabriele), di Cesena (FO)

Domenico Bonanno (L'Istaminico), di Genova

LXI CONGRESSO ENIGMISTICO - XXIV CONVEGNO REBUS

Si comunica che il LXV Congresso Nazionale di Enigmistica Classica, che comprenderà anche il XXIV Convegno Rebus A.R.I., si svolgerà ad Assisi dall'11 al 14 settembre 2003.

Il Comitato Organizzatore:

Malù, Cartesio, Margravio, Moreno, Ser Bru, Snoopy, Tiberino

Censimento rebus

Vista la notevole mole di Rebus accumulatasi nel corso degli anni, al fine di un riordino e aggiornamento delle cartelle di ciascun autore, preghiamo di rimandare a Lionello i lavori (sia in chiave sia in frase) accettati relativi al 2000/2001/2002. Quelli precedenti al 2000, pur se accettati, ritornano di proprietà degli autori.

Campionato Autori "Leonardo" 2002

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano alla gara i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2002.

1° class.: premio del valore di L. 250.000 + med. d'argento

2° class.: premio del valore di L. 120.000 + med. d'argento

3° class.: premio del valore di L. 60.000 + med. d'argento

Campionato Solutori "Leonardo" 2002

Gara a partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio basato sul gioco del Lotto (estrazione del 29 dicembre, primo estratto sulla ruota di Roma). Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: una medaglia d'oro a ciascuna categoria di solutori.

Preghiamo i pochi (meno male!) che ancora non hanno inviato le quote 2002, di provvedere al più presto.

Stampa in proprio, in fotocopia.

Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

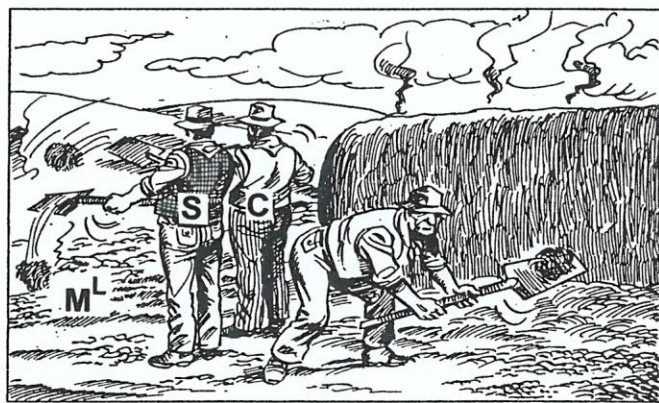
Pubblicazione avente il patrocinio del Ministero dei Beni e Attività Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

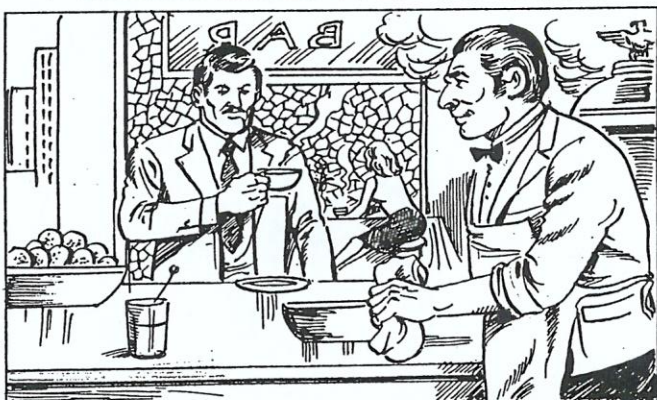
1 - Rebus 3 5 2 4 2 2 2 4 = 8 6 2 8 di Falstaff



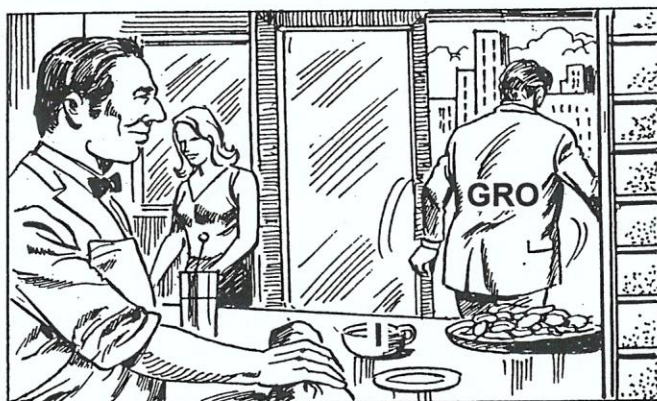
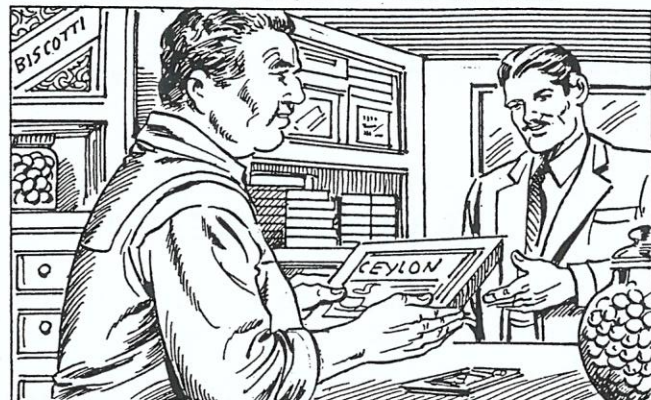
2 - Rebus 1 1 1 9 1 1 5 = 8 1 1 di Adelchi



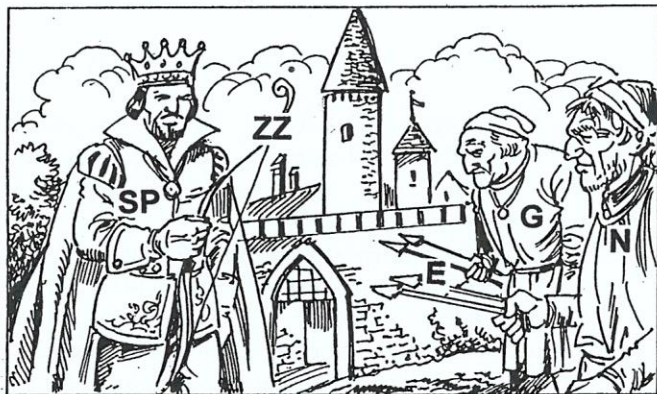
3 - Stereorebus a rovescio 1 7 3 5 = 6 1 1 di Adelchi



4 - Stereorebus 5 1 2, 6 2 2 = 8 1 0 di Cocola



5 - Rebus 2 2 2 2 4, 5 1 2 1 1 3 = 10 7 2 6 di McAbel



6 - Rebus 6 1 1 1 6 = 6 9 di Falstaff



Hanno avuto accesso alla finale:

Atlante - L'esule - Triton

I finalisti dovevano realizzare 2 rebus (classici, a domanda e risposta, stereoscopici) utilizzando tre illustrazioni di altrettante opere pittoriche (due di Magritte, una di Dominique Appia) e cinque vignette umoristiche.

Il primo rebus doveva essere ideato su un'opera pittorica, il secondo rebus doveva essere ideato su una vignetta umoristica.

I giudici Orofilo e Quizzetto hanno espresso il loro giudizio:

- 1.- TRITON
- 2.- Atlante
- 3.- L'esule

Nel ringraziare di cuore tutti, passo il testimone a Triton

Alfonso Marchioni

PLAY OFF 2002 - 2003

Raccoglio con entusiasmo, e si capisce, il testimone da Marchal per organizzare l'ennesimo ed avvincente Play Off della stagione 2002-2003.

Stante il prossimo Convegno Rebus ARI in quel di Assisi, previsto nel prossimo settembre, si reputa opportuno prevedere per gli abbonati al Leonardo, anche per questa edizione, sei tappe.

Pur rendendomi conto della notevole dedizione necessaria sia in termini di tempo che concentrazione per giungere alla finale, le sei tappe si giustificano con l'aumentata visibilità del concorso grazie e al nome degli autori che vi partecipano e al livello qualitativo degli elaborati. Peraltro non vi nascondo che il meccanismo ad eliminazione che anima tale composizione ha reso la stessa più stimolante sino a portarla al pari di altri concorsi con più anni alle spalle (concorso S.E., campionato Sibilla giusto per non fare nomi).

Ciò premesso, vista l'incombenza di partire con le gare al più presto, s'informa che i giochi partecipanti alla 1ª tappa dovranno essere inviati entro il 30 novembre a:

Marco Giuliani

via dei Praga 8 - 20145 Milano (tel. 02.4691765)

Ciascun partecipante potrà mandare non più di un rebus (la qual cosa è voluta per mantenere viva la tenzone sin dalle prime battute!) scegliendolo tra le vignette umoristiche (ovviamente non manipolabili né rovesciabili) pubblicate dalla S.E. nel corso dell'anno solare 2002.

Passeranno il turno l'80% dei partecipanti in modo tale che la seconda tornata sia disputata da un numero pari di concorrenti.

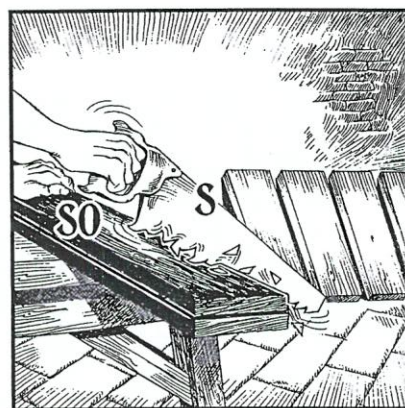
Giudice unico per questa tappa sarà il sottoscritto con l'ausilio di consulenti indipendenti scelti sulla piazza di Milano.

Al prossimo numero il bando completo delle modalità di svolgimento.

Buon divertimento!

Marco Giuliani

Stereorebus 3 2 4 1 1 5 1 6 = 7 9 2 5 di Vivanet



Classifiche delle due sezioni.

REBUS CLASSICO:

Le medaglie d'oro: 1° Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli); 2° Il Felsineo (Luigi Maiano); 3° Virgilio (Ernesto Limonta).

Le medaglie d'argento: 4° Falstaff (Luigi Marinelli); 5° Hombre (Furio Ombri); 6° Argo Navis (Alessandro Tapinassi); 7° Arsenio B. (Franco Barisone); 8° Zio Igna (Ignazio Fiocchi); 9° Tenaviv (Enrico Vivanet); 10° Quizzetto (Francesco Rosa).

REBUS ARTISTICO:

La medaglia d'oro: 1° Claus (Claudia Sansone)

La medaglia d'argento: 2° Ilion (Nicola Aurilio)

La medaglia di bronzo: 3° Oris (Siro Stramaccia)

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di:

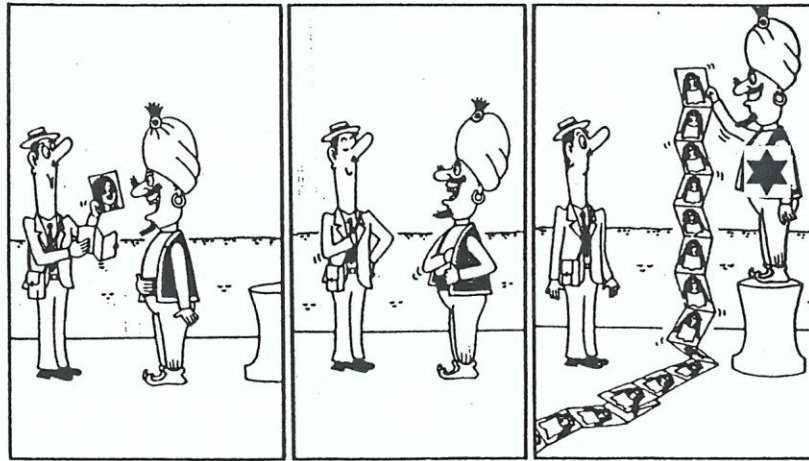
Bang (Angelo Balestrieri); Brunos (Sebastiano Bruno); McAbel (Massimo Cabelassi); Kon-Tiki (Carlo Conti); Dino (Armando Parmeggiani); Il Faro (Fabio Rovella).

Dopo che le riviste avranno pubblicato ciascuna un lavoro premiato, verrà inviata a tutti i partecipanti (che quest'anno sono stati 51) e anche a coloro che me ne faranno richiesta, la consueta relazione.

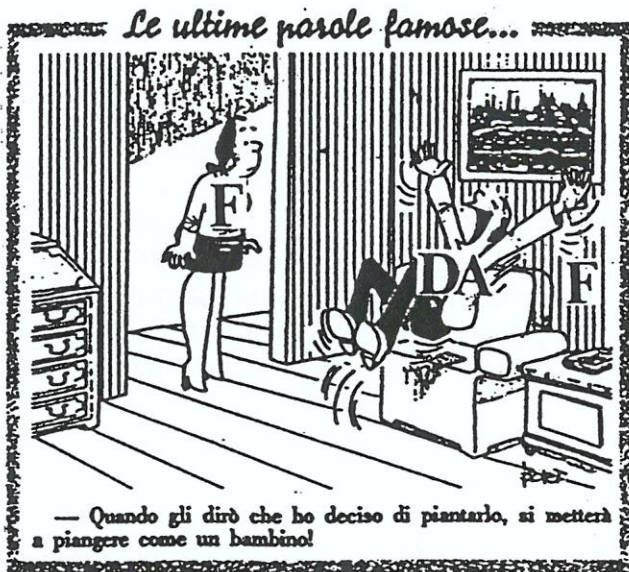
Un grazie di cuore a tutti, con l'augurio che il concorso 2003 (le cui modalità saranno rese quanto prima) rinnovi il successo dei precedenti.

Till

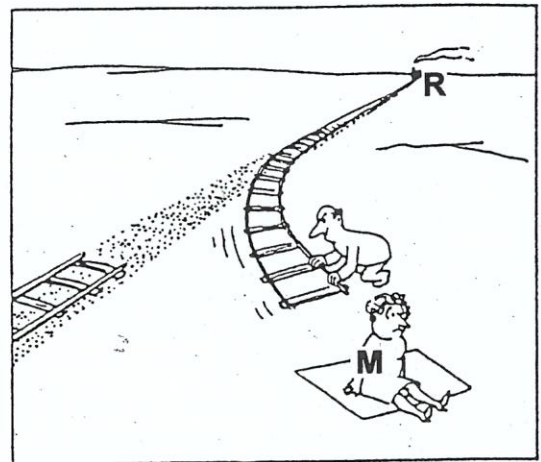
7 - Rebus 1'1 5 1'5! = 7 2 4 di Anna Dora



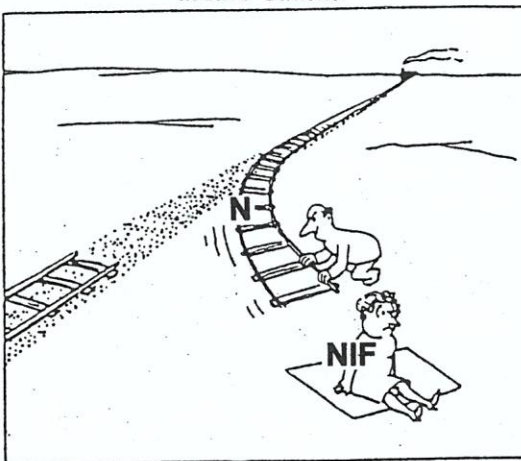
8 - Rebus 1 4: 2 2 1 5 = 5 2 8 di Orofilo



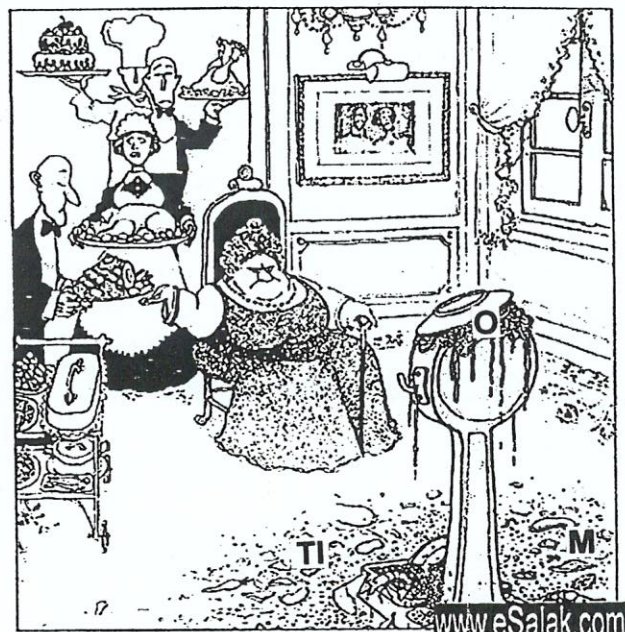
9 - Rebus 1 3 1? 2! 7 4? 2! = 7 6 1 6 di Triton



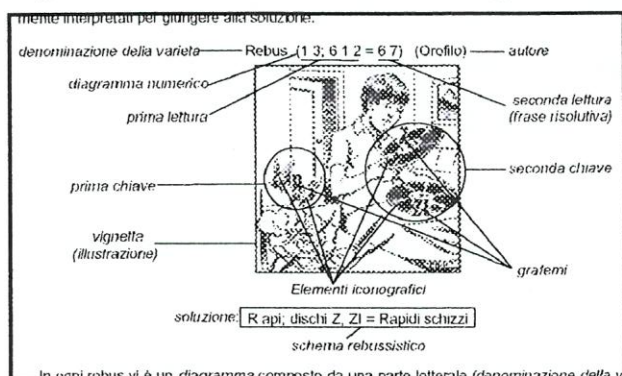
10 - Rebus 7 1: 4 3! 1... 8 = 10 14 di Rive Gauche



11 - Rebus 3 2 1 3 1, 1 1 4 8 = 5 9 10 di Atlante



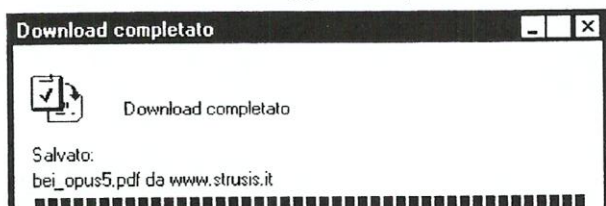
Una *buona maniera* per cominciare un libro, un'enciclopedia o un opuscolo che abbia ad argomento il rebus è sicuramente il seguente



Partire cioè da uno schema nomenclaturale che, in forma chiara e precisa, elenchi tutti gli elementi chiave del gioco. Ma questo non basta di certo per invitare il neofita al rebus: il neofita, se non condotto attentamente per mano fin dall'inizio, rischia di trovare il rebus come un tormento più che un gioco, un rompicapo che dà solo filo da torcere, senza provare il piacere di venirne a capo una volta che la soluzione viene a volo ...

Be', credo di essermi lasciato trascinare e contaminare in queste ultime parole dall'Opuscolo B.E.I. n°1 **"GUIDA RAPIDA ALL'ENIGMISTICA CLASSICA"** e dal Cambio di Antipodo di Werther dal titolo **"LA SOLUZIONE DEL REBUS"**¹. Infatti una *buona maniera* per promuovere l'arte di Edipo è stata quella

¹ no, il testo esatto del breve e la soluzione de "LA SOLUZIONE DEL REBUS" (scusate il bisticcio di parole) non li scrivo qui... con pochi clic di mouse e qualche battuta di tasti di un Personal Computer connesso ad internet con un normale modem, si possono scaricare tutti gli Opuscoli B.E.I. dal n°1 citato a proposito del cambio di antipodo al n°5 **"INVITO AL REBUS"** oggetto di questo articolo.



E quando compare la videata qui sopra, è fatta!
(pronti a nuovi "download", cioè a scaricare anche gli altri opuscoli)

ormai sperimentata con successo dalla B.E.I.: oltre all'attività di collezione e conservazione enigmistica (riviste e altro materiale e iniziative), anche l'apertura del sito www.enignet.it per consentire, tra le altre cose, la fruizione degli Opuscoli.

Fatte queste premesse, il seguito dell'articolo non è limitato a chi ha un PC e l'accesso al Web², ma interessa tutti coloro che apprezzano un saggio agile (16 pagine) ma al tempo stesso rigoroso e improntato ad una stimolante didattica. Il lettore dell'Opuscolo B.E.I. n°5 **"INVITO AL REBUS"** viene guidato da Franco Bosio (Orofilo) alla scoperta del gioco e delle regole del gioco con un discorso scorrevole e ben ispirato da una continua consequenzialità e gradualità espositiva. Gli esempi sono numerosi: 20 nella prima parte (le prime 10 pagine dedicate al distinguo tra rebus statico e dinamico, agli elementi del triangolo brighiano analizzati con molta attenzione, all'introduzione dei concetti di rebus d.r. e di stereo) e 20 nelle successive cinque pagine redatte a mo' di antologia ragionata con commenti critici ed evidenziazione di pregi e difetti (più i primi dei secondi: parliamo infatti di capolavori da *"idioma latino"* a *"Sodoma e Gomorra"*).

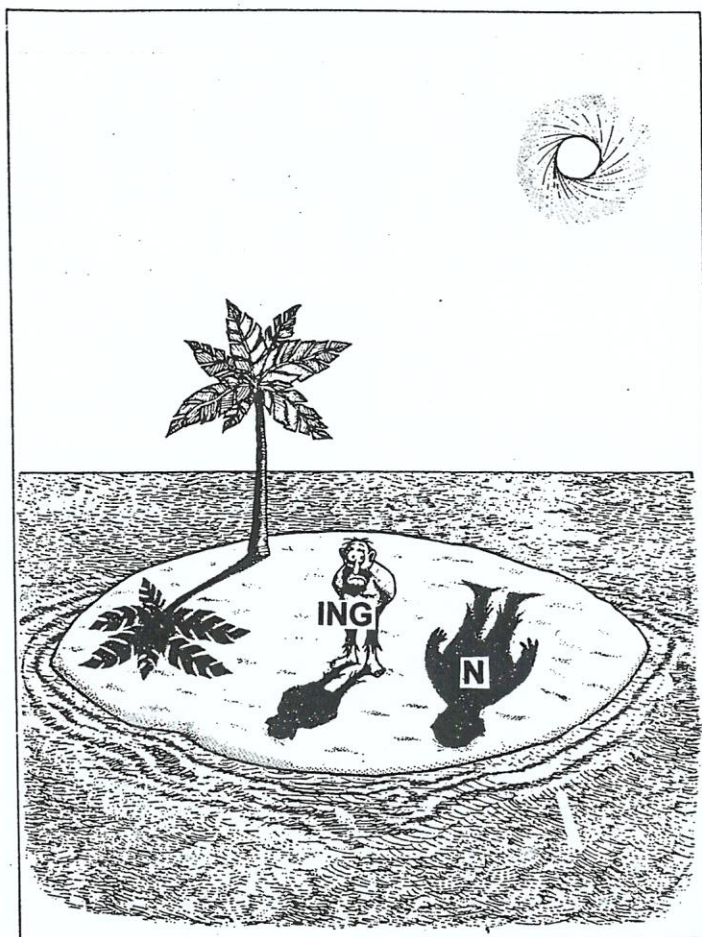
L'antologia è ragionata, mentre forse non si è ragionato abbastanza su banali aspetti di grafica che tuttavia ostacolano la lettura. Alcuni rebus sono di difficile lettura una volta stampati con una comune stampante, e ciò a causa dell'eccessiva miniaturizzazione nel riprodurli: chi *barò*, chi *nettò*, chi *colmò* e chi *"no, colò"* nello stereo di Briga si perde in una risoluzione grafica insufficiente.

Questo comunque scritto da chi *apprezzò* molto l'Opuscolo n°5 con l'invito ai lettori del Leonardo di leggerlo.

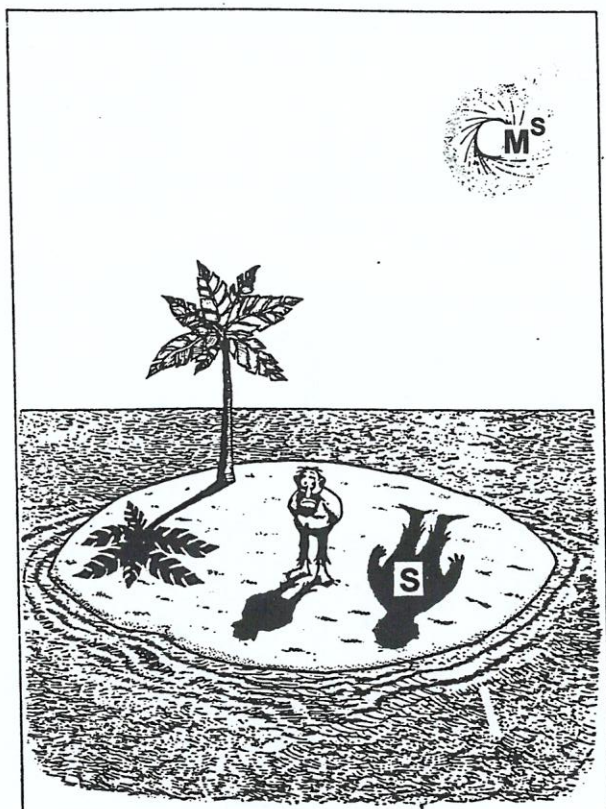
Federico Mussano

² chi infatti fosse sprovvisto di ciò può contattare la BEI o l'ARI per una copia cartacea

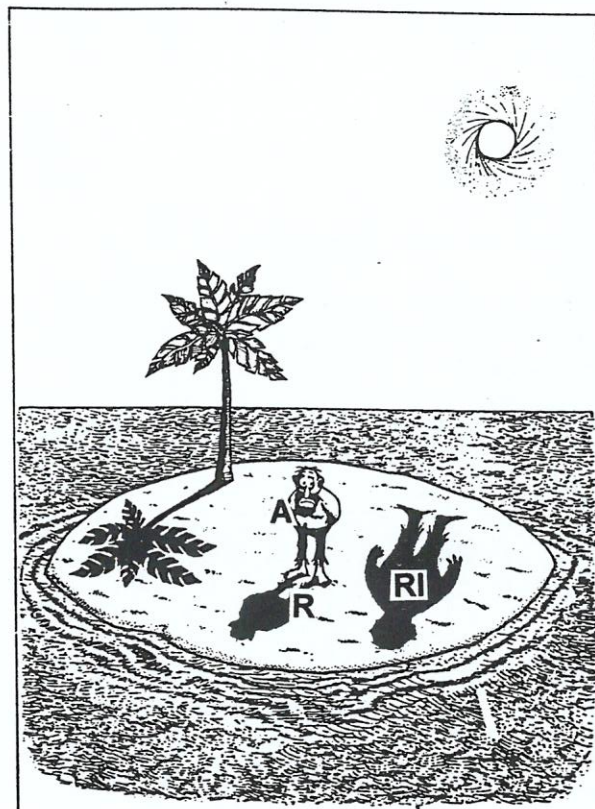
12 - Rebus 3 5 1 4: 1 4? = 11 7 di Triton



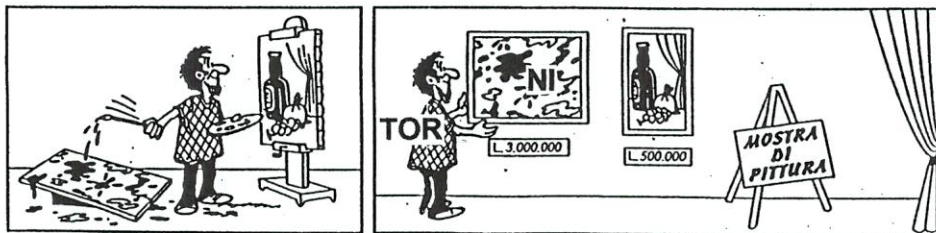
13 - Rebus 3 1 1 1 1 3 2 3? = 5 11 di Pipino il Breve



14 - Rebus 2 1 1: 3 1 3 "4" 2? = 8 9 di L'esule



15 - Rebus 3 3 4 5 2 = 89 di Triton



16 - Rebus 18:31111415=8648 di Orofilo



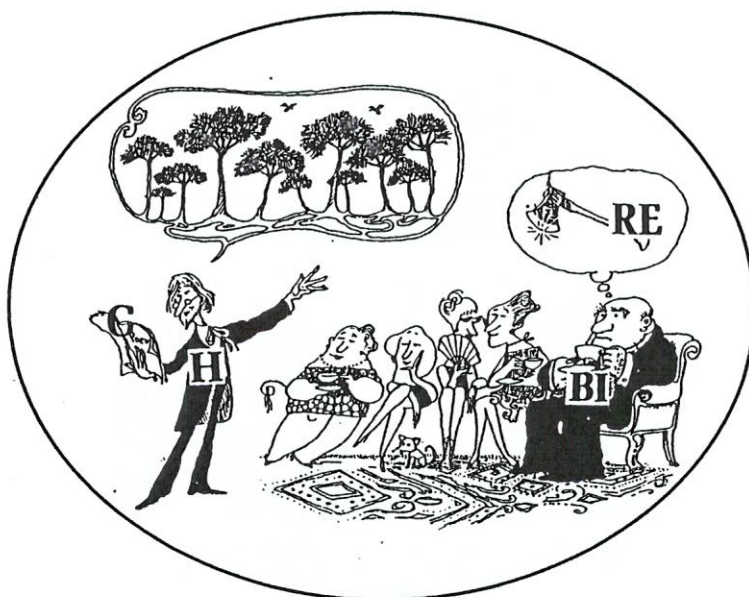
17 - Rebus 1131:7131-4512!-(1'14!)=
3424147 di Piervi



18 - Rebus 11346163=7729 di Tacor



19 - Rebus 51112572=5379 di Atlante



11° SIMPOSIO EMILIANO - ROMAGNOLO DI ENIGMISTICA CLASSICA

Sabato 26 ottobre un numeroso gruppo di amici si è ritrovato alla BEI di Modena: purtroppo non c'è stata la tradizionale conversazione del caro *Lacerbio Novalis*. Dopo aver piacevolmente chiacchierato del più e del meno, alle 12.30 è avvenuto il trasferimento nella... sede distaccata, la trattoria "La Rana" dove i soci 'ad honorem' Marisa e Romano hanno servito il solito ricco menù e *Piquillo* ha ammannito una "gara osé". Tornati alla BEI per il digestivo e per una gara solutori senza pretese, ci si è poi... divisi i premi e gli omaggi (nessuno dei partecipanti si è presentato a mani vuote). Al momento dei saluti *Piquillo* ha annunciato che nel 2003 il 12° "Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica Classica" si terrà a Cattolica, presumibilmente a ottobre.

IX PREMIO CAPRI DELL'ENIGMA

A Capri, dal 31 ottobre al 3 novembre, il tradizionale convegno che quest'anno è intitolato Sillabe di Sibilla e a cui parteciperanno studiosi e specialisti impegnati a conversare su di un tema certamente ricco di spunti e implicazioni in varie discipline e al quale la scrittura ad enigmi si collega facilmente.

La manifestazione comprende anche l'assegnazione del "Premio Capri dell'Enigma" (sezione arte e letteratura) destinato dal Comune di Capri ad artisti e letterati nella cui opera sia ricorrente il tema del convegno.

E' ARRIVATO IL "BEONE"!

Abbiamo il piacere di comunicare che è disponibile il "Beone", il nuovo CD della BEI con la seconda versione aggiornata dell'archivio crittografico "Nameo" e una prima versione sperimentale dell'archivio delle chiavi dei giochi in versi e delle frasi da rebus. Il CD contiene inoltre: i primi sei Opuscoli divulgativi della BEI; la versione 3.0 dell'Enilab, il Verbatron e altri software per l'enigmistica; i tabulati del materiale disponibile a Modena; materiale vario elaborato alla BEI (bibliografia dell'enigmistica, antologia di frasi anagrammate, repertorio di anagrammi onomastici, raccolta di 'mnemoniche a tema', ecc.); curiosità enigmistiche; una copia delle riviste di 'classica'; programmi di utilità e infine un 'giocone' a premi.

Il CD può essere richiesto a Pippo (BEI - c/o Giuseppe Riva, v.le Taormina 17 c, 41049 Sassuolo MO) inviando un rimborso spese di almeno 5 euro più due francobolli prioritari per la spedizione.

BEI - Biblioteca Enigmistica Italiana

LX CONGRESSO DI ENIGMISTICA CLASSICA

E' uscito il volumetto "LX Congresso di Enigmistica Classica", a cura del Gruppo enigmistico toscano "Pisorno", organizzatore della manifestazione nel settembre 2001 a San Giuliano Terme. In esso sono ricordati tutti gli avvenimenti della manifestazione e riportati, con i relativi commenti delle giurie, tutti i giochi e i lavori in prosa vincitori nei vari concorsi.

AA.VV. - X Congresso Nazionale di Enigmistica Classica. Offset Grafica di Tacchi Vinicio e C., Ospedaletto (PI), giugno 2002.

INDOVINELLI SARDI

Melis (Franco), *Indovinellus, indevinzos, abbisa abbisa - il libro degli indovinelli sardi*. Aipsa edizioni, Cagliari, 2002. - pp.376+16. Euro 1-5,00.

Autore dell'opera un valido ed esperto enigmista di lunga data che si firma *Fra Me*. Trattasi della prima raccolta generale e sistematica degli indovinelli della tradizione popolare sarda che comprende 465 testi tradotti, commentati e comparati con quelli di altre regioni e altri paesi. I versi degli *indovinellus* campidanesi, degli *indevinzos* logudoresi, degli *abbisa abbisa* galluresi prospettano originali visioni del reale attraverso le quali affiorano gli usi e i valori dell'antica società sarda.

Il libro può essere chiesto direttamente all'Autore (tel. 070486828), versando l'importo di euro 15,00 (comprensivo delle spese postali) sul cc. p. n. 21993084 intestato a: Pau Maria Antonietta - Cagliari

FILO DIRETTO

Alan - il rebus sulla pila di Volta già fatto anche come crittografia.

Argo Navis - invio dell'1° luglio: accettati il 4, 11, 12, 14, 16, 17, 19.

Belcar - invio dell'1° agosto: accettato il 2.

Brunos - invio di maggio: l'1 e il 2 non adatti per la classica; le illustrazioni inviate per il 10 (di giugno) non si adattano, e per la resa interpretativa e per quella grafica pertanto faremo disegnare il gioco. I lavori degli ultimi invii non sono risultati convincenti.

Falstaff - invio di luglio: accettati il 2, 6, 7, 8, 9, 13.

Gipo - invio di agosto: accettato il 2; il 4 e il 5 già quasi fatti.

Hertog - ultimo invio: accettato il rebus su vignetta.

L'Assiro - invio di settembre: accettato il 2.

Marchal - invio del 29 luglio: accettata la seconda versione del 5; non accettati il 3 (già quasi fatto da Briga nel 1954), il 4 (identità etimologica), il 7 (già fatto nel 1966).

Mavi - invio del 2° luglio: accettato il 2. Non accettati l'1 (identità etimologica) e il 2 (versione non convincente).

Pipino il breve - invio del 23 settembre: i sette rebus al momento sono stati visti da due soli redattori: al più presto l'esito.

Saclà - invio settembre: non accettato il 2 per la frase risolutiva.

Ser Liano - invio di ottobre: accettato l'1.

Tex - invio dell'1° luglio: accettati l'1 e il 3. Invio di settembre: accettato l'1. Invio di ottobre: l'1 non accettato perché già fatto.

Zosimo - invio del 29 agosto: accettato il 3; non accettati l'1 (identità etimologica) e il 4 (termine arcaico); il 2 è stato accettato con riserva (al più presto comunicheremo l'esito).

Inviare i lavori firmati, datati, numerati e in foglietti separati.

NOTIZIE

* E' improvvisamente scomparso un caro amico, Giuliano Ravenni (Il Priore), tra i più importanti enimmografi moderni. La sua rara e ricercata produzione, nel corso della sua militanza nel regno di Edipo, ha ottenuto importanti affermazioni congressuali.

* Le condoglianze del Leonardo all'amico Ermanno Romano per la morte del papà, Nicola Stelio.

* Il Leonardo ringrazia tutti coloro che per telefono, posta ed e-mail si sono complimentati per il Convegno Rebus di Firenze, per un convegno tutto o.k. (o quasi!).

* Gipo - con il supporto di Federico - , partendo dalla constatazione che alcuni termini del linguaggio matematico si prestano all'utilizzo di chiavi enigmistiche e sperando di pubblicizzare il gioco enigmistico nella poco folta ma molto seria schiera dei matematici, ha raccolto alcuni giochi (rebus e altro) sul sito: <http://digilander.libero.it/sfingemat>

* Ennio Peres (Mister Aster), durante la chiusura della manifestazione "Invito alla lettura", svoltasi durante il periodo estivo nei giardini di Castel sant'Angelo, ha premiato i vincitori del suo "Cruciverba più difficile del mondo". Con piacere abbiamo appreso della vittoria di Omar Monti (Montecatini Terme) e del secondo posto di Luciano Bassetti (Roma), fedelissimi del Leonardo; a seguire, Andrea Cacciatore di Treviso, Daniela Dinale di Roma, Alan Viezzoli di Trieste.

* A settembre, nell'ambito di Gradara Ludens Festival si sono svolti, ideati e condotti da Ennio Peres, il 2° Campionato Italiano Sperimentale di Cruciverba 2002 vinto da Michele Comerci di Firenze e il Quarto Campionato Wutki - Live vinto da Carla Maria Morisi di Codogno (LO).

* Il 2° Incontro 'Enigmistica dietro le sbarre', manifestazione curata da Corrado Taiuti (Tacor) con la collaborazione dell'ARI e della rivista Penombra, si svolgerà domenica 14 novembre 2002.

* L'VIII 'Sfida alla Sfinge' si svolgerà nella primavera del 2003 e sarà curata da Corrado Taiuti (Tacor) con la collaborazione del Comune di Pieve Emanuele (MI), dell'ARI e della rivista Penombra.

* Dal 21 settembre ha riaperto "Giocando", la trasmissione radiofonica di Beatrice Peres e Anna Cinque (Radio Rai2) dedicata al gioco: tutti i sabati, dalle 13,40 alle 15. La trasmissione ha anche un sito internet: www.radio.rai.it/radio2/giocando

* E' ripresa l'attività di "Verbalia", il sito dei verbivori (www.verbalia.com/ita) curato, per l'edizione italiana (il sito è multilingue) da Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi.

* L'Associazione "Paroliamo" di Firenze propone una vasta gamma di giochi on line, enigmistici e no. Indirizzo: <http://paroliamofirenze.freeweb.supereva.it/>

I REBUS DEL LEONARDO

Commento tecnico al n. 3/2002

Visto il blocco dei giochi apparsi nell'ultimo numero, non mi resta, a questo punto, che prendermela con la redazione o con chi successivamente cura il materiale e la pubblicazione dei rebus.

Ci troviamo infatti per l'ennesima volta, al solito dubbio: sul Leonardo ci vanno soltanto i rebus di qualità (e quindi dei pochi soliti noti) o anche i rebus ordinari (e quindi di tutti)? Ricordate l'intervista di Papul in uno dei primi numeri del Leonardo?

A mio avviso se non viene data una risposta chiara e univoca a questo dilemma, qualsiasi osservatorio o commento tecnico che dir si voglia, non potrà sortire gli effetti sperati. In taluni giochi infatti non si intravede il valore aggiunto (la novità nella chiave o nella frase risolutiva), pur essendo gli stessi in linea di massima giochi equilibrati e quindi, in ultima analisi, pubblicabili.

Spiegandomi meglio, prendiamo ad esempio i seguenti giochi:

- 1) **ATTRICE VERAMENTE BRAVA** - il gioco non è male, tuttavia manca di cesura, presenta chiavi già fatte varie volte e si fonda su una illustrazione assai forzata; il tutto per arrivare ad un output del tutto ordinario.
- 2) **TESTI RICUSATI** - non si vedono lampi di novità in nessuno dei tre lati del triangolo brighiano: il tutto per dare poi cittadinanza ad un esortativo di un verbo facilmente utilizzabile con azioni reali (e non semplicemente auspicato o ipotizzato).
- 3) **RAMO GENEALOGICO** - l'amore per Enea è cosa abbastanza nota da parte della figlia di Latino; che questo però abbia una logica mi pare azzardato soprattutto se tale amore deve poi culminare in un gioco privo di cesura e del tutto ordinario.
- 4) **ESTRATTI RARI D'ERBE** - la bella frase finale non giustifica le contorsioni della prima lettura, peraltro non scorrevole e basata su chiavi viste e straviste nel mezzo nel mezzo di due alberi del tutto "inutili".
- 5) **SOSTANZA NOCIVA** - valgono un po' i commenti fatti per il n. 3; siamo sicuri che sia un gioco da Leonardo anziché da enigmistica popolare?

Quindi, nei confronti dei giochi di cui sopra non si può (neanche volendo) chiudere un occhio; per altri giochi invece effettivamente questo si può fare se non altro per la lodevole ricerca di una chiave innovativa e sebbene essi sbandino sulla frase risolutiva. E' per l'appunto il caso di **INVIDIOSA MACERAZIONE** o di **PERMISSIVA LEGGE DIRAMATA**, dove diramare è un verbo che proprio non si attaglia ad una legge che preferibilmente sarà promulgata, pubblicata, varata, approvata e per arrivare ad una **MACERAZIONE INVIDIOSA** bisogna fare un volo che definire pindarico è poco.

E così alla fine il meglio viene proprio dai giochi dalla composizione più difficile, vale a dire quelli a tema obbligato rappresentato vuoi da vignette, vuoi da illustrazioni tratte da giornali/riviste.

Prescindendo dalla presenza dell'Arcuri o di sue colleghe, **SCODELLAR CURIOSI NOVITA'** o **SVELARE CURIOSI TRAME** sono i giochi più validi del numero di luglio del Leonardo, così come risultano encomiabili gli output da vignette **PIO VELO SACRO** o **LENTE LACRIMALE** o da opere d'arte **PARTITO CON TROPPE CORRENTI**.

Tutto quanto sopra esposto, mi sento ora in dovere di "scusarmi" con i miei colleghi per la mia severità (ma d'altro canto mi pare che occorra riportare anche nei fatti un po' di coerenza) e di chiedere loro di portare ancora un po' di pazienza (col prossimo numero avrò finalmente esaurito questo non facile incarico).

Marco Giuliani

ELEVAZIONE

Si fa un gran parlare dall'Alpi al Lilibeo dell'urgenza di elevare in qualche modo il livello del REBUS. Mi proverò io. Fossi un vecchio sacerdote, potrei solo pensare all'elevazione di ostie e calici. Da vecchio rebussista mi fermo al più profano nostro ambito.

L'uovo di Colombo? Non so; e riferendomi all'elevazione che in matematica ci mostra una base e un esponente, e qui da noi ci mostra - ahimè - un PR da leggere PAR (e da leggere come oltraggio al buon gusto)¹, passo a due esempi:

a) base due nere, esponente due maiiali da riproduzione; a verre more = Aver remore

b) base Pecos (grafema C), esponente piretro (grafema P); C, a piretro P, Pecos è = Capire troppe cose.

Un'escogitazione, è chiaro, solo in chiave di burletta. So che l'elevazione a potenza non potenzierà il rebus.

Silvio Sinesio

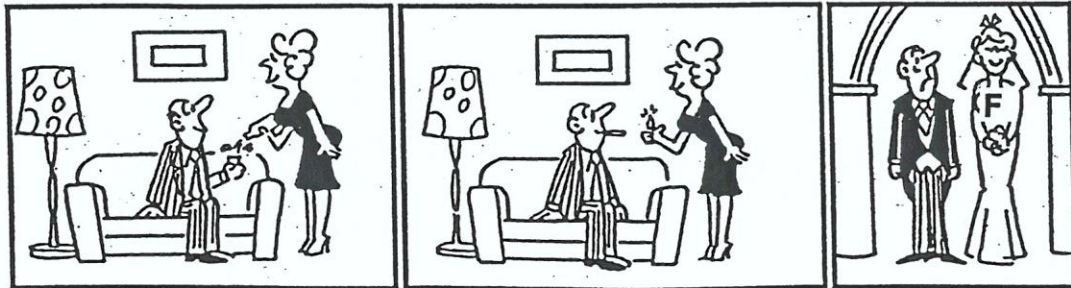
1 ndr: tutti i gusti son gusti.

REBUS è anche...

- *Rebus roulettes* è una industria di roulette della Slovenia.
- *Rebus Stereoscopico* è il titolo di un testo teatrale di un certo Francione, i cui testi teatrali sono improntati ad un realismo magico: per esprimere il fantasmagorico l'autore si avvale come topos del gioco nelle varie forme (il labirinto, il rebus, gli scacchi, i fumetti, la favola).
- il nome di un cane finlandese la cui foto si può vedere sul sito www.Kolumbus.fi/Kaimio/upk/Koiraesittelyt/rebus.htm.
- *Rebus palladiano* è il titolo di una opera del pittore francese Olivier Baretella, residente a Lonigo (VI).

(attendiamo segnalazioni dai lettori)

20 - Stereorebus 1 2 2 4 = 5 4 di Triton



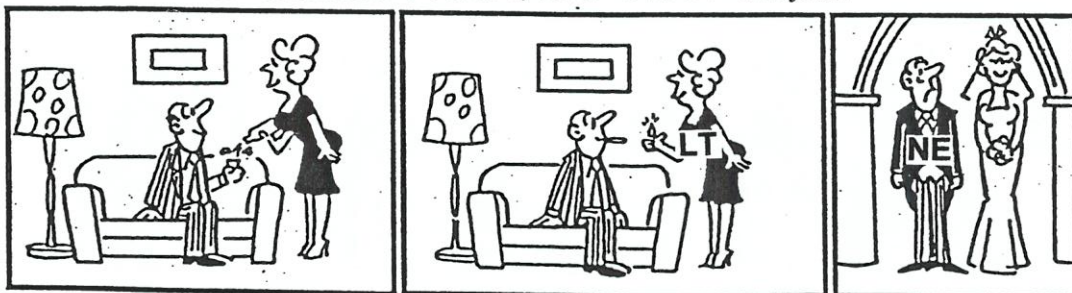
21 - Rebus 5 6 3 2 3 3 = 10 4 5 3 di L'esule



22 - Rebus 1 2 4 4 2 2 3 3 5 = 7 6 1'7 5 di Atlante



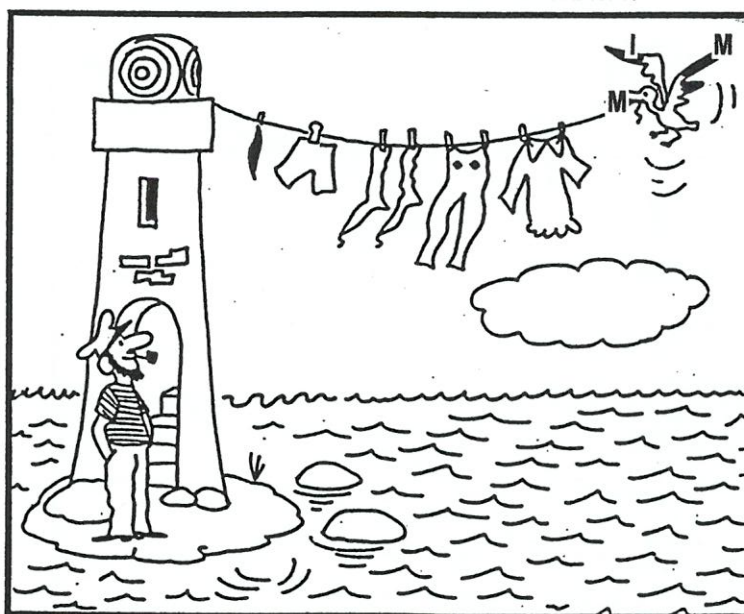
23 - Stereorebus 3 7 3 2 5 2; 1 5 2! = 8 7 3 5 7 di Arfattor



24 - Stereorebus 6 5 2, 5; 3 2? = 5 1 5 7 5 di Pipino il Breve



25 - Rebus 3 3 7 1! 1 1 6 2 3 = 8 7 12 di Piervi



A tutti gli amici

Cari Amici,

l'iniziativa di dotare l'A.R.I. di un regolamento, approvato a maggioranza dall'Assemblea dei Soci e promulgato dal Consiglio Direttivo, procede bene, sia pure lentamente, dovendo valutare con attenzione e scrupolo tecnico ogni possibilità per meglio riuscire nell'impresa.

Pertanto, riproponiamo la "bozza" pubblicata in *Leonardo* 1/2001, espunta di qualche nota e arricchita di alcuni articoli finali non editi precedentemente, ringraziando Hertog, Il Faro, Arkansas, Mavi, Triton, Arbe (secondo l'ordine di arrivo), per aver avanzato concrete proposte di aggiunte e varianti, attentamente valutate dal Comitato Tecnico, accolte quante ritenute in linea con il pensiero dominante. Ringraziamo, altresì, Papul e Galdino da Varese che, pur senza proporre emendamenti, hanno espresso il loro parere in merito alla necessità di avere una "regola" condivisibile.

Da parte nostra, riteniamo che l'Associazione debba effettivamente dotarsi di uno strumento "giuridico" legale, che sia di facile consultazione e il più onnicomprensivo possibile, da applicare sempre con spirito critico e consapevole. Una regolamentazione del rebus concisa, non appesantita da commenti personali, priva di esempi in quanto "generale e astratta" come le norme di diritto, è davvero importante, sia per gli addetti ai lavori, in cerca di punti di riferimento accettati a maggioranza, sia per i neofiti, per non dover impazzire nei rivoli infiniti dei tanti pensieri espressi in decenni di esercizio e sparpagliati in riviste e saggi, sia infine per i giudici e i redattori, a cui far riferimento in caso di critiche e contestazioni. E come la grammatica è l'insieme delle regole, cioè degli obblighi che il sistema e le norme impongono all'uso corretto della lingua, e la stilistica, al contrario, definisce la libertà all'interno di questo sistema, così il nostro regolamento ci indirizzerà nel lavoro, ponendoci delle sponde in cui muoverci, ma non impedirà che la nostra fantasia possa accendersi e dare sempre il meglio di sé.

Ciò premesso, invitiamo tutti gli Amici a inviare gli eventuali suggerimenti entro dicembre 2002 così da consentire la definitiva stesura e approvazione prima della pubblicazione del *Leonardo* 4/2003 che recherà l'esito della decisione del C.D. sull'approvazione del Regolamento.

Il Comitato Tecnico

Si invitano i lettori a farci pervenire con cortese sollecitudine le proprie considerazioni, aggiunte, modifiche alla "bozza regolamento rebus" di cui alle pagg. 14 - 16.

Appresso, i suggerimenti pervenuti da Arkansas.

A mio parere, il regolamento, partorito, preferibilmente, dal Comitato Tecnico e avallato dal Consiglio Direttivo dell'A.R.I., dovrebbe essere estremamente chiaro e di facile consultazione; faccio presente quindi le prime possibili varianti che mi vengono in mente circa la tua proposta di lavoro.

E' opportuno corredare il R. con adeguate illustrazioni: dobbiamo tener conto che il solutore di un rebus può anche essere un bambino o una persona con cultura medio - bassa.

Se si potesse stampare il R. e darne una copia a tutte le scuole di ogni ordine e grado!

3° punto: cancellare da "particolare pregio" a "purché non esplicitati".

4° punto: al 3° capoverso mi limiterei a dire che le chiavi devono essere corrette sotto l'aspetto grammaticale e sintattico; le altre caratteristiche (... precise nei ragionamenti, ... evitare le costruzioni cervelotiche) ho il timore che possano essere lasciate alla propria interpretazione e quindi al proprio arbitrio, e a mio parere sarebbe meglio, di conseguenza, non menzionarle. Anche i riferimenti alle particelle ("purché di uso comune") e alle chiavi ("arcaiche o troppo settoriali o poco conosciute") a mio parere sono superflui poiché ritengo lecito l'uso di un qualsiasi lemma (anche se arcaico o settoriale), purché presente nella nostra lingua (anche se soltanto nei vocabolari specifici, ad es. quelli medici o di materie tecniche). Ti confesso a questo punto che nei riguardi dei neologismi (che sempre più spesso fanno parte della nostra lingua) sarebbe forse meglio avere come punto di riferimento i vocabolari della lingua italiana di volta in volta aggiornati. Anche i riferimenti sui particolari pregi di un rebus, a mio avviso, non dovrebbero essere menzionati: sarebbe come dire, per es. che un gol segnato di testa vale di più di un gol segnato di piede. Viceversa, la valorizzazione del rebus è giusto e logico evidenziarla in fase concorsuale: in quell'occasione il giudice, o per sua scelta, o perché è previsto da una regola di quel concorso, assegna una votazione più alta, per es. ad un rebus con chiave originale.

Al 5° punto (frase risolutiva) la frase risultante, a mio parere, dovrebbe essere, innanzitutto, "di senso compiuto" piuttosto che "plausibile" (termine che si presta meno per rendere la logicità di una frase). La scorrevolezza mi sembra per lo più una caratteristica di tipo "estetico letterario" (è a tutti evidente che la prosa ciceroniana, ad es., è più scorrevole, cioè meno intricata, di quella tacitiana). Sarebbe invece di somma importanza discutere del contesto in cui una frase trova una sua compiutezza e, quindi, un suo preciso senso.... Solito discorso per le frasi come i mottetti, gli adagi, i proverbi, ecc.: la loro pregevolezza andrebbe messa in evidenza nei regolamenti "speciali" dei concorsi piuttosto che nel regolamento "generale" di cui stiamo parlando; ed anche per i termini familiari, regionali (dialezzali?), chi dovrebbe accertarne l' "ampia risonanza"? Forse sarebbe meglio non fargli rientrare nelle regole generali.

Al 7° punto (diagramma), a mio parere il diagramma dovrebbe essere sempre dello stesso tipo, a prescindere dal tipo di rebus al quale si riferisce. E in particolare, sia nella frase di prima che di seconda lettura dovrebbe essere sempre presente la punteggiatura fra i numeri in pieno rispetto della lettura grammaticale.

9° punto: per il punto 9 - grafemi - ritengo possibile l'uso dei grafemi UN, IL, TRA, ecc. (cioè articoli indeterminativi, determinativi, preposizioni semplici e articolate) quando si presentano inalterati in seconda lettura, purché diano luogo al massimo a tre fonemi.

E' difficile dire quali lettere di quali alfabeti sono più in uso, come anche per altri segni grafici: personalmente lo limiterei l'uso, per il momento, alle sole lettere degli alfabeti latino e greco (dai quali derivano la maggior parte degli attuali lemmi italiani); per l'uso di altri segni consentiti (numeri, simboli, ad es. matematici o di altre lingue) sarebbe necessario discuterne. Inoltre, il numero dei grafemi deve essere tale che, al massimo, la lettura risultante, fonetica o alfabetica (o anche mista), non dia luogo a più di tre fonemi. Es.: D(i)C = DIC è lettura ammessa, D(i)C(i) = DICI è lettura non ammessa. Ancora, i grafemi, singoli o in gruppo, non dovrebbero dare luogo a più di tre fonemi consecutivi: es. CR su di un oggetto, AM su di un altro oggetto = ...CRAM... = lettura non consentita; CR... AM... = lettura consentita. L'unica deroga che mi viene in mente riguarda alcune lettere o alcuni segni, (che oeraltro dovrebbero comparire da soli in qualità di grafema), la cui lettura dia luogo a più di tre fonemi. Es.: F (effe) = EF FE è lettura ammessa, F(effe) R = EFFER è lettura non ammessa.

10° punto: dovrebbe essere uno dei capisaldi "tecnici"; l'assenza di identità etimologica deve riguardare assolutamente anche la derivazione o radice comune!!! L'unica deroga che mi viene in mente (e che, se non ricordo male, era stata accennata anche a Casciana) riguarda le parole composte con preposizioni: la preposizione dovrebbe poter rimanere inalterata sia nella frase di prima che di seconda lettura.

11° punto: e le parole con più del 50% dei grafemi esposti?

12° punto: uso degli articoli, ampliarei l'uso degli stessi senza porre alcun vincolo.

13° punto: l'uso della copula "è", del plurale "sono", delle voci verbali "à" e "anno" potrebbe essere più generico e senza troppi vincoli.

16° punto: per il punto 16 - rebus statici o di denominazione, non farei alcun riferimento al minore pregio di questi ultimi rispetto ad altri rebus. Al punto b) la qualificazione dei soggetti, a mio parere, andrebbe estesa a tutti i campi.

per il punto 18°: rebus dinamici o d'azione idem come al punto precedente.

22° punto: ritengo obbligatoria, pur in assenza di nominazione, la qualificazione di almeno un oggetto/persona presenti nell'illustrazione, cioè la nominazione potrebbe anche non essere sempre presente.

23° punto: da spiegare complessivamente meglio (fare un regolamento a parte?)

24° punto: questo punto, a mio parere, non dovrebbe essere considerato in questa sede. Va da sé, infatti, che un qualsiasi rebus che partecipasse ad un qualsiasi concorso dovrebbe essere prima conforme alle regole "generali" di tecnica del rebus, in un secondo momento attenersi alle regole "speciali" di quel determinato concorso, che potrebbe avere anche un Giudice Unico... L'importante, e questo è il mio autentico punto di vista, è garantire la creazione di rebus che siano comunque conformi a regole certe, poi, nei concorsi può a volte succedere un po' di tutto. Ma questo è un altro discorso...

25° punto: Significa che si possono permettere gli errori? Vergogna!

26° punto: non pertinente con la tecnica.

27° punto: il R. deve essere approvato dal C.D. !!

Inoltre ritengo che il R. che dovesse prendere vita dovrebbe riguardare soltanto il rebus "classico" con le sue naturali varianti (stereoscopico, a domanda, a domanda e risposta) e, in omaggio al grande Leonardo, il rebus a rovescio.

REBUS

REGOLAMENTO

1. DEFINIZIONE

Il rebus è un gioco enigmistico suscettibile di essere risolto mediante l'interpretazione di una scena illustrata, i cui elementi figurati sono contrassegnati da grafemi (lettere, numeri, simboli).

2. ELEMENTI COSTITUTIVI

Gli elementi costitutivi del rebus sono l'illustrazione, la chiave, la frase risolutiva.

3. ILLUSTRAZIONE

E' una vignetta omogenea, sincrona, semplice ed armonica, appositamente disegnata, che presenta elementi figurati essenziali, per lo più contrassegnati da grafemi (da prendere in considerazione ai fini della ricerca risolutiva) ed elementi decorativi o di abbellimento, inseriti allo scopo di conferire armonia e completezza alla scena, quindi irrilevanti ai fini risolutivi.

L'illustrazione è affidata all'intuizione, al gusto, alla fantasia del disegnatore, che può eventualmente consultarsi con l'autore sulla migliore maniera di realizzare la scena, soprattutto quando occorre interpretare il particolare stato d'animo di un personaggio raffigurato.

La scena rappresentata deve essere credibile, verosimigliante, può ispirarsi alla realtà o essere di tipo fiabesco o richiamarsi al mondo dei miti.

Per rendere più agevole l'interpretazione dell'illustrazione, il disegnatore – laddove sia necessario – può ricorrere all'uso di cartelli esplicativi, insegne, carte geografiche, cartelloni murali, ecc., o ingrandire dei particolari, indispensabili per la risoluzione, sempre nei limiti del buon gusto e della credibilità.

Gli elementi decorativi devono essere ridotti al minimo e non essere fuorvianti per il solutore.

Particolare pregio assumono i rebus ideati su opere d'arte, su foto e immagini preesistenti, purché nella chiave [cfr. 4] non rientrino i semplici elementi ricavati dall'opera ma il supporto artistico venga considerato nella sua completezza di significato. E' ammesso l'uso del titolo dell'opera e/o il nome dell'autore, purché non esplicitati.

Nei rebus su vignette umoristiche, il ragionamento risolutivo deve tener conto sia delle figure rappresentate sia anche dell'esilarante situazione e della battuta di spirito, evitando mere parafrasi della didascalia, ma spiegando compiutamente e, soprattutto, rispettandone l'assunto. Le parole dell'eventuale didascalia non possono essere riprese nella chiave.

4. CHIAVE

La chiave è l'elemento che attiene alla lettura interpretativa dell'illustrazione, detta anche "prima lettura", e rappresenta il meccanismo che conduce alla frase risolutiva [cfr. 5].

Di norma è composta dall'unione di grafemi, posti sugli elementi figurati, con la denominazione degli stessi elementi figurati o con la descrizione delle relazioni intercorrenti tra soggetti e cose, ovvero con le azioni svolte dai soggetti stessi.

Le chiavi devono essere corrette sotto l'aspetto grammaticale e sintattico e precise nei ragionamenti.

E' ammesso l'uso di participi presenti o di particelle con funzioni enclitiche, purché di uso comune. E' altresì ammesso il troncamento di lemmi, purché corretti sotto l'aspetto grammaticale. Sono da evitare le chiavi arcaiche o poco conosciute o troppo settoriali.

Particolare pregio assumono i rebus con chiavi costruite con supporti originali o che presentino stretta connessione o congegnualità tra i vari elementi compositivi.

5. FRASE RISOLUTIVA

La frase risolutiva, detta anche "seconda lettura", si ricava mediante articolazione di lettere e parole che compongono la chiave, pur senza mutare il loro ordine originario. Essa è formata da almeno due lemmi del linguaggio comune aventi un certo senso (sostantivo ed aggettivo pertinente). Deve essere scorrevole e plausibile (di senso compiuto), corretta dal punto di vista grammaticale e sintattico.

Pregio particolare assumono i rebus le cui frasi presentino voci verbali o siano dei motti, degli adagi o delle raccomandazioni a sfondo morale o pedagogico, purché prive di retorica (cosiddette "frasi gnomiche").

Sono da ammettere termini letterari, familiari, regionali o anche esotismi, purché di ampia risonanza.

I termini stranieri, entrati nell'uso corrente, devono considerarsi invariati al plurale, mentre quelli che hanno un corrispettivo in italiano possono anche assumere la forma del loro plurale. Sono altresì da ammettere le voci tronche o con apostrofi, purché corrette.

Non sono da ammettere articoli, preposizioni o particelle di vario genere, riscontrati in chiave e ripetute in frase risolutiva.

6. LETTURA

L'andamento della lettura della chiave e della frase risolutiva va da sinistra a destra.

7. DIAGRAMMA

Il diagramma è un insieme di numeri, posti accanto e subito dopo il titolo "Rebus", che indicano sia la quantità di lettere costituenti ogni singola parola, sia la quantità di parole componenti la frase risolutiva.

Nei rebus di denominazione [cfr. 16], il diagramma è riferito solo alla composizione della frase risolutiva.

Nei rebus di relazione [cfr. 17] e di azione [cfr. 18], può riferirsi anche alla composizione della "prima lettura"; in tal caso, il diagramma comprenderà due gruppi di numeri, separati dal segno di uguaglianza, il primo riferito alla chiave, il secondo alla frase risolutiva.

La composizione del diagramma, nelle sue due letture, deve essere precisa e inequivocabile. In particolare:

- la punteggiatura tra i numeri (virgole, punti esclamativi e interrogativi, trattini, parentesi tonde, apostrofi, virgolette per il parlato o le espressioni straniere e settoriali, ecc.) deve rispettare quella grammaticale delle due letture;
- ogni gruppo di grafemi deve essere indicato globalmente, con un numero unico, secondo la sua composizione.

8. CESURA

La cesura è un'operazione che agisce sulla struttura delle chiavi le quali, opportunamente tagliate secondo l'indicazione del diagramma, danno origine, in frase risolutiva, a parole di altro significato, a seguito di diverso accorpamento delle lettere.

Non è valido un rebus in cui una parola della chiave coincida esattamente, per composizione e significato, con una parola della frase risolutiva (per identità etimologica, cgr. 10).

I rebus, cesurati secondo i termini fissati al primo comma, devono ritenersi di maggior pregio rispetto agli altri.

9. GRAFEMI

I grafemi esposti sugli elementi figurati possono essere lettere alfabetiche, numeri o segni grafici. Le lettere possono appartenere anche ad alfabeti stranieri, tra i più in uso.

I grafemi:

a) devono essere tutti identici per carattere tipografico, di buona grandezza, chiari, bene posizionati e facilmente individuabili. Di norma sono realizzati in carattere stampatello, in neretto, purché non si confondano con i segni grafici dell'illustrazione;

b) possono essere posizionati o al centro dell'elemento figurato ovvero su uno o più particolari di esso: nel primo caso, si prende in considerazione l'intera figura; nel secondo caso, assumono importanza solo i particolari contrassegnati. La posizione dei grafemi, in alto o in basso rispetto ad altri, non è rilevante ai fini interpretativi della scena illustrata;

c) indicano la chiave o le chiavi della prima lettura e si leggono da sinistra a destra. In fase interpretativa, possono essere posizionati, secondo convenienza, o prima o dopo le parole-chiavi;

d) possono essere collocati su un unico elemento figurato (lettura al singolare) ovvero su più elementi dello stesso tipo (lettura al plurale).

Il numero dei grafemi consecutivi non può essere più di tre, eccetto i seguenti casi:

a) quando coincidono al centro di due chiavi valide e originali;

b) quando sono visivamente riducibili a tre, mediante l'artificio dell'esponente (LaMI) o mediante l'uso della congiunzione e (LeMI), purché la prima lettura, possibilmente, sia basata su unica chiave.

I grafemi-consonanti possono essere letti foneticamente, secondo il loro suono (b, c, d) o alfabeticamente, secondo la dizione (bi, ci, di). La lettura più consueta è quella fonetica. Non è ammessa la lettura ibrida, in parte fonetica e in parte alfabetica: Nei rebus con lettura alfabetica, sono ammesse al massimo due lettere di seguito.

La lettura dei grafemi - vocali è univoca.

Sono da ammettere i grafemi corrispondenti ad articoli e/o preposizioni quando si ripresentano inalterati in seconda lettura, purché in chiave unitaria.

Particolare pregio assumono i rebus che utilizzano il miglior numero possibile di grafemi esposti.

10. DIVIETO DI IDENTITÀ ETIMOLOGICA

Non vi deve essere alcuna identità etimologica (cioè similitudine, vicinanza di significato) tra una parola-chiave ed una della frase risolutiva.

Non vi deve essere alcuna vicinanza di significato o analogia interpretativa tra la scena illustrata (o suoi particolari) e la frase risolutiva, eccetto il caso dei rebus autodefiniti [cfr. 20].

11. RAPPORTO AUREO

Il rapporto tra il totale dei grafemi esposti e il totale delle lettere costituenti la frase risolutiva deve essere al massimo di 1 a 3.

12. USO DEGLI ARTICOLI

L'articolo determinativo, al singolare o al plurale, è ammesso nei rebus basati su chiave unitaria o quando si riferisca a personaggi famosi o ad opere d'arte.

Nei rebus composti da più chiavi, l'articolo determinativo è ammesso solo se è presente in ciascuna di esse.

L'articolo indeterminativo è da ammettere, in quanto generalmente usato in funzione numerale.

13. USO DEI VERBI AUSILIARI

L'uso della copula "è" è ammesso solo quando figura in tutte le chiavi della prima lettura.

L'uso del plurale "sono" è ammesso quando è utilizzato in funzione di constatazione, purché in chiave unitaria.

L'uso delle voci "ha" e "hanno", quando indicano possesso, sono da preferire ad "a" e ad "anno", queste ultime da

utilizzare solo in chiavi che presentino altri pregi tecnici o siano basate su unico ragionamento.

14. REBUS MUTI

Sono definiti "muti" i rebus in cui gli elementi figurati non sono contrassegnati da grafemi vari, ma da un asterisco, speciale simbolo a valore zero, quindi non rilevante ai fini risolutivi.

15. PARTIZIONE

In base alla meccanica risolutiva, i rebus possono essere:

a) statici o di denominazione

b) di relazione

c) dinamici o d'azione

16. REBUS STATICI O DI DENOMINAZIONE

Sono definiti "statici o di denominazione" i rebus che presentano soggetti o cose raffigurate, contrassegnati da grafemi, considerati secondo il loro comune denominarsi. In tali rebus, gli elementi non contrassegnati da grafemi hanno, per lo più, funzione decorativa.

Oltre alla semplice denominazione degli elementi figurati, possono essere rilevanti ai fini risolutivi:

a) la professione dei soggetti;

b) la qualificazione dei soggetti rispetto al loro stato fisico, psichico, estetico, morale;

c) i nomi propri;

d) altre caratteristiche peculiari.

Di particolare pregio sono i rebus basati sulla ripetizione della chiave o sulla proposizione di chiavi simili o antagoniste.

17. REBUS DI RELAZIONE

Sono definiti "di relazione" i rebus che, pur mancando di voci verbali (ad eccezione dell'ausiliario essere), basano la loro risoluzione su meccanismi di relazione tra soggetti e cose rappresentate. Possono risultare funzionali alla soluzione:

a) la collocazione dei soggetti rispetto ad altri soggetti o all'ambiente circostante (in, su, sopra, davanti, prima, tra, ecc.);

b) la relazione di similitudine o di identità tra vari soggetti o l'evidente contrasto (identico, come, idem, tale, diverso, ecc.);

c) la quantità delle cose rappresentate (sei, sette, ecc.);

d) il rapporto di compagnia o di lontananza (con, insieme, distante, ecc.);

e) l'aggettivazione dei soggetti (qualificazione, possessione, ecc.);

f) l'appartenenza di qualcosa a qualcuno o la derivazione di un elemento dall'altro (è di...);

g) il legame affettivo (caro a...);

h) altre connessioni strumentali.

Nei rebus di relazione, gli elementi figurati non contrassegnati da grafemi possono essere rilevanti ai fini risolutivi se posti in relazione (per similitudine o per contrasto) con gli elementi contrassegnati.

18. REBUS DINAMICI O D'AZIONE

Sono definiti "dinamici o d'azione" i rebus in cui i soggetti raffigurati compiono un'azione concreta e particolarmente rilevante ai fini risolutivi, definibile con una voce verbale.

Nei rebus dinamici il soggetto è quasi sempre contrassegnato da grafemi.

Gli elementi figurati non contrassegnati da grafemi sono generalmente rilevanti ai fini risolutivi se posti in relazione con quelli contrassegnati.

Di particolare pregio sono i rebus basati su unico ragionamento risolutivo (a chiave unitaria) o quello in cui soggetto e complemento oggetto, entrambi contrassegnati, vengono nominati in prima lettura unitamente alla voce verbale.

19. REBUS MISTI O IBRIDI

Sono definiti "misti o ibridi" i rebus in cui figurano almeno due chiavi, una di denominazione ed una di relazione o d'azione. Tali rebus sono da considerare di minor pregio rispetto ai puri.

20. REBUS AUTODEFINENTI

Sono definiti "autodefinenti" i rebus in cui, pur non essendovi alcuna identità etimologica strutturale, vi è una notevole affinità o attinenza tra l'illustrazione e la frase risolutiva, quest'ultima richiamata proprio da un certo tipo di ambientazione scenica. Un rebus autodefinente deve saper accendere la mente del solutore, risvegliare la sua coscienza, farlo riflettere sulla condizione umana.

21. REBUS DELLA NUOVA FRONTIERA

Sono definiti "della nuova frontiera" i rebus cosiddetti sperimentali che, pur mantenendo inalterato il loro impianto classico, propongono meccanismi risolutivi assai complessi nel ragionamento, utilizzando costruzioni sintattiche piuttosto ardite e altre funzioni linguistiche particolarmente complesse.

Possono considerarsi della nuova frontiera i rebus che:

- siano basati su dialoghi o ragionamenti interpersonali (cosiddetti "virgolettati");
- siano disgiuntivi (o... o...);
- usino congiuntivi esortativi, locuzioni ottative, suggerimenti vari che esprimono una sorta di partecipazione alle vicende rappresentate;
- adoperino frasi incidentali, di norma racchiuse tra parentesi tonde o trattini;
- adottino, comunque, una particolare invenzione linguistica, fuori dagli schemi collaudati.

22. PRINCIPIO DI NOMINAZIONE REALE

In prima lettura, il soggetto è generalmente nominato. I rebus in cui manchi la nominazione (e, per questo, affini ai procedimenti crittografici) sono da ammettere solo se il ragionamento risolutivo è preciso e non equivocabile.

Gli avverbi di luogo (lì, là, colà, ivi, ecc.) possono essere usati solo quando sia stato precedentemente precisato il luogo in cui si svolge l'azione. I pronomi personali (lui, lei, essi, ecc.) possono essere usati anche quando non siano stati precedentemente nominati i soggetti ai quali si riferiscono.

23. REBUS VARIANTI

Sono considerati "varianti" quei rebus che, pur nel rispetto dei principi fondamentali formulati nei precedenti articoli, presentano caratteristiche particolari soprattutto con riferimento alle tecniche di risoluzione. I più importanti sono:

- STEREOREBUS (o rebus stereoscopico), che viene presentato con due (o più) vignette, dipendenti cronologicamente l'una dall'altra. Il solutore deve raffrontare il loro contenuto e tenere conto del tempo trascorso e delle azioni compiute o ancora da compiere, per cui le voci verbali, presenti in prima lettura, saranno al passato se l'azione è già stata compiuta, al futuro se l'azione è ancora da compiere, oppure eccezionalmente al presente, quando la seconda vignetta è in successione logica con la prima e non può essere in alcun modo soppressa. Le due (o più) vignette dello stereorebus sono sempre legate da un rapporto di reciproca e indispensabile dipendenza. Per quanto riguarda l'apposizione dei grafemi va tenuto presente che se essi sono posti sulla prima vignetta, significa che l'azione

deve ancora verificarsi e, pertanto è richiesto un verbo al futuro; se, invece, i grafemi sono posti sulla seconda vignetta, significa che l'azione si è già verificata, quindi è richiesto un verbo al passato o, eccezionalmente, all'imperfetto. Lo stereorebus si basa generalmente su un unico ragionamento risolutivo. Se, però, comprende più voci verbali, di norma è richiesto che esse siano espresse nello stesso tempo. Nello stereorebus, il tempo è sempre convenzionale: si può usare il passato remoto anche quando l'azione è stata appena compiuta.

b) REBUS A ROVESCIO, in cui la prima lettura è assolutamente normale, da sinistra a destra, mentre la seconda lettura avviene a rovescio, da destra a sinistra.

c) REBUS A SCARTO, che si risolve eliminando dalla prima lettura una o più lettere che risultano esposte sulle figure.

d) REBUS A CAMBIO, che si risolve sostituendo in prima lettura una o più lettere con quelle esposte sulle figure.

e) REBUS A INCASTRO, che si risolve inserendo in prima lettura una o più lettere esposte sulle figure.

24. COMMISSIONI GIUDICATRICI

Le Commissioni Giudicatrici di un concorso "rebus" devono essere possibilmente costituite da un numero dispari di giudici, minimo tre, i cui nominativi devono essere palesati sin dalla pubblicazione del bando. Il giudizio sui lavori può essere dato all'unanimità o a maggioranza, mediante votazione palese o segreta, come stabilito.

Nello stilare la classifica, la Commissione valuterà criteri ideativi, novità d'impianto e pregi tecnici dei lavori in base a quanto disposto nel presente regolamento e ad altre modalità o preferenze eventualmente precisate nel bando.

Il verbale della giuria, riportante un giudizio critico sui lavori vincenti, deve essere notificato a tutti i partecipanti. I rebus vincenti devono essere divulgati in tempo reale, in occasione di pubbliche premiazioni.

E' bene che tutti i concorsi rebus siano banditi fornendo l'illustrazione di base alla creazione o chiedendola all'autore (disegno, vignetta, opera d'arte, fotografia, ecc.). In tal modo, il comitato giudicante può effettivamente valutare i lavori nella globalità dei loro elementi costitutivi (cfr. 2 e segg.).

Il giudizio della Commissione è insindacabile e inappellabile.

25. ERRORI SOSTANZIALI

Un lavoro che presenti un errore sostanziale, sia pur premiato in qualche concorso, non per questo è assolto dall'errore, né comporta l'autorizzazione a ripeterlo.

26. DIVIETO

Non è ammesso proporre rebus "già fatti", registrati in repertori nazionali, a meno che non vi siano palesi e pregevoli miglioramenti di chiavi o frasi risolutive.

27. APPLICAZIONE

Il presente Regolamento, approvato a maggioranza semplice dai soci dell'Associazione Rebussistica Italiana, è adottato dal Leonardo, organo ufficiale dell'Associazione, e dalle riviste italiane di enigmistica (per esperti o di larga diffusione) che vorranno liberamente adottarlo.

In occasione dei convegni A.R.I., possono essere discusse e votate "aggiunte e varianti" al Regolamento, proposte anche da un singolo socio, per iscritto e in tempo utile, al Comitato Tecnico.

(luogo e data dell'approvazione)

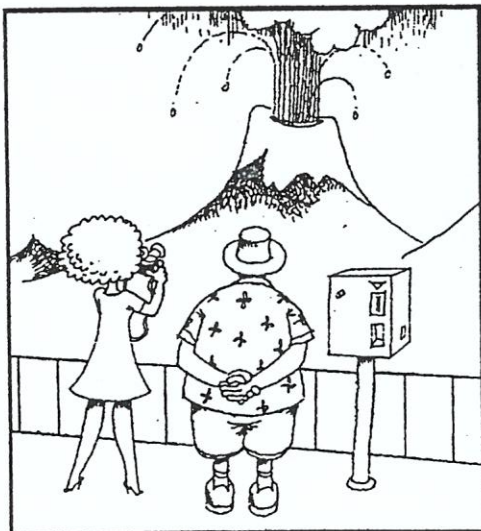
*

26 - Rebus 1 1 1 4: 1 5 = 4 3 2 4 di Medameo

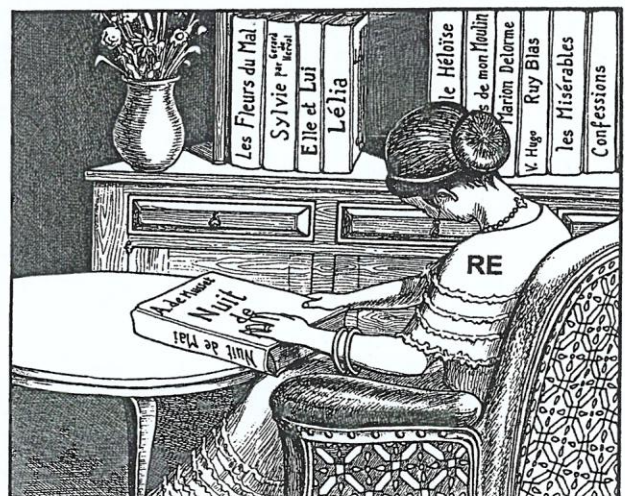


Konrad Lorenz

27 - Stereorebus 3 1 1 1'8 1: 1 2 = 12 6 di Orofilo



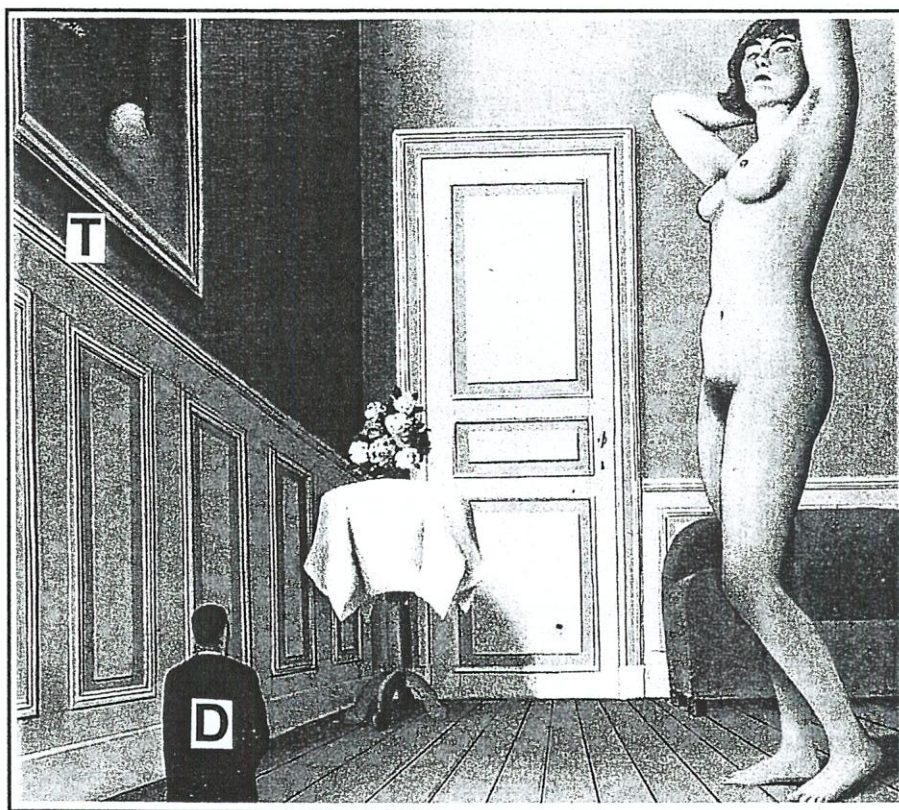
28 - Stereorebus 4 1 5 4 2 = 10 2 4
di Gipo dis. di S.Stramaccia



TRITON

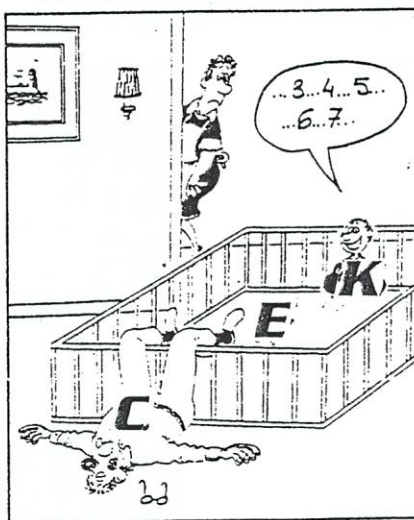
(1° classificato)

29 - Rebus 2 1 6 1 1, 3 4 = 9 3 6



Magritte, *La gigantessa*, 1929/30

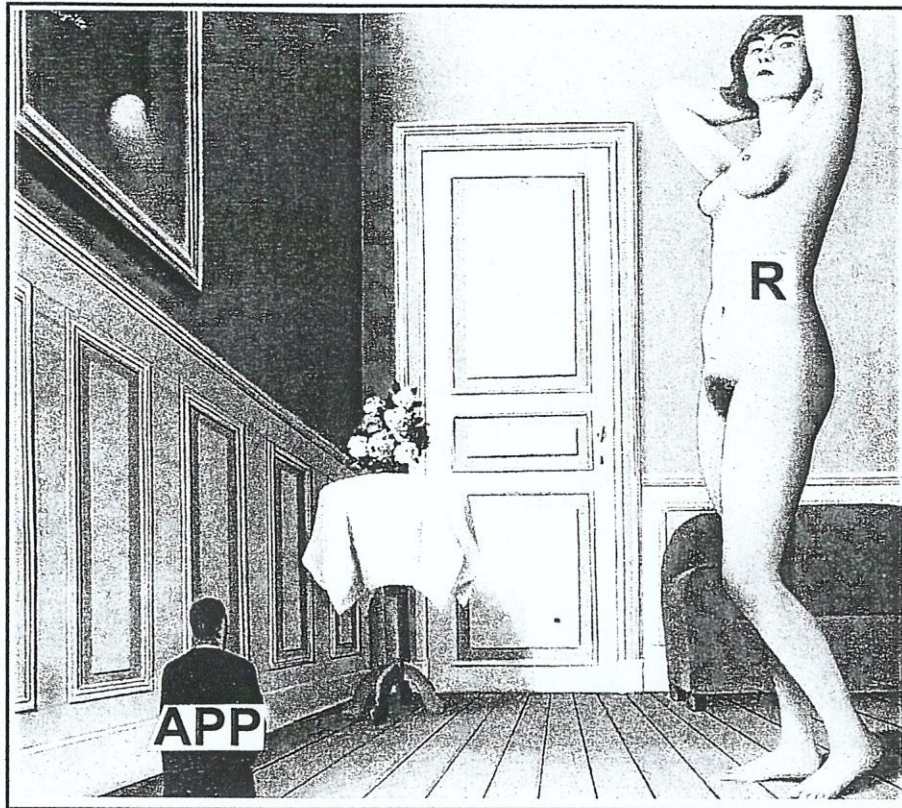
30 - Rebus 1 2 1 5 "2" 2 1 = 9 5



ATLANTE

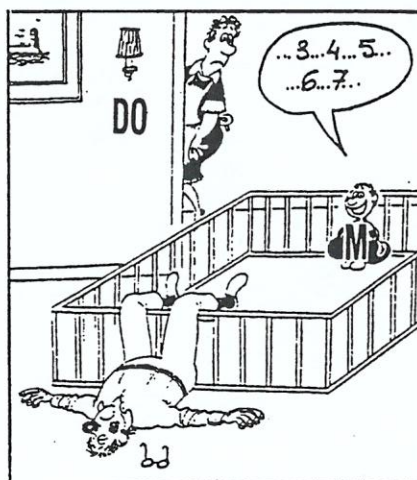
(2° classificato)

31 - Rebus 3 5 1 6 = 10 5



Magritte, *La gigantessa*, 1929/30

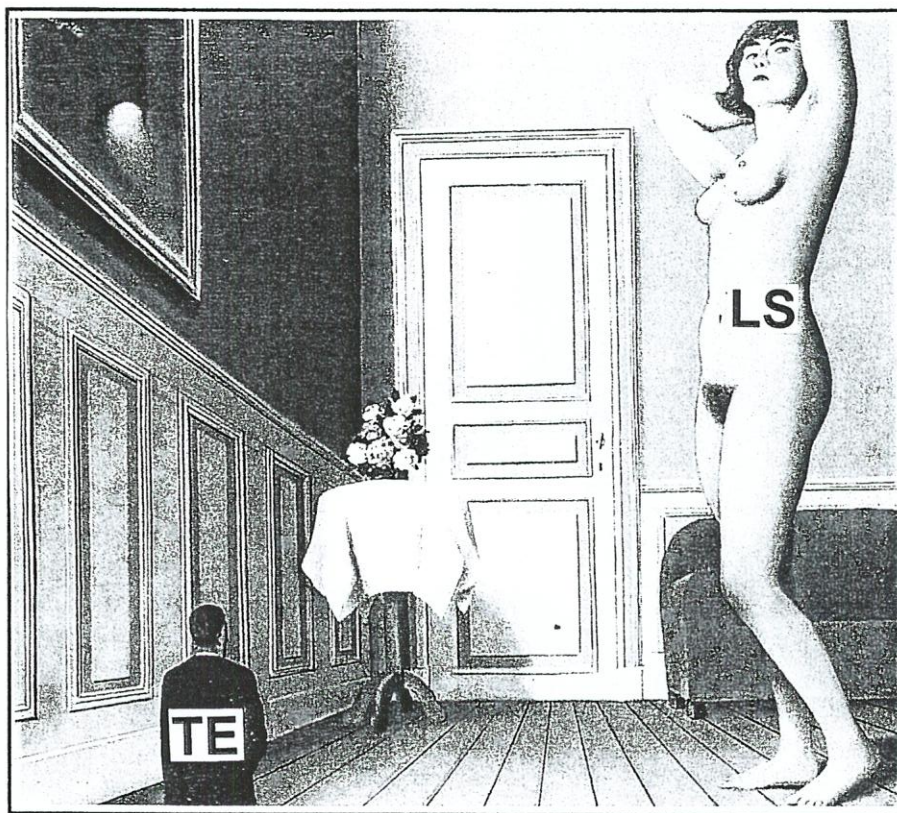
32 - Rebus 2 2 1 5 3 1 4 5! = 10 5 2 6



L'ESULE

(3° classificato)

33 - Rebus 3 2 5 2 2 6 = 10 5 5



Magritte, *La gigantessa*, 1929/30

34 - Rebus 5 1: 7 5 3 5 2 = 9 9 10



— E quand'è stato che avete incominciato a perdere la memoria?

Sirchia: se l'attore ha una sigaretta, chi guarda va avvisato dei rischi

Film con sottotitoli antifumatori

ROMA — Sottotitoli sui fotogrammi delle trasmissioni televisive in cui ci siano scene con fumatori, per ricordare i rischi del fumo. La proposta è del ministro della Salute, Sirchia, convinto che immagini con sigarette e sigari siano per i giovani un invito a cominciare. Ma in Rai l'idea viene giudicata inapplicabile. Nella campagna antitabacco coinvolti i medici di famiglia. Dovranno convincere a smettere 10 pazienti entro l'anno. I migliori riceveranno un attestato. Un numero verde di pronto soccorso per chi prova a dire addio alla sigaretta ed entra in crisi di astinenza.

■ A pagina 18
De Bao

Sì, è vero: con **TI** nuoce di **men TO**, tuttavia la **sigaretta** è comunque nociva e perciò il ministro della Salute ha pensato di introdurre l'obbligo di sottotitolare opportunamente i film.

Non sappiamo se si tratti di una *strategia* antifumo che abbia fondamenti medici e quindi (al di là del chiarissimo fondamento *anagrammatico*) proviamo a vedere le conseguenze rebusistiche.

Nel riproporre rebus come il sopracitato e qui sotto raffigurato "**continuo cedimento**" si deve aggiungere l'avviso "vietato fumare"?

E cosa dire se ci spostiamo dal rebus di Briga a quello di Lionello "**clamorose vendette**" dove chi fuma si è venduta come ben si vede dalla vignetta qui a lato? Alla scritta antifumo sarà il caso di aggiungere anche una scritta antiprostituzione?

Nel dubbio facciamo come fa **E** nel rebus "**l'E ad Erre ligio? Sì = leader religiosi**" a firma Il Saltimbanco, pubblicato dal Leonardo cinque anni fa e riproposto qui a lato.



Federico Mussano

Segnali di fumo

Già nel lontano 1936 la *Settimana Enigmistica* veniva sull'argomento **fumo** e lo faceva con un rebus di Orsa dalla seconda lettura assai perentoria

VIETATO FUMARE !

e poco importa che **TA**, **TO** e **FU** (i primi due sulle vie e l'ultimo sul mare) componessero una sfilza di sei grafemi di fila: ciò non era vietato dalle regole del tempo.

Questi i principali eventi successivi :

nel 1949 sul *Bajardo* viene emanato anche dai crittografi il **Vietato Fumare** : lo firma Don Abbondio con la sillogistica **DIRE TATO FARE**

sulle riviste della *Corrado Tedeschi* tra il 1976 e 1989 si vede sì un rebus di Siren **RIFIUTARE UNA SIGARETTA** ma compare anche **FUMAR I TOSCANI** di Kellek (e poteva essere diversamente per una rivista stampata a Firenze?)

il 1986 della *S.E.* comincia a gennaio con *G.F. Esposito* che ribadisce il 'no' al fumo di cinquant'anni prima con il rebus **DIVIETO DI FUMARE**

e la *Domenica Quiz* si pronuncia sul diritto di fumare? Più che di diritto, parliamo di rovescio con i due rebus a rovescio del 1988 e del 1991 **FUMAR FA MALE** (di Tex) e **VIETATO FUMARE** (di Pardo A.)

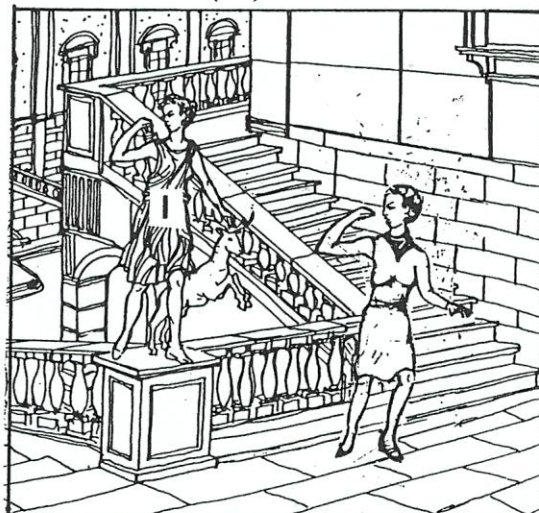
35 - Rebus 1 1 5: 1'7 2 = 7 10 di *L'Assiro*
dis. di S. Stramaccia



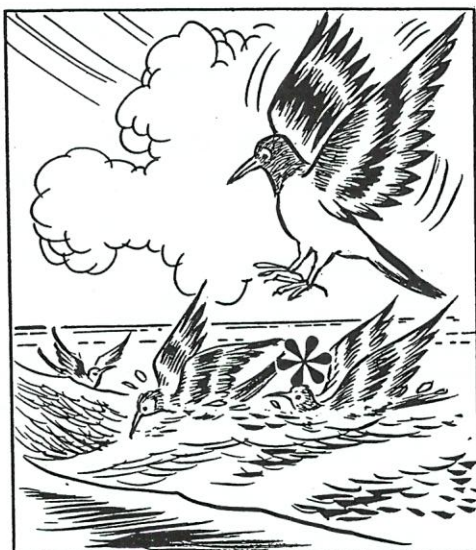
36 - Rebus a zeppa 5 8 = 8 6 di *Marzolino*
dis. di L. Buffolente



37 - Rebus 1 3 (1'7) = 4 8 di *L'Istaminico*



38 - Rebus 10 2 4 6 = 11 3 8 di *Sin & Sio*
dis. di Fantomar



39 - Rebus 3 1 2 7 6 (1 6) = 8 1 8 9 di *Brunos*
dis. di F. Pagliarulo



40 - Rebus 2 7 2: 1'4 5 1'1 = 5 8 10 di *Ilion*



41 - Rebus a rovescio 4 2 1. 4 1 = 5 7 di *FederQuiz*



42 - Rebus 3 7 3 1 1 (4 5) = 10 14 di *Barak*
dis. di F. Pagliarulo



43 - Rebus 1 1 2: 2 3 5 = 6 8 di *A. Gabriele*



I REBUS DI "PIPEIN"

Nel 1900 fu stampata in Genova dalla Tipografia Fratelli Cabella, per conto dell'editore L.F.Duce, una serie di sei cartoline con rebus ideati e disegnati dal noto giornalista ed umorista genovese Giuseppe Garutti, soprannominato *Pipein*. La tecnica rebussistica era quella dell'epoca: oltre al consueto fatto di non indicare di quante parole (e queste di quante lettere) erano costituite le frasi da trovare, le lettere delle chiavi apparivano talmente piccole e mimetizzate, che era quasi un miracolo rintracciarle, anche con l'ausilio di lenti d'ingrandimento.

I sei rebus ricomparvero sulla D.Q. tra il 1965 e il '67. Pubblichiamo ora i sei rebus con le soluzioni (piuttosto approssimative nella maggior parte dei casi) e i nomi dei non molti solutori, veri campioni di pazienza e di volontà, dotati per lo più di una fantasia fuori del comune. Il primo rebus (D.Q. n.48/1965):



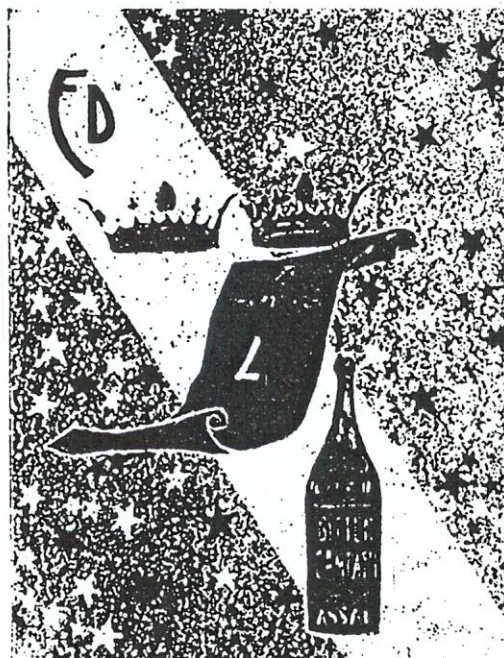
Le due uniche soluzioni plausibili, fra i molti tentativi inviati, risultarono quelle dell'avv. Guido Scano (*Il Guiscardo*) di Cagliari e di A. Pieri di Ponticelli (NA): 1) "NON tre (carte); mare davanti all'infinito = Non tremare davanti all'infinito"; 2) "NON è tris; tenebre; vela; mare e infinito = Non è triste né breve: l'amare è infinito".

Per il secondo rebus (D.Q. n. 8/1966) le soluzioni non furono molte, a motivo delle notevoli difficoltà di interpretazione, dovute soprattutto alla scarsa leggibilità delle lettere (R su ciascuna delle tede; LM ed I sulle code; L ed I su due stelle; E sulla dea). L'unica soluzione accettabile fu quella inviata dal dott. Gabriele Costantino: "la R tede; LM ed I code; sidera

L I; dea l'E = L'arte del medico desidera l'ideale".



Per il terzo rebus ("D. Q." n.19/1966), due sole le soluzioni degne di considerazione, pur se non del tutto convincenti.



La prima, di V. Girola di Uggiate (CO) è: "Nella traversia (traversa) F è e D è; corone; L l'odi (le odi) ò (voce del verbo avere); hai molto (TUO ASSAI) amaro = Nella traversia fe' e decoro; nell'odio hai molto amaro".

La seconda, del conte Alberto Guidotti di Bari, è: "Là F e D e corona; L opera e corona; l'ASSAI amar TUO nel cielo = La fede corona l'opera e corona l'assai amar tuo nel cielo".

I tentativi di soluzione per il quarto rebus ("D. Q." n. 29/1966) furono molto più numerosi del solito, tuttavia nessuna spiegazione apparve convincente: e ciò perché non furono prese in considerazione tutte le lettere del disegno, non solo, ma vennero persino trascurate le regole embrionali – ma pur sempre regole – di quegli anni.



La meno astrusa di tutte – cioè l'unica che si poteva sostenere fino a un certo punto – fu quella inviata da Salvatore Mammi di Varese, il quale compì uno sforzo veramente fuori dell'ordinario per trovare: "IN catene (di monti); nei C U orsi (fra le C ci sarebbe una U sul muso dell'orso in piedi e detta lettera designa i due orsi); ALLOGGIA; l DOL = In catene nei cuor si alloggia 'l dol'".

Il quinto rebus fu pubblicato sulla D.Q. sul n. 40 del 1966. Le soluzioni inviate furono poche e poco fondate: un vero fallimento.

L'unica soluzione ad essere sufficientemente accettabile (soprattutto come frase risolutiva, se non proprio per la peregrinità delle chiavi) fu quella inviata dalla professoressa Wanda Granata di Roma: "V à (ossia contiene) l' I; dama NON, o (oppure) NON è, stan E giù; sta M in su di CI (l'orecchio della statua) A il Pane (il dio Pan) = Valida mano, non onesta né giusta, m'insudicia il pane".

Il sesto rebus – pubblicato sulla D.Q. n. 4/1967 – rimase insoluto. Nessuno riuscì a trovare una spiegazione, sia pure incompleta, del gioco. Evidentemente la stranezza della composizione – comprendente un rettangolo chiaro nella parte superiore con qualche nuvola con chiave G elevata ad A' su X, una catena di monti e a destra l'aria con chiave L' e con in

basso un fascio di centri concentrici, tra i quali quello più interno contenente un busto di Eva in procinto di cogliere la mela mentre reca vicino al gomito una N, il tutto su un fondo oscuro seminato di stelle bianche e nere – non deve aver sollecitato granché l'estro degli spiegatori.



Mario Musetti

L' articolo uscì sul "Labirinto" (nn. 3-4-5/1990); sul n. 7/8 comparve una soluzione del 6° rebus (rimasto insoluto) inviata da Nicola Aurilio: "uno X (per) A – dato che formano un tutto unico, in quanto sovrapposti – G è nero – stampato in nero su fondo chiaro – s' à N Eva; L etre – L è sovrapposta a due cieli = Un'opera generosa ne vale tre".

Ndr. – Si ringrazia "Il Labirinto" per aver consentito la pubblicazione del presente articolo.

Quando gli fu affidata la piccola parrocchia in un paesino della Sicilia orientale, don Salvo pensò di aver raggiunto finalmente serenità e sicurezza. I primi cinque anni erano passati rapidamente, quasi senza che lui se ne rendesse conto e tutto sembrava filare liscio. Le messe quotidiane, le omelie domenicali sempre un po' scontate con poche frasi rituali da prete di campagna, la processione annuale accuratamente preparata e le offerte sempre superiori alle aspettative. Eppure, in don Salvo, che di cose strane ne ascoltava in confessionale, si consolidava sempre di più il dubbio che la calma intorno a lui fosse il risultato della sua remissività o, peggio, del suo disinteresse per quanto avveniva nel paese dove spesso qualcuno spariva o veniva ammazzato senza un apparente motivo, tra una sorta di greve rassegnazione generale. L'altro "don" (questo appellativo in comune lo ripugnava) del paese era da tutti temuto e riverito come un padrone assoluto cui ogni cosa doveva far riferimento.

Tra poco don Salvo ne avrebbe celebrato le nozze e, per l'occasione, aveva ricevuto una somma di denaro così sproporzionata che, con essa, avrebbe finalmente potuto risolvere tutti gli annosi problemi della parrocchia ed anche i suoi personali. Egli, comunque, si era convinto che quel denaro era anche una specie di ricompensa tangibile per il suo starsene in disparte, per il suo far finta di nulla, in una sola parola, per la sua vigliaccheria. Una sera, mentre la sua mente era trafitta da mille interrogativi, gli capitò sott'occhio una vecchia rivista di enigmistica che, non aveva mai capito il perché, veniva definita "classica".

Sfogliandola, fu inspiegabilmente attratto da un rebus che raffigurava un prete (forse questo aveva carpito la sua attenzione) che, quasi rapito, guardava la luce di una candela. Su di lui era apposta la lettera A, sulla luce che gli rischiara il volto la lettera O e sulla candela la E.

La soluzione del rebus per lui era ostica ma, pur di distrarsi dai pensieri che lo affliggevano, volle cimentarsi con caparbia. Aveva capito che la chiave si trovava nell'espressione del prete ma, pur aiutandosi con i diagrammi, non riusciva a venirne fuori. Improvvisamente, non si sa come, gli venne "l'illuminazione": il verbo giusto da attribuire allo sguardo sul viso rubicondo di quello che gli sembrava sempre più un parroco di campagna come lui era "estasiare".

Giunse, così, alla soluzione rapidamente: A don estasiare sa l'O d'E, cioè il prete (ancora quel don) è estasiato dalla luce della candela. La frase risolutiva era sorprendente: «Ad onestà sia resa lode»

Fu allora che prese la decisione. Impacchettò le banconote e vi aggiunse un biglietto sul quale scrisse: «Ho dormito per troppo tempo ma, ora, il suo danaro mi ha svegliato. Per le nozze le consiglio di scegliersi un'altra chiesa»

Con un brivido avvertì che, forse, aveva firmato la sua condanna a morte. Nel profondo del suo animo, però, per la prima volta si sentì veramente sereno.

Cesare Ciasullo

In un elegante quartiere della Rebuslandia bene la contessa Maila Vorato viene brutalmente strangolata con un telo di colore nero a scopo di rapina ed il suo corpo senza vita viene ritrovato dalla cameriera Sissi Gnora, al mattino.

Gli investigatori brancolano nel buio in quanto hanno pochissimi elementi da vagliare. La sera prima dell'omicidio nella lussuosa dimora della contessa si era tenuta una festa da ballo mascherata con molti invitati; i partecipanti si erano camuffati sotto le sembianze di note personalità dell'ambiente cinematografico a ricreare le atmosfere di famosi film.

Il commissario Albano Mont, titolare del caso, non sa che pesci pigliare, l'unico elemento che ha in mano è il telo di colore nero dal quale spera di ricavare qualche indizio.

Convoca allora tutti i presenti alla festa mascherata e procede agli interrogatori che non conducono ad alcuna pista.

Le indagini quindi stagnano quando interviene il giovane vice commissario in carriera Leonardo Ari appassionato di rebus che soffermandosi sul telo di colore nero arriva alla lettura o, meglio, alla... doppia lettura dell'omicidio.

L'interrogatorio di un'indiziata sospetta, messa sotto torchio, rivela una sorpresa a Leonardo: si tratta di una sua ex-amante, Mina Scosi, originaria della Ciociaria, la quale dopo ore di sfibranti domande - imbarazzata e frastornata - confessa ripetendogli all'infinito, il suo tormentone: «telo di colore nero, telo di colore nero, telo di colore nero, te lo dico: Loren ero...»

Enrico Parodi

SOLUTORI	n. 1	n. 2	3
----------	------	------	---

Aurilio N.	42	43	32
Baracchi A.	41	43	31
Barbujani G.	41	35	31
Becucci G.	42	43	32
Bertaccini A. R.	42	43	31
Bertolotto F.	27	32	28
Bonanno D.	37	38	31
Bonomi E.	42	43	32
Bosia M.	41	42	31
Brognoli D.	42	43	
Carpani V.	40	42	31
Cesa C.	42	43	32
Correggiari A. L.	37	38	28
D'Ambrosio R.	42	43	32
Dessy G.	42	43	32
Di Fabio N.	19	9	
Fausti F.	33	38	28
Gasperoni L.	42	43	30
Ghironzi E.	42	43	32
Granata V.	42	43	32
Licitra A. M.	42	43	32
Lisi G.	42	43	32
Marchioni A.	42	40	31
Maestrini P.	42	43	
Marzullo G.	42	43	31
Mazzeo G.	42	43	32
Melis F.	42	43	32
Micheli G.	42	43	32
Micucci G.	42	43	32
Monti O.	42	43	32
Mosconi M.	42	43	32
Oss A.	42	43	32
Pignattai L.	42	43	32
Portaluri R.	42	42	31
Quintini R.	38	37	18
Raco F.	42	43	32
Ravecca L.	42	43	32
Regolo	40		
Rinaldi A.	42		32
Romano E.	36	35	21
Rotundo M.	42	43	32
Rovella F.	42	43	32
Stramaccia S.	36	33	32
Taiuti C.	41	43	32
Trossarelli P.	38	42	31
Viezzoli A.	40	35	32
Viscardi C.	42	42	31
Zanaboni A.	42	43	32
Zullino V.	42	42	32
Torello P. V.	41	42	31
Le Noci M.		27	31
Zircon & Zwida		42	
Manzinello G.A.		30	27
Vittone M.	41		
Belforti C.			32
Bassetti L.			32
Capperucci U.			31

SOLUZIONI del n. 3/2002

- 1 da re U N com'andò là? Coni CO = Dare un Comando laconico
- 2 acca dimenticherà T Tristano = Accadimenti che rattristano
- 3 a TT riceverà mente B R ava = Attrice veramente brava
- 4 AV vamp ardirà = Avvampar d'ira
- 5 è S tra T: tira (ride!) RBE = Estratti rari d'erbe
- 6 SC, riverso, A viso netti, indi a letto! = Scrivere soavi sonetti in dialetto
- 7 TE stiri C usati = Testi ruscusi
- 8 R amò G Enea? Logico = Ramo genealogico
- 9 CL amoroso re, C L amò = Clamoroso reclamo
- 10 M ari: NE separava loro? Sì = Marines e parà valorosi
- 11 CE tace ora: ROC à T turato = Cetaceo raro catturato
- 12 tra guardie stremisce LTI = Traguardi estremi scelti
- 13 PeR missiva legge DIR amata = Permissiva legge diramata
- 14 CR espelle colpo LLO = Crespelle col pollo
- 15 "Ranger" IST retto = "Range" ristretto
- 16 piove, lo sa CRO! = Pio velo sacro
- 17 sostan ZaN, O ci va = Sostanza nociva
- 18 PRO testa in grata = Protesta ingrata
- 19 in V I di Osama c'è razione = Invidiosa macerazione
- 20 sole R tema T: RI cola = Solerte matricola
- 21 partito! Contro P P E corre NTI = Partito con troppe correnti
- 22 "lente" L à CRI? Male! = Lente lacrimale
- 23 è PI che regge conteso RI = Epiche regge con tesori
- 24 a ST è conteso RI da RTE = Aste con tesori d'arte
- 25 forzi ER! è conteso RO = Forziere con tesoro
- 26 DeF in E resiste, ma dia N coraggio! = Definire sistema d'ancoraggio
- 27 S, CO dell'Arcuri O seno, vita = Scodellar curiose novità
- 28 BR a mare: lì DI fa volo? Sì = Bramare lidi favolosi
- 29 SV è l'Arcuri osé tra M E = Svelar curiose trame
- 30 tastò TO C: C à TO aspro, posi TO! = Tasto toccato a sproposito
- 31 SeM brava, no? Asse C, onda RI... ma TTI??? = Sembra vano assecondar i matti
- 32 CO scia d'E strada, fa scia RE = Coscia destra da fasciare

FUORISACCO

Ancora è tutto da definire, ma c'è una data ufficiale per il prossimo campionato Italiano Giochi di Parole: 22 e 23 febbraio 2003, a Firenze. Si tratterà della solita gara combinata di rebus, cruciverba, paroliamo, paroliere, scrabble, ecc. ecc. Quando ci saranno maggiori particolari provvederò a comunicarli, per ora potete scrivere questa data sull'agenda. Allenatevi. Ciao.

Michele Plebani.

Inviare le soluzioni, firmate con nome e cognome (per posta, fax, e mail) entro il 20 dicembre 2002
a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA
fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

