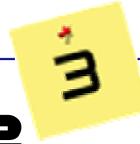


Il canto della sfinge



In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica

Tristano ci regala in questa stagione autunnale una sua grande sciarada. Ancora una volta si parla di guerra...

1. SCIARADA 5/5 = 10

FERITO IN MISSIONE DI SALVATAGGIO

Ci pensò su, fin che ne venne a capo
e in quella emergenza ebbe l'onore
di passare alla Storia, il Volontario
che al Concetto del Bene si affidò.



Disegno di *Maybee*

Esperimenti

Allegato a questo numero della rivista c'è il Vademecum del verbis, curato da Bardo, da più parti giustamente reclamato.

Fin dal primo numero abbiamo cominciato a pubblicare verbis, credendo fortemente in questo nuovo gioco, e partecipando attivamente alla sua evoluzione.

Perciò la sua affermazione, sia nell'enigmistica classica sia in quella popolare, ci riempie di orgoglio e soddisfazione.

Questo mi dà lo spunto per parlare di una delle caratteristiche peculiari di questa Redazione, e cioè il desiderio di sperimentare.

Nuove strade, forse, nate dall'intuizione, dalla voglia di giocare e di mettersi in gioco. E dove, però, bellezza e genialità devono necessariamente incontrarsi.

È un invito, questo, rivolto ai nostri collaboratori, perché si pongano anche e soprattutto in questi termini.

E noi, ci divertiremo insieme a loro.

Isolina



Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)

Ele (*Emanuele Miola*)

Isolina (*Isabella Colucci*)

Jumborex (*Franco Giambalvo*)

Wiseman (*Nicola Gianì*)

Inviare le collaborazioni a
emiola2001@yahoo.it

Inviare le soluzioni a
soluzionirivista@cantodellasfinge.net

Hanno collaborato a questo numero:

Alan: *Alan Viezzoli*

Alois: *Luigi Orsina*

Atlante: *Massimo Malaguti*

Bardo: *Alfredo Baroni*

Cinocina: *Davide Giacometto*

Dual Band: *A. Baroni e A. Porceddu*

Ele: *Emanuele Miola*

Giga: *Gianmarco Gaviglio*

Guido: *Guido Iazzetta*

Il Langense: *Luca Patrone*

Isolina: *Isabella Colucci*

Knofly: *Alessandro Porceddu*

margravio: *Paolo Buzzao*

Maybee: *Cristina Marchesini*

N'ba N'ga: *Andrea Rinaldi*

Orofilo: *Franco Bosio*

Pipino il breve: *Giuseppe Sangalli*

Pippo: *Giuseppe Riva*

Snoopy: *Enrico Parodi*

Tesla: *Rosi Braga*

Tiberino: *Franco Diotallevi*

Tristano: *Leo Nannipieri*

Wiseman: *Nicola Gianì*

Poeti & Sognatori

Potete immaginare quanto sia difficile, al giorno d'oggi, ottenere da un poeta – riconosciuto come tale, ché di poeti "autoproclamati" ne è piena l'Italia – che vi dedichi una poesia, una strofa, qualche verso appena.

Ebbene, simile era la difficoltà di avere per il Canto un gioco di Tristano, uno dei più affermati e bravi autori di poetici e brevi che le file edipiche possono contare. Invece eccola lì, in prima pagina, una sciarada che sfrutta la stessa combinazione che Tristano usò nel suo gioco d'esordio sulle riviste enigmistiche e di cui siamo orgogliosi di fregiarci.

In questo terzo numero ospitiamo ancora una trentina di giochi: siamo grati ai collaboratori che ci sostengono, e facciamo ancora appello ai "nuovi" enigmisti perché non abbiano paura a sottoporre al vaglio della Redazione le loro creazioni. È un momento di vero fermento per l'enigmistica e le idee fresche dei neofiti trovano ottima accoglienza (cfr. anche l'inserito alle pag. I e II) non solo tra le maglie della rete e sulle paginette di questa Rivista. Non abbiamo altro modo di sopravvivere se non con il vostro aiuto: non temete!

Ele



La Sibilla è una rivista di enigmistica, pubblicata a Napoli dal 1975. Si riceve solo per abbonamento. Cercatela su Internet a:

http://it.geocities.com/lasibilla_it/

Per abbonarsi contattare:

sybilla@libero.it

Il Leonardo è la rivista ufficiale dell'Associazione *Rebussistica Italiana*. Si riceve solo per abbonamento. Cercatela su Internet a:

<http://www.cantodellasfinge.net/ARI>

Per abbonarsi contattare *Tiberino*:

diotallevif@hotmail.com

Solutori giochi N° 2:

Monti O.

Alea Iacta Est 31

Rinaldi R. 15

Mizar 14

Porceddu A. 20

Ferla M. 25

Viezzoli A. 23



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

Le proposte di collaborazione saranno utilizzabili per il numero 4 solo se pervenute non oltre il **31 dicembre 2004**.

Crittografie

I tormenti di Alan

Tris di viaggi nella mente di Alan

2. A FRASE 4 "2-4" = 5 5

Alan

ASSICURAZIONI PER GIULIETTA

3. PURA 1 3 1 2 1 = "2" "2-4"

Alan

EPLÉ

4. SINONIMICA 6: 6 2 1 = "3-5" 7

Alan

. R . NCATE

5. A FRASE 2 2 7 = 7 4

Pipino il Breve

SEI PESANTE

6. SINONIMICA 2: 4 4 = 1 "6" 3

Ele

TRIFACCIA

7. SINONIMICA 5: 8 3 = 7 2 7

Snoopy

PIAZZINO

Tra i giochi compare anche un'ecografia. Si tratta di un gioco crittografico inventato da *Muscléto* e "battezzato" da *L'Incas*, in cui la frase risolutiva (parafraresi o completamento dell'esposto) si può frazionare in diverse parti (a discrezione dell'autore e, quindi, del solutore) in modo da formare stringhe di lettere che si ripetono a due a due. Tutto risulterà più facile guardando quest'esempio di *Beppe*, pubblicato nel 2004 su *La Sibilla*:

SINGHIOZZAI CON LA ZOPPIA: *andando piano piansi? Sì!*
(and//and//opian/opian//si/si).

Buon divertimento!

8. ANAGRAMMA 6 9 (1 4 2 7) 1 10

N'ba N'ga

CHE SPLENDORE MICROFIBRA (VAL MADONNA)

9. INCASTRO 5 5 4 6

Guido

SCONSOLATA SCONSOLATA

10. PERIFRASTICA 3 1 4 4'1 5 = 6 2 10

Giga

PAPERON .E' PAP. RONI

11. Rebus a rovescio

Tiberino

Disegno di *Bardo*

5 2 3 = 4 2 4



12. ANAGRAMMA

8? 2 6

Maybe

SONO UNA TARMA

13. ECOGRAFIA

6 6

Dual Band

FREDDI A BESLAN

14. PURA

4'1 (3 2) 1 5 = 10 6

margravio

P E P

Post-it

by *Bardo*

La crittografia mnemonica...

Si basa sul doppio senso della frase risolutiva. Doppio!

"Dovrebbe avere come esposto una sola parola" diceva un grande enigmista del passato.

Esagerato! Però...

La crittografia mnemonica...

illustrata fu anche detta "rebus americano".

IL REGNO DELLA SFINGE NERA

Capitano Mnemo

Quante volte ci è capitato di fare una battutaccia con un doppio senso a sfondo erotico? Questo è proprio il campo preferito dalla *Sfinge Nera*. Per ben due volte ha fatto la sua comparsa in *Edipeggio*, dapprima in una mia stanza, poi evocata direttamente da *Wiseman*.

Le crittografie della Sfinge Nera sono caratterizzate dall'aver il chiaro ed esplicito richiamo erotico in prima lettura, ed una seconda lettura quanto più innocente possibile.

Il capolavoro assoluto del genere è una mnemonica che da qualche anno gira nei circoli enigmistici diffondendosi per tradizione orale, creata da un genio che resta nell'ombra:

POMPINO AD UN NEGRO = *Intervento di Bocca sull'affare Moro*

Questa è a mio avviso una delle più belle mnemoniche mai create. In *Edipeggio* tutto iniziò quando *ermengarda* disse: **NELL'ATTO DELLA COPULA** = *il membro interno*. Poi si scatenò il finimondo....

Resta il fatto che le **critto-zozze** (come le chiamiamo in *Edipeggio*) siano sempre piacevoli da leggere e divertenti (se si è maggiorenni, ovviamente!), come queste, prese nelle due stanze della Sfinge Nera:

VENIRE ALLA PECORINA = uno schizzo a china
SCOPO IN UN ANDRONE BUIO = trombo nell'atrio sinistro

VIBRATORE = membro in carica

SODOMIZZO CRESO A LETTO = piatto ricco, mi ci ficco

PRESERVATIVO = film in sala di montaggio

IL RAPPRESENTANTE DI VIBRATORI = Piazza Affari con forti oscillazioni

LOLITA = la novella di Verga "al Veglione"

LE SCOPO A COPPIE = non me ne va bene una!

Per ovvi motivi, sono stati omessi gli autori....

E poiché, *semel in anno licet insanire* e un bel gioco dura poco, speriamo di rivederci nel 2005 con un ritorno della **Sfinge Nera!**



Versi

14. INDOVINELLO

Isolina

Consiglio a un amico
Sei sempre sulla corda: che tensione!
e molte volte vai a finire in bianco.
Trova uno spunto per tirarti su
e attento a non cadere in depressione.

15. INDOVINELLO

N'ba N'ga

Sono un artista rissoso
Se v'è uno strappo od un qualunque attrito
per venire alle mani sono adatto
e pur capace, dopo averlo steso,
di sciogliere un contratto.

16. INDOVINELLO

Tesla

Unione forzata per la ragazza
Il gran passo farà con quel maschione
(per alcuni, un verme; per altri un pane).
Quel che la madre vuol, lei fa perbene:
stringi stringi, soltanto a questo tiene.

Monoversi di Wiseman

Brevissimi rompicapo, quasi crittografici

17. ZEPPA

5/6

Il Ministro Martino

Un bel tomo per la Difesa

18. ACCRESCITIVO

3/5

Ordine vini lombardi

Inferno: un fusto!

19. SCARTO

5/4

Il listone unico

È un partito o un movimento?

20. CAMBIO DI VOCALE

8

I miei nuovi collant

Rossi, settanta denari

21. ZEPPA

7/8

Ancora Clinton....

Bill: che rottura!

22. Rebus: 1 1 2 5 5 1 (1 7 4) = 6 "6" 2 6 2 5

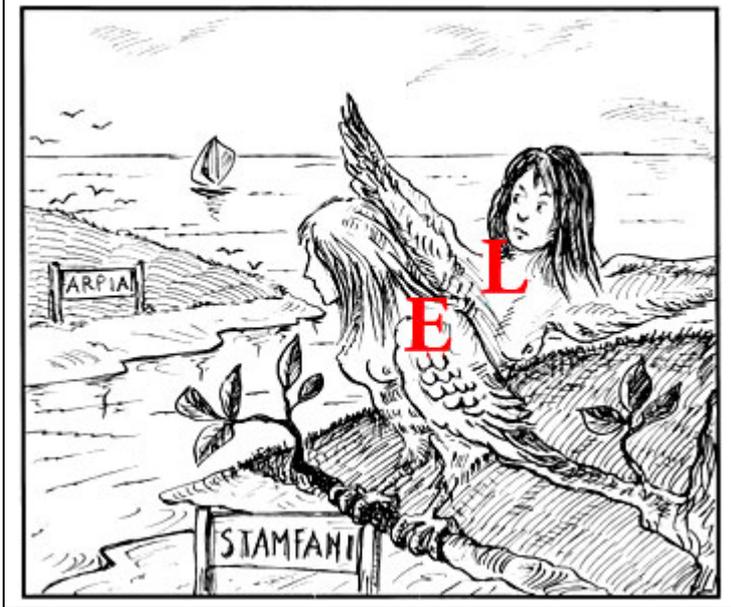
Il Langense & Bardo

Disegno di *Bardo*



Rebus e Verbis

23. Rebus Atlante
 Disegno di *Bardo* 8: 6 1 1 2 = 6 2 10



24. VERBIS 2 5 1 9; 1 5! = 8 1 4 2 4 4

Alois

Il nostromo **RI** ha mostrato al mozzo come si possa ammorbidire una gomena **R** spruzzandovi sopra un po' d'acqua. Il mozzo **R** ha ora una gomena contorta e secca in mano...

25. VERBIS 3 1, 1 4, 4 1 = 6 8

Cinocina

Tre uomini, molto nervosi, sono pieni di frequenti contrazioni facciali involontarie **K**, **E**, **A**.

26. VERBIS 3 1 1 1 5 2 1...? 1 7 = 13 9

Cinocina

Quei due tizi **T** e **F** fecero di tutto per fare girare i c..... alla gente, ma invano.

27. Rebus 1 4 2 5 = 8 4 *Snoopy*

28. Rebus 6 2 2 2 1 2 = 8 1 6 *Orofilo*

29. Webus 5 1; 2 5 = 10 3 *Knofly*

Printer's devil : an apprentice in a print shop. (Webster's New Collegiate Dictionary).

I *lapsus calami*, che Freud riconduce a disturbi derivanti da un pensiero parzialmente rimosso, hanno spesso effetti comici clamorosi quando interessano i titoli dei giornali. Se la psicanalisi ha esaurientemente interpretato quei particolari *lapsus* che sono i refusi tipografici, e se la filologia ha cercato di render conto degli errori di trascrizione, la leggenda che la tradizione affianca all'analisi scientifica dell'errore e del refuso è altrettanto affascinante.

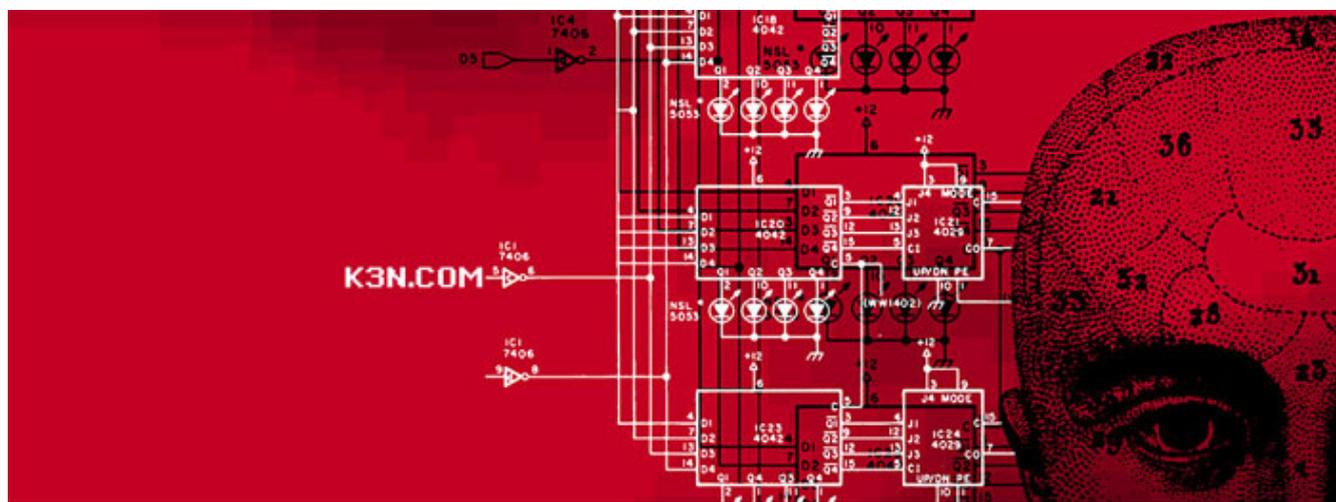
Quando la Chiesa, che per secoli aveva controllato la diffusione dei libri tramite il lavoro degli amanuensi, cominciò a sentire la concorrenza della stampa, le attribuì un'aura diabolica: così l'arte della stampa venne considerata un'opera di Satana e il tipografo divenne lo stampatore del diavolo. Si dice anche che Aldo Manuzio, il grande stampatore veneziano, avesse un servitore nero che i concittadini superstiziosi chiamavano "il diavolo". Ci sono tracce diaboliche anche negli *scriptoria*, dove il maligno distraeva gli amanuensi intenti al loro faticoso lavoro di trascrizione. La sua presenza è attestata in uno scritto del 1205, il *Tractatus de Penitentia* di John of Wales, nel quale viene battezzato con il nome di Titivillus. Ricompare il secolo seguente, citato come raccogliitore di pezzi di salmi in un sermone di Petrus de Palude: "*Fragmina psalorum/Titivillus colligit horum*". In un altro manoscritto si racconta di come dovesse riempire una borsa di errori mille volte al giorno per poi scaricare il bottino all'inferno. Qui gli errori venivano segnati su un apposito registro, in attesa del giorno del Giudizio. Titivillus continuò le sue malefatte passando dagli *scriptoria* alle tipografie, provocando talvolta dei veri e propri disastri, come quello del 1631, quando lo stampatore Robert Barker omise un "no!" nell'edizione della Bibbia nota oggi come "Bibbia Immorale". Il sesto comandamento divenne: *Thou shalt commit adultery* e il povero Barker fu con-

dannato a pagare una salatissima multa. Ancora, nell'edizione del 1702 della Bibbia di Re Davide si legge: "*Printers* (invece di *princes*) *have persecuted me without cause*".

Tragicomico è il refuso di cui fu vittima nel 1648 Flavigny, professore del *College de France*. Il suo commento al passo di Matteo: "*Quid vides festucam in oculo fratris tui et trabem in oculo tuo non vides?*" venne intercettato da Titivillus che, nella divisione in sillabe di *oculo* eliminò la prima delle due o alla fine della linea. Lo sciagurato Flavigny fu costretto a protestare pubblicamente la sua innocenza. Ancor oggi nel gergo tipografico inglese le lettere p, q, b and d sono chiamate "demon letters" e il detto "Mind your 'p's and q's'" sottolinea la facilità con la quale vengono confuse. Nel racconto *BonBon* di Edgard Allan Poe è il diavolo in persona a raccontare all'altro protagonista, il cuoco-filosofo Pierre BonBon, di come, dopo aver suggerito a Platone uno dei pensieri cardine della sua filosofia, ne avesse modificato il significato rovesciando una γ in una λ .

In tempi più recenti, invece, c'è stato anche chi col diavoleto ha fatto comunella. Alberto Savinio, in *Maupassant e "l'altro"*, dichiara di essere soggiogato dall'errore di battitura che si ripresenta insistentemente.

Anche nelle tastiere dei computer che l'*Homo informaticus* usa per scrivere sopravvive uno spiritello maligno, un diavoleto, un *gremlin*. E forse non è un caso che quando inviamo un messaggio di posta all'indirizzo sbagliato, ci arriva una segnalazione dal *mailer daemon*, un programma Unix che ti avvisa quando la tua mail non è arrivata a destinazione.





In principio era il Verbis, e il Canto sbarcava a Firenze.

La seduta tecnica del XXV Convegno A.R.I. è stata totalmente imperniata sull'argomento "Verbis" (per l'ultima volta con la maiuscola), e si può dire che ciò ha costituito la vera, sostanziale novità della manifestazione.

L'aria pre-dibattito era visibilmente tesa tra i Canterini che paventavano una bocciatura, o quanto meno un ridimensionamento di tutto ciò che si era detto sul forum di aenigmatica.it e nelle diverse serate in chat che erano state dedicate all'argomento.

Il dibattito, presieduto dai relatori *Snoopy* e *Bardo* (*Caxio* per i forumisti), ha seguito la premiazione relativa ai giochi del concorso sperimentale indetto dall'A.R.I. – concorso che ha avuto come esito la meritata vittoria di un bellissimo verbis "muto" di *N'ba N'ga* – ed ha fornito, attraverso una serie di esempi ad hoc, interessanti spunti di discussione.

Il problema di base era quello di canonizzare il neonato gioco attraverso la formulazione di una serie di convenzioni (guai a parlare di "regole" in enigmistica!) che giustificassero l'ingresso del verbis nella famiglia dei giochi di enigmistica classica. Ciò è stato fatto, ed è stato materia di discussione, dai due relatori che hanno stilato una serie di criteri utilizzati per giudicare i giochi in concorso, criteri quali il rispetto degli imprescindibili principi tecnici generali validi anche per i rebus, l'originalità della chiave, l'eleganza e la plausibilità della frase finale, l'utilizzo o meno nell'esposto di parole riscontrabili in chiave, l'esattezza, la puntualità, la bellezza e la simpatia dell'esposto stesso.

A questi criteri, condivisi all'unanimità, andava aggiunto un altro fattore che ha contribuito alla valutazione dei lavori: la famigerata 'disegnabilità' o meno della

scena, (oltre alla quale va considerata, come è stato sottolineato, la possibilità o meno di esprimere la scena mediante una crittografia a frase). Riguardo questo punto cruciale si sono formate due scuole di pensiero, che tuttora si contrappongono (la battaglia è aperta): un partito che sostiene la piena libertà di scelta a priori del tipo di gioco da adottare, a prescindere quindi dalla disegnabilità o meno, l'altro che invita a ricorrere al verbis solo nel caso in cui la chiave non possa essere espressa attraverso un rebus tradizionale o una crittografia. Il dibattito su questo punto si è protratto lungamente, non senza aspri scontri dialettici, tra la riluttanza di alcuni rebusisti di fama (ma anche di qualche giovane autore), *Snoopy* in primis, e l'insistenza dei rappresentanti del Canto, capitanati dall'agguerritissima *Isolina*: come anticipato, non si è giunti ad alcun compromesso, ma se ne riparerà presto (in chat o in altra sede), dal momento che nessuno vuole mollare la presa.



Non si è comunque discusso esclusivamente di paletti tecnici, ma anche di estetica e originalità degli esposti: a questo riguardo hanno destato molta ammirazione, tra i relatori e tra i presenti, l'originalissimo gioco-chat piazzatosi al secondo posto nel concorso (di *Alan*) e i pregevoli lavori presentati recentemente sul forum dalla *Algard Production*, che ha di fatto aperto un nuovo filone nella creazione dei verbis (per chi non lo sapesse, attraverso la stesura di un esposto-racconto, solitamente a sfondo thriller-poliziesco).

Alla conclusione del dibattito, tutti soddisfatti per il proficuo scambio di idee, ma soprattutto con una fondamentale certezza in più: il verbis è ormai una realtà!

Il Langense

E proprio in conclusione del **Mondo Enigmatico** di autunno, siamo lieti di offrirvi anche questo *divertissement*: il menù della scorsa *Festa della Sibilla* gentilmente... anagrammato da **Pippo**.

11^a FESTA NAZIONALE DELLA SIBILLA

Ristorante "IL PANCINO 2" - Forte dei Marmi

6 giugno 2004

MENU'

Cocktail di gamberi in salsa rosa

Insalata di farro e gamberi

Crocchetta di misto pesce

Zuppetta di moscardini

Sorbetto alla mela

Ravioli di pesce con gamberi e zucchine

Trofie tartufo d'Alba e gamberi

Sorbetto al limone

Orata o branzino all'isolana

Frittura mista

Acqua, vino, caffè, digestivo

NUME!

Cobra scassati del Kilimangiaro

Fegato di ramarri albanesi

Scampo, stricchetti e code

Puma, porci nazisti e DDT

Rombo al latte, sale

Narice, coglioni e sperma di vecchi zebù

Forte gatto di fiume al Barbera

Totano molle, ribes

Lontra laboriosa, alano 'nazi'

Rami sfruttati

Vacca di Quito, fave sgonfie



Pippo

Finimondo

30. ENIGMA

Guido

Per Cristina

So che porti una croce
e uno straccio d'affetto
ti fa scappare lontano.

Tu sei una sirena al cui richiamo
si resta intontiti
quando il mondo si ferma.

Le tue lettere,
al contrario,
chiaro segnale
che bisogna mettersi da parte
e perciò transeat.

Tagli il tumulto del cuore
come niente fosse.

E allora non resta
che vivere in te, per te,
paziente.

Con trasporto, ma anche con amore,
Cri!

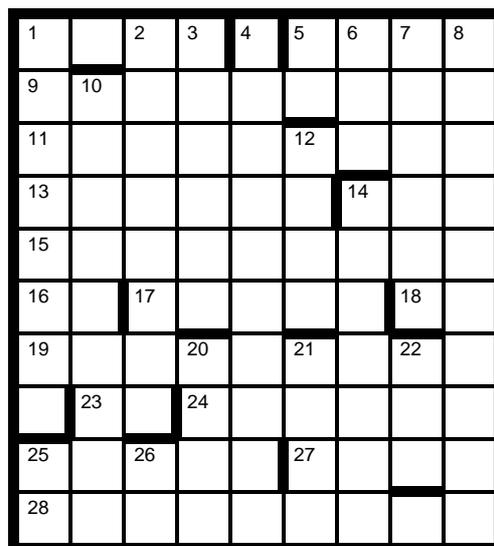
SOLUZIONI DEL NUMERO DELL'ESTATE 2004

1. afa/fascia = ascia; 2. sire? Sì, re!; 3. re con dita legge = recondita legge; 4. re qui si rassegni = requisir assegni; 5. v'è lì dispose = veli di spose; 6. vagli ad impor tomo desto = vaglia d'importo modesto; 7. rivista in rete; 8. M or ti dica morrà = morti di camorra; 9. o per edipo siti visti = opere di positivisti; 10. vi va C e è vento = vivace evento; 11. S qui si tace (netta di) e lì T è (da NISIDA si ha NITIDA) = squisita cenetta di "elite" 12. VIR aratri bordò = virar a tribordo; 13. di VITE levisi VI: con T E? Sì = divi televisivi contesi; 14. d'omino dica R, ne vale = domino di carnevale; 15. P a tedio live = paté di olive; 16. Secchi dir a me = secchi di rame (Max Bunker è Luciano Secchi); 17. note scritte a chiare lettere; 18. erba/erta; 19. presa/preda; 20. pia/via; 21. martello/cartello; 22. Inter/intero; 23. Papa/razzo = paparazzo; 24. esche/Escher; 25. Passato turpe = passepartout; 26. celerà GE nomi (c.s.) = Celera Genomics; 27. al top or posato va tucano = alto porporato vaticano; 28. Bi? E com'è stato re? = bieco mestatore; 29. Poe TA fu turista = poeta futurista; 30. canne al vento; 31. la sveglia; 32. Ele mentore perito = elemento reperito; 33.

P	O	T	A	S	S	A
O	N	E	S	T	E	P
T	E	N	I	E	R	I
A	S	I	N	I	N	A
S	T	E	I	G	E	R
S	E	R	N	E	S	I
A	P	I	A	R	I	O

31. CRUCIVERBA

Knofly



ORIZZONTALI

1. La soluzione della sinonimica corrisponde alla definizione della parola: 2 2 4, 5, 1 = 8 6 *F.LIERO*; 5. Ha una cappa sporca ma non è Django; 9. Portano le gobbe, ma non sono i leccapiedi di Andreotti; 11. Un gobbo in bianco e nero, ma non è l'interprete di Noretredame de Paris, 13. Due belle Grandi, ma non sono Irene e Serena; 14. È un titolo del signor B., ma non è un'azione Mediaset; 15. Lavorano sul codice, ma non sono avvocati; 16. Sta sempre in mezzo alla polemica, ma non è Sgarbi; 17. Si estende nel persico, ma non è una pinna; 18. Pezzo di chiusura degli Areea, ma non è *Gioia e Rivoluzione*; 19. Vi finì Durrenmatt, ma non è al Salone del Libro; 23. È il cuore del cornetto, ma non è la panna; 24. Diventeranno i primi, ma non sono gli ingredienti del cuoco; 25. Un conservatore mobile, ma non è un Tory incerto; 27. Fa navigare in siti italiani, ma non è Rossoalice; 28. Un fusto che fuma, ma non è James Dean

VERTICALI

1. La soluzione della perifrastica corrisponde alla definizione della parola: 6 1'1, 2 1 5 = 8 8 *DU .AVALLI*; 2. Una prezzemolina ci sta, ma non sto parlando delle abitudini della Merz; 3. La fa il curato ai presenti, ma non è la tiritera dei sintomi; 4. Cinque specialità, ma non è il menù del Gambero Rosso; 5. Stanno a ovest e a est del sud, ma non sono rimbambito!; 6. Non finiscono il mais, ma non sono galline sazie; 7. Errano stravolte, ma non sono delle vagabonde; 8. Tipica del cordiale, ma non è la gradazione alcolica; 10. Sono principi, ma non sono nobili; 12. Viene prima della iota, ma non è un antipasto friulano; 14. Nebulose vicino ai banchi, ma non sono le idee dell'asino; 20. Simili agli scuri, ma non sono le persiane; 21. Non hanno più la credenza, ma non sono stati pignorati 22. In breve, è la metà, ma non è la consorte; 25. Introducono lo sciopero, ma non sono gli RSA; 26. Così si esaurisce la SIM, ma non è telefonando.

VADEMECUM DEL VERBIS

di *Bardo*

DEFINIZIONE SINTETICA DI “VERBIS”

Gioco enigmistico in cui il lettore è invitato a risalire ad una frase risolutiva, attraverso una “doppia lettura” (come accade per i rebus e le crittografie), ricavabile dall’interpretazione di un testo scritto.

IL NOME

Il nome “*verbis*” (dal latino, con le parole) è ricalcato su “*rebus*” (con le cose).

IL VALORE AGGIUNTO

Il *verbis* offre la possibilità di utilizzare una miriade di “chiavi” altrimenti non sfruttabili con i classici rebus disegnati o con le crittografie. Infatti, la duttilità del testo scritto permette di utilizzare anche chiavi in prima e seconda persona (plurale e singolare) e con tempi verbali diversi, oppure concetti astratti, sentimenti e situazioni comunque difficili o impossibili da realizzare graficamente.

In casi limite, non chiaramente assegnabili ad una determinata categoria, sta alla sensibilità dell’autore, scegliere se proporre una chiave come rebus (ove possibile), *verbis* o crittografia.

Non può essere considerato *verbis* una mera descrizione di oggetti e grafemi in sequenza inseriti in una scena disarmonica, o una semplice sceneggiatura per disegnatori. Il *verbis* richiede un discorso unitario che faccia ragionare: non una semplice sostituzione “sinonimo per sinonimo”.

COME SI PRESENTA

Si presenta come testo scritto, preceduto dal diagramma numerico necessario alla risoluzione del gioco (con o senza prima lettura). I soggetti da decifrare possono essere o meno identificati da lettere esposte (grafemi). Massima cura va data alla descrizione, che deve essere priva di termini fuorvianti, e soprattutto parole contenute nell’esposto (descrizione) non devono comparire nella prima lettura.

In considerazione di quanto già detto a proposito dei tempi verbali, non avrebbe senso impostare un *verbis* come uno stereoscopico.

Il testo scritto può assumere le più svariate forme: può ad esempio essere costituito da una breve frase, può avere la forma di un articolo di giornale, di un passo di romanzo, di un trailer di un film, ecc.

La descrizione può contenere anche un titolo e una introduzione più o meno lunga (come nel caso del breve racconto giallo, una delle forme più interessanti, in cui la soluzione del *verbis* fornisce anche la soluzione dell’enigma poliziesco). La cosa fondamentale è che l’esposto, con diagramma ed eventuali grafemi, sia ben evidenziato.

Un altro modo interessante di proporre il *verbis* è quello di inserire i grafemi all’interno delle parole della descrizione (ad esempio, l’iniziale del nome del personaggio), ben evidenziandoli (è sufficiente il grassetto maiuscolo) e ovviamente rispettando l’ordine.

ESEMPI DI VERBIS

Ecco alcuni esempi “base”, in cui la parte espositiva è la semplice parafrasi della prima lettura:

Verbis: 3 2 1 7 2! = 6 2 7 di *Cinocina*

Senti un po’, caro **NE**, tu pesi 100 chili e dici a me di non mangiare?

Soluzione: **sta tu a digiuno NE! = statua di Giunone**

Verbis: 2 4, 4, 4 = 5 9 di *Bardo*

Sto portando a casa gli acquisti appena fatti: alcuni dipinti, un cornetto panna e cioccolato e due simpatici gattini.

Soluzione: **ho tele, cono, mici = hotel economici.**

Verbis: 1 4: 1, 6! = 5 1’6 di *Cinocina*

La tua amica **P** vuole andare via! che aspetti, **D**, a levare il chiavistello?

Soluzione: **P esce: D, àprile! = pesce d’Aprile**

Verbis: 1 7 1 1 = 6 4 di *Paulus*

Ti consiglio: quelle tizie **A** inviale in quel posto **R**...

Soluzione: **A mandale a R = Amanda Lear**

Verbis: 3 1 2 1 8 = 7 2 6 di *Baxter*

Lì dietro, nascosto in mezzo a quegli alberi **N**, si nasconde uno scrittore di cronache personali.

Soluzione: **tra N c’è diarista = trance di arista**

Negli esempi seguenti, il ragionamento è leggermente più impegnativo:

Verbis: 2 3 3 1 2 8?! = 4 4 1'10 di *Alois*

"Lo sai chi ho visto? **Domenica!** E io che pensavo si fosse fatta monaca di clausura!"

Soluzione: *ma non era D in chiostrò?! = mano nera d'inchiostrò.*

Verbis: 3, 1'2 8 8! 1 2 2... = 9 3 10 5 di *Alois*

BEE, non ti accontenti mai! Eppure sono stato un tuo adoratore costante e perseverante! Guarda, anche adesso ti offro **S...**

Soluzione: *BEE, t'ho venerato talmente! S or do... = Beethoven era totalmente sordo.*

Alcune volte l'esposizione può essere anche orientata verso diverse verbalizzazioni

Verbis: 2 2 5 5 = 6 8 di *Cinocina*

SA = 63/9

Soluzione: *SA la cifra sette = salaci frasette.*

che potrebbe anche essere esposto così:

Verbis: 2 2 5 5 = 6 8 di *Cinocina*

Conosce il risultato della divisione 63/9.

Soluzione: *sa la cifra sette = salaci frasette.*

L'esempio che segue è presentato in due diverse forme, da cui emerge la facile adattabilità del verbis alle scelte editoriali (nell'esempio **A** si fa riferimento ad un personaggio reale, nell'esempio **B** la descrizione è più generica):

A - Verbis: 5 1 (1 2 4 2 1 1) = 10 1' 6 di *Bardo*

Totti **T** è su tutte le furie: pare che il giudice sportivo stia per comminargli **N**, una pesante squalifica.

Soluzione: *bolle T (T in odor di N è) = bollettino d'ordine*

B - Verbis: 5 1 (1 2 4 2 1 1) = 10 1' 6 di *Bardo*

Il giocatore di calcio **T** è su tutte le furie. Infatti, voci di corridoio dicono che il giudice sportivo stia per comminargli la pesante squalifica **N**.

Soluzione: *bolle T (T in odor di N è) = bollettino d'ordine*

Nel prossimo esempio, più complesso, il verbis è presentato sotto la falsa veste di un "Trailer" cinematografico:

Verbis: 1 2 4 7, 2 5 1 1: 5 = 9 7 3 1'8

TRAILER DELL' ULTIMO FILM DI HARRISON FORD di *Isolina e Bardo*

Indiana Jones **S** è ancora tra le pareti di quell'orrido, però stringe tra le dita le preziose margaritae **N**, a causa delle quali tanto aveva combattuto.

Soluzione: *S in gola resiste, ma perle N à: lottò = Singolare sistema per l'enalotto.*

Il verbis seguente, si presenta come parodia di un articolo di giornale:

Verbis: 6 3 6 = 6 2 7 di *Bardo*

La notizia giunta dal Vesuvio ha sconvolto il mondo dei fumetti

NON C'È PIÙ

Tutta Paperopoli in lacrime. Paperone: "In fondo le volevo bene".

Paperopoli – La scomparsa della nota fat-tucchiera **DIC** ha lasciato nel più profondo sconforto...

Soluzione: *pianta DIC Amelia = pianta di camelia*

Questo esempio ha la forma di un quiz poliziesco, in cui la soluzione del verbis è anche la risposta al quiz. Si fa inoltre notare l'ulteriore trovata enigmistica dell'utilizzo del doppio significato della parola "indici".

Verbis: 1 "2 2 4" 7 = 5 2 9 di *Alois e Ermengarda (Algard Production)*

Gli enigmi del Commissario Algardi

Il mistero della biblioteca.

La porta della biblioteca era chiusa dall'interno.

"Sergente, mi dia una mano", mi disse il commissario Algardi. Con un sonoro schianto, la porta cedette alle nostre spalle.

Dentro la stanza senza finestre, con le pareti occupate da scaffali traboccanti di libri, era disteso per terra il padrone di casa **M**.

Accanto a lui, un antico e preziosissimo tomo. Faccemmo appena in tempo a sentire le sue ultime parole, pronunciate affannosamente:

"Finalmente... ho capito... gli indici..."

Algardi mi guardò con aria tranquilla e mi disse: "Elementare, caro sergente Valli! Un caso di delitto in stanza chiusa abbastanza banale: costui ci ha appena detto come è morto..."

Lo guardai e sbalordii. Potete aiutarmi voi, cari lettori, a scoprire come morì l'uomo della biblioteca?

Soluzione: *M "or so dita" rantola = morso di tarantola.*