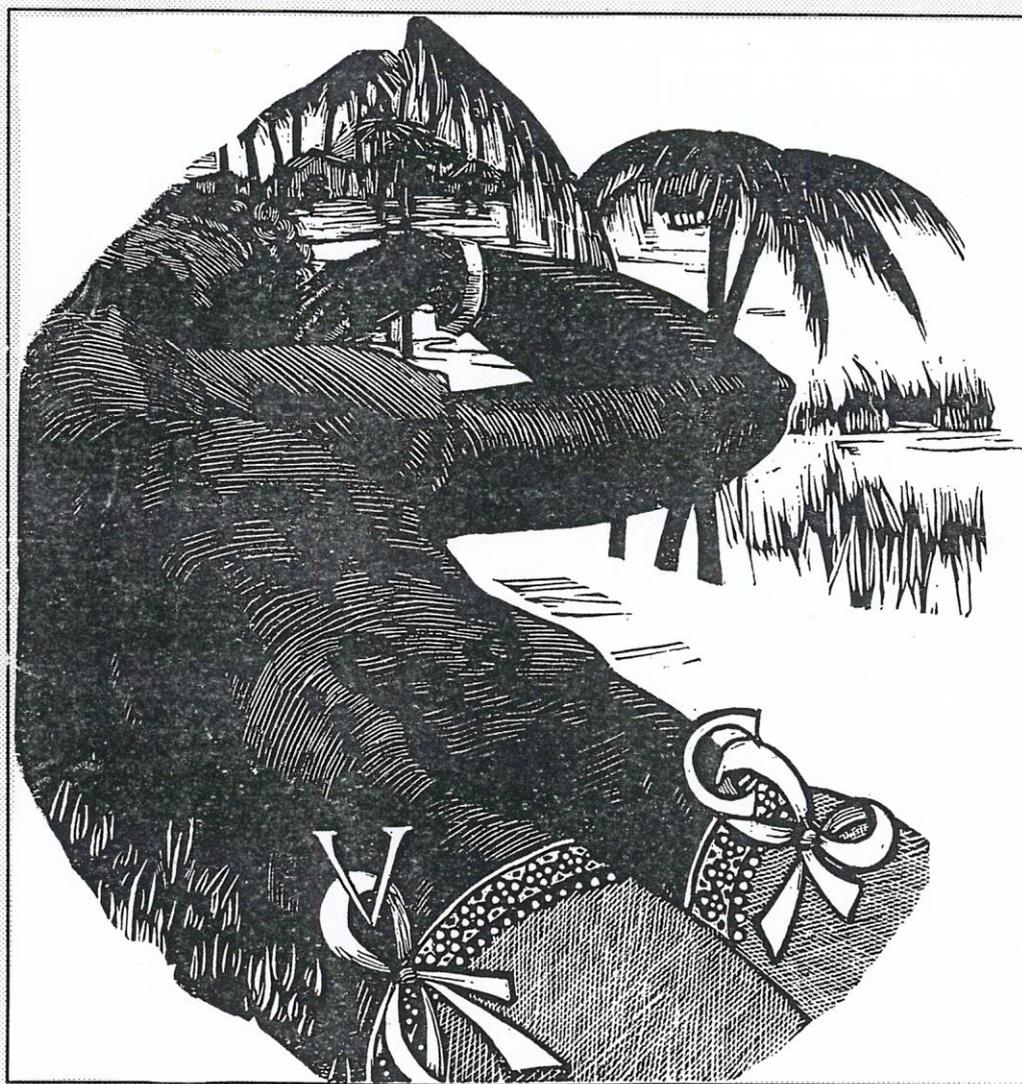


# il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI



VANITA'

Rebus di Franco Bosio (7, 6, 6)

Redazione

Massimo Cabelassi - Gianni Corvi  
Franco Diotallevi - Marco Giuliani  
Francesco Rosa - Nello Tucciarelli

Collaboratori

Arsenio B. (Franco Barisone)  
Atlante (Massimo Malaguti)  
Azimut (Luca Montini)  
Bang (Angelo Balestrieri)  
Bat Man (Claudio Battigelli)  
Brunos (Sebastiano Bruno)  
Cleos (Giovanni Caso)  
Cocò (Margherita Barile)  
Fra Diavolo (Carmelo Filocamo)  
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)  
Giacco (Gianni Corvi)  
Gipal (Gino Palumbo)  
Iazzetta Guido  
Il Faro (Fabio Rovella)  
Ilion (Nicola Aurilio)  
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)  
L' Angelo (Angelo Laugelli)  
L' Esule (Cesare Ciasullo)  
Mc Abel (Massimo Cabelassi)  
Marchal (Alfonso Marchioni)  
Marik (Marik Bosia)  
Mavi (Marina Vittone)  
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)  
Nico (Nicoletta Potrich)  
Orofilo (Franco Bosio)  
Oris (Siro Stramaccia)  
Papul (Donato Continolo)  
Pasticca (Riccardo Benucci)  
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)  
Pratesi Franco  
Rossi Giuseppe Aldo  
Sin & Sio (Silvio Sinesio)  
Snoopy (Enrico Parodi)  
Diotallevi Franco  
Triton (Marco Giuliani)  
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni originali di:

Lina Buffolente, Enrico Massa,  
Franco Pagliarulo, Siro Stramaccia

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI  
con "il Leonardo" £. 75.000

Espresso £. 92.000

"il Leonardo" per i non soci £. 45.000  
(Supplemento per Espresso £. 17.000)  
c.c.p. 19806009 a Diotallevi Franco  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

CORRISPONDENZA  
Tucciarelli Nello

Via A. Baccarini, 32/A - 00179 Roma;  
Diotallevi Franco  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma

Stampa in proprio.

Vietata la riproduzione di quanto  
pubblicato, senza dichiararne la fonte.  
Pubblicazione avente il patrocinio  
del Ministero dei Beni Culturali.

Un presidente, mandato a quel posto per acclamazione, dovrebbe (anzi avrebbe dovuto, sulla botta) fare un proclama: lo riconosco, sono in ritardo; ma mi son preso il "buon riposo" che si augurava "Morgana" nel suo n.11 e poi quella elezione "a furor di popolo" (come diceva *Ulpiano* a pag.99 del "Labirinto") mi era sembrata piuttosto un linciaggio. Da parte mia non so dire se la carica mi è toccata in mancanza di meglio o di peggio: mi rassegnò a propendere per la prima ipotesi per non offendere la buona intenzione degli elettori. Ringrazio comunque e per giustificarmi ricordo solo di essere stato il più lontano degli undici al Primo Convegno Rebus di Alessandria del 1980, presidente *Il Monferrino* ed organizzatore *Franger*.

Mi piace anche sostenere che la serie ininterrotta dei Convegni, fino al prossimo 19° di Amalfi, dimostra una vitalità d'impegno costante, anche se un tantino latente, ed una attenzione specifica agli sviluppi del Rebus.

Proprio in vista della seduta ARI nella mattinata di sabato 18/4/1998, ma senza voler anticipare un "ordine del giorno autonomamente definito", proporrei un "documento di discussione" per dar voce ai soci partecipanti e per non disperderci in questioncelle secondarie. Amerei insomma che si possa discutere su questi tre punti di generale interesse:

- 1) linea di confine tra rebus e crittografia;
- 2) supervisione dell'ARI sui rebus pubblicabili;
- 3) notizie dell'attività associativa su settimanali enigmistici.

Mi preme soprattutto dire che non sto imponendo argomenti di mia personale scelta, ma suggeriti piuttosto dagli umori circolanti tra i soci e dal persistente disagio con cui si vede - e sente - chiamare uno stesso gioco figurato con due nomi diversi.

Basti per ora un saluto, fino al prossimo abbraccio sulle coste amalfitane.

Salvatore Chierchia

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1997/98

Premesso che il Convegno ARI è diventato un punto fermo nella vita degli appassionati e cultori del rebus, "il Leonardo" bandisce un Campionato Autori di Rebus con le seguenti modalità:

- la durata del Campionato va da un Convegno Rebus ARI all' altro;
- è aperto a tutti gli autori, soci (o non) dell'ARI, abbonati (o non);
- prevede l'invio di soli rebus classici, stereo, a domanda e risposta, con o senza supporto figurativo;
- libero è il numero dei rebus da inviare; partecipano al Concorso solo quelli pubblicati nel suddetto periodo di tempo;
- giudici, per il 1997/98: *Magopide* e *Tiberino*.

Premi: 1°- partecipazione gratuita al Convegno ARI del 1998

2°- assegno di £.120.000

3°- assegno di £. 60.000

Inoltre, ai tre classificati, sarà consegnata una medaglia d' argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1998

A partire dal corrente anno è bandito il Campionato Solutori "Il Leonardo", a partecipazione singola. Poiché stimiamo che nel risolvere i rebus possa avvenire una minore selezione (rispetto alle crittografie e ai poetici), tale da portare in finale numerosi concorrenti a pari merito, alcuni rebus (di composizione redazionale), oltre a essere più complessi del solito, avranno il solo diagramma di seconda lettura. Qualora, al termine del campionato, più concorrenti risultassero ancora alla pari, ci sarà uno spareggio-lampo durante il Convegno Rebus.

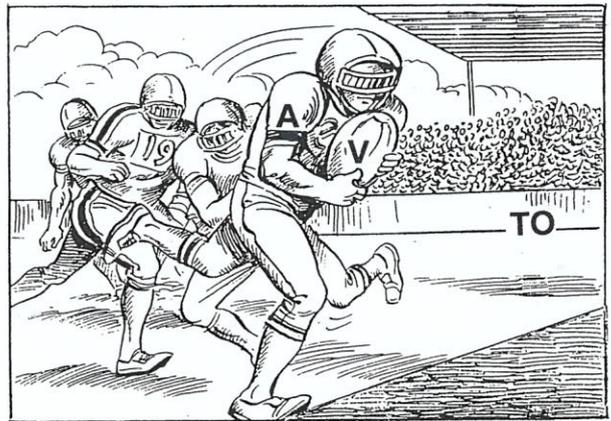
Chi avrà risolto tutti i giochi pubblicati nell'anno riceverà in premio una medaglia d'oro; al secondo e al terzo classificato andrà una targa.

Inoltre, ai tre solutori parziali che avranno risolto il maggior numero di giochi andranno altrettante targhe.

1 - Rebus 3 8 1 2 6 = 11 9  
 di Marik dis. di L. Buffolente



2 - Rebus 1 5 2 4 3 1 2 2 = 4 3 1 4 8  
 di Papul dis. di L. Buffolente



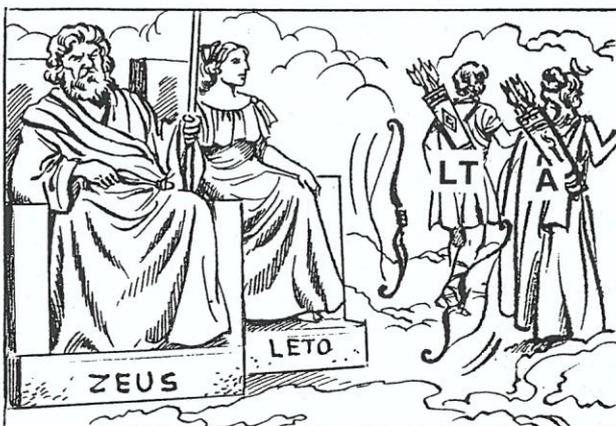
3 - Rebus 5: 4 2 4 2 = 3,10 4  
 di Cleos dis. di L. Buffolente



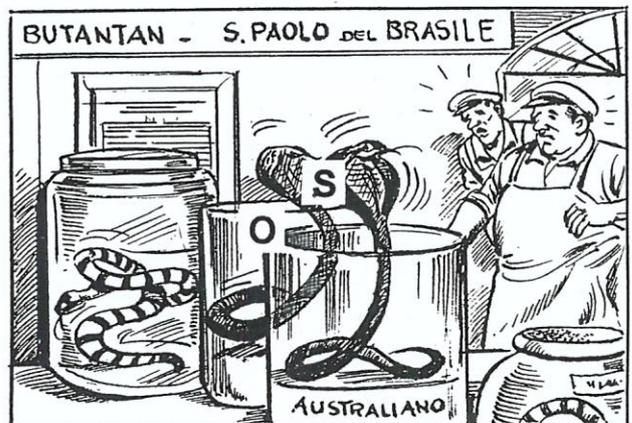
4 - Rebus 7 1? 2 !? 1 3! = 8 6  
 di Fra Diavolo dis. di L. Buffolente



5 - Rebus 6 4 4 2 1 = 8 3 6  
 di Brunos dis. di L. Buffolente



6 - Rebus 2 4 1 4 1: 3 4? = 9 9  
 di Pasticca dis. di L. Buffolente



# ... perseverare diabolicum

Qualora decidessi di servirmi del lessico usato da Franco Diotallevi e Vincenzo Carpani (ved. "Il Leonardo", n. 4/1997, pag.4 in fondo), dovrei dire che chi si ostina a confondere Rebus e Crittografia Illustrata compie una bestialità. Ma non lo dico. E passo subito in argomento, anticipando - per gentile invito e concessione del "Leonardo" - il foglio che ad Amalfi distribuirò ai soci dell' ARI come proposta di dibattito.

Questa pubblicazione anticipata consentirà a ciascun interessato di prepararsi al contraddittorio.

1 - Mettiamo a confronto due splendidi esempi di giochi figurati:

a) "Il Paradiso Terrestre" (del *Troviero*).



Vi è rappresentato il serpente NT, Eva MP, Adamo RE. Soluzione, procedendo da sinistra a destra: *L'anguie NT, Eva MP, Adamo RE = Languente vampa d'amore.*

b) "La fossa dei leoni" (di *Leone da Cagli*).



Vi è rappresentato un gladiatore S che nell'arena affronta un leone EG, che ha già fatto alcune vittime. Soluzione, procedendo anche qui da sinistra verso destra (ma non è regola obbligatoria in illustrati del genere): S o doma EG o morrà = *Sodoma e Gomorra.*

2 - E' evidente che i due giochi si avvalgono di un impianto e di un meccanismo risolutivo *totalmente diversi*. In a) al solutore basta *abbinare* le lettere alle immagini per arrivare alla spiegazione. Nessuna richiesta di chiaroveggenza, ma un semplice invito a compiere un'operazione ricognitiva degli elementi *presenti* nel disegno. In b) il solutore deve *capire, intuire, indovinare* l'intendimento occulto dell'autore. Non è troppo sbrigativo, di fronte all'innegabile dicotomia, cavarsela con una distinzione fra Rebus di denominazione e Rebus di azione?

3 - Nel primo caso la soluzione si ottiene *attraverso le cose* (quindi si tratta di Rebus); nel secondo, *attraverso le idee* (non più Rebus, quindi).

4 - In a) le lettere danno un nome agli elementi figurativi; in b) non hanno alcun legame con essi. S è un gladiatore, ma potrebbe essere un cacciatore, un carabiniere a cavallo ecc.; EG è un leone, ma potrebbe di volta in volta essere un serpente a

sonagli, un mafioso armato di lupara ecc. Non c'è *nessuna identificazione* da compiere, come nei Rebus autentici, ma da sviscerare con acume una *situazione, un rapporto, uno stato di cose.*

5 - Mentre dunque per risolvere a) si deve operare una decifrazione obbligatoria, in b) la situazione è lasciata a una libera interpretazione che dovrà coincidere con l'idea creatrice.

6 - Il ragionamento imposto da a) si può dire *di tipo sciaradistico*, quello di b) non può che essere riconosciuto *di tipo crittografico*. Si tratta infatti, in questo secondo caso, di decrittare qualche cosa di occulto, di mascherato, di estremamente variabile: tutte qualità assenti dall'illustrato a), dove ogni elemento è fornito allo scoperto.

7 - Nessun altro gioco enigmistico si presta a *due differenti meccanismi risolutivi*. Perché dovrebbero permetterlo i giochi illustrati? Perché si dovrebbe privilegiare la *forma* figurativa sulle due differenti *sostanze*, sui due diversi *procedimenti enigmistici*? Seguendo tale criterio, dovremmo definire Enigmi (senza ulteriore tipizzazione) tutti i giochi in poesia e Crittografie (senza altre specificazioni) tutti i giochi con esposto crittografico. Se le opportune distinzioni nomenclaturali attualmente in uso aprono una via più agevole al solutore, altrettanto possono fare le distinte diciture Rebus e Crittografia (illustrata - da sottintendersi, data la presenza del disegno) in un gioco a immagini.

8 - Una definitiva prova dell'attuale confusione terminologica è data dalla Crittografia Mnemonica. Se l'esposto COLOSSEO suggerisce la soluzione *Costruzione del periodo latino*, non si capisce perché un disegno che rappresentasse l'Anfiteatro Flavio in vista della medesima soluzione dovrebbe automaticamente commutarsi in Rebus e non venire propriamente classificato come Crittografia Mnemonica illustrata.

9 - E ancora: se da tempo immemorabile è accolta sulle nostre pagine la Crittografia resa poeticamente con il nome di Crittografia descritta, per quale mai ragione non dovrebbero esistere le Crittografie Illustrate?

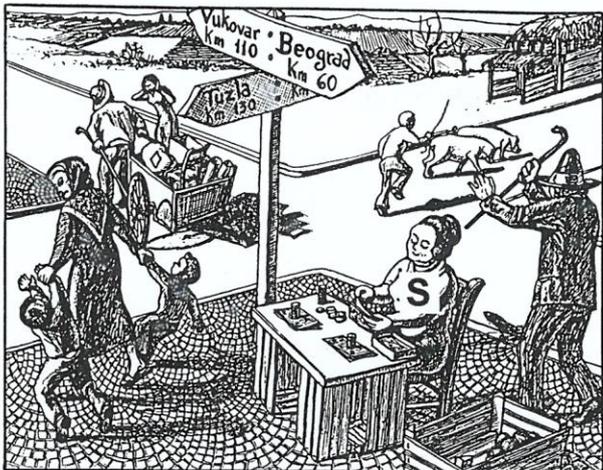
10 - In ordine ai criteri esposti fin qui, mi parrebbe opportuno chiamare Cronocrittografia (illustrata, naturalmente) quella che per la soluzione si basa su scarti temporali, anziché Crittostereo (o, come fanno i Rebusisti incrollabili, Cronorebus).

Sarei lieto di ascoltare ad Amalfi chiunque si senta di controbattere le mie tesi, ma alla ovvia condizione che sia in grado di demolirle *punto per punto, con argomenti validi e persuasivi*. Fino ad oggi, nonostante i ripetuti inviti a confutare i miei ragionamenti, non è mai successo. Chi persistesse senza pezze d'appoggio nell'attuale confusione terminologica non porterebbe alcun beneficio alla discussione.

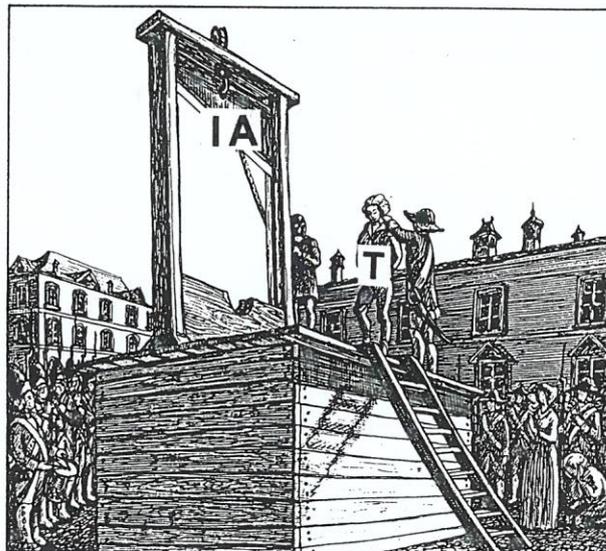
Come riferimento storico (offerto soprattutto ai più giovani) voglio ricordare che, dopo parecchi anni dal Congresso Enigmistico di Forte dei Marmi, in cui si era stabilita una netta linea di demarcazione tra Rebus e Crittografia Illustrata, fu *Briga* che sulla mia *Sfinge* propose l'unificazione *utilitaristica* dei due termini, al solo scopo di favorire i meno abili solutori di giochi illustrati delle riviste popolari. Non credo che la terminologia classica - patrimonio delle nostre riviste, che il *Duca di San Pietro* onorava del titolo di "accademiche" - debba adeguarsi a tale semplificazione, altrimenti per i giochi poetici dovremmo tornare alle x e alle y, come continuano a fare, sia pure a beneficio dei meno esperti, le pubblicazioni a largo mercato.

Giuseppe Aldo Rossi

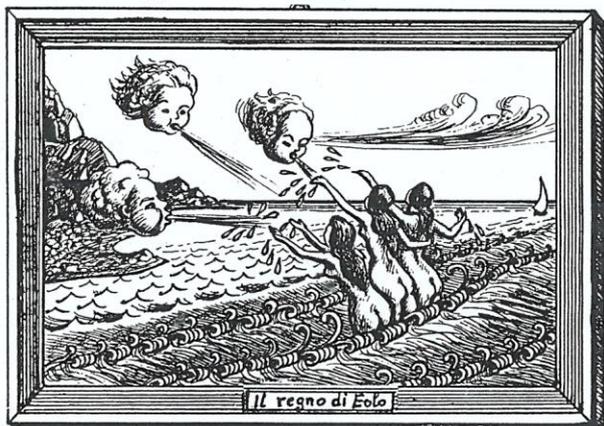
7 - Rebus 5 6 1 6 = 99  
di Nico dis. di S. Stramaccia



8 - Rebus 3 7 2 3 1 1 = 836  
di Cocò dis. di S. Stramaccia



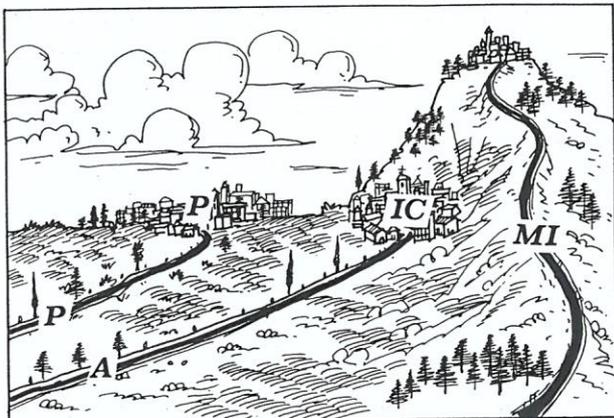
9 - Rebus 3 5 4 7 = "10" 9  
di Snoopy dis. di S. Stramaccia



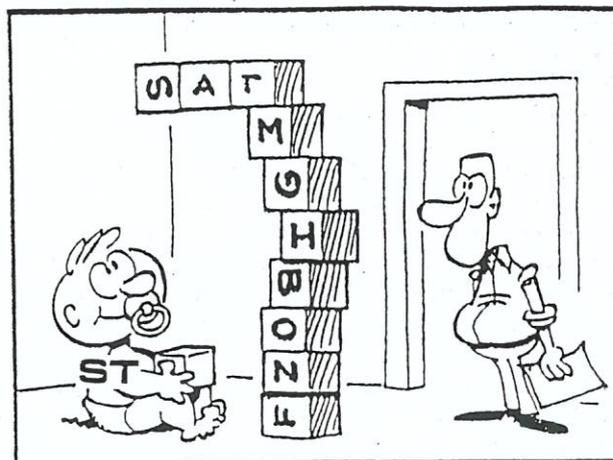
10 - Rebus 2 1 5 5 1 ? 2 3 ! = 8 "3 8"  
di Oris dis. dell' autore



11 - Rebus 1 1 2 6 2 1 1 2; 4 2 = 8 1' 6 7  
di L' Angelo dis. di F. Pagliarulo



12 - Rebus 3 3 4 2 5 = 11 7  
di Mc Abel



(Play off 1997/98 - prima manche)

# Riesumazioni da New York

di Franco Pratesi

Dopo aver divagato un po' su precedenti numeri del *Leonardo*, fra carte da gioco (1), francobolli (2) e oggetti vari (3) (sia pure, sempre con riferimenti ai rebus), vorrei presentare ai lettori un libro dedicato per intero ai rebus. Potrebbe trattarsi del *Millerebus*, ma quello tutti voi lo conoscete.

Anzi, posso usare *Millerebus* come termine di confronto; osserviamo come è suddiviso: un'introduzione, una consistente selezione di rebus, una sezione con le soluzioni. Strutturalmente, il libro che sottoporro all'attenzione dei lettori è molto simile. I due libri hanno anche altre cose in comune, come il carattere documentario di base, l'anno di pubblicazione, l'assenza della fonte per i singoli esempi selezionati. I dati del libro in questione sono i seguenti: Martin Greif, *The Rebus Book-Picture Puzzles to Tax Your Minds*, New York: Sterling Publishing Co., 1996, pp. 127, ISBN 0-8069-3826-9. Anche se i biglietti verdi stanno apprezzandosi, il suo costo di \$ 5.95 resterà abbordabile per diversi mesi a venire, almeno se gli enigmi interessati non pretendono una spedizione celere.

Vediamo insieme il contenuto. Dopo frontespizio e indice sommario, da p.7 a p.22 si ha una introduzione storica con figure ben note anche a noi, in quanto sono riprese dai primi rebus, dalle imprese figurate, dai *Rondeaux* di Alione, e così via. La fioritura del rebus è insomma considerata in un vasto arco di secoli e se ne indicano anche i tipi principali, le convenzioni usate, comprese alcune da noi non seguite, come la somiglianza fonetica. Da p.23 a p.102 sono presentati i rebus selezionati, di regola da uno a tre per pagina, a seconda delle dimensioni; ogni figura è fornita di numero d'ordine e didascalia. Le soluzioni sono elencate da p. 103 a p.124.

A p.127 un indice raggruppa i rebus a seconda del numero di righe occupate dalle figure. Ultimo in questo elenco, e quindi sotto questo aspetto il più complesso, è uno che occupa ben 15 righe di "testo" figurato.

Come *Millerebus*, nostro punto di partenza, anche questo si propone di fornire una selezione di rebus come repertorio dei principali motivi della tradizione rebusistica nazionale; il paese considerato è quello degli Stati Uniti di America. Qui però sono diverse molte cose, oltre alla lingua.

La selezione è meno ampia, di 157 rebus. Accanto alle figure non si trova il diagramma; è la didascalia che ha il compito di fornire qualche indizio per la soluzione. Tuttavia la differenza principale è che mentre *Millerebus* è una selezione della produzione recente, la selezione americana è stata effettuata prelevando gli esempi dalla produzione della seconda metà dell' ottocento, quando la diffusione dei rebus raggiunse il suo apice. A parte l'ovvia differenza di lingua, ci ritroviamo così in un ambiente vagamente familiare: anche da noi circolavano nell' Ottocento immagini di questo genere. Alcuni dei rebus del libro, per la figura o per la frase, sembrerebbero più interessanti della media. Non mi resta quindi che proporre alcuni esempi, con l'invito ad estendere l'esame del libro stesso, per gli altri rebus e anche per i dettagli della soluzione di questi.

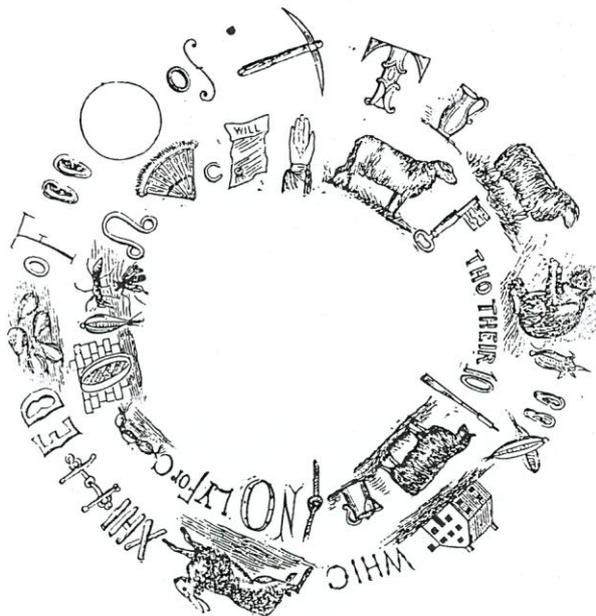
Cominciamo con il rebus N.30. La frase è idiomatica, *Many a slip between cup and lip*, e - come abbastanza spesso succede - non ha un esatto equivalente nella traduzione (benché qui si faccia addirittura risalire a Omero).



In italiano "fra tazza e labbro ci sono molti scivoloni" andrebbe ritradotto usando forse la pelle dell'orso o qualcosa del genere. Le due vignette si differenziano specie per la maniera di rappresentare gli "slip" intermedi; dal nostro punto di vista, entrambe hanno il difetto di mostrare tali e quali tazza e labbro, oggetti della frase risolutiva.

In questo specifico caso il difetto enigmistico non è neanche utile per la comprensione del gioco in lingua straniera proprio perchè la frase è di tipo idiomatico.

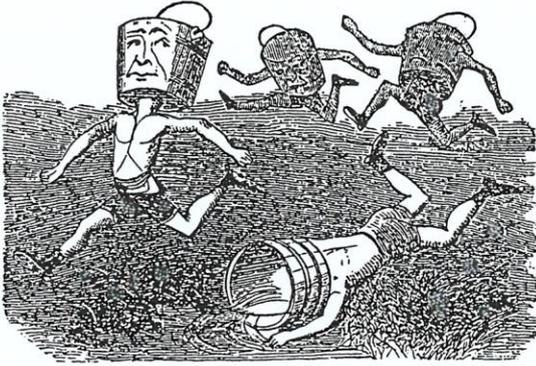
Più interessante del solito si presenta il N.100 (anche per il suo piacevole aspetto circolare, e per il gioco addizionale sulle cinque paia di orecchi) con la soluzione:



*A circle of pictures appears, in which are exhibited five pairs of ears. Though their tenor you cannot entirely foresee, perseverance, I fancy, will give you the key.*



La maggiore sorpresa l'ho provata quando mi è sembrato di riconoscere nel N.131 una specie di rebus mnemonico.

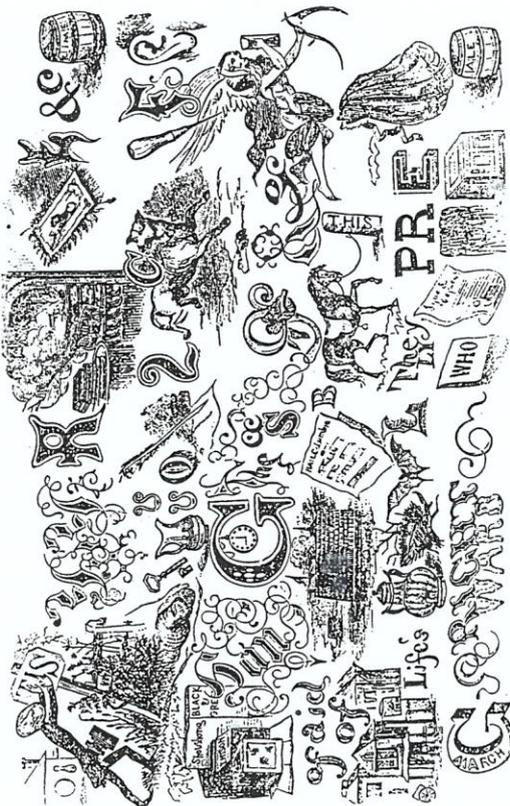


Siamo in presenza di una corsa di uomini con la testa immersa in un secchio. Per un po', ho sperato che esistesse un nome comune inglese, con bisenso, per indicare precisamente questi strani corridori. La soluzione è "Race of palefaces".

Il gioco enigmistico è basato solo sul doppio senso di "race" che vuol dire sia "gara di corsa" che "razza o specie".

I *palefaces*, (o visi pallidi) sono invece rappresentati direttamente - si fa per dire - come persone che adottano un metodo insolito per lavarsi il viso.

Il colmo della complessità, (anzi, forse dell' astrusità), mi sembra raggiunto con il N.145, che può essere letto in tre modi, uno completo:



*Keep pushing, 'this wiser to struggle and climb; to keep your eyes open; to conquer all fear; than be watching the seasons of tide and of time; of aid and of fortune; be steadfast to this; in life's earnest battle they only prevail, marching right onward, who will not say fail, e gli altri due parziali con soluzioni diverse, che non sto neanche a riportare.*

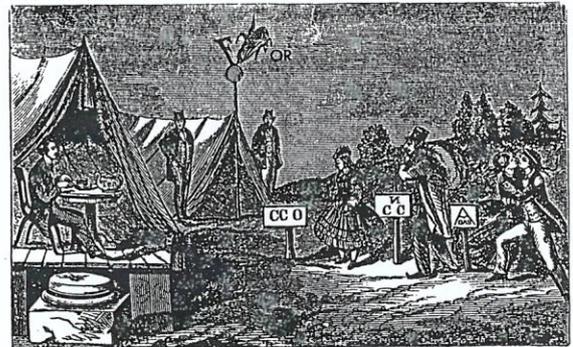
Restano altri casi da segnalare, come il N.152, quello sulle 15 righe, che occupa due pagine, con soluzione:

*Dear Children, I hope you are so pleased in working over the*



*puzzle column that you will be delighted to see long a picture letter for you to read. The American Agriculturist desires to instruct and amuse, and spares no pains to do so. some girls and boys send answers to every puzzle, and many would be trying. Let us see how iou can read this.*

L'ultimo rebus, precisamente il N.157, sembrerebbe piuttosto "moderno", almeno a giudicare dalla vignetta, ma basta leggere la soluzione per convincersi del contrario:



*A man intent on charity, / Above base fear or discontent, / Twixt man and man sees naught amiss, / Nor sees a Judas in a kiss.*

Perché il nostro *Millerebus* non riporta esempi di questo genere? Abbiamo infatti numerosi esempi di rebus italiani moderni fra cui scegliere una selezione rappresentativa.

Perché il *Rebus Book*, sempre del 1996, riporta solo esempi di questo genere? Pare infatti che gli americani non abbiano fatto progressi da questo stadio, che tuttora sta a rappresentare il massimo delle loro realizzazioni.

(1) cfr. Il Leonardo, n.3/1994

(2) cfr. Il Leonardo, n.1/1995

(3) cfr. Il Leonardo, n.1/1996

# PLAY OFF 1997/98

## 2^ manche

I giudici, *Lionello* e *Tiberino*, hanno decretato le seguenti classifiche:

girone A:	1) <i>Ilion</i>	votazione	8,5
	2) <i>Snoopy</i>		7
	3) <i>Bang</i>		6,5
	4) <i>Mc Abel</i>		6
girone B:	1) <i>Marchal</i>	votazione	8,5
	2) <i>Zio Igna</i>		7
	3) <i>Galdino da Varese</i>		6,5
	4) <i>Gipal</i>		6
girone C:	1) <i>Arsenio B.</i>	votazione	7,5
	2) <i>L'Esule</i>		7
	3) <i>Giacco</i>		6
	4) <i>Atlante</i>		5,5
girone D:	1) <i>Triton</i>	votazione	8
	2) <i>Pipino il Breve</i>		7,5
	3) <i>Orofilo</i>		7 (6,5) (*)
	4) <i>Il Nettuno</i>		7 (5,5) (*)

(\*) I voti fra parentesi si riferiscono ai secondi giochi

\*

## 3^ manche

Come da regolamento, per la terza manche, si è formato il seguente tabellone (definitivo):

*Ilion* - *Gipal*  
*L'Esule* - *Orofilo*  
*Triton* - *Mc Abel*  
*Zio Igna* - *Giacco*  
*Marchal* - *Atlante*  
*Pipino il Breve* - *Bang*  
*Arsenio B.* - *Il Nettuno*  
*Snoopy* - *Galdino da Varese*

Il tema, unico, è costituito da nove vignette di **Forattini** e di **Giannelli**, tratte rispettivamente da "La Repubblica" e dal "Corriere della Sera".

Su di esse si potranno creare un massimo di due rebus (classici, a domanda e risposta); un'eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco. Le immagini non possono essere manipolate né rovesciate specularmente; gli autori sono tenuti ad apporre i grafemi sui supporti in modo chiaro, usando possibilmente i *trasferibili*. Per ognuno dei due rebus può essere utilizzata una sola vignetta.

I giudici, *Bardo* e *Hombre*, riceveranno tutti i rebus in forma anonima.

Passeranno alla 4^ manche gli autori vincenti delle otto coppie; per ogni concorrente varrà il gioco migliore e l'eventuale secondo rebus sarà preso in esame in caso di ex aequo; nell'ipotesi di ulteriore parità, si procederà al sorteggio. I giochi, anche in fotocopia, dovranno pervenire entro il 15 dicembre 1997 a Francesco Rosa (*Quizzetto*).

In virtù dei giudizi di *Bardo* e *Hombre*, gli otto concorrenti che hanno superato il turno sono:

*Ilion*  
*L'Esule*  
*Triton*  
*Zio Igna*  
*Atlante*  
*Pipino il Breve* (\*)  
*Arsenio B.*  
*Galdino da Varese*

(\*) *Pipino il Breve* ha passato il turno grazie al secondo gioco.

Tra tutti i lavori esaminati, i giudici vogliono evidenziare la pregevolezza di quelli di *Galdino da Varese*, *Ilion*, *L'Esule* e comunque complimentarsi con tutti gli autori per l'impegno profuso.

Inoltre, è da precisare che i due giochi di *Triton* sono stati giudicati di pari valore ed uno di essi è risultato identico a quello con cui si è classificato *Atlante*.

\*

## 4^ manche

Come da regolamento, il tabellone per la quarta manche risulta il seguente:

*Ilion* - *L'Esule*  
*Triton* - *Zio Igna*  
*Atlante* - *Pipino il Breve*  
*Arsenio B.* - *Galdino da Varese*

Il tema è costituito da otto strisce di **Iacovitti**, divise in due gruppi: uno per le coppie *Ilion* - *L'Esule* e *Triton* - *Zio Igna*, l'altro per le coppie *Atlante* - *Pipino il Breve* e *Arsenio B.* - *Galdino da Varese*.

Sulle strisce possono essere creati un massimo di due rebus stereoscopici (questi ultimi possono essere anche a domanda e risposta); un'eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco.

Le immagini non possono essere manipolate né rovesciate specularmente; gli autori sono tenuti ad apporre i grafemi in modo chiaro, usando possibilmente i *trasferibili*.

Passeranno alla 5^ manche gli autori vincenti delle quattro coppie; per ogni concorrente varrà il gioco migliore e l'eventuale secondo rebus sarà preso in esame in caso di ex aequo; nell'ipotesi di ulteriore parità, si procederà al sorteggio.

I giochi, anche in fotocopia, dovranno pervenire entro il 28 gennaio 1998 a Francesco Rosa (*Quizzetto*).

I giudici, *Mc Abel* e *Orofilo*, riceveranno tutti i rebus in forma anonima.

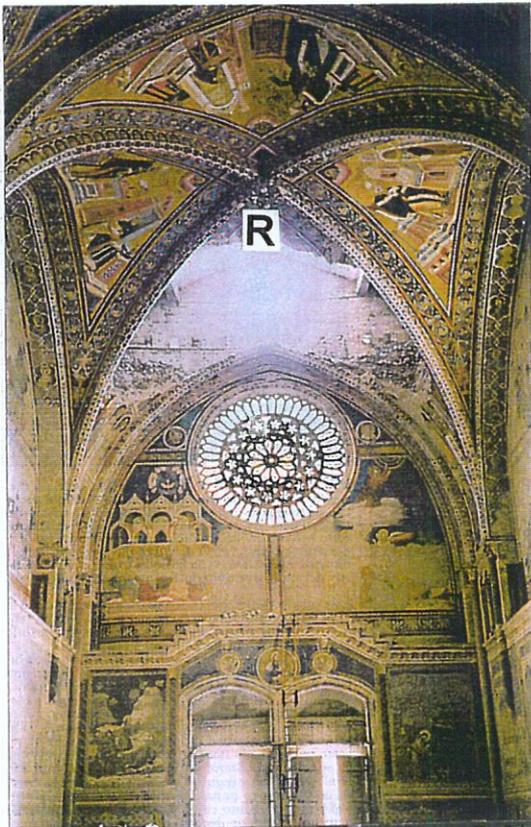
I quattro autori qualificati riceveranno per lettera tutte le istruzioni per il turno successivo.

A tutti gli amici rebussisti  
buon Natale e felice Anno Nuovo  
(in ritardo per esigenze editoriali)

# PLAY OFF 1997/98

(seconda manche)

13 - Rebus 2 1 6 11 = 4 5 1' 10  
di L'Esule



**UN GIOIELLO MEDIOEVALE PERDUTO PER SEMPRE** Assisi (Perugia). L'altro affresco danneggiato dal terremoto nella basilica superiore di San Francesco è quello dei «Quattro evangelisti», dipinto da Cimabue: completamente perduto il San Matteo. La basilica superiore fu progettata da Frate Elia e la prima pietra fu posta da Papa Gregorio IX il 16 luglio del 1228. Il giorno seguente alla canonizzazione di San Francesco.

(da "Oggi" - girone C)

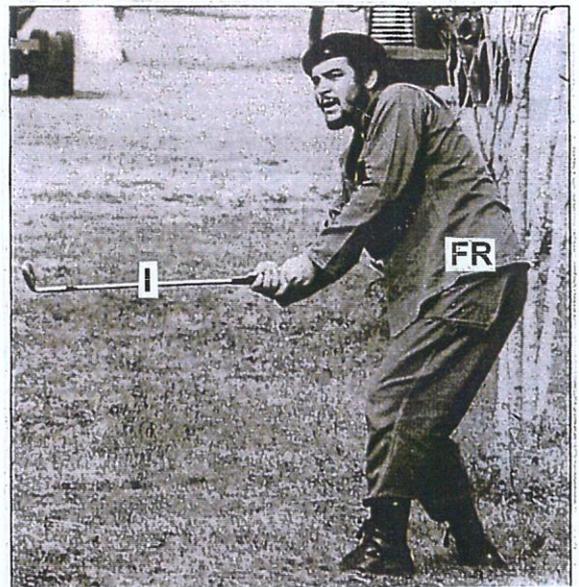
14 - Rebus 2 5 1 7 4, 2 3 1, 1 1, 3 1 = 10 5 8 2 6  
di Snoopy



**SPETTACOLARE** L'ultima edizione di «Donna sotto le stelle», a Roma: la sfilata Fondi.

(da "Panorama" - girone A)

15 - Rebus "4" 1 "3" 2 1 ? 2 = 8 5  
di Galdino da Varese



(da "L'Espresso" - girone B)

16 - Rebus 3 2 7 1 2 5 = 9 2 9  
di Giacomo



(da "Oggi" - girone C)

PLAY OFF 1997/98

(seconda manche)

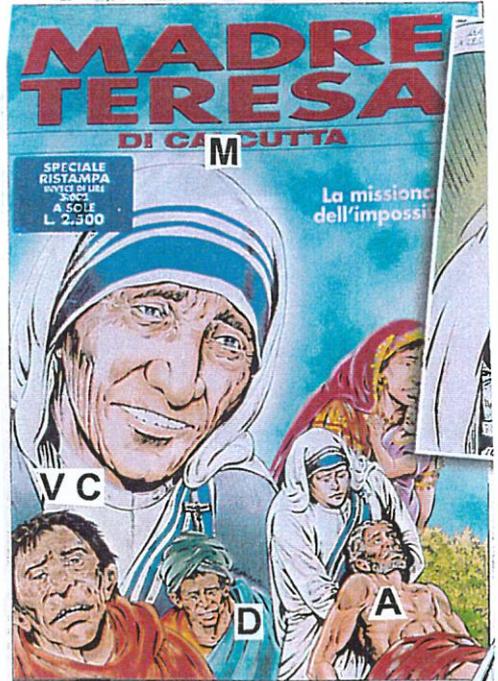
17 - Rebus 1 1 1: 1 9 = 5 8  
di Zio Igna



Il sindaco di Palermo Loluca Orlando alla festa per il film "Tano da morire".

(da "L'Espresso" - girone B)

18 - Rebus 1 1 1 3 1 1 5 7 1 1 = 7 7, 2 6  
di Arsenio B.



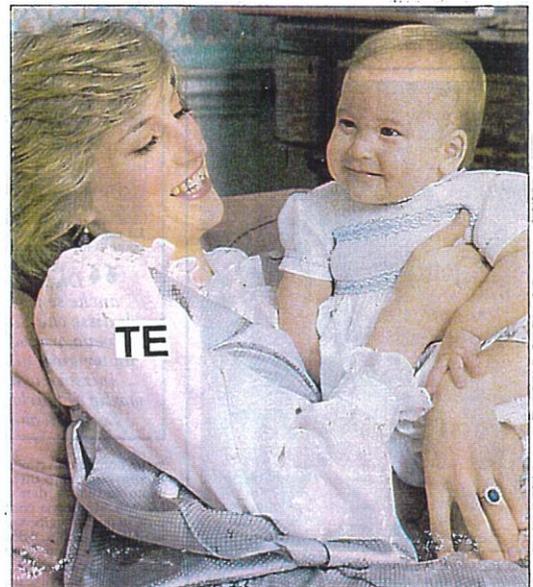
(da "Oggi" - girone C)

19 - Rebus 2 2, 7 8 2: 1' 4! = 11 2 6 7  
di Ilion



(da "Panorama" - girone A)

20 - Rebus 4' "5" 3 2 = 7 7  
di Atlante



La principessa in un momento di felicità con il piccolo William, nato il 21 giugno 1982, il figlio che più le assomiglia e che Diana sognava di vedere incoronato re.

(da "Oggi" - girone C)

PLAY OFF 1997/98

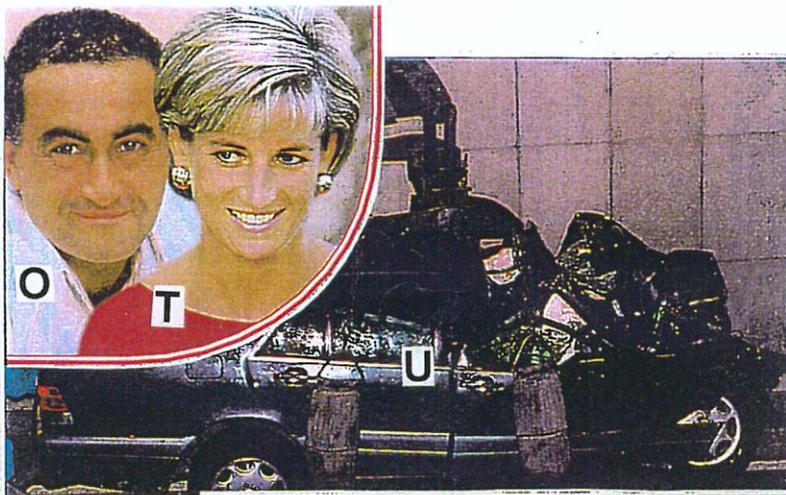
(seconda manche)

21 - Rebus 2 "5" 5 1, 7 = 7 5 8  
di Il Nettuno

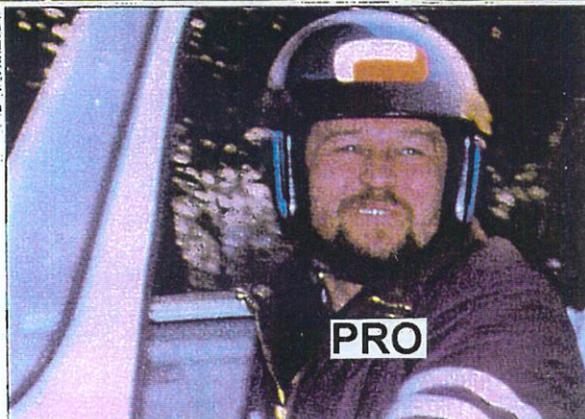


(da allegato pubblicitario di "Gente" - girone D)

22 - Rebus 4 1 4 3 1 2 1: 1 3 5 = 7 2 8 8  
di Triton



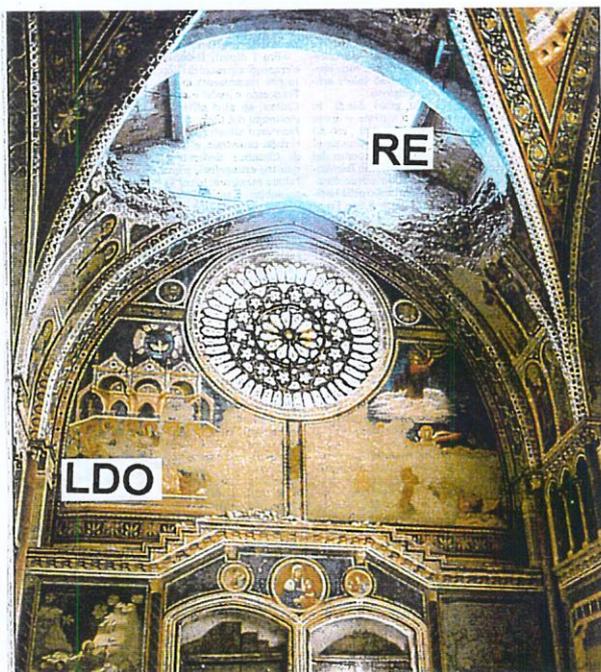
**DISTRUTTA** Parigi: La liardario è strutta. «Quando sono arriv: collega, c'erano già i soccor: mato a una trentina di metr: praticavano un massaggio ca



**«SONO TRANQUILLO»** Parigi: Luzzo Veres, 54 anni, uno dei professionisti più conosciuti di Francia: la notte tra il 30 e il 31 agosto, quando la Mercedes di Diana e Dodi si è schiantata nel tunnel dell'Alma, è stato uno dei primi ad accorrere sul luogo dell'incidente. Veres ha scattato qualche immagine, poi è stato arrestato e incriminato per omissione di soccorso e omicidio involontario. «Ma io», dice «sono tranquillo: non ho partecipato all'inseguimento di Diana e Dodi».

(da "Gente" - girone D)

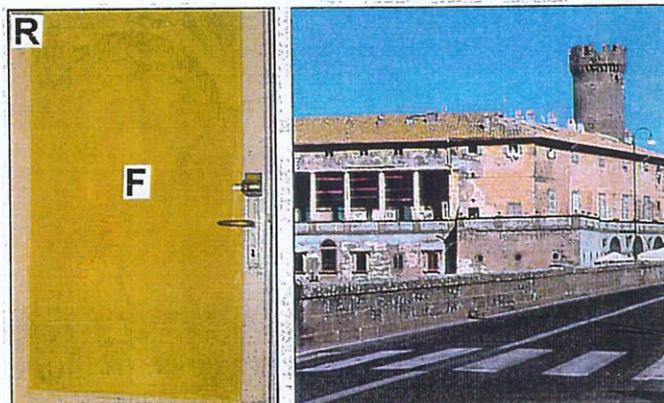
23 - Rebus 6 3 1' 6: 1' 3 2 = 3 1 5 2 11  
di Pipino il Breve



**QUELLA PIU' FORTE HA FATTO CROLLARE LA VOLTA** Assisi (Perugia). Questa è la volta della Basilica superiore di San Francesco ad Assisi, crollata alle 11,42 del 26 settembre, dopo la terribile scossa di terremoto di nono grado della scala Mercalli. Sulla volta c'erano gli affreschi del "Quattro dottori della chiesa", san' Ambrogio, san Gerolamo, sant' Agostino, san Gregorio Magno, dipinti da Giotto (1267-1337). La Basilica superiore di San Francesco d'Assisi, ora gravemente lesionata in questo e in altri punti, era uno dei più grandi santuari cristiani del mondo: era stata costruita tra il 17 luglio 1228 e il 1239, con aggiunte fino alla fine del Duecento.

(da "Gente" - girone D)

24 - Rebus 1 1 5: 4, 2, 1 1 ? = "9" 2 "4"  
di Orofilo



**FA IMPRESSIONE** Bagnaia (Viterbo). A sinistra, l'immagine straordinaria, impressa su una porta appena verniciata, che ricorda in modo impressionante il volto sofferito del Cristo della Sacra Sindone. A destra, il castello di Bagnaia, nel centro del borgo medievale, a due passi dal quale si è verificato il singolarissimo evento. Racconta un muratore: «E' stato mio fratello a verniciare quella porta. Il mattino dopo, quando ha visto quell'immagine, è rimasto sconvolto».

(da "Gente" - girone D)

PLAY OFF 1997/98

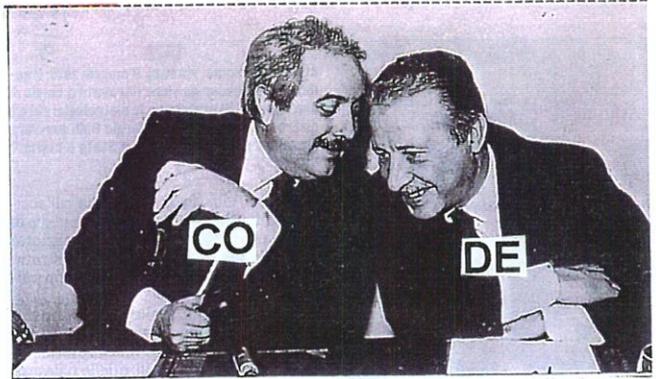
(seconda manche)

25 - Rebus 2 (2 1 9) 3 1 1 5 = "5" 2 7 10  
di *Mc Abel*



(da "Panorama" - girone A)

26 - Rebus 4 2: 2 5 2 = 10 5  
di *Bang*



1992 (da "Panorama" - girone A)  
GIOVANNI FALCONE E PAOLO BORSELLINO. I tragici attentati contro i due magistrati rappresentano il punto massimo dell'attacco mafioso. Ma il sindaco di Palermo, Leoluca Orlando, parlerà senza mezzi termini di «delitti di regime».

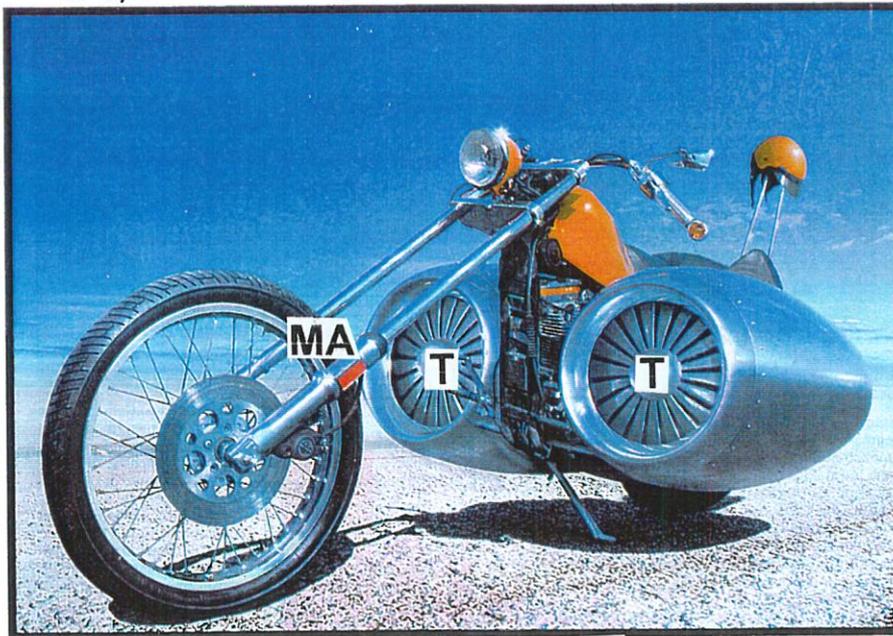
27 - Rebus 3 7 1 5 ! = 9 7  
di *Marchal*



l'arresto di Giovanni Brusca,

(da "L'Espresso" - girone B)

28 - Rebus 2 (1 6, 2 ?) 1 1 3 ! = 7 3 6  
di *Gipal*



(da "L'Espresso" - girone B)



PLAY OFF 1997/98

(terza manche)

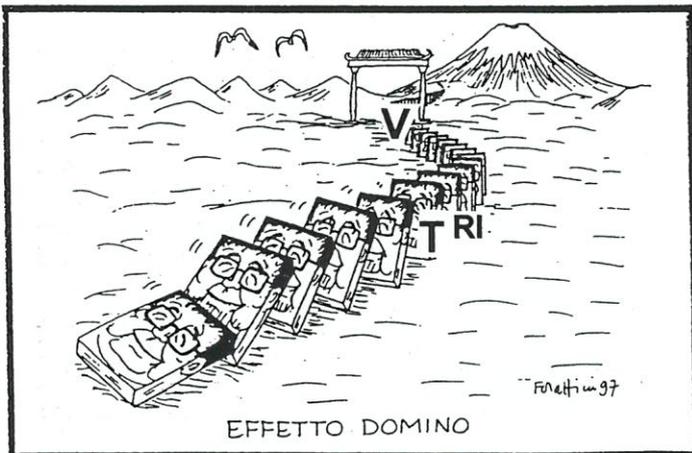
34 - Rebus 2 5 1 1 5 1? 4... = 4 1 6 8  
di L'Esule



35 - Rebus 2 8 1 4 2 6 = 4 2 4 1'5 7  
di Arsenio B.



36 - Rebus 2 5 5 1, 1 4, 6 1 1 2 = 7, 5, 8 8  
di Pipino il Breve



36/a - Rebus 2 "1" 1: 1 1 2 3? 4, 1 1 = "3" 7 1 6  
di Bang



36/b - Rebus 2 3, 3 2 4 1? 3...! = 4 5 1' 1. 7  
di Galdino da Varese



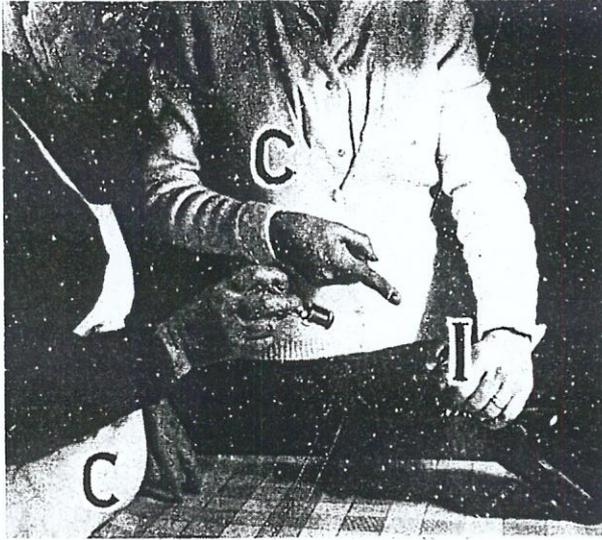
# Nuova Frontiera cercasi

Quando è nato il rebus della "Nuova Frontiera"? Qual è il primo esempio conosciuto? Cos'è la "Nuova Frontiera"? Domande abbastanza difficili, forse senza risposta.

In una "Tavola Rotonda" del 1992 furono interpellati molti esperti del settore. Dai loro interventi venne fuori una panoramica molto interessante che tento di riassumere.

*Briga* plaude alla NF, purché non si varchi l'assurdo, se c'è qualcosa di geniale e se il tutto è sorretto da una illustrazione convincente. *Snoopy* ci ricorda che anche il rebus che oggi viene definito "classico" fu a sua volta da NF e che pure l'esempio più banale può prestarsi ad equivoci interpretativi (pomo = mela), inoltre non accetta quelli che considera degli errori, come un rebus con la chiave in seconda persona. *Giacò* comprende i giovani che scalpitano in cerca di nuovi sbocchi e, come altri intervistati, pensa che i "trasgressori" corrono il rischio di creare giochi incomprensibili. *Cleos* elenca 11 elementi di "rottura" con il rebus tradizionale. *Orofilo* invita alla prudenza e lascia trasparire una certa avversione alla NF attribuendone la "colpa" alle chiavi crittografiche intrufolatesi per "inquinare" il rebus classico. *Atlante* sottolinea che col tempo la trasgressione diventa normalità e che già oggi è molto difficile stabilire cosa sia "classico" e cosa sia NF; inoltre attribuisce una grande importanza al disegno perché, a seconda della sua chiarezza, in taluni casi, può parlarsi di sperimentalismo o no. *Brunos* definisce la NF una "pioggia passeggera". *Bruno da Aulla* sostiene che meno un rebus è disegnabile e più è della NF, aggiungendo che non è importante domandarsi dove comincia: l'importante è che sia cominciata. *Mister Aster* sottolinea il rischio della non risolvibilità di questi giochi, ma plaude comunque alla NF perché offre stimolanti spunti di costruzione che possono contribuire alla realizzazione di nuove chiavi e per la composizione di originali frasi risultanti, il tutto per una evoluzione qualitativa del rebus. *L'Incas* vede la NF come un mezzo efficiente - in un periodo in cui spesso si è parlato di crisi - per superare l'impasse di quel purismo che guarda troppo ad una statica ricerca di perfezione. *Robo* tiene conto del divertimento: se un gioco diverte ed è intelligente, allora ben venga, NF o no e consiglia di esplorare, sì, ma di non avventurarsi troppo sul difficile; infine ricorda il rebus di *Cocò* "Apriche e ventose isole" che è oramai il "manifesto" della NF, assieme a "Una radiosa cometa" di *Triton*, autore del primo vero esempio del genere. *Magopide* ritiene la NF una naturale espansione del rebus classico e afferma poi che un buon inventore di rebus va oltre: sorpassa valichi e frontiere se dentro di essi si presumeva costringere la forza innovativa; nessuna "grammatica" ha mai creato di per sé uno scrittore: un manuale può dare correttezza ma non fornisce l'inventiva; idea questa enunciata anche da *Ilion*. *Il Felsineo* non parlerebbe di NF perché non ritiene che ci sia un confine vero e proprio tra gioco classico e gioco

sperimentale e prevede una graduale assuefazione alle nuove chiavi come, ad esempio, il congiuntivo esortativo. *Hombre* vede la NF in continuo movimento e pensa che il confine di essa non è uguale per tutti gli autori. *Arsenio B.* trova utile la



NF perché stimola gli autori a rinnovarsi di continuo alla ricerca di costruzioni inedite. *Lionello* riflette sul pericolo di superare il nuovo confine al di là del quale non esiste più il rebus e segnala che non è agevole trovare il confine netto tra le due forme. *Bang* vede la NF alla stessa stregua di una ispirazione che viene dall'animo, però pensa ai solutori e afferma che non è sempre possibile immedesimarsi nelle intenzioni dell'autore. *Triton* sposa il problema affermando che la NF è solo un palliativo alla crisi del rebus classico e che in essa vi è assenza di

parametri e schemi di autoregolamentazione entro cui muoversi ed auspica un accordo tra i redattori delle riviste. Anche *Pipino il Breve* si sofferma sulle caratteristiche in prima lettura della NF e consiglia di muoversi in questo campo con giudizio. *Zio Igna* ricorda che NF è tutto ciò che va ricavato per ragionamento deduttivo a prescindere dai vari elementi figurativi e sottolinea l'indispensabile presenza della doppia lettura per poter capire e risolvere i rebus della NF. *Galdino da Varese* fa argutamente notare che alcuni rebus della NF diventerebbero "classici" con l'ausilio di alcuni accorgimenti come, ad esempio, una seconda vignetta, citando: "Finirà C col tediare gente RIA" di *Mc Abel*, che è classico perché nel secondo disegno si vede come va a finire: con una sola illustrazione ne sarebbe risultato un rebus della NF. *Quizzetto* esorta gli autori a rendere con precisione l'idea di un rebus sperimentale, altrimenti la novità va a discapito del gioco. *Bardo* vede la NF come un limite in continua evoluzione ed è d'accordo con *Briga* a definirlo "sperimentale".

Dal canto mio, infine, sostenevo che la NF è nata nel momento in cui nei rebus hanno fatto capolino le chiavi crittografiche e che ogni sorta di sperimentalismo non deve essere subordinata a esigenze di fruizione (in questo caso i solutori), altrimenti non ci sarebbe progresso in nessuna disciplina delle attività umane.

Questa carrellata è esaustiva per dare una definizione conclusiva e omogenea al fenomeno della NF? Perché oggi si vedono sempre meno esempi?

Mentre chiedo scusa se non ho bene interpretato qualche opinione, a chiusura di questo "check-up" riporto l'esempio più antico di NF trovato nelle mie letture.

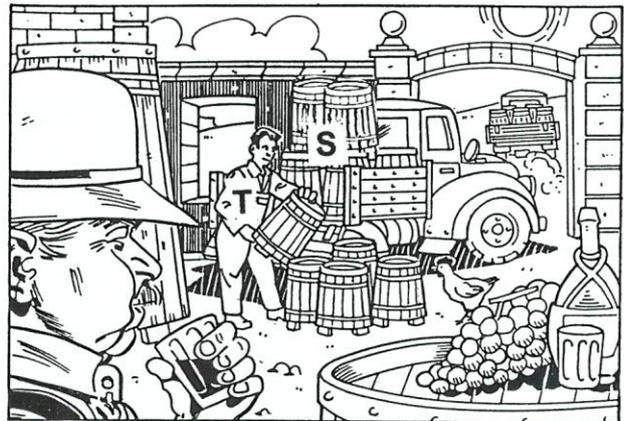
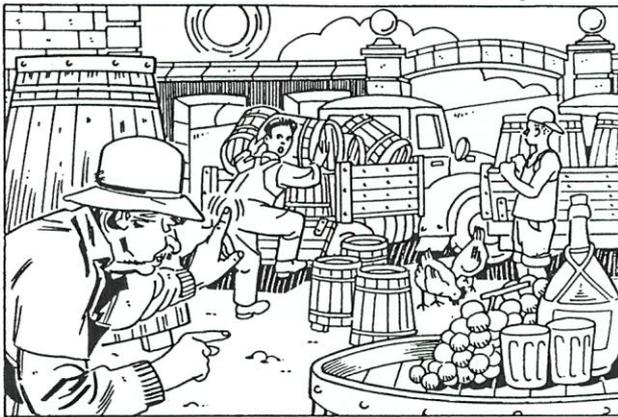
E' di *Cielo d'Alcamo*, apparve sulla "Corte di Salomone" nel maggio 1950 e si risolve così:

a C C ordina: "tura l'I" = accordi naturali.

E' il primo? Non so: io ho collocato un paletto e sarebbe interessante trovare dei precedenti.

Guido Iazzetta

37 - Stereorebus 1 4: 7 2 1 4? 2! = 10 11  
 di *Bat Man* dis. di E. Massa



38 - Rebus 1 6: 5 4! = 7 9  
 di *N'ba N'ga* dis. di L. Buffolente



39 - Rebus a cambio 6 1 6 = 6 7  
 di *Mavi* dis. di L. Buffolente



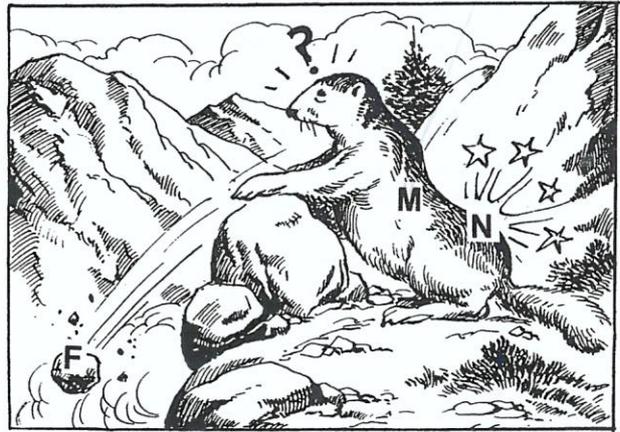
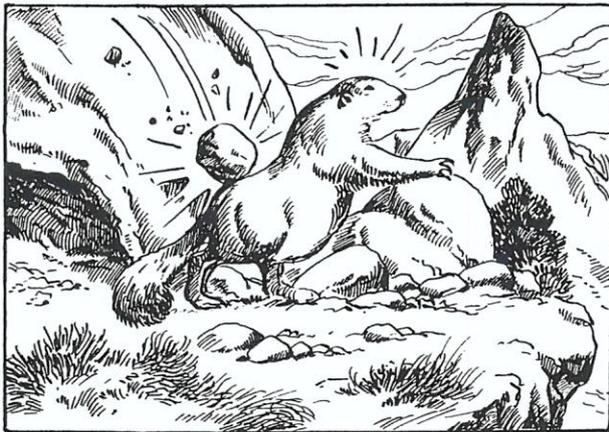
40 - Rebus 6 2 1 7 = 2 2 7 5!  
 di *Sin & Sio* dis. di F. Pagliarulo



41 - Rebus 3 4 3 2 9 = 7 1 4  
 di *Azimut* dis. di F. Pagliarulo



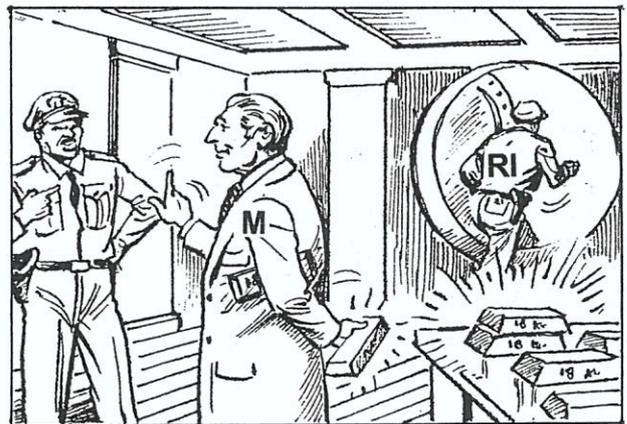
42 - Stereorebus 1 4, 1 1 8, 1 = 5 2 9  
di Mavi dis. di L. Buffolente



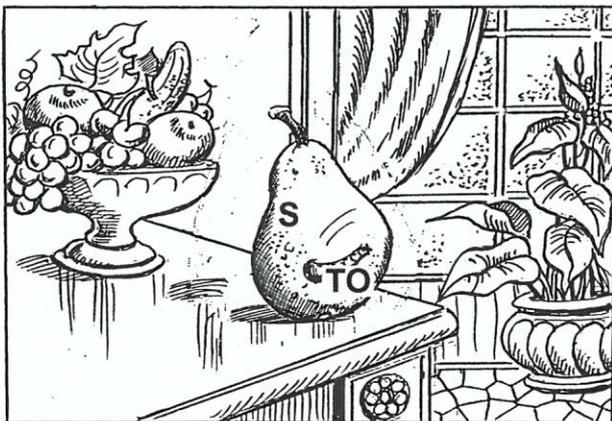
43 - Rebus 3 3: 3 4 1 1 1 = 6 10  
di Il Faro dis. di L. Buffolente



44 - Rebus  $1\ 1\ 1\ 8\ 2\ 6 = "7" 11\ 8$   
di Cocò dis. di L. Buffolente



45 - Rebus 1 4 2 1 4 2 = 5 9  
di Mavi dis. di L. Buffolente



46 - Rebus 1, 2 4 1' 3, 1 1: 5 "2" 2 = 7 6 2 7  
di L'Esule dis. di L. Buffolente



## Novita' editoriali

Nel 1997 sono stati pubblicati i primi due numeri di SMENS, rivista semestrale della "Nuova Xilografia" di G. Schialvino e G. Verna.

La rivista è stampata in sole 270 copie, su torchio a mano e con caratteri mobili, con la supervisione artistica di E. Tallone, dell'omonima stamperia.

Ogni numero è monotematico. Si è iniziato con "Bianco e nero", seguito da "Bene e male". Ciascuna diade è trattata da vari punti di vista, da quello dell'arte a quello della musica, dalla filosofia al mito, dalla religione al gioco.

I testi (per i numeri già usciti, di Gianfranco Ravasi, Elémire Zolla, Federico Zeri, Nico Orengo e Guido Ceronetti) sono corredati da numerose xilografie incise su legno, opera di artisti come G. Schialvino, J. M. Bertrand, R. Wolf e G. Verna. Inoltre in ogni numero compare una xilografia di un rebus inerente al tema proposto, rebus opera di Franco Bosio (*Orofilo*).

Infatti, i responsabili dell'opera ritengono che il rebus sia una forma d'arte, neanche tanto minore.

"Il Leonardo" si augura che questa nuova e interessante rivista - di sicuro rivolta ad una élite di appassionati e collezionisti di stampe - ottenga un meritevole successo.

Per averne notizie più dettagliate, contattare SMENS, c/o Gianfranco Schialvino, via Giotto 10, 10086 Rivarolo Canavese (TO), telefono 0124/424577.

## Nuovi collaboratori

Siamo lieti di accogliere tra i nostri collaboratori due nuovi promettenti autori: Nicoletta Potrich (*Nico*) di Lizzana di Rovereto (TN) e Claudio Battigelli (*Bat Man*) di Genova.

### Enrico Massa

Enrico Massa, autore del disegno del rebus di *Bat Man*, è nato a Genova nel 1967.

Frequentata la Scuola Chiavarese di Fumetto, entra poi in studio con Renzo Calegari, con il quale, unitamente ai disegnatori G. Talami e A. Cunco, fonda a Chiavari lo "Zardozstudio".

E' attualmente collaboratore, come scrittore e come realizzatore di storie a fumetti, del "Il Giornalino" delle Edizioni Paoline.

## 19° Convegno Rebus

Amalfi, 18/19 aprile 1998

ore 09.00 - sabato 18 aprile:

Assemblea ARI:

- 1) prolusione del Presidente;
- 2) relazione del Segretario;
- 3) varie.

Seduta tecnica:

- 1) linea di confine tra rebus e crittografia;
- 2) supervisione ARI sui rebus pubblicabili;
- 3) notizie dell'attività associativa su settimanali enigmistici;

ore 11.30 - sabato 18 aprile:

modulo solutori ARI (a coppie)

oooooooooooooooooooooooooooooooo

## Campionato italiano di Giochi di Parole

Nei giorni 6 e 8/12/97 si è svolto a Roma il *Campionato italiano 1997 di giochi di parole*, come ogni anno organizzato in modo impeccabile da Claudio Borgnino (*Cyborg*).

I 36 partecipanti hanno preso parte a 9 prove: Abaco-zuzzurellone, Anagrammi e dintorni, Verba Volant, Paroliamo, Paroliere, Rebus, Scrabble multiplo, Cruciverba e Vocabolando.

Si è laureato Campione Italiano 1997 Gino Lisi di Firenze; a seguire Luciano Bassetti e Daniela Dinale, ambedue di Roma. Gino Palumbo (*Gipal*) si è classificato al sesto posto.

La gara di Rebus - risoluzione di 10 giochi, autore *Cyborg* - è stata vinta da Diego Brognoli di Napoli.

L'ARI ha offerto in premio tre abbonamenti annuali al "Leonardo".

## Concorso "Wutki 1997"

Apprendiamo con piacere che Cesare Ciasullo (*L'Esule*) si è classificato primo - su oltre cento concorrenti - nel Concorso "Wutki 1997" della rivista "Linus" e a cura di Ennio Peres, e pertanto si può fregiare del titolo di *Grande Wutki 1997*. I concorrenti dovevano risolvere, in 8 tappe, problemi logico matematici, cruciverba e giochi di parole.

## Campionato di Scrabble

A dicembre si è svolta a Roma la finale nazionale di Scrabble con 60 partecipanti. Dopo 12 manches, si è laureato campione italiano Giuseppe Ricciardi di Roma, secondo Edgardo Bellini (*Edgar*) di Napoli.

## "Millerebus" in Fiera

Il 29/11/97 si è svolta, nelle sale suggestive del monastero di S.Lucia di Rieti), la "Prima Fiera Nazionale della Piccola Editoria".

La Xenia Editori, che presentava, tra le sue opere, anche "Millerebus", ha invitato gli autori del libro, *Giaco* (assente per motivi personali) *Lionello* e *Mc Abel*, che hanno presentato al pubblico "Millerebus".

## Romachegioca

Si è svolta a Roma, dal 23 al 26/10/97 la Mostra "Romachegioca".

Nell'ambito della manifestazione (comprendente hobbies, videogiochi multimediali, biliardo, giochi da tavolo e scacchi) uno spazio è stato offerto anche alla nostra Associazione.

Con la fattiva collaborazione di *Lionello*, *Tiberino*, *Mc Abel*, *Quizzetto*, *Gipal* e *Gipo*) è stata allestita una mostra di rebus e di pubblicazioni sul rebus ed è stata organizzata una gara per solutori.

Tutti i giochi erano stati tratti da vecchie annate della "Enimmistica Moderna", meno uno, inedito, che è riproposto in questo numero, per non far perdere all'autore la possibilità di partecipazione al Campionato Autori annuale.

Alla gara, con una trentina di concorrenti, ha arriso un lusinghiero successo. Sei i solutori totali, con la seguente classifica (considerando i tempi di riconsegna del modulo):

- 1) Daniela Pane: *medaglia d'oro*;
- 2) Ennio Peres (*Mister Aster*): *targa*;
- 3) Marilena Granata: *targa*;
- 4) Claudio Borgnino (*Cyborg*): *targa*;
- 5) Maurizio Pintus: *targa*;
- 6) Laura Cerquetta: *targa*.

## B.E.I. - "Giuseppe Panini"

La B.E.I., con la collaborazione di Achille Zanaboni (*Achille*), che mette a disposizione il proprio archivio informatico, sta valutando la possibilità di pubblicare un aggiornamento dell'opera di *Medameo* "Frase da crittografie" per il periodo 1991/97. La realizzazione dell'opera (disponibile ad Amalfi, presumibile costo lire 25.000) è legata al numero delle prenotazioni, da fare fin d'ora a: Giuseppe Riva, v.le Taormina 17/C, 41049 Sassuolo (MO).

**Concorso Briga**

**Concorso Snoopy**

- 1974 - Ames
- 1975 - Tenaviv
- 1976 - Triton
- 1977 - Triton
- 1978 - Sin & Sio
- 1979 - Snoopy
- 1980 - Spirto Gentil
- 1981 - Atlante
- 1982 - Il Felsineo
- 1983 - Atlante
- 1984 - Triton
- 1985 - Leone da Cagli
- 1986 - Snoopy/Cocola
- 1987 - Piervi
- 1988 - Quizzetto
- 1989 - Mc Abel
- 1990 - Giaco
- 1991 - Sabina
- 1992 - Hombre
- 1993 - Quizzetto
- 1994 - Il Faro
- 1995 - non assegnato  
(2° Bang)
- 1996 - non assegnato  
(2° Falstaff)
- 1997 - Triton

- 1985 - Lionello
- 1986 - Il Felsineo
- 1987 - Atlante, Il Faro, Zio Igna  
e Quizzetto
- 1988 - Il Felsineo
- 1989 - Zio Igna
- 1990 - non assegnato
- 1991 - Quizzetto
- 1992 - Gatsby
- 1993 - Quizzetto
- 1994 - Marchal
- 1994 - sfida del decennale:  
Quizzetto
- 1995 - Zio Igna
- 1996 - Cyborg, Orofilo

**Play Off**

- 1991/92 - Quizzetto
- 1993/94 - Galdino da Varese
- 1994/95 - Atlante
- 1995/96 - Pipino il Breve
- 1996/97 - Quizzetto

**Trofeo ARI**

- 1985 - Briga
- 1986 - La Brighella
- 1987 - Carraturo
- 1988 - Giaco
- 1989 - Snoopy
- 1990 - Vivinet
- 1991 - Lionello
- 1992 - Medameo
- 1993 - Orofilo
- 1994 - Triton
- 1995 - non assegnato
- 1996 - Mc Abel
- 1997 - Papul

**Campionato Autori  
"Il Leonardo"**

- 1989/90 - Bang
- 1991 - Snoopy
- 1992 - Marchal
- 1993 - Procuste
- 1994 - Il Faro
- 1995 - non assegnato
- 1996/97 - Marchal

\*\*\*\*\*

*Aspettiamo  
ad Amalfi  
tutti gli amici  
rebussisti*

\*\*\*\*\*

- Rebus di copertina* : BA si dice mento = Basi di cemento  
 1 F unge R ed àpresi DE = Fungere da preside  
 2 G aramaico: NC I' usa = Gara mai conclusa  
 3 per C orso à C CI dentato = Percorso accidentato  
 4 allegro nonno M in A; rima LI = All'egro non nominar i mali  
 5 ava NZ à R e M odi che P re tese = Avanzare modiche pretese  
 6 C - aprì E - spia tori = Capri espatori  
 7 l' E ad erre ligio? Sì = Leader religiosi  
 8 F O, così fan ala, bardati = Focosi fan alabardati  
 9 I (Dio mio!) S curi! = Idiomi oscuri  
 10 corregge R E rotte = Correggere rotte  
 11 P archi con viti = Parchi conviti  
 12 B Ararat: resse TTE = Barar a tressette  
*Rebus di pag. 6*: EN è Briga = Agir bene  
 13 legge R O, ma lesse R E? = Leggero malessere  
 14 in TE, R vi sta: dimora vi à = Intervista di Moravia  
 15 AM abile con cubi N A! = Amabile concubina  
 16 con sé RV à dimora = Conserva di mora  
 17 S che magia coll' A: UD abile! = Schema già collaudabile  
 18 BRE v' è per C: or sosterrà TO = Breve percorso sterrato  
 19 AV ventata RI sposta = Avventata risposta  
 20 partiranno da TE A? Ma no! = Parti rannodate a mano  
 21 capi TA? No! DI frega TA!! = Capitano di fregata  
 22 dov' è R, la scia reca SA = Dover lasciare casa  
 23 DE bella rese TTE = Debellare sette  
 24 legge e ...va? Sì, va! = Legge evasiva  
 25 SOL dato conferma: DI leva... = Soldato con ferma di leva  
 26 spetta COL a R e O? Per A no! = Spettacolare opera "no"  
 27 PI gravità d' AS ignora! = Pigra vita da signora  
 28 per IC O (l' O "sic") alimenta l' I = Pericolosi cali mentali  
 29 F ordinò RD in E?! = "Ford" in ordine  
 30 ... e su L tardi fan RU morosi! = Esultar di fan rumorosi  
 31 V e C chi conta in ER? Conta M, i nati = Vecchi container contaminati  
 32 à S prode, serto = Aspro deserto  
 33 intimori S T oranti ? No! = Intimo ristorante  
 34 S cena (ride); T taglia TI = Scenari dettagliati  
 35 far sé sa la Ci = Farse salaci  
 36 dà M a S posata = Dama sposata

\* \* \*

**SOLUTORI TOTALI :**

Aurilio Nicola - Becucci Gianfranco - Magini Fabio - Ghironzi Evelino - Cerasi Raffaello - Bruzzone Sergio - Rovella Fabio - Palumbo Gino - Quadrella Nerina - Ricci Renzo - Micheli Giovanni - Bruno Sebastiano - Matulli Livio - Malerba Gianni Barisone Franco - Pontrelli Giuseppe - Vittone Maria - Sansone Claudia - Rinaldi Roberto - Baù Giuseppe - Brognoli Diego - Romano Ermanno - Bonomi Edda - Borgnino Claudio - Oss Armida - Rinaldi Roberto - Baracchi Andrea.

**SOLUTORI PARZIALI :**

Melis Franco - Dessy Gentile - Maestrini Paolo - Di Fuccia Angelo - Quintini Rita - Rinaldi Andrea - Bosia Marik - Certano Pier Vittorio - Vittone Torello Piera - Bertaccini Anna Rita - Carpani Vincenzo - Fausti Franco.



Inviare le soluzioni entro la fine del mese successivo a quello di pubblicazione a:  
 Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

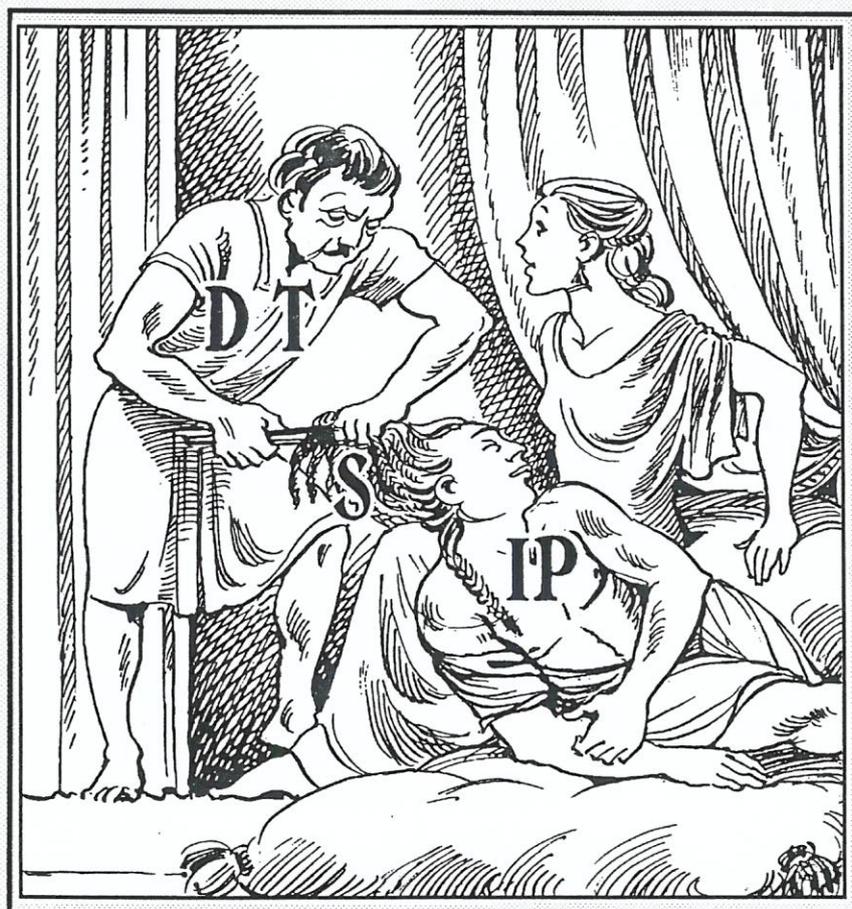


# il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Concorso Rebus "La Brighella" 1997  
medaglia d'argento

Rebus 1 1 1 6 1: 1 1 2 6 = 8 5 7 di *Pipino il Breve*



Sansone e Dalila

## il LEONARDO

### Rivista di rebus a cura dell'ARI

anno X - n. 2 - Aprile 1998

Redazione: Massimo Cabelassi - Gianni Corvi - Franco Diotallevi - Marco Giuliani - Francesco Rosa - Nello Tucciarelli.

#### Collaboratori

Adelchi (Antonio De Marchi)  
Agomer (Agostino Mercuri)  
Arsenio B. (Franco Barisone)  
Atlante (Massimo Malaguti)  
Bang (Angelo Balestrieri)  
Bigi Lucio  
Brunos (Sebastiano Bruno)  
Carpani Vincenzo  
Cleos (Giovanni Caso)  
Cocò (Margherita Barile)  
Fama (Fabio Magini)  
Fra Diavolo (Carmelo Filocamo)  
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)  
Giacco (Gianni Corvi)  
Gipal (Gino Palumbo)  
Goretto Giovanni  
Guido (Guido Iazzetta)  
Il Faro (Fabio Rovella)  
Ilion (Nicola Aurilio)  
L' Amica Rara (Carla Maria Morisi)  
L' Angelo (Angelo Laugelli)  
L' esule (Cesare Ciasullo)  
Lionello (Nello Tucciarelli)  
Mc Abel (Massimo Cabelassi)  
Marchal (Alfonso Marchioni)  
Marmus (Mario Musetti)  
Mavi (Marina Vittone)  
Monti Omar  
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)  
Nico (Nicoletta Potrich)  
Orofilo (Franco Bosio)  
Oris (Siro Stramaccia)  
Papul (Donato Continolo)  
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)  
Quizzetto (Francesco Rosa)  
Snoopy (Enrico Parodi)  
Tiberino (Franco Diotallevi)  
Triton (Marco Giuliani)  
Walva (Walter Vagnozzi)  
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)  
Zoilo (Giovanni Micheli)

#### Disegnatori:

Lina Buffolente, Franco Pagliarulo,  
Siro Stramaccia, Paola Gallo Palma.

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI  
con "il Leonardo" £. 75.000

"il Leonardo" per i non soci £. 45.000

(Supplemento per espresso £. 17.000)

c.c.p. 19806009 a Diotallevi Franco  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

CORRISPONDENZA: Tucciarelli Nello, Via A.  
Baccarini, 32/A, 00179 Roma - Diotallevi  
Franco, Via delle Cave, 38 - 00181 Roma

#### Stampa in proprio.

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

Pubblicazione avente il patrocinio  
del Ministero dei Beni Culturali.

## CONCORSO REBUS ZANZIBAR

L'ARI, per il 1999, a dieci anni dalla scomparsa di Piero Bartezzaghi, bandisce, insieme alla famiglia di Zanzibar, un Concorso Rebus.

Le modalità sono le seguenti: Tema libero; invio di due rebus al massimo (classici, a d. e r., stereo), senza l'obbligo del supporto figurativo.

Termine di invio: 31-12-1998 (farà fede il timbro postale). Gli elaborati, firmati con nome e cognome, dovranno pervenire a Nello Tucciarelli (Via Alfredo Baccarini 32/A, 00179 Roma) che, successivamente, li invierà (anonimi) ai giudici del concorso: Giancarlo Brighenti, Alessandro Bartezzaghi, Stefano Bartezzaghi.

Premi: al 1°, al 2° e al 3° classificato altrettante medaglie d'oro;

al 4°, al 5° e al 6° classificato altrettante medaglie d'argento.

L'autore della migliore coppia di rebus riceverà un riconoscimento dalla famiglia Bartezzaghi.

La premiazione si avrà al Convegno Rebus ARI di Verona del 1999.

## CONCORSO REBUS IN LIBERTA'

Donato Continolo (Papul) bandisce un Concorso su una qualsiasi espressione di linguaggio visivo avente le caratteristiche di un rebus.

Sono ammessi giochi con: a) letture orizzontali (da sinistra verso destra e viceversa; b) letture verticali (dall'alto verso il basso e viceversa); c) ogni nuova forma di composizione (se accompagnati da disegni, essi possono essere benissimo manipolati a piacimento).

Premi: un *ventino* d'argento del ventennio per i cinque migliori rebus.

Invio dei giochi entro il 15/6/98 a: Dott. Donato Continolo, V. Roncaccio 2  
21027 Ispra (VA) - tel. 0332/780736. Giudici: *Giacco, Galdino da V., Papul.*

## CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1998/99

Premesso che il Convegno ARI è diventato un punto fermo nella vita degli appassionati e cultori del rebus, "Il Leonardo" bandisce un Campionato Autori di Rebus, aperto a tutti gli abbonati al "Leonardo":

- la durata del Campionato va da un Convegno Rebus ARI all' altro;

- prevede l'invio di soli rebus classici, stereo, a d. e r., con o senza supporto figurativo;

- libero è il numero dei rebus da inviare; partecipano al Concorso solo quelli pubblicati nel suddetto periodo di tempo;

- giudici, per il 1998/99: *Giacco e Quizzetto.*

Premi: 1° - partecipazione gratuita al prossimo Convegno ARI

2° - premio del valore di £. 120.000

3° - premio del valore di £. 60.000

Inoltre, ai tre classificati, sarà consegnata una medaglia d'argento.

## CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1998

A partire dal 1998 è bandito il Campionato Solutori "Il Leonardo", a partecipazione singola. Poiché riteniamo che nel risolvere i rebus possa avvenire una minore selezione rispetto alle crittografie e ai poetici, tale da portare in finale più di un concorrente a pari merito, alcuni giochi (di composizione redazionale), oltre a essere più complessi del solito, avranno il solo diagramma di seconda lettura.

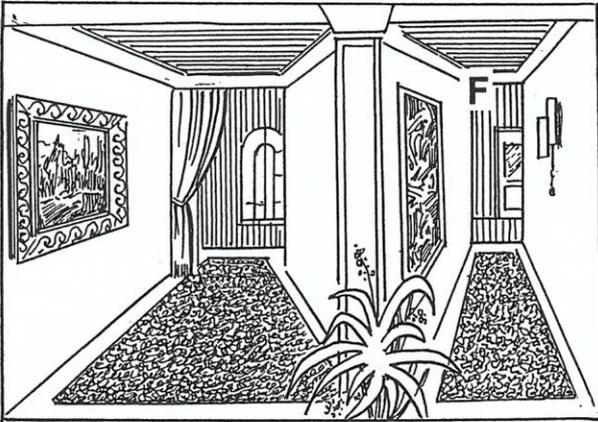
Qualora, al termine del campionato, più concorrenti risultassero ancora alla pari, ci sarà uno spareggio-lampo durante il Convegno Rebus.

Al primo classificato andrà in premio una medaglia d'oro; al secondo e al terzo classificato una targa.

Inoltre, ad un solutore parziale estratto a sorte andrà una targa.

cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

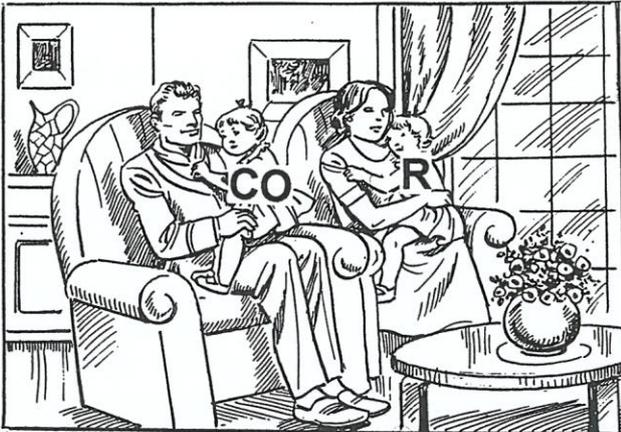
1 - Rebus 1 1'7? 2! = 4 7  
di Snoopy e di Mavi



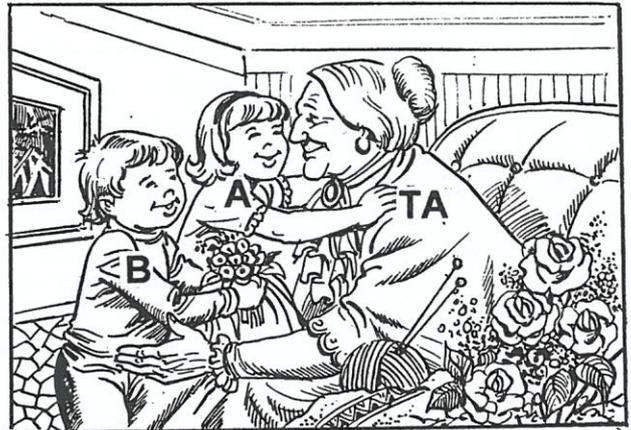
2 - Rebus 2 4 1 2: 3 2 2 2 = 7 1 1  
di L' esule



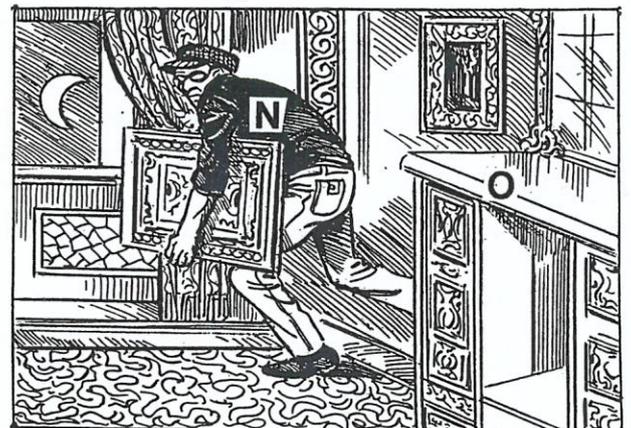
3 - Stereorebus 2 1 5 5 1 = 5 "9"  
di Snoopy



4 - Rebus 1 1 - 3 4! - 1'3 2 5 = 7 8 1 4  
di Brunos



5 - Rebus 5 1 6 2 1 = 1 1 1 3  
di Fra Diavolo



## Il rebus in ludoteca

Il 20/02/1998, presso il Centro Culturale "Lib Lab Ludicamente" di Roma, ha avuto luogo una serata dedicata al rebus. Sono state bandite, a cura di Tiberino, due mini-gare di risoluzione (una per principianti, l'altra per esperti) comprendenti ciascuna 4 rebus; inoltre, è stato dato da risolvere, come spareggio, un altro rebus, alquanto difficile.

Per i principianti, si sono classificati nell'ordine: Roberto Ipsevich, Caterina Pintus, Diana Pintus, Stefano Luperto, Jamil Zabarah; per gli esperti: Marilena Granata, Daniela Pane, Laura Cerquetta, Maurizio Pintus, Giuseppe Pontrelli.

Con l'occasione si è avuta la premiazione della gara bandita dall'ARI nel 1997 per *Romachegioca*.

La serata ha avuto un lusinghiero successo ed ha contribuito a far meglio conoscere il rebus fuori dalla solita e limitata cerchia.

Tutti i rebus delle gare compaiono in un "allegato" al presente numero del "Leonardo".

Franco Diotallevi

## A caccia di record

Quando noi della redazione ricevemmo il rebus di *Pipino il Breve* (vedere a pag.6) ci ricordammo immediatamente del breve articolo sul n.2/1991 del "Leonardo", in cui era detto che, in quel tempo, si sapeva che (oltre al rebus "*Facciamo strada ma conserviamo retti principi*", autori *Quizzetto/Zio Igna*, detenente ancor oggi il record del rebus "muto" con chiave unica e omogenea di ben 40 lettere) per i rebus "muti" con chiavi eterogenee, i due giochi più lunghi (con 40 lettere) erano, alla pari, "*La valente soprano ci canterà note arie tipiche*" di *Zanzibar* (S.E., n.1383 del 1978) e "*Corteo di manifestanti per i diritti dei popoli*" di *Fama* (Mondo Enigmistico, n.5 del 1984).

Ora, con questo rebus di *Pipino il Breve*, siamo arrivati a ben 65 lettere.

A quando un nuovo record?

Franco Diotallevi

## Troppo "gia' fatto"

Essendo gestore di una rivendita di giornali, l'ARI pensò bene a suo tempo di affidarmi l'incarico di ricercare e, successivamente, registrare tutti gli schemi dei rebus che è possibile rintracciare sugli innumerevoli settimanali e periodici, ad esclusione delle pubblicazioni di *enigmistica classica* e della "Settimana Enigmistica".

L'impegno (in verità alquanto gravoso ma assolto volentieri) mi fa però constatare che moltissimi lavori non risultano essere inediti.

E' facile ipotizzare che gli autori dei rebus e le agenzie che vendono materiale enigmistico alle riviste non settoriali, operino senza consultare i vari repertori pubblicati dall'ARI.

Credo che questo modo di fare sia privo di ogni etica e sia ispirato solamente dal pressapochismo e da una logica di mercato mirante al solo profitto.

Se ciò può essere un comportamento *naturale* per certi *pirati* del settore, stupisce che si verifichi anche sulle pagine di settimanali popolari di sicuro prestigio e importanza, che ora omettiamo di citare, anche per non urtare l'eventuale suscettibilità di qualcuno.

Per il decoro di queste riviste e per il rispetto verso i lettori, penso che sarebbe opportuno evitare questo andazzo: basterebbe usare i repertori, informatici o cartacei. E' così difficile?

Nicola Aurilio

## Sui meccanismi crittografici

Bel rebus il gioco di copertina sul "Leonardo" 4/97 "Basi di cemento", su supporto leonardesco!

Questo, per due motivi. Il primo, è la purezza sul piano formale; la classicità, a mio modo di vedere, si raggiunge evitando gli arzigogoli; il secondo, è l'introduzione (in chiave di lettura) di un meccanismo *crittografico*, con la locuzione "*si dice*".

Questa - e non è la prima volta che me lo dico - mi sembra una via percorribile e feconda. Oserei dire che *Briga* contribuisce, in maniera forse definitiva, all'omologazione di questa tecnica (già, ma sporadicamente, posta in essere), dimostrando come anche attraverso di essa si possano ottenere in modo semplice e senza forzature, risultati di alta qualità.

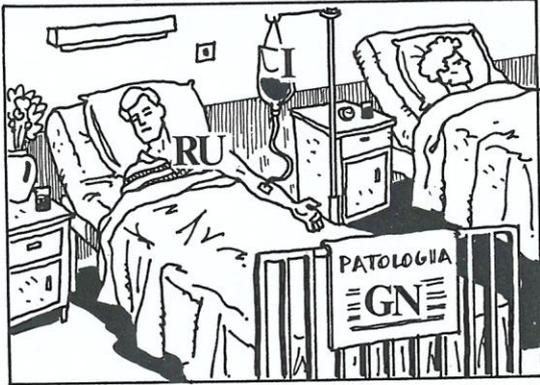
Da ultimo (e ancora una volta questo è un criterio del tutto personale) non è estranea al mio tutto particolare godimento, la natura del supporto figurativo, essendo la bellezza una categoria universalmente spendibile e quanto mai auspicabile in copertina. Tornando però al linguaggio "crittografico" nel rebus, tendo a vederci un *work in progress*: perchè non sperimentare, sempre e comunque?

Anche se alcune strade potrebbero rivelarsi vicoli ciechi, nuovi percorsi potrebbero aprirsi...

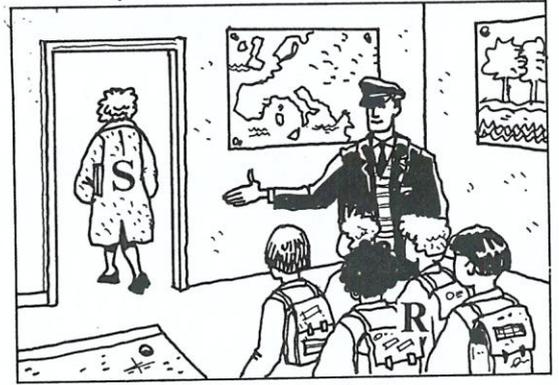
Marina Vittone

sei giochi disegnati da Francesco Pagliarulo

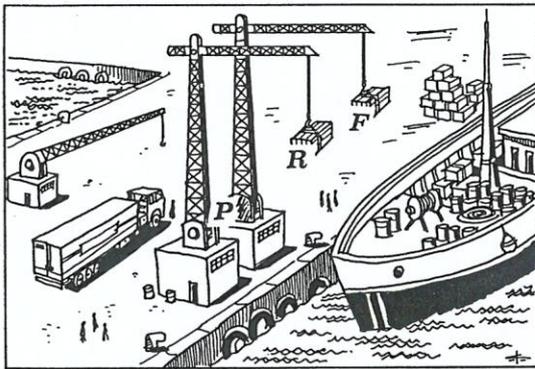
6 - Rebus 27 1'1 5:21 = 4528  
di L'Angelo



7 - Rebus 16, 15? 5! = 99  
di Gipo



8 - Rebus 3361, 1116 = 7510  
di Pipino il Breve



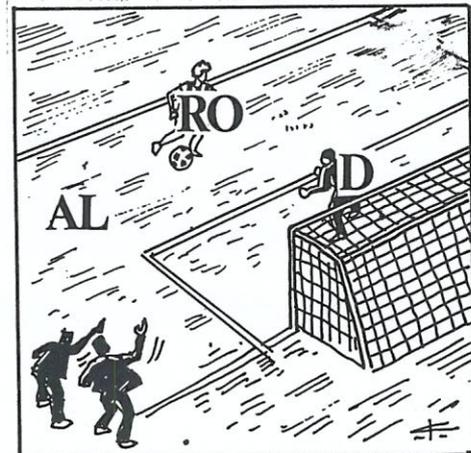
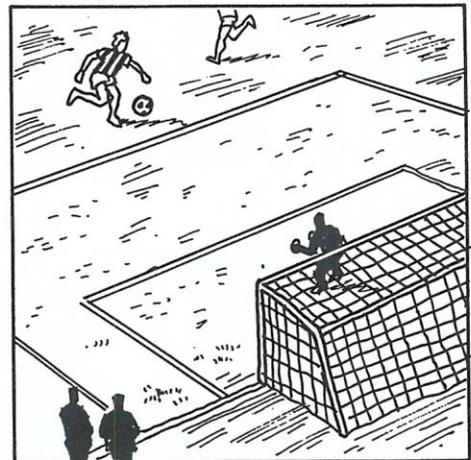
9 - Anagramma 34676  
di Arsenio B.



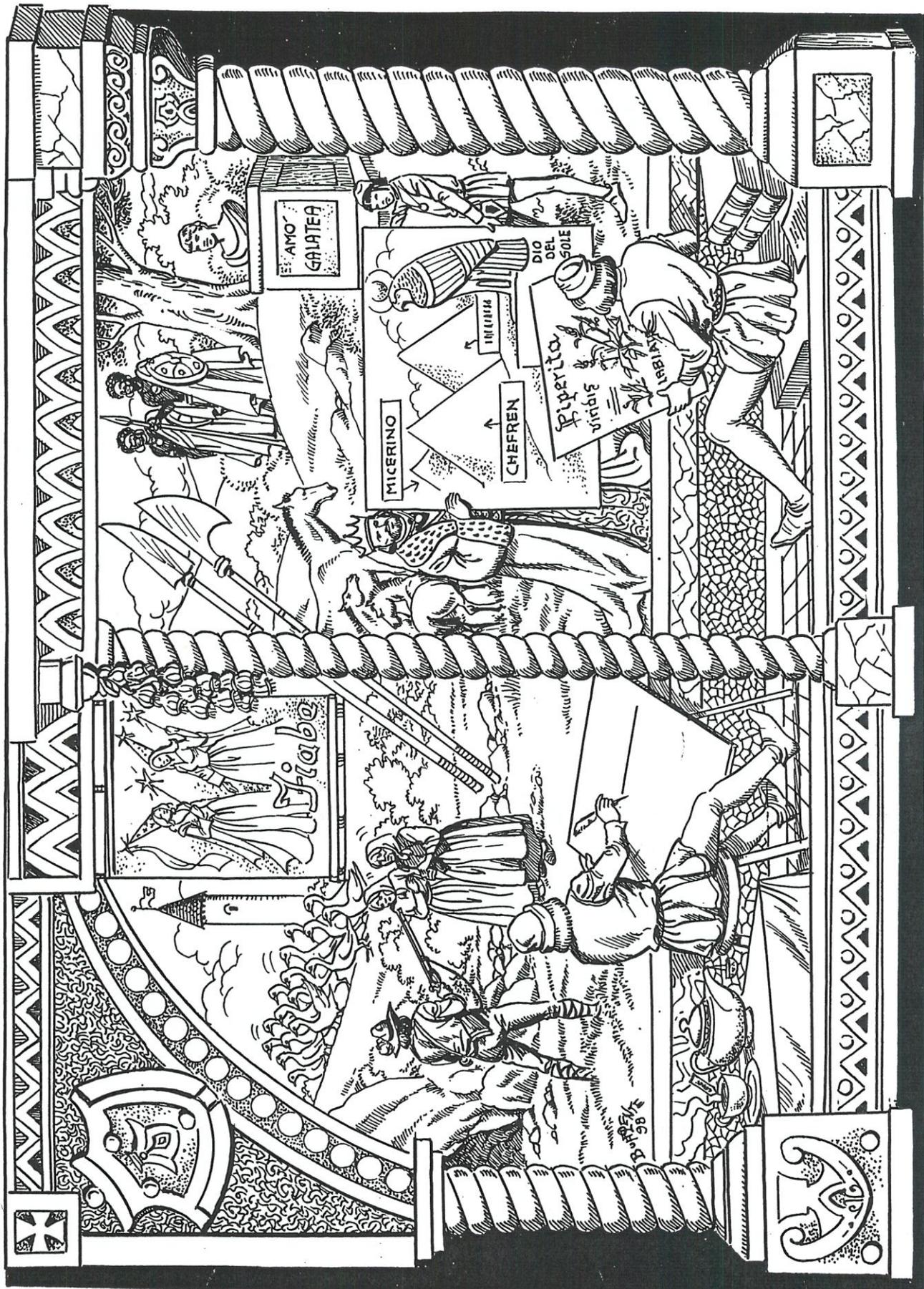
10 - Stereorebus 3152113 = 91'6  
di Nico



11 - Stereorebus 224124:123! = 777  
di N'ba N'ga



12 - Rebus 6 4; 4; 5; 4; 4; 3; 4; 5; 4; 2; 6; 2; 2; 5; 5 = 2 2 3 3 4 5 2 7, 3 3 1 6 4 3 7 10 di Pipino il Breve - dis. di L. Buffolente  
 (L'andamento del rebus è su tre piani orizzontali)



# Concorso Snoopy 1997

13 - Rebus 1 4 1 6 1' 2? 1, 2! = 5 7 2 4  
di Agomer



2° classificato

14 - Rebus 1 1 1 4? 4 4! = 9 6  
di L'esule



1° classificato

15 - Rebus 7 1: 6 1 1! = 7 9  
di Gipal



1° classificato

16 - Rebus 8 5 2 2 = 6 11  
di Tiberino



17 - Rebus 2 1 1 8 2? = 6 8  
di Zio Igna



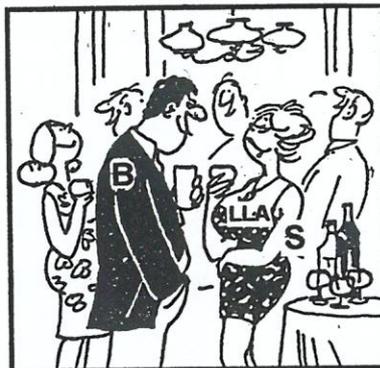
3° classificato

18 - Rebus 1 1 1 "6" 3 6 = 9 9  
di Mc Abel



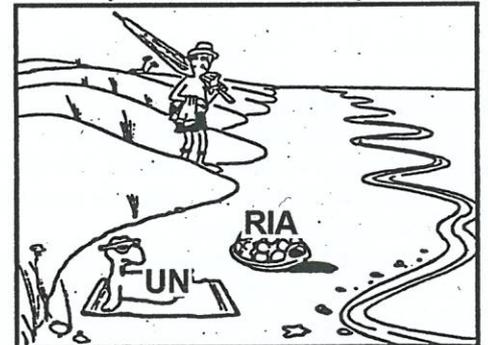
1° classificato

19 - Rebus 1 1 8 3 2 1 5 = 8 5 8  
di Galdino da Varese



1° classificato

20 - Rebus 2 3 (3'1) 4, 6 3 = 2 5 4 2 9  
di Pipino il Breve

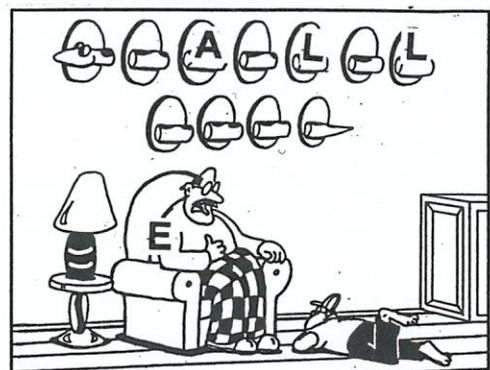


21 - Rebus 2 5 5 1 4?! = 7 10  
di Quizzetto



1° classificato

22 - Rebus 1 6: 2 8 1 1 1 6 = 5 2 10 4 5  
di Giovanni Goretti



1° classificato

# L'esule vince il PLAY OFF 1997 / 1998

## Quarta manche

I punteggi dati dai giudici *Mc Abel* e *Orofilo* sono:

- 1) *Ilion* 25 - *L'esule* 29
- 2) *Triton* 30 - *Zio Igna* 21
- 3) *Atlante* 31 - *Pipino il Breve* 25
- 4) *Arsenio B.* 24 (23) - *Galdino da Varese* 24 (17) (\*)

(\*) I punteggi in parentesi riguardano i secondi giochi.

Diamo un breve commento dei giudici, a cura di *Mc Abel*:

*Il compito dei giudici è stato improbo, almeno quanto quello dei concorrenti, che si sono dovuti cimentare sulle "strisce" di Jacovitti proposte dal perfido Quizzetto.*

*La qualità dei lavori, date le premesse, non è stata eccelsa, con l'eccezione di qualche trovata brillante che dalla giuria è stata apprezzata e premiata adeguatamente, anche se, nel complesso, si è cercato di privilegiare i giochi "puliti", quelli, cioè, tecnicamente precisi.*

*Tuttavia, proprio la singolarità del supporto figurativo (tutte vignette stereo), con la conseguente difficoltà di darne un'interpretazione rebussistica tecnicamente impeccabile, ha convinto i giudici, in qualche caso, ad interpretare in modo non fiscale le regole della disciplina.*

*Malgrado questa certa elasticità che i giudici si sono voluti concedere (ognuno per suo conto e senza accordi preventivi), è confortante che ben tre dei quattro giochi che hanno passato il turno siano stati considerati i migliori da entrambi i giudici, mentre solo per la quarta coppia di concorrenti si è dovuto far ricorso a un breve scambio di opinioni.*

La finale, pertanto, vede affrontarsi:

## Arsenio B. - Atlante - L'esule - Triton

I due temi proposti sono:

- 1) - sei opere pittoriche di Dosso Dossi, A. Gentileschi, Greuze, Girodet-Trioson, G. Moreau, Murillo.
- 2) - tre strisce di Mordillo e 5 vignette umoristiche tratte dalla "Settimana Enigmistica".

Per ognuno dei temi possono essere creati un massimo di due rebus: classici, a domanda e risposta, stereoscopici (questi ultimi soltanto sulle vignette umoristiche di Mordillo). Una eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco. Le immagini non possono essere manipolate né rovesciate specularmente.

Per ogni concorrente verranno sommati i punteggi relativi ai migliori giochi (uno per ciascun tema) e gli eventuali secondi rebus saranno presi in esame in caso di ex-aequo; nell'ipotesi di ulteriore parità, si procederà al sorteggio.

I giudici riceveranno *anonimi* tutti i rebus.

I giudici sono in numero di nove e precisamente: *Azimut, Gipal, Gipo, Kon-Tiki, Lionello, Mc Abel, Mister Aster, Sabina, Tiberino.*

Partecipiamo numerosi  
al Play off 1998 - 99 !

La classifica della FINALE è la seguente:

1° - L'ESULE	98	(48 + 50)
2° - TRITON	95	(43,5 + 51,5) - 93 (43 + 50)
3° - ATLANTE	95	(50,5 + 44,5) - 92 (49,5 + 42,5)
4° - ARSENIO B	87,5	(41,5 + 46)

Dei punteggi riportati tra parentesi, il primo numero si riferisce al rebus su opera pittorica e il secondo al rebus su vignetta.

Per *Triton* e *Atlante* si è dovuto ricorrere ai secondi giochi che, indicati con il segno (+), si trovano a pag. 17 e 18.

I giudici hanno espresso i loro voti da 0 a 10, compresi i mezzi punti. Per ogni gioco, sono stati eliminati il voto più alto e il voto più basso; se anche fossero stati considerati tutti i voti, la classifica sarebbe stata la stessa.

Ecco inoltre i giudizi dei nove giudici:

**Azimut:** *non ho constatato la presenza, tra i rebus della finale, del gioco "eccezionale", del "capolavoro". Diverse chiavi interne già svolte (anche se oramai non possono più essere considerate pecche gravi) inficiano comunque la bontà e la perfezione di un gioco. Anche alcune frasi gnomiche risultano manifestamente forzate, pur nell'evidente sforzo di ricerca del nuovo, il che però non può non condizionarne negativamente il giudizio globale.*

**Gipal:** *dall'analisi dei 16 rebus finalisti, si osserva che, in linea generale, nei rebus su supporto assegnato gli autori sono inclini a notevoli forzature nella prima lettura, pur di ottenere una frase accettabile. Non si rilevano infatti frasi gratuite o brutte, anche se certo alcune sono meno scorrevoli di altre. Per quanto riguarda la prima lettura, va detto che spesso gli autori non rispettano effettivamente l'illustrazione data, nel senso che alcune chiavi non giustificano la situazione raffigurata, ma si potrebbero trovare in altri contesti. In complesso, alcuni tra questi rebus sono abbastanza azzeccati, ma il livello medio non pare esaltante, in considerazione del fatto che si tratta di una finale.*

**Gipo:** *il livello non è altissimo, non ci sono rebus di eccellenza.*

**Kon-Tiki:** *livello medio, con punte buone.*

**Lionello:** *livello medio; in alcuni casi, rebus con chiavi al di fuori dei canoni.*

**Mc Abel:** *le belle immagini e le vignette mute che sono state proposte hanno ispirato non poco i finalisti di questo Play Off che hanno partorito lavori non irrilevanti, agevolati dalla quantità di elementi "rebussabili" presenti, specialmente nei dipinti.*

*A volte però sarebbe stata auspicabile da parte degli autori, una maggiore attenzione al rischio dell'arbitrario. Certe chiavi, che possono apparire ricche e smaglianti, si sgretolano di fronte alla considerazione che il rebus deve essere sempre immaginato come destinato alla soluzione.*

**Mr. Aster:** *livello mediamente mediocre, con delle punte buone e delle punte basse.*

**Sabina:** *livello medio - buono.*

**Tiberino:** *una finale che non si è espressa al massimo. Alcune chiavi non hanno convinto del tutto e alcune frasi risolutive sono risultate "bruttine". Forse la stanchezza avrà preso i concorrenti, arrivati al traguardo con un poco di affanno.*

A conclusione del concorso, ringrazio di cuore tutti i partecipanti (44: un record) e i giudici. Anche se è mancato il "capolavoro", il livello è stato complessivamente buono e non sono mai mancati l'interesse e l'applicazione nel creare rebus su supporti a volte impegnativi.

Complimenti vivissimi a *L'esule* per la prestigiosa vittoria e a *Triton, Atlante* e *Arsenio B.* per avergliela duramente contrastata.

Auguro infine a *L'esule* buon lavoro per l'organizzazione del 7° PLAY OFF !

Francesco Rosa

PLAY OFF 1997/98

(quarta manche)



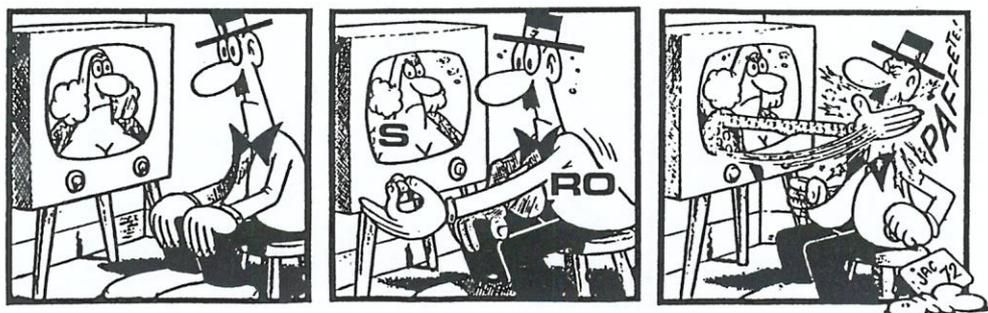
23 - Stereorebus  
5 1 1 2 "4": 26 = 7 8 3 3  
di L'esule

24 - Stereorebus  
2 2 2 5 "1" 6 2? = 8 12  
di Triton



25 - Stereorebus 1, 7, 1 4! = 8 5  
di Atlante

26 - Stereorebus  
3 1 1 6 2 2 4 2! = 7 2 4 8  
di Galdino da Varese



27 - Stereorebus  
1 7: 2 2 2 1 6! = 8 1' 3 9  
di Arsenio B.

PLAY OFF 1997/98  
(quarta manche)

28 - Stereorebus

6 "1?" ... 5 2 1 "1", "1" 6! = 3 1 6 4 9  
di Ilion

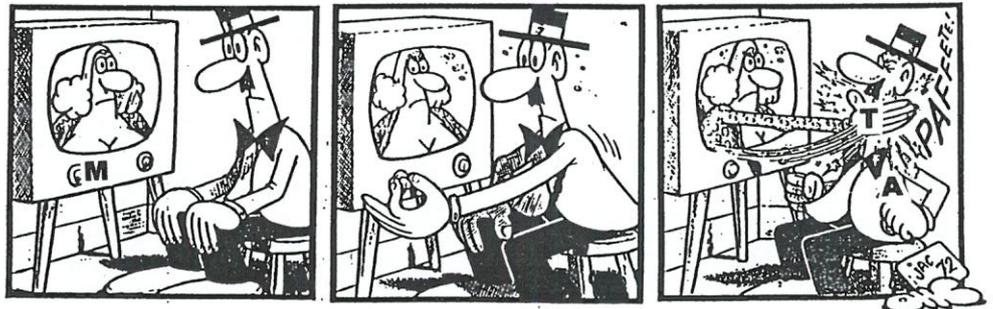


29 - Stereorebus

1 1 5; 1 1 1 1? 4'1! 5 4 1? = 3 4 9, 5 5!  
di Zio Igna

30 - Stereorebus

2 5 1 6 1 1 = 4 1 2  
di Pipino il Breve

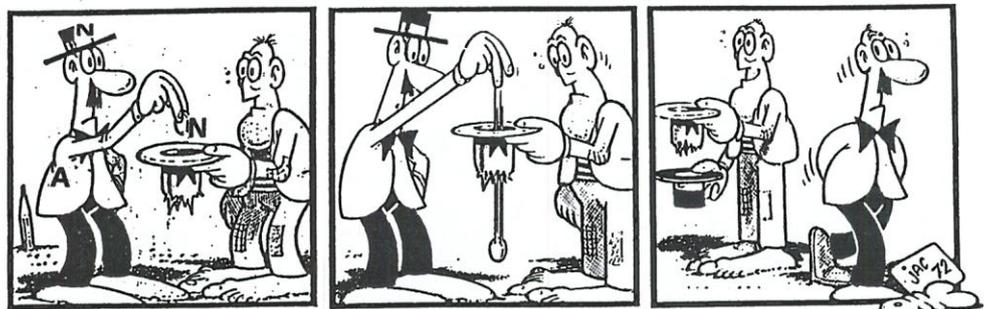


31 - Stereorebus (\*)

2 2 2 1 3 1 1 5: 1'5! = 7 7 9  
di Arsenio B.

32 - Stereorebus (\*)

1 1 4; 2 1, 5 = 5 2 7  
di Galdino da Varese



# Il rebus visto dagli "altri"

Non accade spesso che una riunione di linguisti esamini, tra l'altro, il rebus.

E' quello che è accaduto al convegno dell'Associazione Italiana Studi Semiotici, tenutosi a Gradara dal 12 al 14/9/1996, dai cui atti abbiamo potuto ora leggere ("Il gioco: segni e strategie" - a cura di Alessandro Perissinotto, Editore Paravia, 1997) due interventi sulla nostra materia: uno di Isabella Chiari e uno di U. Eco.

La prima disamina ("La grammatica del rebus: l'immagine e la parola") è la più interessante, in quanto intesa ad analizzare le caratteristiche tecnico-strutturali del rebus, soprattutto nel suo aspetto odierno. Con ciò non diciamo di aver appreso cognizioni che già non sapessimo; l'interesse di tale scritto è quello relativo al modo con cui il rebus viene "anatomizzato"; insomma, l'approccio "scientifico" da parte di un'addetta alla semiologia.

Infatti, la presentazione della prof.ssa Chiari, pur facendo ricorso alla nostra terminologia, si avvale anche di specificazioni tipiche della linguistica. Così, dopo aver asserito che il rebus "è costituito da una serie di immagini e lettere alfabetiche disposte all'interno di una vignetta", aggiunge: "Questo insieme verrà chiamato esposto grafico distinto in una componente iconica e una alfabetica", il che mette bene a fuoco la definizione del rebus nell'esatto modo con cui è considerato da noi.

Più oltre osserva che "Il passaggio dalla prima alla seconda lettura avviene attraverso una trasformazione degli elementi: la risegmentazione, che procede ad una redistribuzione degli spazi tra le parole"; tutto questo per spiegare quella che noi - con un solo efficiente vocabolo - chiamiamo *cesura*.

Per quanto riguarda, poi, il rapporto autore/solutore, si legge: "Nel rebus l'attività del solutore/ricevente è profondamente determinata dalla necessità di ricostruire una serie di chiavi verbali almeno quanto l'attività del produttore ne risulta limitata". A rifletterci attentamente l'analisi di siffatto rapporto è esatta in entrambi i risvolti del problema.

Lo studio in questione non poteva non esaminare la ricorrenza di certe chiavi tipiche, specie dei rebus delle pubblicazioni popolari, quali *epa, aro, moro, ila, re, pio ecc.*; chiavi, queste, che il rebus d'azione ha quasi del tutto abbandonate.

Inoltre, particolare attenzione è dedicata alla relazione figure/grafemi, la quale fa ipotizzare "una funzione ostensiva dell'immagine del rebus", un'ostensione equivalente a "un codice iconico interno al sistema costitutivamente misto del rebus", ond'è che si pongono "alcuni problemi: primo fra tutti questi problemi è l'individuazione degli elementi pertinenti all'identificazione della parola nascosta".

Identificazione che implica l'eventualità di molteplici "verbalizzazioni possibili di un'immagine" ai fini della soluzione; ma, a tale proposito, "una serie di indicatori pongono dei confini a questa possibilità: i funtori deitici costituiti dai caratteri alfabetici", cioè dai grafemi posti sulle immagini.

Certo, chi pensava mai che i nostri rebus contenessero dei "funtori deitici"?

Visto così, il rebus sembra un prodotto molto ma molto importante!

Altresì interessante è la parte concernente la "decrittazione", ossia lo studio per la soluzione, parte che si addentra in considerazioni fortemente connesse alle esperienze linguistiche e metalinguistiche: tutte quelle operazioni mentali che il solutore utilizza pressoché d'istinto.

In conclusione, quel che più conta per noi amanti del rebus è la "serietà" con cui il rebus è stato analizzato dalla prof.ssa Chiari, "serietà" che ci compensa dei trascorsi sberleffi di certi "intellettuali" tipo Zapponi Bernardino.

Sull'intervento di Eco ("Rebus e semiotica del testo") c'è da dire che esso è una digressione sui meccanismi relativi alla "decifrazione" del rebus, cioè su ciò che noi definiamo il lavoro del solutore per individuare la prima e la seconda lettura.

In argomento, ci limiteremo a riportare l'osservazione in base alla quale nel rebus si troverebbero "esemplificati tutti i problemi semiotici", osservazione che ci lascia alquanto perplessi, giacché ci sembra che in tal modo si esageri troppo la portata effettiva delle potenzialità del rebus.

E', comunque, assai piacevole l'esame fatto su diversi rebus, e in particolare su quello di *Aronta* (S.E. 1963): "DI amante inca stonato = Diamante incastonato", in merito al quale così asserisce Eco: "Questo rebus [...] è così complesso da permetterci di suggerire che, il giorno che saremo riusciti a spiegare tutte le operazioni cognitive che mette in gioco, avremo terminato di far semiotica perché avremo capito tutto". I rebussisti hanno di che inorgogliarsi ...

Vincenzo Carpani

## Note sulle opere pittoriche relative ai rebus della finale Play Off 1997/98

(pag.13)

- Moreau Gustave (1826 - 1898)

*Orfeo*, Museo d'Orsay, Parigi.

Vestita d'un lungo abito tempestato di pietre preziose e ricamato in lamina d'oro, la donna contempla con dolore composto la testa recisa che reca su di una lira. Simbolo della poesia e dell'armonia dell'arte, la lira svela l'identità dell'ucciso, il poeta Orfeo.

La fanciulla che ne porta la testa è forse una delle menadi che l'hanno ucciso per vendicarsi dell'indifferenza da lui nutrita per le donne dopo la perdita della sposa Euridice.

\*

- Gentileschi Artemisia (1597 - 1653 ca.)

*Giuditta che uccide Oloferne*,

Galleria degli Uffizi, Firenze.

Protagoniste sono due donne, Giuditta e la sua fantesca. Giuditta sta portando a termine la missione, affidatagli, di uccidere Oloferne, il comandante assiro nemico del suo popolo. Mentre con una mano l'eroina ebrea inchioda la testa dell'uomo sul letto, con l'altra tiene la spada, la cui lama affonda con violenza sul collo della vittima. La brutalità del gesto compiuto è accentuata dagli schizzi di sangue che si diffondono sulle linde lenzuola.

\*

- Dosso Dossi (1489 ca. - 1542)

*Giove che dipinge farfalle*,

Kunsthistorisches Museum, Vienna.

La scena è ispirata a una favola riferita da Luciano di Samosata, nota nel cinquecento nella versione latina commentata da Leon Battista Alberti: la Virtù, vessata dalla Fortuna, chiede protezione a Giove, ma Mercurio si rifiuta di ammetterla alla sua presenza e le intima di non far chiasso, ché il re degli dei è intento a dipingere farfalle.

\*

- Girodet Trioson (1767 - 1824)

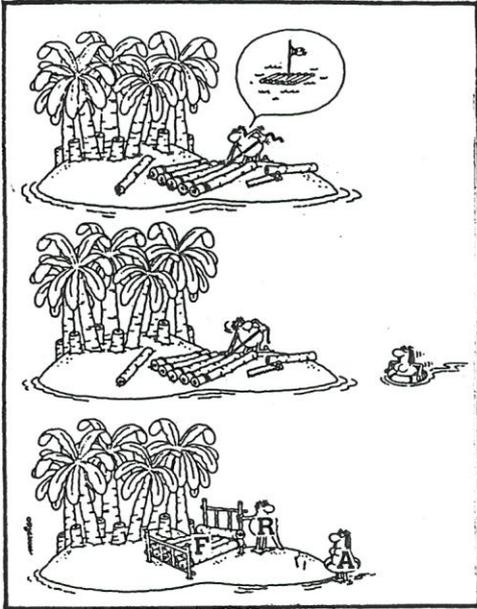
*Seppellimento di Atala*,

Museo del Louvre, Parigi.

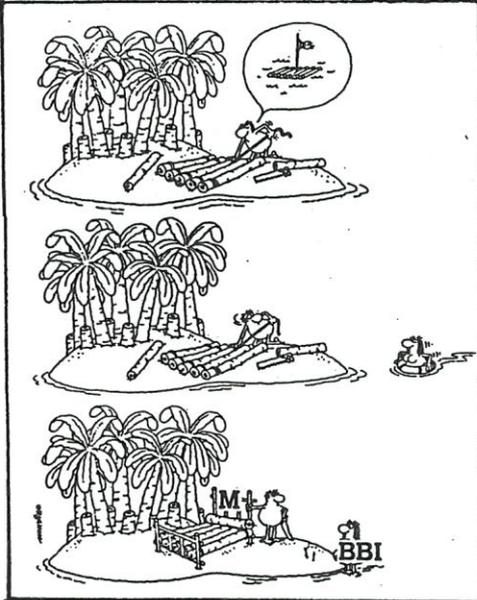
La scena si svolge all'interno di una grotta. Un vecchio monaco incappucciato, padre Aubry, sorregge da tergo il corpo di una fanciulla dal pallore impressionante. A sinistra, un giovane indiano dai lunghi capelli neri abbraccia, piangendone la morte, le gambe della ragazza. L'artista ha colto l'attimo drammatico che precede la sepoltura di Atala, suicidatasi nel fiore degli anni per mantener fede a un voto di castità.

La giovinezza della incantevole fanciulla illumina la scena; fra le sue mani, un crocifisso di legno. I due uomini si sono già calati entro la fossa scavata per seppellirla.

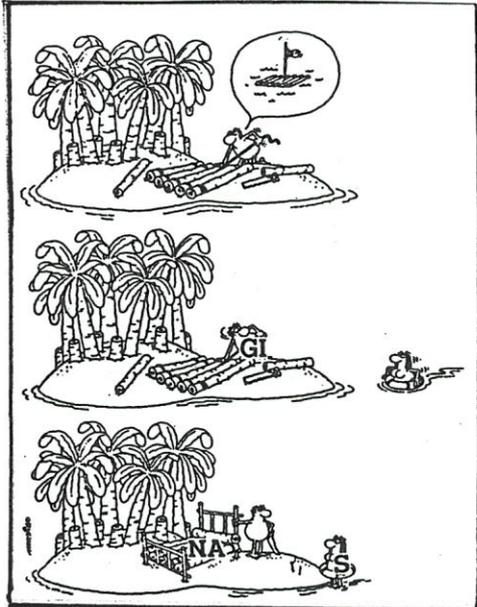
33 - Stereo 3 1, 2 6, 1 1: 1 5 1 2 4! =  
di L'esule 8 1'5: 6 2 5



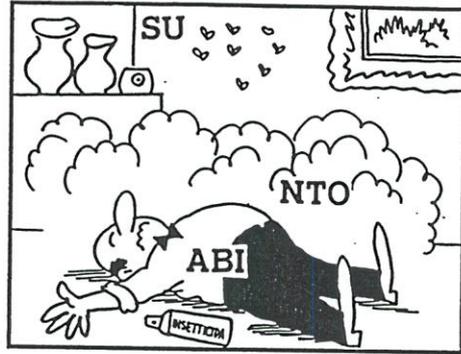
35 - Stereorebus 4 2 5 3 1 1 2 1: 3 1! = 2 7 8 6  
di Arsenio B.



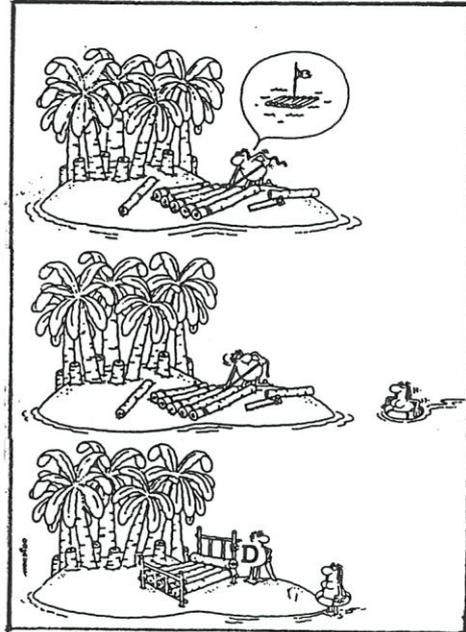
37 - Stereorebus 2 2 2 5 2: 1 2 3? = 1 1 8 (+)  
di Triton



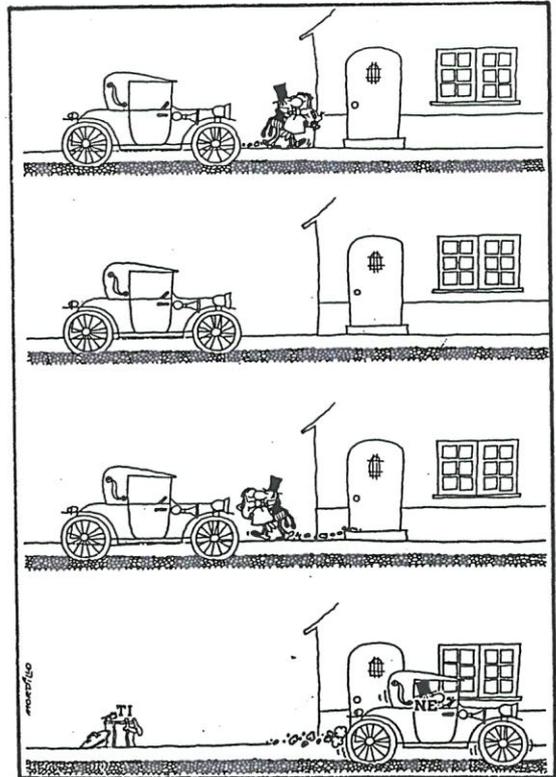
34 - Rebus 2 2 3 3 6 3! = 12 7  
di Atlante



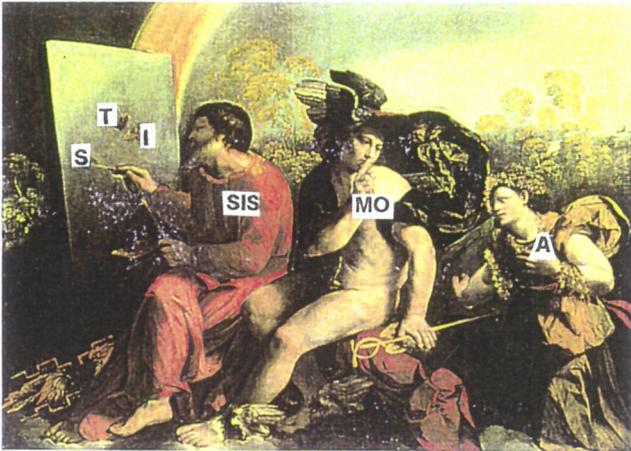
36 - Stereorebus 6, 2 4 5! = 6 2 4 5 (+)  
di Atlante



38 - Stereorebus 2 5, 2 3 5 2 = 1 1 1 7  
di Triton

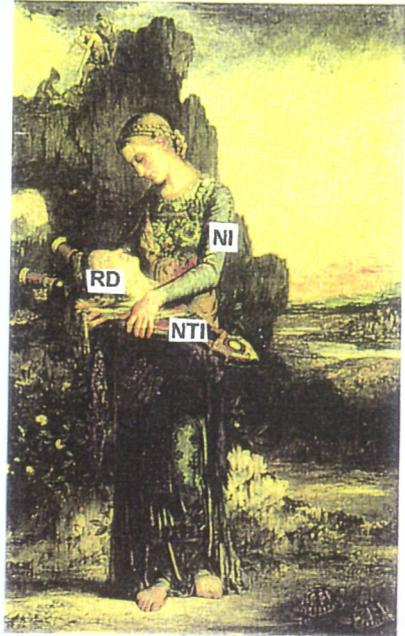


39 - Rebus 2 1 1 1 3 3? 2, 2 2 6 1! = 15 9  
di Triton



Dosso Dossi - Giove che dipinge farfalle

40 - Rebus 3 5 2 1 4 3, 3 3, 2 = 9 9 8  
di Atlante



Moreau Gustave - Orfeo

41 - Rebus 1 3 1 1 2 2, 2 3 6! = 6, 9 6 (+)  
di Triton



Dosso Dossi - Giove che dipinge farfalle

42 - Rebus 4 3 5? 2! = 9 5 (+)  
di Atlante



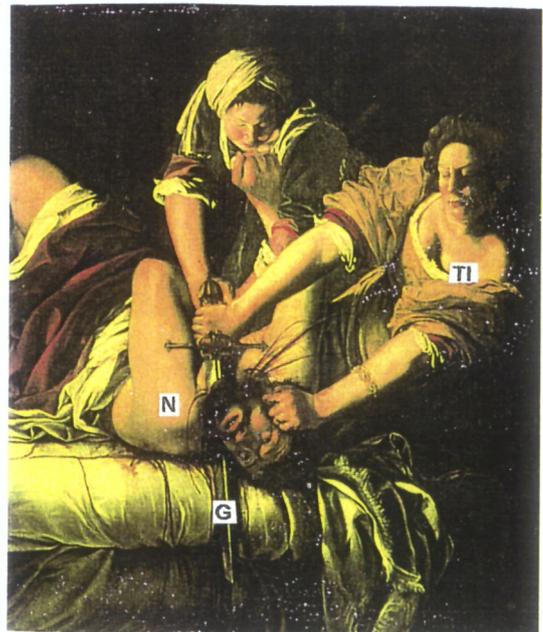
Girodet Trioson - Seppellimento di Atala

43 - Rebus 2 5 6 2 2 1: 4 6 2? 2, 2 2 4! =  
di L'esule 9 2 7 2 3 1 4 4 8! |



Gentileschi A. - Giuditta che uccide Oloferne

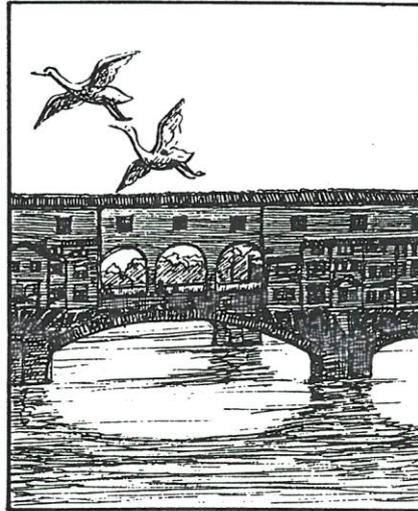
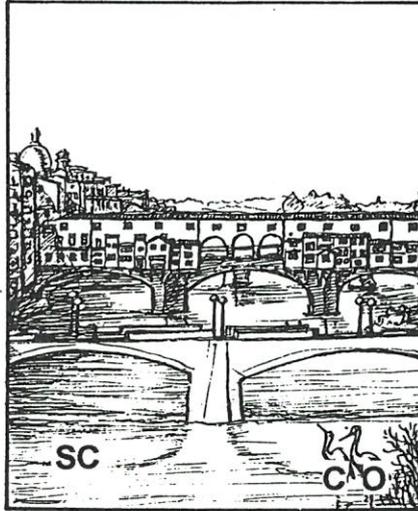
44 - Rebus 3 7 1: 5 4 1 1 1 2! = 8 10 1 6  
di Arsenio B.



Gentileschi A. - Giuditta che uccide Oloferne

45 - Stereorebus 2 4: 2 6 1 1 = 6 4 6  
di Oris

dis. dell'autore



46 - Rebus 1 5, 6 1 1 = 4 10  
di Il Faro dis. di L. Buffolente

47 - Rebus 1, 2 6, 1 4 1 = 5 2 8  
di Cocò dis. di L. Buffolente



48 - Rebus 3 4'4 1: 4 1 2 = 9 4 6  
di Papul dis. di L. Buffolente

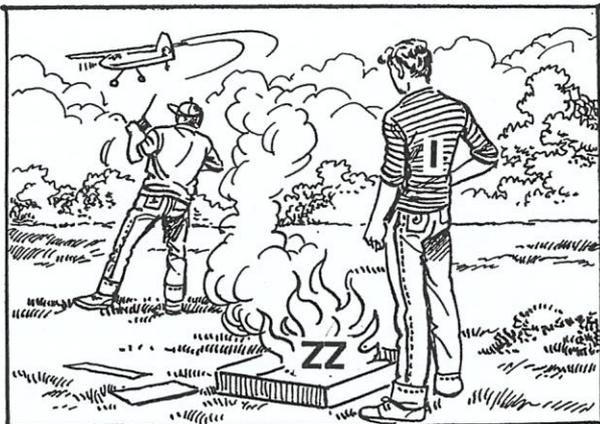
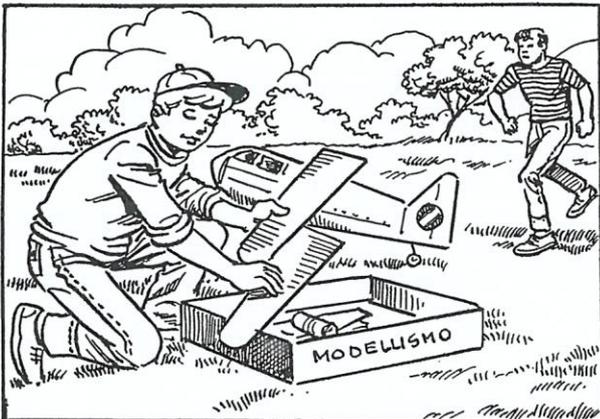
49 - Rebus 1 4 7 5 = 4 13  
di Snoopy dis. di L. Buffolente



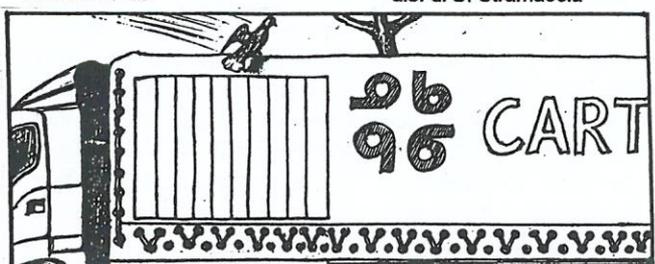
50 - Rebus 1, 3 1 1, 7 9 = 7 15 di Cyborg



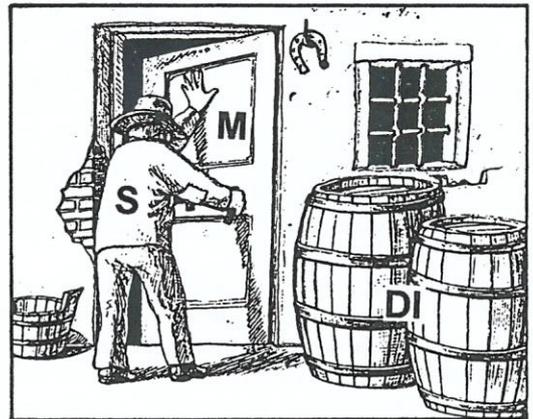
52 - Stereorebus 3'4 3, 2 4: 1 5 = 5 9 3 5 di Cleos dis. di L. Buffolente



54 - Stereorebus 6 1 2 4 1 1 1 3 = 5 5 1 8 di Marchal



51 - Stereorebus 1, 3 1 4, 2 6 = 6 1 1 di Adelchi dis. di S. Stramaccia



53 - Rebus a cambio 6 2 5 = 6 7 di Pasticca dis. di L. Buffolente



## Amalfi: ritrovarsi insieme!

Anche quest'anno, in quel di Amalfi, si è svolto (dal 16 al 19/4 il Congresso di Enigmistica Classica e il Convegno Rebus.

Sulle impervie stradine (difficoltose quasi quanto i giochi che saranno proposti) arrivano all'Hotel "Excelsior" più di 200 enigmisti, sia "decani" che "più giovani", questi ultimi, per la maggior parte, sistemati all'Hotel "Miramalfi".

Si inizia nel pomeriggio di giovedì con l'apertura del Congresso (e mai ci stancheremo di ringraziare *Cleos*, *Il Gagliardo*, *Ulpiano*, *Sonia* e *Stefania* per l'ospitalità) con tanto di sindaco appassionato di enigmistica e bando di due gare estemporanee per la composizione di giochi di qualsiasi tipo sui temi "Le ville di Ravello: Rufolo e Cimbrone" e "Divina costiera". Ogni enigmista interessato comincia a spremersi le meningi, ma subito dopo una lauta cena placa i nostri stomaci affamati. Conclude la serata una *caccia al tesoro enigmistica* riservata al gentil sesso, tenuto spesso ai margini dei nostri incontri: la spunta il terzetto Marilena/Mariangela/Daniela; e, subito dopo, noi maschietti ci sorbiamo intriganti giochi ideati da *Cleos* (il sottoscritto vince un vaso).

Il mattino seguente gita alla vicina Ravello. A Ravello visitiamo, oltre al Duomo, le ville Rufolo e Cimbrone, anche per avere qualche idea per la gara estemporanea. Zigzagando per erte stradine si fa anche shopping a base di bottiglie di limoncello e decorative ceramiche. Infine, ritorniamo all'albergo per un pranzo a base di specialità tipiche campane.

Ormai è tempo che il Congresso vero e proprio abbia inizio: difatti, nel primo pomeriggio, c'è la *seduta tecnica* con argomento "Ci sarà enigmistica dopo il 2000?". Nella mia viva speranza di una risposta affermativa, si susseguono vari interventi che inneggiano alla "mercificazione dell'inutile", alla "massificazione dei cervelli", alla "globalità dell'enigmistica". Ed è a questo punto che la discussione si anima con un battibecco fra i "grandi" *Musclestone* e *Zoroastro* in merito alla soppressione e del termine "metatesi" contro lo "scambio" e del "falso derivato". Rompe la "querelle" *Triton* affermando che tutto ciò è un "falso problema". E quindi la parola passa a *Tristano* che propone un nuovo gioco basato su una combinazione tipo "tenebre/brezza = tenerezza"; poi *Elio Maccario* (*Sol Felice*) pubblicizza il suo "Ward games, giochi di classe", un manuale di enigmistica per le scuole.

Buono il gelato "ambivalente" che i congressisti gustano nell'intervallo fra la seduta tecnica e la "Gara solutori poker". Una gara, questa, a mio parere simpatica e innovativa: un quartetto di concorrenti, ricevuta la carta n.1, deve risolvere i cinque giochi che la stessa conteneva per poter richiedere la carta n.2, anch' essa con altri cinque giochi e così di seguito fino alla quinta ed ultima carta. Sui numerosi quartetti partecipanti la spunta quello formato da *Guido*, *Piega*, *Fra Diavolo* ed *Hertog*.

Sommamente abbuffati, dopo la cena avvengono le premiazioni relative a vari concorsi: lo "Stelio", le gare dell'ARI, del "Labirinto", di "Penombra", il "Brighella", il concorso "Apuleio". Infine, per i nottambuli accaniti, la giornata termina con un "Torneo lampo di tressette" (vincitori *Paciotto* e *Il Maranello*). Senza indugio, tutta la mattinata del sabato è in mano all'ARI, prima con la "seduta tecnica" e, successivamente, con la "Gara solutori a coppie". Tralasciando il fatto che alcuni enigmisti e molti simpatizzanti, in contemporanea, prendono parte, in alternativa, ad una gita agli scavi di Pompei, anche la *seduta tecnica* dell'ARI è alquanto movimentata.

Innanzitutto *Magopide*, Presidente dell'ARI, apre i lavori col leggere il bando di un concorso rebus dedicato a *Zanzibar*, il caro amico scomparso e da tutti mai dimenticato; subito dopo introduce l'innovativo termine di "trasduzione" per indicare il passaggio dall'esposto del rebus alla sua soluzione. Cioè si ricade sul vecchio problema del confine fra rebus e crittografia, passando dalle cose ai fatti, dalla figura alla figurazione, dall'univocità alla plurivocità delle chiavi, dai rebus paniconici lacerbiani ai rebus crittografici.

Alla proposta *tritoni* di boicottare le "crittografie rebus labirintiche", *Hertog*, invece, chiede di tutelare, con opportune indicazioni, i solutori dei rebus; *Till* rincara la dose, battendosi sul problema di rappresentazione dei "congiuntivi esortativi neofrontieristici"; *Guido*, poi, fonda l'ARCIGAI (Associazione Rebusisti e Crittografi Italiani Felici). In ultimo, *Tiberino* - dopo avere, come segretario dell'ARI, letto il "Rendiconto dell'esercizio 1997" e il "Bilancio preventivo per l'esercizio 1998" (approvati, entrambi, dagli associati), in preda ad eccitazione, comunica di aver acquisito, per mezzo di una ricca attività propagandistica, 19 nuovi abbonati e propone un concorso rebus per la "migliore copula dell'anno". Tant'è che poi la gara solutori dell'ARI è a coppie e il modulo è debellato prontamente da *Atlante* e *Admiral*.

Al termine del pranzo, si prosegue con la "gara rebus + breve omaggio a Totò" e con la gara "modulo solutori isolati", il tutto intervallato da un ottimo gelato "dilogico".

La cena del sabato è "di gala", come di prammatica; al termine di essa e all'inizio delle premiazioni dei concorsi congressuali, ha luogo - momento toccante - la consegna a tutti i presenti, da parte di Anna, la compagna di Leandro De Curtis, del volumetto "Una collana di perle grige - raccolta di enigmi", in cui compaiono 100 lavori enigmistici del compianto *Ladrone*. Inutile dire che vincono i *soliti grandi nomi* e si comincia ad ipotizzare chi sarà il "Supercampione del Congresso e del Convegno".

Al mattino successivo (in preda alla stanchezza ormai accumulata, motivata dalla "ricchezza" del programma, e al pensiero che tutto, di lì a poco, si sarebbe concluso) prendo parte, unitamente a tanti altri enigmisti, alle ultime due gare di risulazione in programma - quella di rebus, su modulo della "Settimana Enigmistica" e quella di crittografie, su modulo a cura di "Musclestone" -, gare che sono decisive per assegnare il titolo di "Supercampione" di Amalfi.

Non si può negare che la manifestazione sia stata sublime, né lo possono negare i vincitori delle ultime gare in programma, fra cui *Ilion*, proclamato *Supercampione*, seguito a ruota dal sempre valido *Guido*. Alla fine, partecipiamo all'ultimo pranzo in scaletta (da non confondere con l'ultima cena), durante il quale, fra saluti e abbracci, non finiremo mai abbastanza di ringraziare gli organizzatori per la squisita accoglienza e la riuscitissima manifestazione: insomma, un arrivederci, per il prossimo anno, in quel di Verona, da parte di

Omar Monti

*n.d.r.*- Invitiamo i lettori a scoprire quel che c'è di nascosto nell'articolo. Tra coloro che risolveranno l'arcano (invio soluzione a Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma - entro il 15/6), sorteggeremo due bottiglie di "Chianti Leonardo".

Sezione 5: REBUS

1° classificato: *Orofilo* (Franco Bosio)

Rebus 2 2 1 3, 3 2 8 = 5 2 6 8

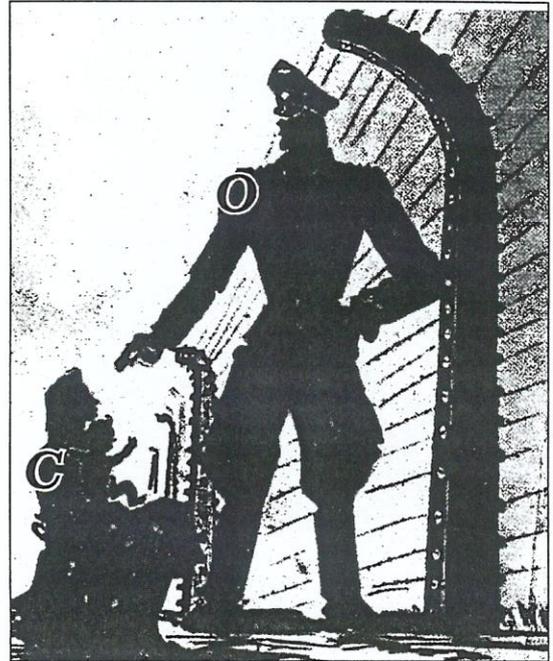


Un uomo chiamato il Salvatore

soluz.: se RI è Dio, Dio SE vendette =  
Serie di odiose vendette

2° classificato: *Giacò* (Gianni Corvi)

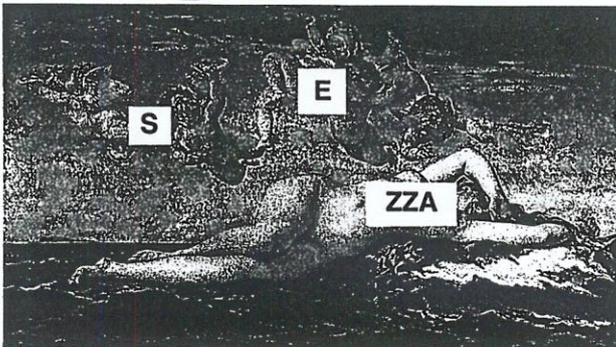
Rebus 1 1 1'5, "2" 1 1'6 = 7 4 7



soluzione: C è l'ebrea, "SS" O l'ariano =  
Celebre asso lariano

3° classificato: *Mc Abel* (Massimo Cabelassi)

Rebus 3 1 1 1'1, 4 2 4, 3 = 5 6 1'8

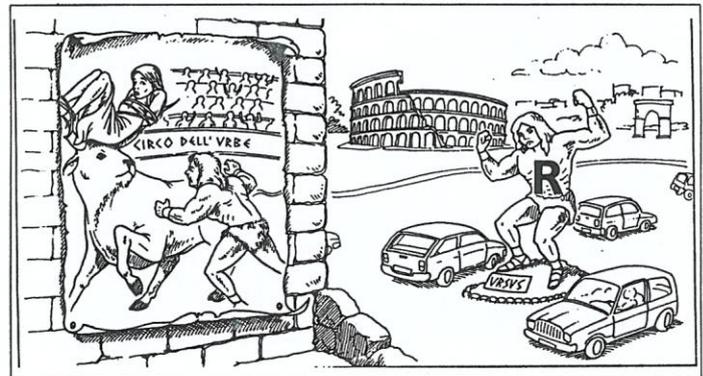


Canabel: La nascita di Venere

soluzione: fra S E v'è, nata da mare, ZZA =  
Frases venate d'amarezza

4° classificato: *Guido* (Guido Iazzetta)

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



soluzione: siam a Roma, dove R osò =  
"Sì" amaro ma doveroso

# 57° congresso enigmistica classica-19° convegno rebus

## Premio "APUDMONTEM"



1° classificato: *Giacco* (Gianni Corvi)

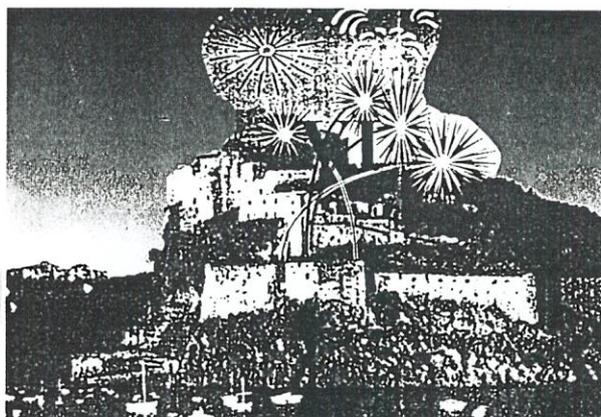
Rebus 7 2 2 1 7, 2 6, 1 1 1 4 2 1 = 2 5 3 8 4 6 2 8

soluz.: aitanti CH e S offrono, di Amalfi, N e S pera NZ à =  
Ai tanti che soffrono diam alfine la speranza.

2° classificato: *Il Faro* (Fabio Rovella)

Rebus 5 2 6 2 = 6 2 7

soluzione: razzi ad Ischia VI = Razzia di schiavi



3° classificato: *Snoopy* (Enrico Parodi)

Rebus 2 7 2 6 5 = 4 6 2 10

soluz.: C U pastori ad Ischia visti =  
Cupa storia di schiavisti

Lacco Ameno: Il presepe del Santuario di S. Restituta

Classifiche Concorsi

- TROFEO "SUPERCAMPIONE": 1° *Ilion*; 2° *Guido*.
- Sezione ENIGMA: 1° *Marina* (Marina Sirianni) - 2° *Tristano* (Leo Nannipieri) - 3° *Il Priore* (Giuliano Ravenni).
- Sez. POETICI: 1° *Megaride* (Carmela Arruffo) - 2° *Ilion* (Nicola Aurilio) - 3° *Guido-Edgar* (Guido Iazzetta-Edgardo Bellini).
- Sezione BREVI EPIGRAMMATICI: 1° *Il Nano Ligure* (Gianni Ruello) - 2° *Piega* (Piero Gambedotti) - 3° *Magopide* (Salvatore Chierchia).
- Sezione CRITTOGRAFIE: 1° *Triton* (Marco Giuliani) - 2° *Guido* (Guido Iazzetta) - 3° *Ilion* (Nicola Aurilio) - 4° *Tullia* (Tullia Salvaterra).
- Sezione REBUS: 1° *Orofilo* (Franco Bosio) - 2° *Giacco* (Gianni Corvi) - 3° *Mc Abel* (Massimo Cabelassi) - 4° *Guido* (Guido Iazzetta).
- Sezione FRASE ANAGRAMMATA: 1° *Atlante* (Massimo Malaguti) - 2° *Fra Diavolo* (Carmelo Filocamo) - 3° *Anna Maria e Isabella Cestaro* - 4° *Ilion* (Nicola Aurilio).
- Premio CAMPANIA FELIX (per un poetico): 1° *Ilion* (Nicola Aurilio) - 2° *Il Priore* (Giuliano Ravenni) - 3° *Magopide* (Salvatore Chierchia) - 4° *Tristano* (Leo Nannipieri).
- Premio APUDMONTEM (per un rebus): 1° *Giacco* (Gianni Corvi) - 2° *Il Faro* (Fabio Rovella) - 3° *Snoopy* (Enrico Parodi).
- Premio GRAND HOTEL EXCELSIOR (per un indovinello): 1° *Magopide* (Salvatore Chierchia) - 2° *Ilion* (Nicola Aurilio) - 3° *Ser Bru* (Sergio Bruzzone) - 4° *Mariella* (Mariella Cambi).
- Premio IL LADRONE (per una crittografia): 1° *Il Centauro* (Alberto Forni) - 2° *Snoopy* (Enrico Parodi) - 3° *Mavi* (Marina Vittone) - 4° *Atlante* (Massimo Malaguti).
- Premio AMALFI (per una frase anagrammata): 1° *Fra Diavolo* (Carmelo Filocamo) - 2° *Il Priore* (Giuliano Ravenni) - 3° *Myriam Bein* - 4° *Arcanu* (Domenico Nucara).
- Premio Speciale ENIGMISTICA IN - 1° *Pindaro* (Pietro Pardini) - 2° *Piega* (Piero Gambedotti) - 3° *Frac Rosso* (Francesco Grasso).
- Premio Speciale NET: 1° *Mariella* (Mariella Cambi) - 2° *Piega* (Piero Gambedotti) - 3° *Ilion* (Nicola Aurilio).
- Gara a coppie di composizione "REBUS PIU' BREVE":  
1° *Fama* (Fabio Magini) e *Giampion* (Giampiero Viglione) - 2° *Lionello* (Nello Tucciarelli) e *Ilion* (Nicola Aurilio) - 3° *L'Amica Rara* (Carla Maria Morisi) e *Marina* (Marina Sirianni).
- Modulo GARA SOLUTORI A COPPIE ARI:  
1° *Atlante* (Massimo Malaguti) e *Admiral* (Armida Oss) - 2° *Il Centauro* (Alberto Forni) e *Barak* (Andrea Baracchi) - 3° *Guido* (Guido Iazzetta).
- Modulo Gara Solutori "LA SETTIMANA ENIGMISTICA":  
1° *Atlante* (Massimo Malaguti) - 2° *Dendy* (Giorgio Dendi) - 3° *Virgilio* (Ernesto Limonta) - 4° *Il Normanno* (Ermanno Romano) - 5° *Gipo* (Giuseppe Pontrelli) - 6° *Barak* (Andrea Baracchi).
- Gara ARI di composizione rebus estemporanea:  
1° *Snoopy* (Enrico Parodi) - 2° *Orofilo* (Franco Bosio) - 3° *Ilion* (Nicola Aurilio).
- Modulo Solutori Isolati: 1° *Guido* - 2° *Tristano* - 3° *Il Priore*.
- Modulo Solutori "Crittografie di Muscletone":  
1° *Triton* - 2° *Pasticca* - 3° *Fama*.
- Gara Solutori "Poker":  
1° *Piega*, *Fra Diavolo*, *Guido*, *Hertog* - 2° *Muscletone*, *Il Normanno*, *Max*, *Barak* - 3° *Il Centauro*, *Frac Rosso*, *Brac*, *Bernardo l'Eremita*.
- Racconto giallo di *Pasticca*: *Mavi* - *Zio Sam* - *Liliana Manna*.
- Trofeo ARI 1998: *Tiberino*.

**A** come ACROSTICO.

Dieci giorni prima del congresso mi telefona *Tiberino*: - *Ahooo, me serve n'articolo pel Leonardo, sei pezzetti chencominciano il primo coll'A, poi uno colla M, poi 'nartrò coll'A, fino a fa' la parola Amalfi*. Rispondo banalmente: *Vuoi un'acrostico. E lui: Mannò, le frasi devono cominciar' colle sei lettere di Amalfi!*

- *Ho capito, non insisto, ti farò l'articolo.* *Tiberino* voto 1.

**M** come MEDAGLIE.

Ne sono state distribuite tante. Una, d'argento, addirittura offerta dal Presidente della Repubblica per il miglior gioco in assoluto, vinta da *Atlante*. All'annuncio di *Cleos*, il Rovella (da buon genovese) è impallidito: aveva capito *medaglia offerta Dal Faro* non da (Sca)lfaro. Voto 2 (per l'ignobile incastro).

**A** come ACI. Cioè Associazione Crittografia Illustrata.

Cioè la minoranza interna dell'ARI e braccio armato dell'IRA, Italian Rebusistic (?) Association. La seduta tecnica che doveva vertere su quest'annoso problema (e di altro) si è tramutata in una lite (o quasi) verbale di voci sovrapposte e nell'inevitabile nulla di fatto. Niente paura: pazientiamo ancora, sperando nel prossimo convegno, e poi in quello dopo, e così via... Voto... voto, nel senso di vuoto.

**L** come LARISSA.

Modulo solutori A.R.I., rebus n.1. Un agente (CA) osserva, non intervenendo, lo svolgersi di una zuffa. Soluz.: *CA sedi la rissa!* = *Case di Larissa*. Io l'ho subito risolto istintivamente, poi (che ignorante!), non conoscendo Larissa (città greca), l'ho subito scartato, optando per una più banale Rivolta (in provincia di Cremona). Altri hanno osato un Chiasso (sempre, guarda caso, di 7 lettere). Non siamo al "Dentista di Pescara", ma mi sono ricordato di un "Cordevole" scoperto sulle rive del lago a Stresa, nel 1991. Senza voto.

**F** come FARMACOLOGIA.

Anagramma di *Ulpiano* in una gara solutori: *pantaloni* = *Lantopina*. Sì, proprio lantopina, che nessuna delle enciclopedie da me consultate si è scomodata a censire. La farmacologia c'entra perchè la lantopina sarebbe una sostanza usata in farmacologia. Ma anche i primari medici (*Il Priore*) o i farmacisti (*Bianco*) presenti, ma all'oscuro dell'esistenza di questa parolaccia, interpellati hanno risposto: *parliamo solo in presenza del nostro avvocato*. Cioè *Ulpiano*, dato che, essendo l'autore del gioco incriminato, era l'unico a saperlo.

Voto 5 (a noi, così studieremo di più la prossima volta).  
(n.d.r.) - Dizionario UTET, vol.VIII, p. 757: *Lantopina*, sf. Chim. Alcaloide contenuto nell'oppio.

**I** come INCOMPRESIONE.

A mia moglie che, al mio ritorno, tra l'altro, mi ha chiesto cosa abbia mangiato ad Amalfi, mi è scappato di dire che una volta, tra il secondo e il dessert, mi è stata servita una *sinonimica a scarto di vocali di Muscletone*. Dopo tanti anni di matrimonio felice, le è affiorato il dubbio di aver sposato un mostro e ha cambiato il giudizio che aveva di me. Il rapporto che c'è tra enigmistica e matrimonio potrebbe essere un punto da discutere nella seduta tecnica del 1999. Voto 10 (per chi ha organizzato un congresso-convegno bello, ricco, pieno e senza (per dirla con *Ulpiano*) la faticosa tavola rotonda sul calembour nel '700. Chiedo solamente: per favore, un'altra volta, il *Miramalfi* ricostruitelo più vicino all'*Excelsior*.

Lucio Bigi

## PLAY OFF 1998/1999

Sperando di essere all'altezza della perfetta organizzazione di chi mi ha preceduto nell'ultima edizione, cioè *Quizzetto*, rendo noto il regolamento della 1.a manche, mentre il regolamento completo sarà pubblicato sul n. 3 del *Leonardo*.

**1.a manche** - Supereranno il turno i migliori 28 classificati. Il tema è unico per tutti i concorrenti ed è costituito dalle vignette di pag.15 della "Settimana Enigmistica" n.3449 del 2.05.1998 (che allegiamo in fotocopia).

Ogni autore potrà inviare un massimo di due rebus (classici, a domanda e r. e - laddove possibile - stereo). Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente.

I grafemi devono essere apposti in modo non equivoco e, possibilmente, con "trasferibili". Per ciascun concorrente varrà il gioco migliore; l'eventuale 2° rebus sarà considerato solo in caso di parità, perdurando la quale, si procederà al sorteggio.

I rebus dovranno pervenire, entro il 20 giugno 1998, a: Cesare Ciasullo - via Fracanzano, 15 - 80127 Napoli (tel.-fax 081/5569102), in duplice copia (la prima anonima; la seconda con la firma e le generalità del concorrente, pseudonimo, indirizzo, numero telefonico ed, eventualmente, fax).

I giudici per la 1.a manche saranno *Tiberino* e *Lionello*, che riceveranno i lavori in forma anonima.

Auspiciando una nutrita partecipazione, auguro soprattutto buon lavoro e buon divertimento a tutti.

*L'esule*

## Concorso "La Brighella"

19° Convegno Rebus - Amalfi 1998

LA SECONDA FATICA D'ERCOLE



Ercole (o Eracle, o Alcide), rivestito della pelle invulnerabile del Leone di Nemea ucciso nella sua prima fatica, affronta l'Idra di Lerna. Questi è il mostruoso figlio di Echidna e di Tifone le cui teste, recise, ricrescono sempre in numero doppio.

Ma l'eroe, con l'aiuto dello scudiero Iolao, che fornisce allo zio i tizzoni ardenti d'un vicino bosco da lui incendiato, cauterizza la ferita di ogni testa recisa, impedendone in tal modo la ricrescita.

*N.B. Il disegno può essere rovesciato specularmente.*

*Da spedire entro il 31 dicembre 1998 a:*

*Maria Brighenti, Viale Piave 40/B - 20129 MILANO*

## A Tiberino il TROFEO A.R.I. 1998

Quest'anno il Trofeo ARI premia un enigmista che si è sempre prodigato, in modo totale e disinteressato, per la diffusione e la propaganda della nostra disciplina.

Oltre che per l'ormai stagionata attività di autore, che svara con risultati sempre più apprezzabili dalla crittografia al rebus, il Nostro, ormai da tempo fornisce un valido contributo alla redazione delle riviste "classiche" romane, organizza incontri e mini-convegni e svolge una attività promozionale che lo rende senz'altro benemerito della nostra Associazione e degno del premio che oggi lo gratifica: *TIBERINO*.

Per l'A.R.I.: *Mc Abel*

## Gara solutori a coppie ARI

Quest'anno, ad Amalfi, il Modulo solutori dell'ARI (con la formula a coppie) è stato positivamente accolto dai 37 concorrenti. Sono state 18 le coppie sorteggiate, mentre *Guido* ha gareggiato da solo.

I vincitori - *Atlante* e *Admiral* (Armida Oss) - in 17 minuti hanno debellato i 12 rebus proposti. Seconda la coppia *Barak* (Andrea Baracchi) e *Il Centauro* (Alberto Forni) in 23 minuti; terzo *Guido* in 26 minuti.

Il gioco n. 3 ha fatto perdere le primissime posizioni a due coppie molto quotate nelle previsioni, mentre i giochi risultati più ostici si sono rivelati, nell'ordine, i nn. 6, 9 e 4.

Il modulo è stato allegato a questo numero del *Leonardo*.

## Gara estemporanea di composizione

Ad Amalfi è stato consegnato, a cura dell'ARI, un modulo con 17 vignette umoristiche a tema "La televisione", sulle quali creare un rebus (classico, stereo, a dom. e risposta).

Hanno concorso 34 rebussisti. I giudici, dopo due successive selezioni, hanno giudicato meritevoli dei primi tre posti i lavori di *Snoopy*, *Orofilo* e *Ilion*. I rebus vincenti sono pubblicati sul presente numero del *Leonardo*.

## Concorso rebus SNOOPY 1998

Modalità del concorso:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristiche o strips che appariranno sul n. 31 del 30/7/1998 della *Domenica Quiz* e sul n. 3461 dell' 1/8/1998 della *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;
- Premi per i primi tre classificati.

Inviare i giochi, regolarmente firmati, a: Enrico Parodi, Via Guerrazzi, 24/28 A - 16146 Genova.

I giochi spediti oltre la data del 30/9/98 non saranno accettati (farà fede il timbro postale).

*Snoopy*

# 57° congresso enigmistica classica - 19° convegno rebus

## Gara di composizione "Rebus più breve" omaggio a Totò

1° classificato: *Fama*

Rebus 2 1 4 4, 4 2: 5 3 = 7 2 6 10



soluz.: IP O tesi divi, tale IM: porta NZA =  
Ipotesi di vitale importanza

2° classificato: *Lionello*

Rebus 1 1 1 2 4? 1 1 4 5 = 8 5 7



soluzione: R I C or darà? M i cibi sogna=  
Ricordar amici bisogna

3° classificato: *L'Amica Rara*

Rebus 1 7 2 3 1 7 1, 1 3 9 = 8 13 2 12

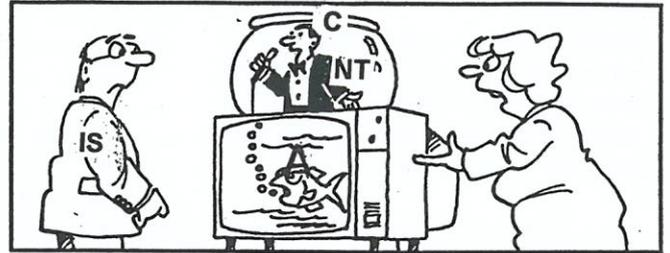


soluz.: S offerta di chi à razione D, I par lamentare =  
Sofferta dichiarazione di parlamentare

## Gara estemporanea di composizione (a cura dell'ARI)

1° classificato: *Snoopy*

Rebus 6 1'2: 1 2 2, 2 1 1 2 = 6 2 5 7



— Ma sforzati, Guido, fatti tornare in mente cosa accidente hai combinato, quando ci hai pasticciato!

soluz.: casino d'IS: A in TV, in C è NT =  
Casinò di Saint Vincent

2° classificato: *Orofilo*

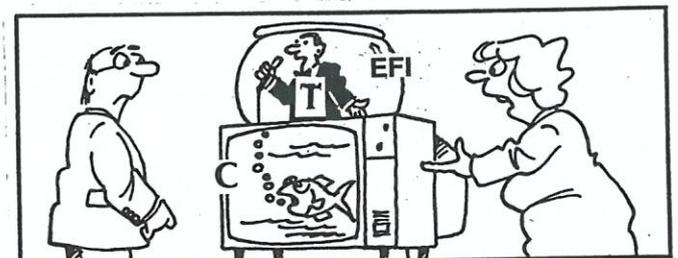
Rebus 2 5: 1 4 3 = 7 8



soluz.: RI serve: à tomi CHE =  
Riserve atomiche

3° classificato: *Ilion*

Rebus 2 1 3 1: 2 3 3 1 1 = 10 7



— Ma sforzati, Guido, fatti tornare in mente cosa accidente hai combinato, quando ci hai pasticciato!

soluz.: in C era T: in EFI ora T è =  
Inceratine fiorate

## Fiocco rosa

Il Leonardo porge auguri di cuore ad Annalisa e a Claudio (Cyborg) per la nascita di Lara, avvenuta il 23 marzo u.s.

## Concorso rebus Snoopy 1997

Il concorso ha avuto una lusinghiera partecipazione (41 autori). Parecchi i lavori di buona levatura.

Questa la classifica finale, stilata dallo stesso Snoopy: 1°L'Esule, 2°Agomer, 3°Zio Igna.

Inoltre, meritano una segnalazione gli eccellenti lavori di Galdino da Varese, Giovanni Goretti, Gipal, Mc Abel, Pipino il Breve, Quizzetto e Tiberino. Ad Amalfi è avvenuta la premiazione.

## Il rebus alla radio

Il 31/01/1998, nella trasmissione di Radiodue "Sabato italiano", Lionello e Mister Aster sono stati telefonicamente intervistati dalla giornalista Beatrice Parisi e da Massimo Catalano.

Subito dopo la messa in onda del brano di Conte "Rebus", Lionello ha parlato del rebus in generale, del "Leonardo" e dell'ARI. Mister Aste ha parlato di giochi matematici e di logica.

## Campionato Italiano Solutori di Enigmistica Classica

Domenica 22/02/1998 si è svolto a Podenzana (MS), presso l'Albergo Ristorante "Mirador", il 1° Campionato Italiano Solutori Enigmistica Classica, con l'ottima organizzazione di Silvano Rocchi (Ser Viligelmo) e di Claudio Ravioli, dell'amministrazione comunale, della Pro Loco e della Polisportiva "G. Ballerini". Oltre 50 i partecipanti e i 29 enigmisti iscritti alla gara si sono cimentati nella risoluzione di venti giochi enigmistici ideati da Ser Viligelmo, termine massimo di consegna 60 minuti.

Ha vinto (unico ad aver risolto tutti i giochi) Guido, secondo Il Faro, mentre il terzo posto è andato a Pasticca.

L'iniziativa dovrebbe diventare, per gli organizzatori, un appuntamento annuale, nell'ambito di altre iniziative che già da tempo si svolgono in questa caratteristica località della Lunigiana.

## Errata Corrige

Ci scusiamo per i refusi del n.1/98 e preghiamo di fare le correzioni seguenti:

- 1 - Esatto diagramma del rebus n.6:  
2 4 1 4 1 : 3 3? = 9 9
- 2 - Esatto diagramma del rebus n.12:  
3 4 4 2 5 = 11 7
- 3 - Rebus n.24: mettere sulla porta una F
- 4 - Rebus n.42: cambiare la M con una L
- 5: Esatto diagramma del rebus n.44:  
1 1 1 8, 2 5: 2 6 = "7" 11 8

A nome di tutti i rebussisti italiani, Il Leonardo porge a Paolo Barbieri (Il Maggiolino) condoglianze vivissime per la scomparsa della consorte, Signora Maria.

## Premio Capri dell'Enigma

La VII edizione del Premio Capri dell'Enigma si concluderà nel corso dell'incontro dal 15 al 18/10/1998.

I lavori concorrenti (composizioni enigmistiche di qualsiasi tipo, inedite, ovvero edite dall'1/04/96 al 31/03/98 ancorché vincitrici di altri concorsi) dovranno pervenire entro il 15/7/98 alla: Segreteria del Premio (Piazza dei Martiri, 30, 80121 Napoli, tel. 081/7642888-fax 081/7643760).

Essi potranno essere segnalati, oltre che dallo stesso autore, anche da altri che lo desiderino: la segreteria del Premio ringrazia fin d'ora chi (in particolare i direttori e i redattori delle riviste "classiche") vorrà così contribuire ad una più qualificata partecipazione. Una prima selezione indicherà una serie di nominations, per le quali saranno assegnate altrettante "ancore d'argento".

I "faraglioni d'argento" andranno invece al vincitore del Premio, in esito alle preferenze espresse in maniera palese da esperti e appassionati di enigmi presenti a Capri, nonché da un congruo numero di enigmisti invitati per tempo a far conoscere la loro scelta. Votazioni nel pomeriggio di sabato 17.

Il "Labirinto", tema del convegno, offre lo spunto per una serie di concorsi di composizione (lavori inediti) per versi e per immagini. I lavori, firmati, dovranno pervenire entro il 5/9/98.

Il concorso per gli "illustrati" è per un gioco illustrato (con o senza uso di lettere aggiunte) con un'immagine riferita al tema del convegno. Giudici: Argon, Zoroastro, Paolo Albani.

Il rebus di copertina e quelli degli inserti, non fanno parte del campionato solutori.

\*

Inviare le soluzioni di questo numero entro il 25 giugno a:  
Diotallevi Franco,  
v. delle Cave 38, 00181 Roma.

## Simposio Tiberino -Vesuviano domenica 5 luglio 1998

Tutti sono invitati a intervenire al 3° Simposio Tiberino-Vesuviano, presso il "Ristorante DOC da Arturo", sito in Via Combra 44, Carano di Sessa Aurunca (CE), tel. 0823/701410.

Gli orari della manifestazione sono i seguenti:

ore 11.00 - arrivo dei partecipanti  
ore 12.00 - gara di soluzione a premi (modulo a cura di Ilion e Tiberino).

ore 13.30 - pranzo.

Il costo del pranzo si aggira sulle 50.000 lire.

Per coloro che arrivano dal nord in auto: Autosole, uscita casello di Cassino, SS 630 fino all'incrocio con la SS 7 Appia direzione sud verso Sessa Aurunca, dopo 10/15 km bivio a destra per Carano.

Per coloro che arrivano dal nord in treno: linea Roma - Napoli, con fermata alla stazione FS di Sessa Aurunca-Roccamonfina, distante dal ristorante 6 km ca.

Gli organizzatori si raccomandano di preavvertire qualche giorno prima per essere prelevati da una macchina dell'organizzazione.

Per chi arriva dal sud in auto: Autosole uscita casello di Capua, SS 7 Appia fino a Sessa Aurunca, poi bivio a sinistra per Carano.

Tutti coloro che avessero intenzione di prendere parte al simposio sono vivamente pregati di comunicare la loro adesione non oltre il 30 giugno a: Nicola Aurilio - tel. 0823 / 709189, oppure a Franco Diotallevi - tel. 06 / 7827789.

## Abaco zuzzurellone

E' in vendita un nuovo gioco in scatola, "Abaco zuzzurellone", - edito dalla "Venice Connection" di Mestre tel. 041/962015 - e distribuito da "Unicopli", Milano.

Trattasi di un gioco con le parole della lingua italiana che è stato ideato da Claudio Borgnino (da alcuni anni valido organizzatore del "Campionato italiano di giochi di parole") unitamente a Dario De Toffoli, autore di giochi e di libri sui giochi, nonché organizzatore di varie manifestazioni e tornei ludici.

Auguri per un lusinghiero successo per questo gioco che è anche opera di Claudio Borgnino nostro collaboratore con lo pseudonimo di Cyborg.

il Campionato Autori "Il Leonardo" 1997

I giudici, *Magopide e Tiberino*, dopo aver visionato i rebus della collaborazione ordinaria pubblicati sul "Leonardo" dal n.2/1997 al n.1/1998, hanno stilato la seguente classifica:

1° - *Il Saltimbanco* (Giuseppe Laganà)

2° - *Snoopy* (Enrico Parodi)

3° - *Cocò* (Margherita Barile).

- *Il Saltimbanco* ha vinto il primo premio per un lavoro (*intimori S T oranti? No!* = Intimo ristorante - n.4/97) avente in prima lettura una costruzione precisa e scorrevole e con una frase risultante altrettanto logica e plausibile.

- *Snoopy*, in un rebus senza grafemi (*con venti onde ludenti* = "Convention" deludenti - n.1/98), ha considerato i venti e le onde sotto l'aspetto mitologico ed è riuscito, con mestiere, ad arrivare, nella frase risultante, a un termine straniero.

- *Cocò* ha costruito un gioco (*G aramaico: NC l'usa* = Gara mai conclusa - n.4/97) avente una chiave lineare ed essenziale - interessante il termine aramaico (forse, mai adoperato) - e una accettabile e corretta frase risultante.

Concorso Rebus "La Brighella" 1997

Al concorso hanno partecipato ben 66 autori.

Le 12 medaglie d'argento sono state assegnate ex - aequo a: 1 *Arbe* (Anna Rita Bertaccini); 2 *Atlante* (Massimo Malaguti)-*Rebas* (Silvia Rebagliati); 3 *Cocò* (Margherita Barile); 4 *Ed Wood* (Alfredo Baroni e Furio Ombri); 5 *Falstaff* (Luigi Marinelli); 6 *Il Nano Ligure* (Gianni Ruello); 7 *Lionello* (Nello Tucciarelli); 8 *Mavi* (Marina Vittone); 9 *Pasi* (Franco Benvegnù Pasini); 10 *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli); 11 *Quizzetto* (Francesco Rosa); 12 *San - San* (Sandro Sanacuore).

La medaglia n. 2 è stata assegnata per sorteggio ad Amalfi ad *Atlante*, uno dei due autori che hanno inviato lo stesso rebus.

Sei dei rebus vincenti, estratti a sorte, sono stati inviati alle riviste, che ne hanno pubblicati uno ciascuna.

I giochi premiati vedranno la luce su uno stampato ricordo, che verrà inviato a tutti i partecipanti e a coloro che me ne faranno richiesta.

Complimenti a tutti i bravissimi partecipanti.

La Brighella

Biblioteca Enigmistica Italiana "G.Panini"

Via Emilia Ovest 691/c - 41100 MODENA - tel.059/331269

- Si è costituita a Modena, il 26/3/1998, *L'Associazione Culturale "G.Panini" Archivi Modenesi*; la B.E.I., che di questa associazione è parte integrante, assume così una veste ufficiale e vede assicurata la propria conservazione, con prospettive di sviluppo e potenziamento.

- E' in corso il trasloco di tutto il materiale dalla vecchia e cara "Tana del Paladino" a nuovi locali, ampi e luminosi; ci scusiamo quindi se in questo periodo dobbiamo trascurare i rapporti con gli amici e i frequentatori della B.E.I. Diamo appuntamento a tutti, per l'inaugurazione della nuova B.E.I., sabato 30 maggio 1998; il pranzo sarà al ristorante la "Rana", che consideriamo ormai la nostra ... sede staccata.

- Nonostante il numero di prenotazioni non proprio elevato (ringraziamo chi l'ha fatto!) confermiamo l'impegno per la pubblicazione del volume di *Achille "Archivio crittografico 1991/1997"*; rimandiamo però la distribuzione a settembre, in occasione del "Simposio Emiliano-Romagnolo".

Gruppo "Duca Borso / Fra Ristoro"

*Rebus di copertina:* V e C chiare gale di mora = Vecchia, regale dimora - 1 con corrente è LI minato = Concorrente eliminato - 2 A verso la meta con V in TO = Aver sol a metà convinto - 3 piove: nera Bi leva tè = Pio, venerabile vate - 4 passerà I? No! I osi! = Passerai noiosi - 5 perdon arco numi LT A = Perdonar con umiltà - 6 in vasi O neri S: chi osa? = Invasione rischiosa - 7 conta dinari S posata = Contadina risposata - 8 fin estrema IA per T è = Finestre mai aperte - 9 con venti onde ludenti = "Convention" deludenti - 10 di S torta parco N? Di ciò! = Distorta "Par condicio" - 11 P A le strade di P e IC; erta MI = Palestra d'edipei certami - 12 con cubi nato ST abile = Concubinato stabile - 13 da R enorme distruzione = Dare norme d'istruzione - 14 di Fendi A modella mora, LI tal è, R è, GOL è = Difendiamo della moralità le regole - 15 "iron" I "Che" FR à? Sì = Ironiche frasi - 16 con TE starlet I FO serie = Contestar le tifoserie - 17 P à S: S ostentato = Passo stentato - 18 V e C chi a M assai amavali D A = Vecchia massaia, ma valida - 19 in TO, nazione disonora ME: l'odia! = intonazione di sonora melodia - 20 coll' "erede" sta TE = Collere destate - 21 in "GENTE" danno S, offerto = Ingente danno sofferto - 22 peri O Dodi con T in U: è PRO teste = Periodo di continue proteste - 23 chiesa LDO s'perse: v'era RE = Chi è saldo sa perseverare - 24 R è porta: Gesù, lì, F è? = "Reportage" su "Life" - 25 SC (or è dipartita) con T è stata = "Score" di partita contestata - 26 peri CO: lo segui DE = Pericolose guide - 27 tra guardie S tremi! = Traguardi estremi - 28 MA (è strano, no?) T T usa = Maestra non ottusa - 29 sta R con testata CO nuova: A variate = Star contestata con uova avariate - 30 in tessere Prodi TO riè tra M E = Intessere proditorie trame - 31 RE per TIF rammenta Riina, R desia?! = Reperti frammentari in ardesia - 32 D A (non è Riina SCI...) turi! = Dan oneri i nascituri - 33 Prodi E V: A, loro simili, tanti = Prodi e valorosi militanti - 34 lo diede N a Riina T? Tesi... = Lodi e denari inattesi - 35 RA modificò D indi AB rinato = Ramo di fico d'India brinato - 36 ai tanti Prodi V, a loro, simili T a RI = Aitanti, prodi, valorosi militari - 36/a fa "x" M: a N dà TOA? Vero, N à = "Fax" mandato a Verona - 36/b RA reo, per ED amor à? Via... = Rare opere d'A. Moravia - 37 T errò: ristipa le S tine? Sì! = Terroristi palestinesi - 38 I stinti: belli così! = istinti bellicosi - 39 brutti e zotici = Frutti esotici - 40 senese NT O notante = Se ne sentono tante! - 41 ONE rose sol le citazioni = Onerose sollecitazioni - 42 F urtò, a L marmotta, N = Furto al Marmotta - 43 FOC osa: pur osan G U E = Focosa purosangue - 44 M à i lingotti, ma mente; RI uscito = "Mailing" ottimamente riuscito - 45 è sito in S pera TO = Esito insperato - 46 B, or data l'età, L è: dican "no" NI = Bordata letale di cannoni.

Soluzioni modulo *Romachegioca*: 1 cerchi a modista reca LMI = Cerchiamo di stare calmi - 2 lumi L T; A pia; cela LBA Giano = L'umiltà piace, l'albagia no - 3 ET nell'O beffa C = Caffè bollente - 4 fa talismani e dadi VA = Fatali smanie da diva - 5 pratiche V annotagli a T I = Prati che vanno tagliati - 6 CR Eos; tra ussari e chef è cero E; P oca = Creò Strauss arie che fecero epoca - 7 col "popò" COP reciso = Colpo poco preciso - 8 fan gol a CUS: tre = Fango lacustre - 9 in sol i temi su re - 10 B, or data l'età, L è: dican "no" NI = Bordata letale di cannoni.

*Solutori totali:* Aurilio N.; Bosia M.; Marchioni A.; Raco F.; Monti O.; Baracchi A.; D'Ambrosio R.; Gasperoni L.; Lisi G.; Mazzeo G.; Melis F.; Dessì G.; Becucci G.; Magini F.; Ghironzi E.; Cerasi R.; Bruzzone S.; Rovella F.; Palumbo G.; Quadrella N.; Ricci R.; Micheli G.; Matulli L.; Malerba G.; Barisone F.; Pontrelli G.; Vittone M.; Sansone C.; Baù G.; Brognoli D.; Romano E.; Borgnino C.; Baracchi A.

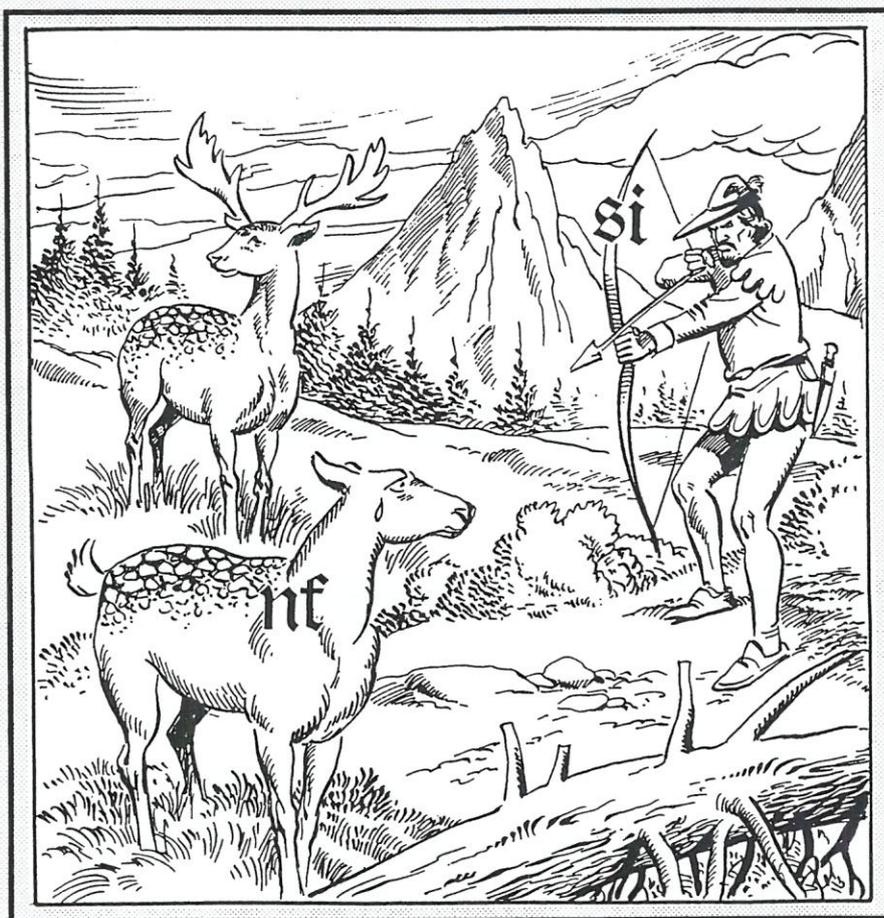
*Solutori parziali:* Mussano F.; Rinaldi R.; Pieraccini M.; Oss A.; Bonomi E.; Fausti F.; Quintini R.; Maestrini P.; Certano P.V.; Carpani V.; Certano P.V.; Torello P.; Bruno S.; Di Fuccia A.; Rinaldi A.; Bertaccini A. R.



# il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

1 - Rebus 5 2; 4 2 = 3, 3 3 4! di *Giacò*



disegno originale di Lina Buffolente

Rivista di rebus a cura dell'ARI  
anno X - n. 3 - Luglio 1998

Redazione:

Massimo Cabelassi  
Gianni Corvi  
Franco Diotallevi  
Marco Giuliani  
Francesco Rosa  
Nello Tucciarelli

Collaboratori

Atlante (Massimo Malaguti)  
Bat Man (Claudio Battigelli)  
Carpani Vincenzo  
Cocò (Margherita Barile)  
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)  
Giacò (Gianni Corvi)  
Gipal (Gino Palumbo)  
Gipo (Giuseppe Pontrelli)  
Guido (Guido Iazzetta)  
Hertog (Lamberto Gasperoni)  
Ilion (Nicola Aurilio)  
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)  
L' Angelo (Angelo Laugelli)  
L' esule (Cesare Ciasullo)  
Lo Stanco (Franco Fausti)  
Magopide (Salvatore Chierchia)  
Marchal (Alfonso Marchioni)  
Marik (Marik Bosia)  
Mavi (Marina Vittone)  
Orofilo (Franco Bosio)  
Oris (Siro Stramaccia)  
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)  
Rigar (Armando Righetti)  
Snoopy (Enrico Parodi)  
Tiberino (Franco Diotallevi)  
Till (Attilio Ghilardi)  
Triton (Marco Giuliani)  
Zoilo (Giovanni Micheli)

Disegnatori:

Lina Buffolente  
Franco Pagliarulo  
Enrico Pera

\*

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI  
con "il Leonardo" £. 75.000  
"il Leonardo" per i non soci £. 45.000  
(Supplemento per espresso £. 17.000)  
c.c.p. 19806009 a Diotallevi Franco  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

CORRISPONDENZA:

Tucciarelli Nello, Via A. Baccarini, 32/A  
00179 Roma  
Diotallevi Franco, Via delle Cave, 38  
00181 Roma

Stampa in proprio

Vietata la riproduzione di quanto pubblicato  
senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione avente il patrocinio  
del Ministero dei Beni Culturali.

CONCORSO REBUS ZANZIBAR

L'ARI, per il 1999, a dieci anni dalla scomparsa di Piero Bartezzaghi, bandisce, insieme alla famiglia di Zanzibar, un Concorso Rebus.

Le modalità sono le seguenti: Tema libero; invio di due rebus al massimo (classici, a domanda e r., stereo), senza l'obbligo del supporto figurativo.

Termine di invio: 31-12-1998 (farà fede il timbro postale). Gli elaborati, firmati con nome e cognome, dovranno pervenire a Nello Tucciarelli (Via Alfredo Baccarini 32/A, 00179 Roma) che, successivamente, li invierà (anonimi) ai giudici del concorso: Giancarlo Brighenti, Alessandro Bartezzaghi, Stefano Bartezzaghi.

I rebus rimarranno di proprietà del *Leonardo*: quelli non premiati e nemmeno accettati per la normale collaborazione, saranno restituiti agli autori.

Premi: al 1°, al 2° e al 3° classificato altrettante medaglie d'oro;  
al 4°, al 5° e al 6° classificato altrettante medaglie d'argento.

L'autore della migliore coppia di rebus riceverà un riconoscimento dalla famiglia Bartezzaghi.

La premiazione si avrà al Convegno Rebus ARI di Verona del 1999.

REBUS DI COPERTINA

Il rebus di copertina, pur essendo un rebus semplice, pensiamo che meriti considerazione per l'amalgama che si viene a creare tra frase risolutiva e immagine. Infatti, l'esortazione pare proprio levarsi dalla vittima verso il suo persecutore, con una frase invitante alla non violenza.

Possiamo pertanto considerarlo come un rebus "autodefinente", cioè un rebus produttore una frase risultante attinente all'immagine del disegno.

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1998/99

Premesso che il Convegno ARI è diventato un punto fermo nella vita degli appassionati e cultori del rebus, "Il Leonardo" bandisce un Campionato Autori di Rebus, aperto a tutti gli abbonati al "Leonardo":

- la durata del Campionato va da un Convegno Rebus ARI all'altro;
- prevede l'invio di soli rebus classici, stereo, a d. e r., con o senza supporto figurativo;
- libero è il numero dei rebus da inviare; partecipano al Concorso solo quelli pubblicati nel suddetto periodo di tempo;
- giudici, per il 1998/99: *Giacò* e *Quizzetto*.

Premi: 1°- partecipazione gratuita al prossimo Convegno ARI  
2°- premio del valore di £. 120.000  
3°- premio del valore di £. 60.000

Inoltre, ai tre classificati, sarà consegnata una medaglia d'argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1998

A partire dal 1998 è bandito il Campionato Solutori "Il Leonardo", a partecipazione singola. Poiché riteniamo che nel risolvere i rebus possa avvenire una minore selezione rispetto alle crittografie e ai poetici, tale da portare in finale più di un concorrente a pari merito, alcuni giochi (di composizione redazionale), oltre a essere più complessi del solito, avranno il solo diagramma di seconda lettura.

Qualora, al termine del campionato, più concorrenti risultassero ancora alla pari, ci sarà uno spareggio-lampo durante il Convegno Rebus.

Al primo classificato andrà in premio una medaglia d'oro; al secondo e al terzo classificato una targa.

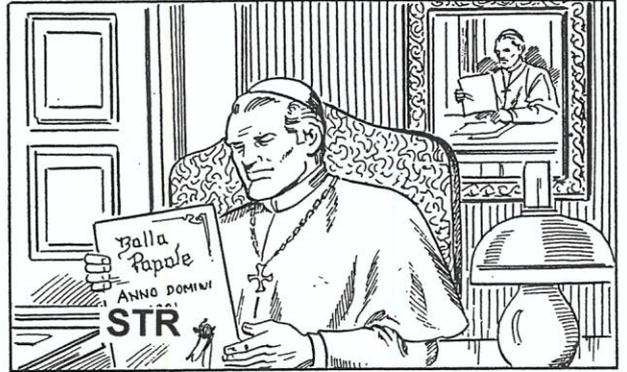
Inoltre, ad un solutore parziale estratto a sorte andrà una targa.

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

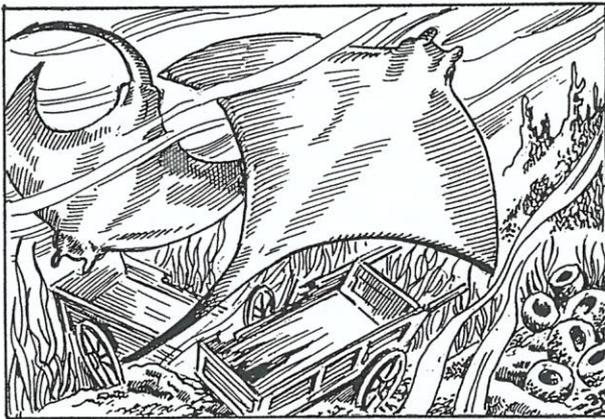
2 - Rebus 1 1 1 1'5 2 4 1: 4! = 9 4 7  
di Lo Stanco



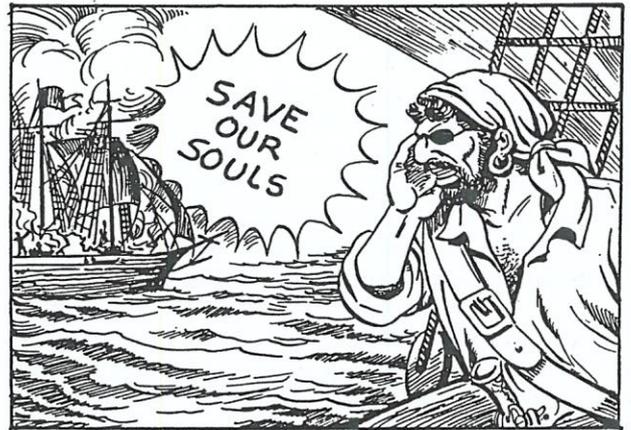
3 - Rebus 1 3 4 2 4 4 = 8 2 8  
di Cocò



4 - Rebus 5: 5 5 = 8 7  
di Snoopy



5 - Rebus 1.1.1: 6 1'3 = 9 4  
di Mavi



6 - Stereorebus 7 4 1 5 = 7 10 di Marik



# Risposta al ...perseverare diabolicum di Zoroastro

di Franco Bosio

Ho ricevuto da Zoroastro, assente non giustificato alla amalfitana seduta tecnica dell'A.R.I., alcune righe sul solito argomento - tormentone che appare noioso ai più - della distinzione tra rebus e crittografia illustrata.

Faccio notare anzitutto che Zoroastro subito si contraddice affermando di volere sottoporre l'argomento "agli amici rebusisti convenuti ad Amalfi": considerato che il 90% e più dei rebus pubblicati dalle "classiche" sono "di relazione", e quindi crittografie illustrate per Zoroastro, non si capisce come gli autori di tali giochi possano essere detti "rebusisti".

La confusione è sorta nel momento in cui nacquero le crittografie, cioè i giochi che furono chiamati crittografie, che altro non erano, a parer mio, che rebus letterali di relazione. L'inventore del termine "crittografia" fu un certo avv. Visoni che le presentò per la prima volta sulla "Gara degli Indovini (n.8/1877) - secondo quanto riferisce Ciampolino (Cesare Pardera) nel suo ottimo studio storico-critico "Il Rebus e la Crittografia" - ciò per differenziarle dai rebus dell'epoca che erano ancora composti da figure e lettere e dovevano essere letti dall'alto in basso e da sinistra a destra. Probabilmente il Visoni ignorava che era già nato, per merito del Dalsani, il "rebus vignetta", a sceneggiatura unica.

Il primo esempio, per quanto mi risulta, apparve sul "Fischietto" (n.142/1875) e si risolveva:

*CHI si; CON tenta G O d'E = Chi si contenta gode.*

Notiamo come tale rebus presenti una chiave di relazione, così come presentava una chiave di relazione un altro esempio apparso sulla "Gara" nel novembre del 1876, autore il prof. Modestino Venga: *A M orche; nella M Ente mira Giona = Amor che nella mente mi ragiona*. Nessuno pensò allora di mutare nome a questi giochi perchè erano composti anche di chiavi di relazione: erano e sono rebus.

Verso la fine del secolo scorso il rebus entrò in crisi mentre la crittografia ebbe grande successo. Forse, in conseguenza di ciò, si cominciarono a chiamare crittografie dei giochi che, in effetti, erano rebus. Il teorizzatore di questa distinzione, che ha portato fino ad oggi sconquassi nomenclaturali, fu Demetrio Tolosani (*Bajardo*) che nel suo manuale "Enimmistica" del 1901, (pp. 350-351) così pone la questione: "*Quando il giuoco illustrato od a lettere vien risoluto gruppo per gruppo da sinistra a destra senza niente alterare e niente sostituire e la spiegazione totale si ottiene dall'unione delle varie spiegazioni insieme riunite, allora il gioco è REBUS; quando la spiegazione si ottiene non dal numero o dalla posizione dei gruppi, ma dalla disposizione di qualche lettera o dal significato sinonimico di una o due parole formanti il giuoco, allora abbiamo la CRITTOGRAFIA; quando infine un giuoco, per qualunque ragione riveste in qualche parte i caratteri della crittografiae in qualche altra quelli del rebus diviene REBUS CRITTOGRAFICO*".

Chiaro? A me sembra proprio di no. Comunque il Tolosani riporta esempi letterali e illustrati. Tra questi ultimi è chiamato "rebus" un gioco che mi aspetterei fosse chiamato diversamente: *AV versa R; è ITEM pievano = Avversare i tempi è vano*. E allora? Questo gioco deve essere chiamato rebus solamente perchè composto di due parti, prescindendo dal fatto che vi è una chiave di relazione ed una di denominazione? E se, a quei tempi, il Tolosani un tale esempio lo chiamò rebus, perchè ai giorni nostri dovrebbe essere chiamato crittografia illustrata? In realtà le chiavi di relazione (o dinamiche) e di denominazione (o statiche) nel rebus sono sempre esistite.

L'incipit di un famoso rondeau dell'Alione (inizi sec. XVII)

si risolve: *Amour fait mout (Amore fa mosto = Amore fa molto)*. Nessuno pensò mai di cambiare nome a simili giochi. Per quale motivo, poi? Da queste considerazioni si deduce che la distinzione tra rebus e crittografia illustrata è inaccettabile, caotica, imprecisa. Molto meglio chiamare rebus di denominazione esempi come "*Languente vampa d'amore*" e rebus di relazione quelli simili a "*Sodoma e Gomorra*" e, se si vuole, rebus misti quelli che sono in parte di denominazione, lasciando stare il termine crittografia che, tra l'altro, significa "scrittura nascosta" ed è fuorviante in quanto richiama alla mente le scritture segrete, usate un tempo per inviare messaggi cifrati e ai giorni nostri utilizzate in informatica.

La motivazione di Zoroastro al p. 3 mi pare assolutamente ingiustificata in quanto si basa sul presupposto che "rebus" significhi "attraverso le cose". In realtà non è affatto certo che "rebus" sia l'ablativo plurale di "res". Tra le varie etimologie forse la più fondata è che il termine derivi da *rebous*, forma del sostantivo *rebours* ("contrario di ciò che dovrebbe essere").

Ai p. 4 e 5 si dichiara, poi, che nei rebus di denominazione non c'è nessuna identificazione da compiere ma si deve operare una decifrazione obbligata. Anche tali affermazioni mi paiono inesatte: se prendiamo, infatti, l'esempio del *Troviero* ("*L'angue NT, Eva MP, Adamo RE = Languente vampa d'amore*") la prima chiave potrebbe benissimo interpretarsi come serpe, rettile ecc. Il solutore non è obbligato a pensare solo al termine "angue", che non è "fornito allo scoperto".

Se il rebus si basa su due meccanismi risolutivi differenti (e il solutore lo sa benissimo) non vedo la ragione per cui gli si debba mutare il nome. La definitiva prova, poi, che in certi casi l'unica differenza tra crittografia e rebus sta nell'esposto, letterale nella prima, illustrato nel secondo, sta al punto 8. L'esposto letterale COLOSSEO suggerisce la soluzione "Costruzione del periodo latino": si tratta di una crittografia mnemonica; se invece venisse proposta una riproduzione del Colosseo, allora ci troveremmo di fronte a un rebus (mnemonico).

Considerati questi presupposti, risultano inaccettabili le affermazioni ai pp. 9 e 10. La crittografia descritta può anche esistere, la crittografia illustrata no.

Non vedo poi perchè si dovrebbe cambiare nome anche al rebus stereoscopico (o stereo): battezzato così da *Briga*, il suo ideatore. C'è motivo per mutarlo? Non esistono quindi solo motivazioni "utilitaristiche", come quelle addotte da *Briga*, per denominare rebus i giochi illustrati e non si deve pensare che le riviste "accademiche" debbano piegarsi alla volontà di quelle "popolari" nell'uso di questa nomenclatura.

Come ho cercato di spiegare, l'introduzione del termine crittografia non è stata particolarmente felice e ha portato poi a teorizzare una differenza terminologica che in realtà è parecchio sfumata e incerta. Anche in base a osservazioni di tipo storico, a parer mio, è molto più giusto e sensato parlare di rebus quando il gioco ha un esposto illustrato e di crittografia quando l'esposto è costituito da segni tipografici.

Comunque, il termine crittografia mi lascia perplesso. Se devo dire ciò che mi sgorga dal profondo dell'animo, sinceramente, preferirei ritornare a chiamare rebus anche tutti i giochi crittografici. Storicamente sarebbe molto più esatto, ci avvicineremmo alla nomenclatura vigente all'estero (dove il termine "crittografia", in questa accezione, è sconosciuto) e, semplificando, elimineremmo una voce brutta e fuorviante. Che ne dite?

Suvvia, basterebbe un po' di coraggio! Proviamo a parlarne con Zoroastro?

# Dieci proposizioni controverse

## di Salvatore Chierchia

Riassumo le risposte che avrei dato più estesamente in pubblico ad Amalfi se *Zoroastro* non fosse mancato all'appello.

Al punto *primo* credo non ci siano obiezioni da porre perché presenta due esempi di "giochi figurati" e pare ben detto.

Dove incominciano le perplessità è al punto *secondo* perché i due esempi vengono detti in anticipo "*totalmente diversi*" e questo in buona logica si condanna come *petitio principii* vale a dire che si dà per già provato ciò che invece si deve dimostrare.

Il punto *terzo* sintetizza la spiegazione del punto precedente e distingue tra soluzione *attraverso le cose e le idee*, aggiungendo (sia pure in parentesi) che questa seconda modalità non è più Rebus. Altra gratuita affermazione, questa, che dà ancora una volta per scontato l'esito della discussione.

La base della questione è proprio nell'*elemento figurativo* (come è detto al punto *quarto*) che perciò è "cosa" sia in un caso che nell'altro: da identificare cioè in quel che è e in quel che significa, nel suo pieno valore, così come "cose" chiamavano gli algebristi la "x", prima della revisione nomenclaturale di Viète. Che al posto dell'oggetto raffigurato ce ne possa essere un'altro è nella indole enigmistica del gioco che permette (anzi consiglia) diverse apparenze per una sola realtà risolutiva.

Il punto *quinto* evade perciò dallo stato della questione perché sposta la natura del gioco alla sua risoluzione e tralascia ancora una volta il suo composto figurativo.

Il punto *sesto*, inoltre, introduce surrettiziamente un'altra distinzione non influente, perché l'andamento sciaradistico (concatenamento di parole ed espressioni con o senza introduzione di altre lettere) si riscontra anche in molte crittografie.

Nel punto *settimo* si ritorna, e con insistenza, su due differenti *meccanismi risolutivi* come se fossero questi a dover denominare un gioco, mentre esso si definisce per "struttura" e si risolve per "procedura": confondere i due concetti mi pare un modo capzioso di ragionare: è un sofisma e non un sillogismo.

Il punto *ottavo*, nel tentativo di esemplificare, genera ancor più confusione: l'esposto COLOSSEO e l'immagine dello stesso monumento darebbero luogo alla stessa crittografia. Qui, oltre a persistere sul fatto che è la soluzione a dare un nome al gioco, si dimentica del tutto che è il codice comunicativo a determinarne invece la giusta collocazione. Un dramma, un film, un romanzo, pur avendo la stessa trama, la stessa *fabula*, persino la stessa catarsi, hanno nomi diversi e son tre cose diverse, ognuna con il suo nome e con la sua appartenenza a un sistema letterario.

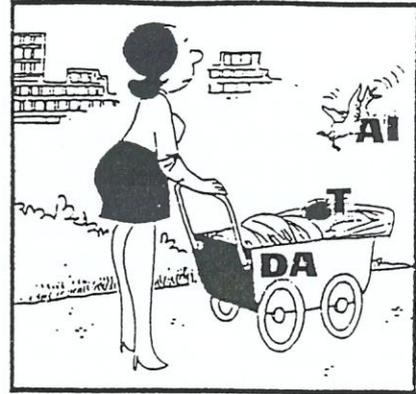
Il punto *nono* non costituisce poi un argomento: è una "sensazione". Si chiamerebbero in causa anche i "rebus descritti" - magari alla Sanguineti - ma né questi sono tali né quelle sono crittografie: si apparenterebbero meglio ambedue a una specie di enigmi a sinonimi con lettere intercalate (alla sciarada appunto).

Il punto *decimo* mi pare infine del tutto ozioso: il "crono" e lo "stereo" ridondano per pleonasma e sovraccaricano di ulteriori convenzioni la già farraginoso terminologia enigmistica.

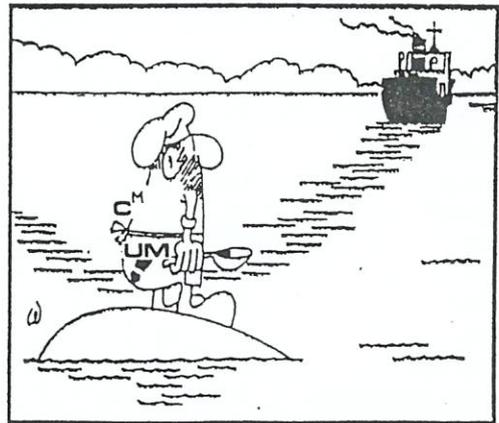
\*

Si può solo riconoscere che, storicamente, per un certo periodo, crittografia e rebus han coinciso e anche la crittografia era rebus: può sembrare una rivalse che ora un certo tipo di rebus si debba chiamare crittografia: ma i tempi mutano e con essi anche i nomi, se si vogliono "identificare" opportunamente e in piena congruenza gli oggetti dell'attività enigmistica.

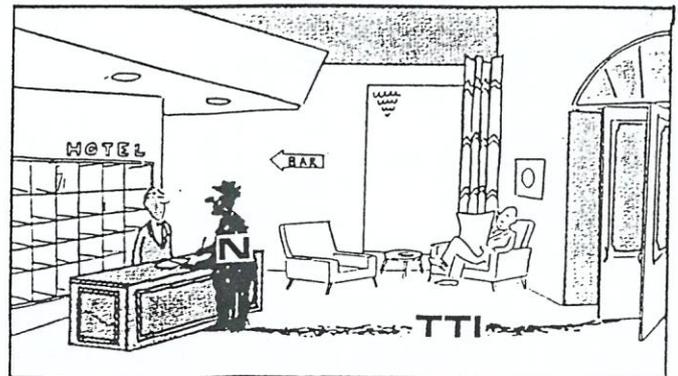
7 - Rebus 2 2 1 1, 2 4 3 2 1 = 6 4 1 7  
di Oris



8 - Rebus 1 1 1 6 4 2 1 = 9 3 4  
del Nettuno



9 - Rebus 1 6 1: 1'1 3 (4 3) = 5 8 7  
de L'esule



- Una camera con bagno.

# PLAY OFF 1998/99

## 1.a manche (regolamento)

Supereranno il turno i migliori 28 classificati. Il tema è unico per tutti i concorrenti ed è costituito dalle vignette presenti alla pag.15 del n.3449 (2/5/1998) della "S. E."

Ogni autore potrà inviare un massimo di due rebus (classici, a domanda e risposta e - laddove possibile - stereo).

Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente. Aèpporre i grafemi in modo non equivoco e, possibilmente, con "trasferibili". Per ciascun concorrente varrà il gioco migliore; l'eventuale secondo rebus sarà considerato solo in caso di parità; perdurando la quale, si procederà a sorteggio.

\*

## 1.a manche (esito)

Alla 1.a manche hanno partecipato 35 concorrenti.

I giudici, *Tiberino e Lionello*, qualificando 28 autori, hanno decretato la seguente classifica:

1° - Giaco	51 (37)
2° - Gipal	51 (27)
3° - Pipino il Breve	51 (26)
4° - Hertog	49 (12)
5° - Marchal	49 (12)
6° - Ilion	48
7° - Oris	46
8° - Atlante	45
9° - Bang	44 (38)
10° - N'ba N'ga	44 (46)
11° - Amore Normanno	44 (30)
12° - Arbe	43 (12)
13° - Mc Abel	43 (-)
14° - Quizzetto	42
15° - Il Nettuno	41 (41)
16° - Orofilo	41 (12)
17° - Artavers	37
18° - Pasticca	36 (34)
19° - Cyborg	36 (16)
20° - Fra Diavolo	36 (12)
21° - Il Faro	28
22° - Ego	24
23° - Pan d'Oro	16 (12)
24° - Azimut	16 (-)
25° - Il Popolese	16 (-)
26° - Galdino da Varese	15
27° - Mavi	14 (14)
28° - Federico	14 (12)

Ciascun punteggio è dato dalla somma dei punteggi dei due giudici. Il punteggio tra parentesi si riferisce al secondo gioco; quando manca il secondo gioco, è stato indicato (-).

Le posizioni 4°, 5°, 24° e 25° sono state determinate per sorteggio.

I rebus dovranno pervenire, entro il 20 giugno 1998, a:  
Cesare Ciasullo - via Fracanzano, 15 - 80127 Napoli  
(tel. - fax 081 / 5569102)

in duplice copia (la prima copia anonima; la seconda copia con la firma del concorrente e le generalità, pseudonimo, indirizzo, numero telefonico ed, eventualmente, fax).

Per la 1.a manche i giudici saranno *Lionello e Tiberino*, che riceveranno i rebus in forma anonima.

Auspiciando una nutrita partecipazione, auguro buon lavoro e buon divertimento a tutti.

*L'esule*

\*

## 2.a manche (regolamento)

Incontri della 2.a manche:

Giaco	- Federico
Gipal	- Mavi
Pipino il Breve	- Galdino da Varese
Hertog	- Il Popolese
Marchal	- Azimut
Ilion	- Pan d'Oro
Oris	- Ego
Atlante	- Il Faro
Bang	- Fra Diavolo
N'ba N'ga	- Cyborg
Amore Normanno	- Pasticca
Arbe	- Artavers
Mc Abel	- Orofilo
Quizzetto	- Il Nettuno

Il tema della 2.a manche è costituito da sei illustrazioni, su cui si potranno creare un massimo di due rebus (classici, a domanda e risposta); una eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco. Le immagini non possono essere manipolate né rovesciate specularmente; apporre i grafemi sui supporti in modo chiaro, usando possibilmente i *trasferibili*.

I giudici, *Edgar e Il Maranello*, riceveranno tutti i rebus in forma anonima.

Passeranno alla 3.a manche gli autori vincenti di ciascuna coppia più i due autori con i migliori punteggi, per un totale di 16 autori. Per ciascuno di essi Per ogni concorrente varrà il gioco migliore e l'eventuale secondo rebus sarà preso in esame in caso di ex aequo; nell'ipotesi di ulteriore parità, si procederà al sorteggio.

I giochi, anche in fotocopia, dovranno pervenire entro il 20/8 a:

Cesare Ciasullo - Via Fracanzano, 15 - 80127 Napoli  
(tel. - fax 081 / 5569102)

in duplice copia: la prima copia, anonima, deve riportare solo i grafemi, senza il testo del gioco; la seconda, invece, deve avere il testo del rebus, la firma del concorrente e le generalità, pseudonimo, indirizzo, numero telefonico e di fax.

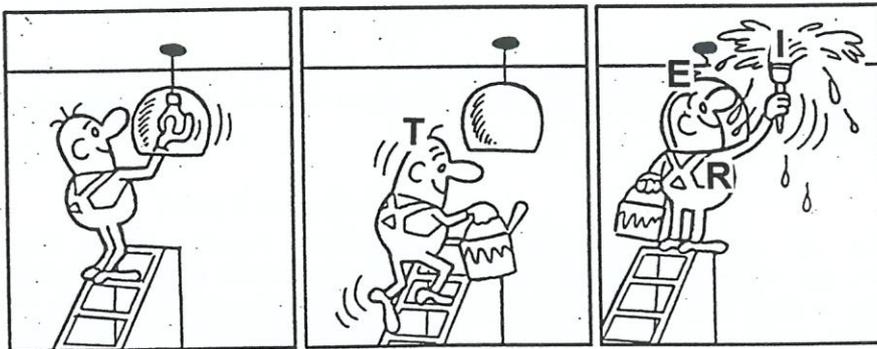
PLAY OFF 1998/99 (1.ma manche)

7 - Rebus 1 1 1 1 3 1 1 5 = 4 3 7 di *Giacò*

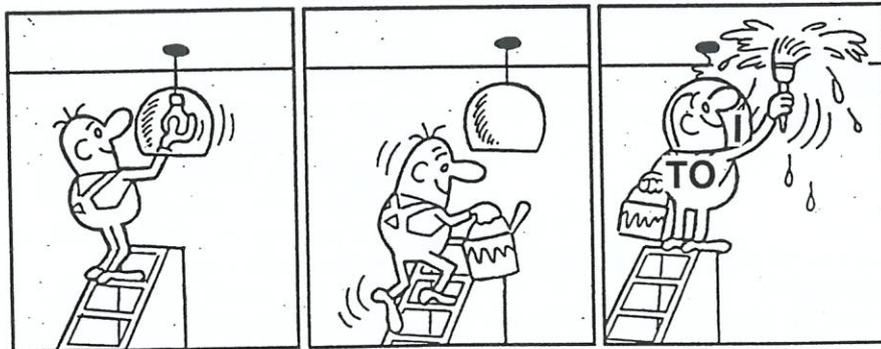


— A volte, sono proprio come bambini...

8 - Stereorebus 3 5 1 2 2 1, 2 4 = 12 4 1.1.1. di *Gipal*



9 - Stereorebus 3 2 6 1' 1: 1 = 77 di *Pipino il Breve*



10 - Rebus 2 2: 9 1 3 = 1' 3 1' 6 6 di *Hertog*



— Ecco fatto. E adesso, punzecchiatelo sulla spalla!

11 - Rebus 1 1 6 3 2 1 6 = 6 4 2 8 di *Marchal*



— Vi costerà un extra, se devo anche sorridere!

# Sui rebus "alternati"

E' nozione delle più elementari che, nella lettura del rebus, si proceda, normalmente, da sinistra a destra e che il susseguirsi delle lettere e delle figure sia impostato in questo senso.

Alcune riviste pubblicano, talora - per la verità, di rado - rebus definiti *alternati*, in cui la frase risolutiva si ottiene leggendo prima tutti i suffissi e poi tutte le chiavi. So che questo procedimento non è accettato dai "puristi", tuttavia mi sembra che possano esistere casi in cui potrebbe farsi eccezione, e ciò quando le chiavi non siano disperate ma, al contrario, particolarmente coerenti tra loro, come nei due esempi seguenti, sui quali mi sforzerò di illustrare il mio punto di vista.

a) uva, noci V I = U.V.A. nocivi (V sull'uva; I sulle noci)

In questo caso, la lettura, dapprima dei due soggetti illustrati e poi dei due suffissi, a mio parere è giustificata dal fatto che si tratta ogni volta di frutti.

Si provi a leggere ad alta voce con la giusta intonazione: si riceverà ancor meglio il senso.

b) bar, bar, I, A; LA bar d'ieri = Barbari alabardieri (per "bar d'ieri", rappresentare, in un quadro, un'antica taverna, un "bar d'ieri, per l'appunto).

In questo secondo caso, la lettura non ortodossa (che - lo ammetto - pecca di crittografismo!) è giustificata dall'essere la chiave, addirittura, sempre la stessa.

Personalmente, trovo questi insoliti modi di procedere molto stimolanti, anche se, ovviamente, non atti a sostituire gli schemi classici, che continuano a dare esiti di grande pregio e soddisfazione, sia per gli autori sia per i solutori; e anche se, come "paletto" porrei la condizione assoluta della preminenza della chiave illustrata, nerbo del rebus, su tutto il resto del ragionamento. Mi piacerebbe tanto sapere come la pensano rebussisti ben più autorevoli di me. si accettano stroncature. quel che però conta è dialogare e, comunque, progredire.

Marina Vittone

*La redazione del Leonardo, ricevuto l'articolo di Mavi e accogliendone il desiderio, lo ha trasmesso ad alcuni rebussisti affinché, su questo stesso numero della rivista, comparissero i primi pareri sull'argomento, non considerandolo, però, concluso. Attendiamo dai lettori altre risposte in merito.*

Nicola Aurilio

Non mi pare che l'*alternato* sia una variante che possa permettere l'impiego di *chiavi* non utilizzabili altrimenti. Si tratterebbe, nella quasi totalità, di rebus statici e quindi poco significativi per le nostre riviste. Forse è opportuno lasciarli alla rivista popolare che talora li ospita, settimanale che rivolgendosi a lettori non troppo smaliziati, deve proporre schemi elementari.

Una varietà, invece, che ritengo a torto bandita in classica è quella del multirebus, tipo di illustrato che permette l'utilizzo di chiavi notevolissime, non utilizzabili in altro modo. Naturalmente si dovrebbero proporre solo lavori con le frasi in attinenza o contrasto, come capita per gli schemi, svolti in versi, dell'anagramma.

Franco Bosio

La varietà dei rebus *alternati* non mi piace assolutamente. La trovo artificiosa e con poche prospettive.

Ci sarebbe invece da discutere su altre varietà di rebus, a parer mio, molto più valide e stimolanti, che non incontrano però il favore dei rebussisti. Parlo dei rebus a scarto, a zeppa, a cambio, a scambio, anagrammi, ecc.: schemi classici che possono dare combinazioni interessanti se regolati da norme un po' restrittive (cioè con cambio o scarto di una sola lettera) ed evitando gli anarebus ecc. ecc.

Massimo Malaguti

E' da un pezzo che si vedono questi rebus *alternati*, direi sulla "Domenica Quiz". La materia mi trova abbastanza scettico, in quanto non ricordo di averne mai visti di memorabili. D'acchito, comunque, parrebbero ripieghi per rebus *normali* malriusciti.

L'unica cosa degna di nota in questo settore mi risulta essere il rebus di Briga: *L Eros, Eros; sedie, amari O = Le "Rose rosse"* di E. A. Mario (Enimmistica Moderna, dicembre 1975).

Se però uscisse qualcos'altro di buono, si potrebbe anche cambiare idea...

Armando Righetti

Sulle riviste classiche ferve il dibattito sulle nomenclature. Invece sui periodici commerciali ferve e si consolida l'uso di varianti mai apparse sulle classiche. Perché mai? Si tratta forse di varianti non ortodosse? E su quale *sacro testo* è mai scritta l'ortodossia del rebus? Nel nostro campo, mi pare che nessuno possa parlare di "regole" indiscutibili, visto che anche i più accreditati esponenti sono in disaccordo persino sulle nomenclature. Si può forse appellarsi a una sorta di "giurisprudenza prevalente", anche se ognuno è riottoso a prendere atto della prevalenza ... dell'opinione altrui.

Per venire agli *alternati*, non v'è dubbio che si tratti di una variante tecnicamente considerevole, a differenza di altre (rebus bilingue, graforebus, fonetici, ecc.) che fanno di ludolinguismo. e bisognerebbe ritornare a parlare anche di *anarebus* e di *tallografie* e via elencando. Perché e dove sta scritto che lo *stereo* è una variante dell'enigmistica classica e l'*alternato* no? Brava, dunque, Marina Vittone!

Come ho scritto altre volte, apriamo le porte alle sperimentazioni, anche se di dubbia ortodossia. Dagli *olografici* ai *fonetici*, qualche tentativo si è visto. Dedichiamo quindi qualche spazio anche a chi volesse proporre degli *alternati*. Se altri non ci stanno, tocca al *Leonardo*, che del rebus è la palestra istituzionale...

Attilio Ghilardi

Si può far tutto o quasi tutto, purché il solutore non sia beffato e sappia districarsi in tale tipo di gioco: un esempio sotto il rebus stesso o la doppia lettura basterebbero per indirizzare il fruitore del gioco. senza questi accorgimenti il solutore è portato a risolvere "uva V, noci I", piuttosto che "uva noci V I". Sono favorevole alle novità, e nel campo del rebus ce ne sono state tante negli ultimi anni, però il rispetto del solutore è sovrano e la frase è troppo spesso trascurata.

Non credo sinceramente ci saranno grossi sbocchi in futuro (ma spero di sbagliarmi!) anche perché dopo il bell'esempio di *Briga* di alcuni anni fa (*L Eros Eros; sedie amari O = "Le rose rosse"* di E.A.Mario) non se ne sono più visti di così ben fatti.

## □ Enrico Parodi

Non ho mai amato i rebus "variazione" in quanto li ritengo artificiali e quindi frutto di uno studio che male si concilia con la spontaneità e la linearità del ragionamento. Includo in questa categoria anche i rebus a rovescio, che implicano un procedimento creativo e risolutivo del tutto anomalo e forzato.

I rebus "alternati" non portano nulla di nuovo (e il nuovo nel rebus non va ricercato negli schemi bensì nell'articolazione del processo creativo) e sono frutto, come del resto gli altri variati, più di una casualità che di una invenzione.

Rari sono i casi in cui la genialità si è espressa in un rebus variato e questo è accaduto quasi sempre con giochi a cambio o a scarto (ricordo al freddo brinda = Alfredo Binda e orme di anuro = armadi a muro).

In definitiva, sono del parere che il rebus, in classica, non dovrebbe subire contaminazioni di sorta.

## □ Guido Iazzetta

La domanda posta da Mavi, con la quale mi complimento per la brillante proposizione, deve necessariamente scindersi in due contesti: legittimità e gusto.

A differenza del gioco della dama, degli scacchi o perfino della scopa, i rebus (ma l'enigmistica in generale) non possiedono una serie di regole scritte, codificate e regolate da un'associazione, per cui mi pare lecito e auspicabile uscire dal seminato per tentare qualcosa di nuovo. Sembra riduttivo, ma al contrario forse sta proprio in questa sregolatezza il fascino della nostra arte.

Nel rebus "ami CI; RO mani" si hanno due sostantivi indicati da grafemi: è il rebus di denominazione. Nel rebus "à la crepa E sino al pino" abbiamo un verbo, un articolo, due sostantivi, un avverbio e una preposizione articolata: è il rebus di relazione.

Nell'esempio di Mavi "uva, noci V I" non si riscontrano "errori" che possano...proibirne la pubblicazione. Va però detto che la presenza di soli sostantivi senza altre parti del discorso lo caratterizza come un rebus di denominazione, esattamente come "ami CI; RO mani".

A questo punto è doveroso rimarcare che oggi si tende a privilegiare ed esaltare il rebus di relazione per cui, avendone garantita, a parer mio, la legittimità, resta da considerare il gusto.

Proprio perché il rebus di denominazione è una sorta di "parente povero", è indispensabile allora che questi prototipi giustificino la loro apparizione sulle riviste "classiche" tenendo presente alcuni precetti: chiave omogenea (si a "uva, noci"; no a "uva, gatto"), frase finale ineccepibile; è gradita la cesura.

Mi pare opportuno ripetere, a mo' di chiusura, che l'assemblaggio di più termini consecutivi, in un discorso omogeneo, non interrotti da grafemi, rende più bello un rebus, mentre l'incomoda presenza di un grafema che spezza il continuum discorsivo rovina l'effetto.

Per questo motivo ebbi il coraggio di parlar male di Garibaldi asserendo che "di schiena S triste reo", pur rimanendo un bellissimo gioco, non assurge a capolavoro avendo appunto un grafema che interrompe il discorso (e chiedevo, a mo' d'esempio: avreste preferito creare "di schiena S triste reo" oppure "di schiena triste reo S"? E mi sembra pacifica la seconda scelta).

A parer mio si può parlare di capolavori quando ci troviamo di fronte a "per sé V e R a N dopo colazione lavan i fichi" di Snoopy.

## 3° Simposio tiberino - vesuviano

In una splendida giornata, domenica 5 luglio, presso l'ormai collaudato ristorante "Da Arturo" a Carano, si è svolto il 3° "Simposio tiberino-vesuviano".

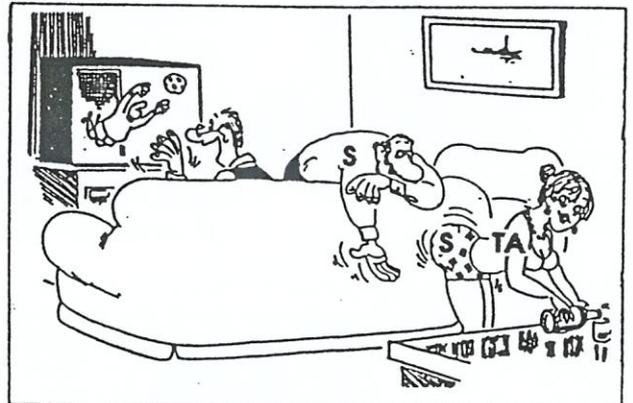
Quaranta sono stati quest'anno gli amici che hanno accolto l'invito di *Ilion* e *Tiberino*: *Giuli* da Valeggio, *Atlante* da Bologna, *Malù* da Firenze, *Il Priore* e *Pasticca* da Siena e poi da Campobasso *Enrico IV* e *Magopide* con consorte, *Bang* da Castellammare, i napoletani *Ulpiano* e figlia, *Il Gagliardo* e figlio, *L'esule* e consorte, *Megaride* e marito, *Ego*, *Il Normanno*; e poi, da Roma, *Daniela* e *Hidalgo*, *Lionello*, *Rino*, *Fantasio*, *Il Veronese*, oltre a parenti e amici.

Prima del pranzo, all'ombra di un pergolato, si è svolta la tradizionale "gara solutori". Il modulo, con giochi di *Ilion* e *Tiberino*, si è rivelato alla portata di tutti (o quasi) i concorrenti e il vincitore - già pronosticato ancor prima di iniziare la gara - è stato *Atlante*, seguito da *Il Gagliardo* e da *Pasticca* che hanno ricevuto, ciascuno, una targa d'argento; inoltre sono stati estratti a sorte diversi premi.

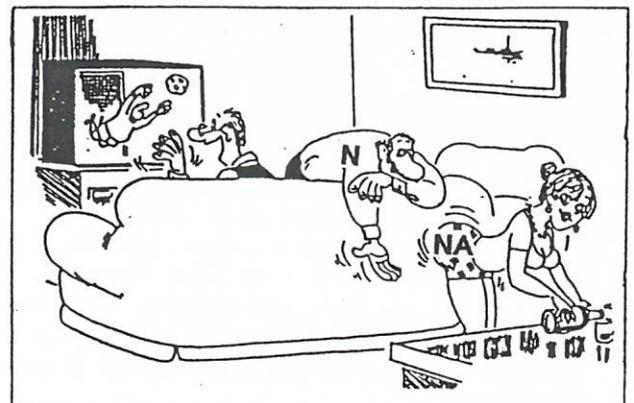
Tutti i partecipanti hanno inoltre ricevuto, a ricordo dell'incontro, un portacenere di ceramica e si sono dati appuntamento per il 1999 a Roma, per il 4° Simposio tiberino - vesuviano.

Pubblichiamo i rebus del modulo, autore *Ilion*.

Rebus 1 1 4 1 1 6 2 2 = 6 4 1'7 di *Ilion*



Rebus 3 1 2 6 = 8 4 di *Ilion*



# Sull'unificazione del "diagramma numerico" del rebus

di Franco Diotallevi

I rebus illustrati che si pubblicavano nell'ottocento avevano la sola parte iconografica: privi di diagrammi numerali, la ricerca della soluzione (quasi sempre un proverbio o una massima) era affidata alla bravura e alla perseveranza dei solutori, bravura e perseveranza che dovevano essere ben ferrate se si considera che i rebus si presentavano come un coacervo di lettere e figure, in un contesto grafico assai eterogeneo!

Dal 1875, invece, per merito dell' appassionato enigmista torinese Giorgio Ansaldo (1844-1922) - dapprima su "L'Enigma" e successivamente su altre pubblicazioni - si passò dal sopracitato tipo di rebus al "rebus-vignetta". Il *Dalsani* (pseudonimo-anagramma del cognome Ansaldo) da ogni soggetto ricavò infatti un quadro completo.

Tuttavia, anche i "rebus - vignetta" non avevano il diagramma numerico, e prima che ciò avvenisse, passarono ancora degli anni.

Uno tra i primi - se non il primo - illustrato con il diagramma numerico (ma non come l'intendiamo oggi) è il "monoverbo" de

Monoverbo (5-11) di Calandrino.



"Il Geroglifico" 1881/82). Il diagramma (5 - 11) stava a significare che la soluzione "filastrocca" (parola di 11 lettere) veniva fuori da "fila S T rocca", 4 gruppi tra lette e parole. Notare l'errore del 5 - 11 per l'esatto 4 - 11!

Invece, il primo rebus con un vero diagramma fu pubblicato nel 1926 sulla "Diana d'Alteno" (Firenze, 1891-1949).

REBUS CRITTOGRAFICO del BRAVO DI VENEZIA (frase: 2-4-3-3-1-4-4).



Come si può notare, fu indicato il diagramma della frase risolutiva: a ciascun numero segue un trattino (-).

Inoltre, a dimostrazione di quanta confusione ci fosse, nel passato, nell'esposizione grafica del diagramma - anche nell'ambito di una stessa pubblicazione - abbiamo trovato, tra i giochi dell'anno 1956 della torinese "La Corte di Salomone" (1920-1958), quattro diversi tipi di diagramma, qui riportati:

- a) diagramma con sola frase risolutiva, con un punto (.) tra i numeri
- b) diagramma doppio, con un punto (.) tra i numeri
- c) diagramma doppio, con una virgola (,) tra i numeri
- c) diagramma doppio, con una lineetta (-) tra i numeri

\* \*

Esaminiamo ora il modo in cui è stato ed è usato graficamente il diagramma numerico nelle sei riviste di enigmistica classica attualmente pubblicate: "Il Labirinto", "Il Leonardo", "La Sibilla", "Le Stagioni", "Morgana", "Penombra".

## "Il Labirinto" (Roma, 1948 - continua)

Nel passato, gli illustrati di questo mensile (salvo alcune rarissime eccezioni) avevano tutti il "doppio diagramma", ma in quattro diverse versioni:

- a) I numeri del diagramma di 1.a lettura separati da una virgola (,); quelli del diagramma della frase risolutiva separati da una lineetta (-):

Rebus di Zoroastro

(8,1,4,1,1,1,1,6,1 = 5 - 1 - 7 - 5 - 6)

- b) I numeri del diagramma di 1.a lettura separati da una lineetta (-); quelli del diagramma della frase risolutiva separati da una virgola (,):

Rebus di Zaleuco

(7-2-8-1-4-1-1-1-6 = frase:3,9,4,4,3,1,7)

- c) I numeri dei diagrammi e di 1.a lettura e della frase risolutiva separati da una lineetta (-):

Rebus di Zaleuco

(3-1-2 -5-7-2-2-4-1-1-4-1-1 = 2-2-7-3-12-6)

- d) I numeri dei diagrammi e di 1.a lettura e della frase risolutiva separati da una virgola (,):

Crittografia di Triton

(3,2,5,5,4,1 = 5,2,8,5)

Attualmente l'impostazione grafica è la seguente:

Doppio diagramma con i numeri separati da una virgola (,); sono indicati i segni grafici d'interpunzione: due punti, punto interrogativo, punto esclamativo parentesi tonde, virgolette, puntini di sospensione ma non viene indicato il segno dell'apostrofo.

Ne riportiamo un esempio:

Crittografia (6:1,7,4,2 = 4,4,12) di Mc Abel



soluz.: altare: s'aspetta cola re = Alta resa spettacolare.

\*



**"Il Leonardo" (Roma, 1989 - continua)**

Fin dall'inizio i rebus portano il doppio diagramma; inoltre, tra numero e numero ci sono solamente quei segni d'interpunzione necessari per la corretta interpretazione del gioco.

Rebus di *Virgilio* 2 1'11 1 1 1 4: "2 2..." 1 1 1? 4"! = 8 2 4 10



soluz.: MI l'è N e S e dice: "To be..." N e S? Tant'è! = Milanese di cetu benestante.

\*

**"La Sibilla" (Napoli, 1975 - continua)**

All'inizio, i rebus portavano il solo diagramma della frase risolutiva, con una virgola (,) tra numero e numero.

Dall'anno 1976 comparve il doppio diagramma e i numeri separati da una virgola (,). Inoltre, erano indicati tutti i segni di interpunzione, dai due punti alle parentesi tonde, dal punto esclamativo a quello interrogativo, dalle virgolette ai puntini di sospensione.

Dal 1988, tra numero e numero del doppio diagramma, sono sparite le virgolette e ci sono solamente i segni di interpunzione necessari per la corretta interpretazione del gioco.

Rebus di *Galdino da Varese* (2 5? 2: 4 7 1 1 = 9 6 1'6)



sol.: AM pollo?Si:auto ridotta V è = Ampollosi autori d'ottave.

\*

**"Le Stagioni" (Napoli, 1926-74 e 1986 - continua)**

Nella prima serie della rivista i rebus erano forniti di doppio diagramma: i numeri del diagramma di 1.a lettura erano separati da un punto (.) mentre i numeri del diagramma della frase risolutiva da una virgola (,).

Crediamo ciò una scelta redazionale in quanto fu pubblicato anche un rebus (inizialmente premiato al "Briga" del 1974 e successivamente pubblicato sulla S.E.) che portava in origine un diverso diagramma numerico:

Rebus di *Snoopy* disegnato da *Brighella*  
(1.1.1.5.5.4.1.1.1 = 8,4,8)



soluz.: C A N tanti beati, tali a NI = Cantanti beat italiani.

Invece, dal 1986, i numeri del doppio diagramma erano separati da una virgola (,). Inoltre, erano indicati tutti i segni di interpunzione, ad eccezione dell'apostrofo ('), apostrofo che, successivamente, talora era indicato e altre volte no.

Dal n.21 del 1993 si è tornati al sistema di separare con una virgola (,) i numeri del doppio diagramma.

Rebus (1,7,5,2,1 = 11, 5) di *Illion*



soluz.: T recente scopo di O = Trecentesco podio.

\*

**"Morgana" (Bologna, 1996 - continua)**

Fin dall'inizio i rebus portano il doppio diagramma; inoltre, tra numero e numero, sono indicati solamente quei segni d'interpunzione necessari per la corretta interpretazione del gioco.

Rebus di *Orofilo* 2 1.1.1. 1'1 1 8: 2 1'6 1 1 5 = 10 3 5 2 5 2 5



sol.: in C.A.R. c'è R archivio: là l'enorme D I legge = Incarcerar chi viola le norme di legge.

\*

**"Penombra" (Forlì, 1920-70; Roma, 1971-continua)**

Per moltissimi anni i rebus riportavano solo il diagramma della frase risolutiva, con una lineetta (-) tra i numeri.

Poi i giochi ebbero il doppio diagramma e con, tra numero e numero, talora una lineetta (-) e talora un punto (.)

Da anni l'impostazione grafica del diagramma numerico è la

segue: Sull'unificazione del "diagramma numerico" del rebus

segunte: doppio diagramma; inoltre, tra numero e numero sono indicati solamente quei segni d'interpunzione necessari per la corretta interpretazione del gioco.

Rebus di Brunos 2 1 5 1'1.1.1.; 1 3 2 = 8 2 8



sol.: PR O posta d'A.R.I.; C usa RE = Proposta da ricusare

\* \*

Da quanto sopra esposto, si può affermare che, attualmente, tutte le riviste esaminate in quest'articolo adottano, sì, il doppio diagramma numerico ma non con le stesse modalità grafiche.

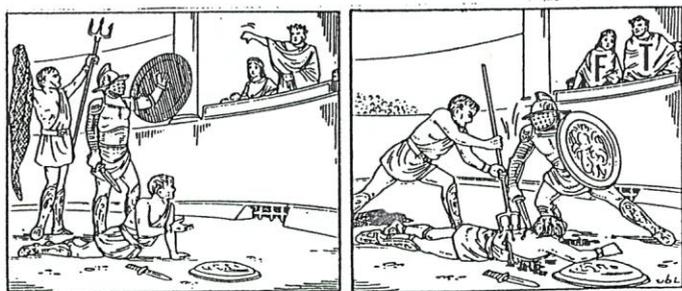
Ma quanto sia importante per i solutori il doppio diagramma è a tutti evidente in quanto, di norma, il rebus non è più (e se lo è, solo in minima parte) di "denominazione" ma, in senso lato, di "relazione" e quindi con una meccanica risolutiva di certo più complessa. Infatti, per risolvere questo tipo di gioco, bisogna spesso interpretare l'illustrazione come qualcosa da prendere in considerazione o per l'azione che vi si sta subendo o compiendo o per la/le relazioni che alcune figure hanno con altre oppure per incisi e considerazioni che l'autore ha immesso nel contesto del gioco, oppure perché sono presenti comandi o esortazioni ai personaggi in vignetta affinché il loro comportamento si uniformi a taluni principi morali. Quanto sopraddetto avvalorava ancora una volta l'importanza del doppio diagramma e di una sua corretta impostazione grafica.

Per concludere, volendo porre all'attenzione degli esperti e degli appassionati del rebus la necessità che si possa pervenire - da parte dei responsabili delle riviste che attualmente si pubblicano - a una uniformità grafica per il doppio diagramma numerico, si auspica che:

Dato ormai per scontato da tutti il doppio diagramma, tra i numeri che lo compongono vengano indicati solamente quei segni di interpunzione necessari per la soluzione del gioco e che, quindi, quando non siano necessari, nulla sia messo tra numero e numero.

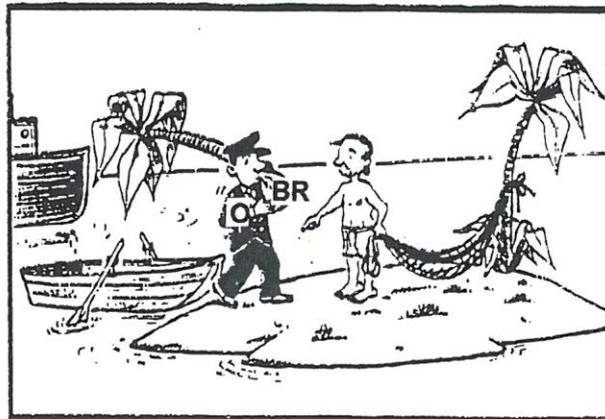
Vorremmo, insomma, che il gioco seguente non avesse il diagramma nel modo in cui fu pubblicato:

Crittografia (2, 1, 1, 1, 1, 8, 7 = 10, 11) di Tebe,

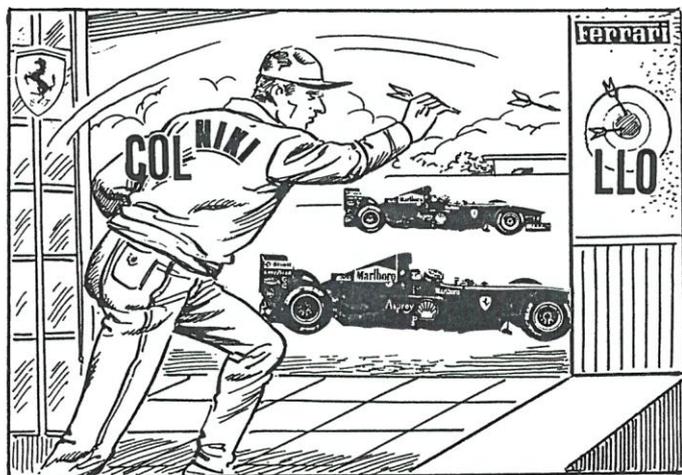


ma che lo avesse così: 2 1 1 1, 1: "8!" 7 = 10 11  
soluz.: di F e T, T: "Uccidete!" stabili = Difettucci detestabili.

12 - Rebus 1 3 5 2 1 = 5 7 di Zoilo



13 - Rebus 3 5 4 5 6 3 = 10 5 2 9  
di Triton dis. di L. Buffolente



14 - Rebus 4 3 7 3 = 3 1' 5 8 di Ilion



Elio MACCARIO - *Wordgames / Giochi di classe*.  
Ed. la meridiana, Molfetta 1998 - vol. di pp. 173 - £ 30.000.

La pubblicazione curata dal nostro *Il Sol Felice* è un vivace manuale didattico, ad uso degli insegnanti, "dove si dimostra come un ragazzo può imparare a risolvere enigmi esplorando la lingua italiana. E se ne può innamorare".

Chiariamo subito che, per quanto riguarda il settore dei lavori in versi, il manuale in questione tratta soltanto quelli a diagrammi, con esclusione, quindi, dei componimenti a enigmi collegati, e ciò per l'evidente ragione che il bagaglio linguistico di chi è alle prime esperienze scolastiche non ha un'adeguata ricchezza per affrontare le sottigliezze proprie delle ambiguità dilogiche.

Ciò premesso per cognizione dei nostri lettori, veniamo al settore del rebus, e più precisamente al metodo di approccio escogitato da Maccario per iniziare i giovani scolari a siffatta forma enigmatica. Ed è un metodo senz'altro funzionale, improntato da linearità e da chiarezza nei riguardi degli elementi basilari del rebus. Eccone l'incipit: "Il rebus è, come noto, un gioco enigmistico in cui una frasetta è stata espressa utilizzando una successione di figure. Il "diagramma" numerico, posto tra parentesi, sta a suggerirci la lunghezza delle varie parole che compongono la frase risolutiva. Sarà l'elemento su cui si fonderà ogni nostra ipotesi".

Da quest'incipit si deduce che il rebus preso in esame dal manuale è quello tipico delle pubblicazioni popolari, rispetto al quale il "nostro" rebus si presenta troppo arduo agli effetti propedeutici che si prefigge lo stesso manuale.

Che così completa la parte iniziale: "Nel rebus di solito compaiono anche alcune, poche, lettere alfabetiche (dette dagli specialisti "grafemi"), poste o su un'intera figura, o a volte sul particolare che l'autore vuole indicare".

L'iniziazione viene, dunque, impostata con estrema intelligibilità, ma senza semplicismi di sorta, come si può giudicare da quest'avvertenza del *Sol Felice*:

"Naturalmente, anche per il rebus vige la regola-base dell'Enigmistica, che esige la lontananza del significato della frasetta nascosta dal significato delle singole figure in esso rappresentate. Le figure e la soluzione, infatti, devono essere unite unicamente dal materiale fonico-grafico utilizzato ("de dicto", non "de re"!)." Altrimenti tutto risulterebbe assai banale (disegnare un "capo" e una "stazione" per significare... "capostazione" oppure "AN", un "alfa" e un "beta" per significare... "analfabeta", non è per nulla giocoso: è pura Etimologia!). Ottima precisazione, ben avallata da quest'altra avvertenza, che vale anche per noi "addetti ai lavori": "E la banalità è, come si ricorderà, il peggior nemico dell'Enigmistica".

E ci fermiamo qui, essendo il seguito dedicato ai vari accorgimenti relativi alla soluzione dei rebus.

Quel che conta per noi, è che con questo manuale siamo sul piano dell'esatta competenza tecnica, finalmente! e proprio per ciò vorremmo tanto che l'opera del *Sol Felice* avesse la massima diffusione nell'ambito scolastico, pure nell'interesse della nostra "arte" rebusistica.

Ed anche per il fatto che il manuale fa giustizia di tutte le scempiaggini che sono state propinate, in argomento, da certuni ignoranti ludolinguisti (v. "il Leonardo" n.2/1994).

Vincenzo Carpani

Il Concorso Rebus "Briga" 1998 ha avuto le seguenti classifiche:

#### SEZIONE REBUS CLASSICO

Le medaglie d'oro:

- 1° *Virgilio* (Ernesto Limonta)
- 2° *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli)
- 3° *Tenaviv* (Enrico Vivanet)

Le medaglie d'argento:

- 4° *Cleos* (Giovanni Caso)
- 5° *Tenda* (Francesco Dante Vagnini)
- 6° *Mavi* (Marina Vittone)
- 7° *Robo* (Roberto Corbelli)
- 8° *Mc Abel* (Massimo Cabelassi)
- 9° *Arsenio B.* (Franco Barisone)
- 10° *Bang* (Angelo Balestrieri)

#### SEZIONE REBUS DI AMPIO RESPIRO

La medaglia d'oro:

- 1° *Falstaff* (Luigi Marinelli)

Le medaglie d'argento:

- 2° *Brunos* (Sebastiano Bruno)
- 3° *Kon-Tiki* (Carlo Contini)
- 4° *Mariella* (Mariella Cambi)

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di:

*L'Amica Rara* (Carla Maria Morisi) - *Ilion* (Nicola Aurilio) - *Nestore* (Ernesto Sakler) - *Piervi* (Pier Vittorio Certano) - *Snoopy* (Enrico Parodi) - *Zio Igna* (Ignazio Fiocchi).

Dopo che le riviste avranno pubblicato ciascuna un lavoro premiato, verrà inviata a tutti i partecipanti (che quest'anno sono stati 55) e anche a coloro che me ne faranno richiesta, la consueta relazione.

Un grazie di cuore a tutti, con l'augurio che il Concorso 1999 (le cui modalità saranno rese note quanto prima) rinnovi il successo dei precedenti.

Briga

Medaglia d'argento

Rebus 2 1 5 7 = "5" 10 di *Robo*



**Enrico Pera**

Enrico Pera, autore del disegno del rebus n.19, è nato a Genova nel 1979 ed ha iniziato a disegnare per alcuni giornalini studenteschi; in seguito ha frequentato corsi di grafica e pittura.

Nel 1994, al Concorso Internazionale "La Caravella" ha avuto il 3° premio mentre nel 1995, allo stesso Concorso, si è aggiudicato il 2° premio.

A Enrico Pera diamo il benvenuto tra le fila dei rebussisti.

\*

**A caccia di record**

Sullo scorso numero del "Leonardo" fu fatto riferimento (in una breve nota tecnica) a quei rebus detentori del record del "più lungo", intendendo con ciò il rebus "muto" avente la frase risolutiva con il più alto numero di lettere.

A corredo della nota ne fu pubblicato uno, di *Pipino il Breve*, con una frase risolutiva di 65 lettere.

Con l'occasione chiedevamo a noi stessi e, contemporaneamente ai lettori, quanto sarebbe durato tale record.

La risposta ci è venuta quasi subito: il tempo che gli abbonati ricevessero la rivista. Infatti, a stretto giro di posta, ci è pervenuto, da *Fama* (Fabio Magini) un rebus "muto" con chiavi eterogenee, superante *alla grande* il record di *Pipino*.

Appena possibile, sarà cura della redazione del *Leonardo* fare disegnare e pubblicare il gioco in questione.

\*

**Una collana di perle grige**

Nicola Aurilio (*Ilion*) fa presente quanto segue:

Gli amici del *Ladrone* (Leandro De Curtis) non ancora in possesso del volume antologico "Una collana di perle grige", edito per onorarne la memoria, possono chiederne copia a:

Nicola Aurilio  
81030 Casale di Carinola (CE)  
tel. 0823 -709189.

I libri saranno accantonati, fino ad esaurimento degli stessi, e consegnati agli interessati alla prima occasione utile.

\*

Inviare le soluzioni di questo numero entro il 15 settembre a:

Franco Dotallevi  
via delle Cave, 38  
00181 Roma

**Non credeteci**

Nel caso troviate nella nostra rivista qualche errore, sappiate che lo abbiamo messo a bella posta. Perché? Ma perché noi cerchiamo di dare ai lettori ciò vogliono, e sappiamo che ve ne sono alcuni che vanno in cerca di errori.

**Auguri**

Al momento di andare in macchina ci è giunta la notizia che *Mc Abel*, andando in motorino, è incorso in un serio incidente stradale, tuttavia la forte tempra del nostro redattore ha avuto la meglio sulla sfortuna.

E auguri di sollecita guarigione alla nostra Lina Buffolente che, nello scorso giugno, si è dovuta sottoporre a un intervento chirurgico.

\*

**Rebus in GiocAreA**

Sul n. 4 di giugno di "GiocAreA" (mensile edito da Nexus Editrice srl di Viareggio (LU); redazione in Corso Marconi, 39, 00053 Civitavecchia (RM) - e-mail assonove tin.it) *Lionello* ha scritto un articolo: "Il rebus d'arte" nel quale compaiono anche cinque rebus su opere d'arte, autori lo stesso *Lionello*, *Mc Abel* e *Quizzetto*.

\*

**Firenze Gioca 98**

A Firenze, il 9 e 10 maggio, a cura dell'Associazione Culturale Parliamo e Contiamo di Firenze, si è svolto il "Firenze Gioca 98".

Si sono svolti tornei di Scrabble, Dummy, Forza Quattro Memory, Enigmistica, Paroliere, Consonando, Parliamo e Contiamo. I partecipanti alla gara di enigmistica avevano da risolvere anche alcuni rebus: la gara è stata vinta dall'amico Omar Monti.

La manifestazione ha avuto una ottima riuscita, premiando gli sforzi degli organizzatori, con alla testa gli amici Comerci e Plebani.

\*

**Novità librarie**

E' uscito in questi giorni nelle librerie il volume "Mille giochi con le parole" a cura delle Edizioni Xenia di Milano. Gli autori dell'opera sono Ennio Peres (*Mister Aster*), Domenico Di Giorgio e Andrea Angiolino.

Trattasi di una raccolta di 1000 giochi di parole che - come scrive uno degli autori - sono indicati per tenere sveglia la mente e per rafforzare le conoscenze lessicali e semantiche.

Tra i giochi enigmistici crittografie mnemoniche, indovinelli, sciarade, anagrammi, lucchetti.

28 IL GIORNALE D'ITALIA | GIOCHI | 10 MAGGIO 1998

**57° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica**

Deposito in materia ordinaria, e con la partecipazione di numerosi rappresentanti presenti da ogni parte d'Italia, si è svolto dal 3 al 5 maggio del 1998, presso il Centro Internazionale di Studi e Documentazione "Giuseppe Cesare" di Capri, il 57° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e il 19° Convegno del Rebus. A lui il Rebus è stato dedicato un numero della rivista "Il Rebus" (n. 4) e un numero speciale del mensile della rivista "Il Rebus" (n. 4).

Una pubblicazione straordinaria, il "Leonardo" è la rivista ufficiale della nostra Associazione. Per informazioni rivolgetevi a: Franco Dotallevi, via delle Cave, 38 - 00181 Roma, oppure a Franco Dotallevi, via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

**1. Rebus di QUIZZETTO**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**2. Rebus di MC ABEL**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**3. Rebus di TRINTON**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**4. Rebus di GIACO**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**5. Rebus di QUIZZETTO**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**6. Rebus di TIBERINO**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**7. Rebus di MC ABEL**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

**8. Rebus di LIONELLO**  
Q, A, L, L, A, L, E, S, I, O

1° classificato: OROFILO  
Francesco Bontà di Pinerolo Canavese (TO)  
0119, 71178-7471

2° classificato: GIACO  
Gianni Cervi di Milano  
0119, 71178-7471

3° classificato: QUIZZETTO  
0119, 71178-7471

4° classificato: TRINTON  
0119, 71178-7471

5° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

6° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

7° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

8° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

9° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

10° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

11° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

12° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

13° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

14° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

15° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

16° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

17° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

18° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

19° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

20° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

21° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

22° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

23° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

24° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

25° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

26° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

27° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

28° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

29° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

30° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

31° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

32° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

33° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

34° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

35° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

36° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

37° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

38° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

39° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

40° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

41° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

42° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

43° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

44° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

45° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

46° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

47° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

48° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

49° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

50° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

51° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

52° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

53° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

54° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

55° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

56° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

57° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

58° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

59° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

60° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

61° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

62° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

63° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

64° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

65° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

66° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

67° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

68° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

69° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

70° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

71° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

72° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

73° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

74° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

75° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

76° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

77° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

78° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

79° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

80° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

81° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

82° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

83° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

84° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

85° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

86° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

87° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

88° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

89° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

90° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

91° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

92° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

93° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

94° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

95° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

96° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

97° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

98° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

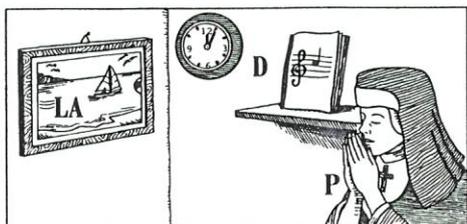
99° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

100° classificato: MC ABEL  
0119, 71178-7471

\*

Dal diario "Smemoranda" 1998:

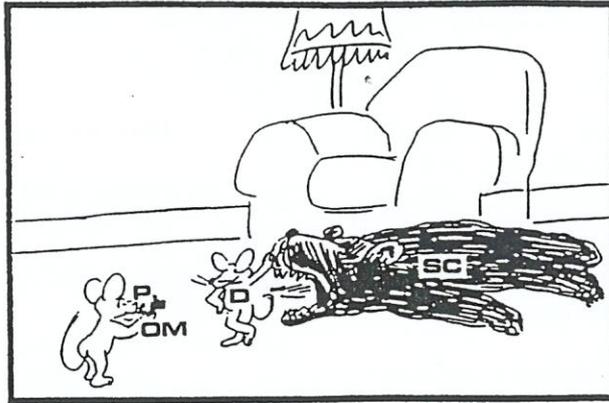
**REBUS (6,1,9?)**



Soluzione LA/S/C/A/O/R/A/D/O/D/O/P/P/A/I

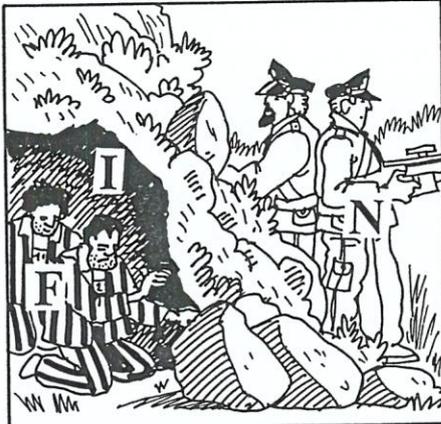
no comment.

15 - Rebus 3 3 1 2; 4 1 1 4 2 2 4 = 6 7 1' 5 8 di Atlante



16 - Stereorebus 1, 2 1, 3: 1 2 7 = 6 2 5 4 di L'Angelo

dis. di F. Pagliarulo



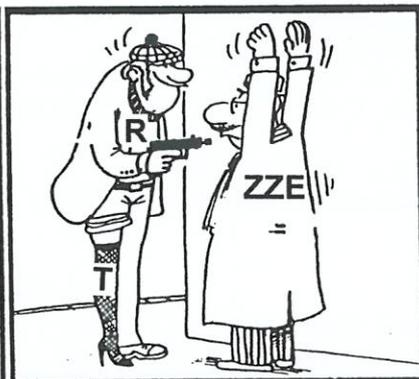
17 - Stereorebus 2 1 6 1 1: 5 2 = 6 5 3 4 di Gipo

dis. di F. Pagliarulo



18 - Stereorebus 3 1 1 6 3? 2! = 8 8

di Marchal



# Premio Capri dell'Enigma

Capri, Hotel "La Palma"

15 - 18 ottobre 1998

Le votazioni per l'assegnazione dei "faraglioni d'argento" da parte degli esperti e appassionati di enigmi presenti a Capri (nonché di un congruo numero di enigmisti invitati per tempo a far conoscere la loro scelta) si concretizzeranno nel pomeriggio del sabato. Lo spoglio delle schede avverrà, come al solito, nel corso della serata con la lettura delle preferenze e del nominativo di chi le ha espresse.

Ai finalisti del "Premio" saranno attribuite le "ancore d'argento"; "labirinti d'argento" e "campane d'argento" sono invece in palio per gli altri concorsi (i lavori a tema e le gare estemporanee di composizione e di soluzione). A tal proposito è utile ricordare che i lavori inediti partecipanti ai concorsi aggiunti, tutti sul tema del labirinto, dovranno pervenire alla segreteria del "Premio Capri dell'Enigma" (80121 Napoli, Piazza dei Martiri, 30 - tel. 081.764.28.88 - fax 081.764.37.60 - e.mail: argon.tin.it) entro il termine del 5 settembre 1998.

*Le vertigini del labirinto* è il titolo del convegno interdisciplinare cui parteciperanno studiosi e specialisti impegnati a conversare sul tema del labirinto: un tema affascinante, ricco di molteplici spunti e implicazioni in vari settori delle scienze, delle lettere e delle arti.

La manifestazione di quest'anno è arricchita dal "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: i "labirinti d'argento" di questa prima edizione del "Premio" saranno assegnati a Edoardo Sanguineti e a Enrico Baj.

\*

Il programma di massima della manifestazione è così articolato:

## GIOVEDÌ 15 OTTOBRE

- ore 17,30 Cocktail di benvenuto  
Presentazione lavori finalisti della VII edizione del "Premio Capri dell'Enigma"  
*I labirinti di Fabrizio Clerici*, a cura di Michele Emmer
- ore 20,30 Pranzo
- ore 22,00 *Enigmi e labirinti*, risultati e premiazioni di alcuni concorsi

## VENERDÌ 16 OTTOBRE

- ore 9,30 Gara di soluzione per singoli concorrenti
- ore 11,00 Vie di Capri: *Rebus e labirinti*
- ore 17,30 *Le vertigini del labirinto*, convegno con:  
Domenico Silvestri, Giulia Sissa, Antonino Buttitta,  
Domenico D'Oria, Cristina Vallini, Omar Calabrese
- ore 20,30 Pranzo
- ore 22,00 Il labirinto in scena: *Il teatro ad enigmi*  
Risultati e premiazioni di alcuni concorsi

## SABATO 17 OTTOBRE

- ore 9,30 Gara estemporanea di composizione
- ore 11,00 Vie di Capri: *Rebus e labirinti*
- ore 17,30 *Le vertigini del labirinto*, convegno con:  
Ivan Almeida, Guido Fink, Pierre Rosenstiehl, Simona

Argentieri, Paolo Fabbri, Marcello Veneziani

- ore 21,00 Pranzo, serata di gala e proclamazione del vincitore del "Premio Capri dell'Enigma" 1998

## DOMENICA 18 OTTOBRE

- ore 9,00 Premiazione degli altri concorsi e di gare estemporanee
- ore 11,00 "Premio Capri dell'Enigma" (sezione arte e letteratura) a Enrico Baj e Edoardo Sanguineti
- ore 12,30 Cocktail - buffet di chiusura

Anche al fine di consentire ai convegnisti una maggior libertà nella scelta di itinerari turistici (autonomi o guidati), il programma non comprende le colazioni del mezzogiorno di venerdì e sabato. La quota di partecipazione è fissata in lit. 500.000 (cinquecentomila).

Per chi lo desidera sarà tuttavia possibile usufruire, anche al mezzogiorno, del ristorante dell'Hotel "La Palma", prendendo preventivamente accordi con la Segreteria del "Premio Capri" e con un supplemento di lit. 35.000 (trentacinquemila) per ciascun pasto. Per la camera singola è dovuto un supplemento di lit. 100.000 (centomila); per la sistemazione in camera a tre letti la quota di partecipazione è ridotta a lit. 450.000 (quattrocentocinquanta mila).

Le iscrizioni, insieme con la quota di partecipazione (assegno bancario intestato all'ing. Raffaele Aragona ovvero bonifico bancario sul c/c 4410 BNL Ag. 7 di Napoli, Piazza dei Martiri, CAB 03407 - cod. ABI 01005) vanno indirizzate alla Segreteria del "Premio Capri dell'Enigma", 80121 Napoli - Piazza dei Martiri, 30, entro il prossimo 30 settembre; è in ogni caso gradito un cenno di adesione effettuato con maggior anticipo, anche al fine di poter garantire la migliore sistemazione (esaurita la disponibilità dell'Hotel "La Palma", i convegnisti saranno ospitati, per il pernottamento e la prima colazione, in alberghi vicini).

L'autosilo ubicato in città al termine del raccordo autostradale (caselli A2 ed A3 - Napoli, Piazza Garibaldi) è a disposizione dei convegnisti che raggiungeranno Napoli con mezzi propri, ed è il "Garage Grilli", Via Galileo Ferraris, 40.

Il collegamento con l'isola di Capri è assicurato dal Molo Beverello (Piazza Municipio) con traghetti ed aliscafi e da Mergellina (Via Caracciolo) con aliscafi, tutti con partenze sufficientemente ravvicinate; "Il Mattino" e le edizioni napoletane de "La Repubblica" e de "Il Corriere della Sera", in ogni caso, ne riportano quotidianamente gli orari.

Presso la delegazione dell'Azienda di Soggiorno, sulla banchina del porto di Capri, è assicurata la presenza di nostre *hostesses*.

Per raggiungere la sede del convegno è preferibile utilizzare la funicolare che, da Marina Grande, conduce in pochi minuti alla "Piazzetta", nelle immediate vicinanze dell'Hotel "La Palma".

Napoli, 6 luglio 1998

Ulteriori informazioni sul "Premio Capri dell'Enigma", e in particolare su questa VII edizione del convegno, appaiono nel sito Internet ([www.dial.it/capri.enigma](http://www.dial.it/capri.enigma)).

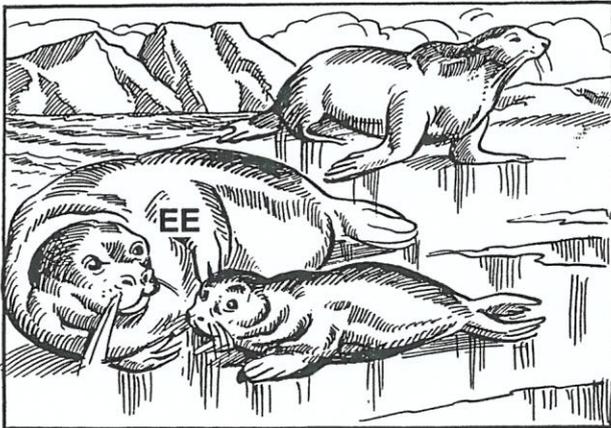
19 - Stereorebus 2 7 3 2 = "7" 7 di Bat Man

dis. di E. Pera



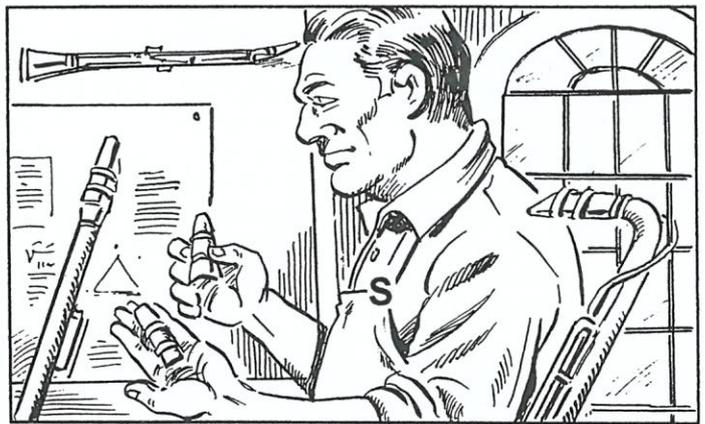
20 - Rebus a cambio 4 6 = 4 1 5  
di Mavi

dis. di L. Buffolente



21 - Rebus 4 1 3 2 4 1 = 10 5  
di Lo Stanco

dis. di L. Buffolente



22 - Rebus 1 1 1'6 1 1 (13 1) 1 1 7 5 2 = 4 5 6 1'4 5 2 5?  
di Hertog

dis. di F. Pagliarulo



23 - Rebus a scarto 3 2 7 = 4 2 4  
di Pipino il Breve

dis. di F. Pagliarulo



# GLI ARTISTI DEL REBUS

di Guy Tomol

24 - Rebus 3' 4 1 5 1 2 1 1 4 = 7 9 1' 5

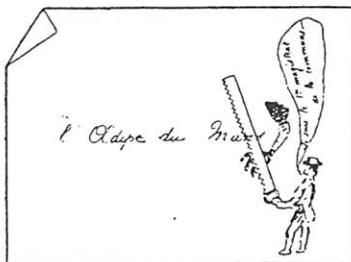
di Marik dis. di L. Buffolente

Fin dai primi passi capii che la mia vocazione fosse là. Già trovavo delle soluzioni...pensandoci sempre. E che essenzialità in quei rebus: in un disegno c'era un uomo che diceva: "Io sono un confidente del Cid" e dovevo leggere "Corneille"; un altro disegno diceva: "Città bagnata da subaffluente della Loira" e imparavo la geografia.

A poco a poco apprendevo tante cose e oggi mi vanto di conoscere il Larousse meglio di Floquet (10). Divenuto così un solutore, ero il cocco dei clienti che mi consultavano e mi reclamavano quando ero assente. Il padrone, allora, diceva: "Albert, come mi è prezioso!". Divenni primo cameriere del caffè, che poi il padrone mi cedette.

Che dirvi poi di tutti i concorsi dei quali sono stato vincitore? In trent'anni non ho mai mancato le soluzioni del Monde Illustré, la rivista ufficiale del rebus. Esso ha reso famoso il mio nome tra duemila solutori, "stato maggiore" dei trentamila amatori, e mi ha messo alla pari di Duval (11); di Cyclosthène, un ingegnere molto erudito; dell'Edipo del Caffè Flamen, cioè il dottore Sauguin di Saint-Chamas, ecc; e tutto ciò con gran disappunto di X Ellilal, molto ferrato nelle sciarade ma un "fico secco" nei rebus. Che mai potrebbe dire questo geloso, che ha prudentemente rifiutato di misurarsi con me in un match, se sapesse che sono costretto a mandare qualcuno in bicicletta alla stazione per prendere il Monde Illustré e che ho appena qualche ora per trovare le soluzioni e inviarle a Parigi, entro la data di scadenza, con un corriere, mentre invece i miei concorrenti hanno tre giorni per risolvere! Devo tutto al rebus, anche...gli invidiosi.

Il giorno dopo, alla mia partenza, seppi dall'albergo ch'era venuto a farmi visita l'Edipo del Man. La prova mi era fornita da questo biglietto:



Effetto magico della sua vicinanza: mi ci volle meno di un'ora per risolvere il rebus che aveva disegnato: *Avec ses remerciements*.

Vedete bene che me li sono guadagnati (12).

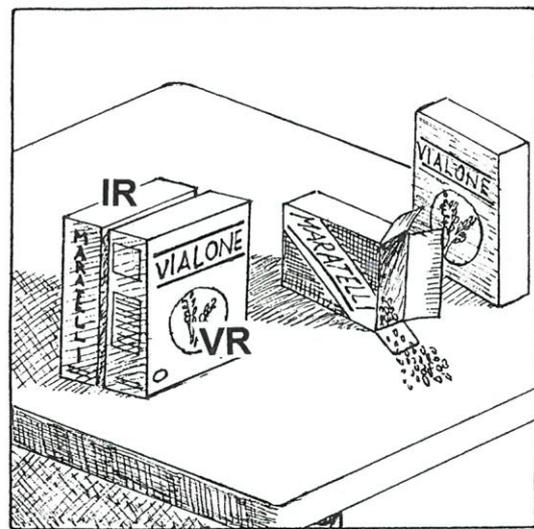
(3 - fine)

(10) Charles Floquet (1828/96). Politico e giornalista.  
 (11) Rubens Duval (1839/1911). Orientalista e professore di letterature arabee, studioso della lingua dei Siri.  
 (12) Cerchiamo di capire cosa "si è guadagnato" l'estensore dell'articolo. La sequenza delle parole (relative agli oggetti del disegno) in italiano è: "con artiglio, sindaco (l'omino dice nel fumetto: "je suis le premier magistrat de la Commune = io sono il primo magistrato comunale"), sega, e mans è Mans = il luogo dell'Edipo in questione. La lettura di tale sequenza, letta tutta di un fiato, equivale a "avec ses remerciements = con i suoi ringraziamenti" dell'Edipo del Mans.



25 - Rebus 2 4, 4 2 7 = 8 11

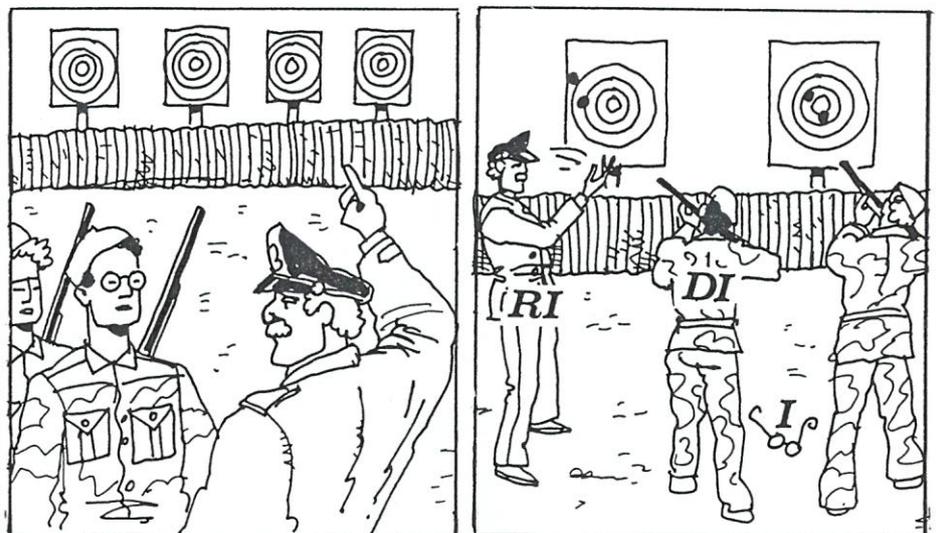
di Galdino da Varese



26 - Stereorebus "4 1 4" 6 2 1 2: 5 1 2 = 7 13 2 8

di Pipino il Breve

dis. di F. Pagliarulo



Le precedenti puntate sul Leonardo nn. 2 e 4 del 1997.

**Concorso Briga**

- 1974 - Ames
- 1975 - Tenaviv
- 1976 - Triton
- 1977 - Triton
- 1978 - Sin & Sio
- 1979 - Snoopy
- 1980 - Spirto Gentil
- 1981 - Atlante
- 1982 - Il Felsineo
- 1983 - Atlante
- 1984 - Triton
- 1985 - Leone da Cagli
- 1986 - Snoopy/Cocola
- 1987 - Piervi
- 1988 - Quizzetto
- 1989 - Mc Abel
- 1990 - Giaco
- 1991 - Sabina
- 1992 - Hombre
- 1993 - Quizzetto
- 1994 - Il Faro
- 1995 - non assegnato (2° Bang)
- 1996 - non assegnato (2° Falstaff)
- 1997 - Triton
- 1998 - Virgilio

**Concorso Snoopy**

- 1985 - Lionello
- 1986 - Il Felsineo
- 1987 - Atlante, Il Faro, Zio Igna e Quizzetto
- 1988 - Il Felsineo
- 1989 - Zio Igna
- 1990 - non assegnato
- 1991 - Quizzetto
- 1992 - Gatsby
- 1993 - Quizzetto
- 1994 - Marchal
- 1994 - sfida del decennale: Quizzetto
- 1995 - Zio Igna
- 1996 - Cyborg, Orofilo
- 1997 - L'esule

**Play Off**

- 1991/92 - Quizzetto
- 1993/94 - Galdino da Varese
- 1994/95 - Atlante
- 1995/96 - Pipino il Breve
- 1996/97 - Quizzetto
- 1997/98 - L'esule

**Trofeo ARI**

- 1985 - Briga
- 1986 - La Brighella
- 1987 - Carraturo
- 1988 - Giaco
- 1989 - Snoopy
- 1990 - Vivanet
- 1991 - Lionello
- 1992 - Medameo
- 1993 - Orofilo
- 1994 - Triton
- 1995 - non assegnato
- 1996 - Mc Abel
- 1997 - Papul
- 1998 - Tiberino

**Campionato Autori  
"Il Leonardo"**

- 1989/90 - Bang
- 1991 - Snoopy
- 1992 - Marchal
- 1993 - Procuste
- 1994 - Il Faro
- 1995 - non assegnato
- 1996/97 - Marchal
- 1997/98 - Il Saltimbanco

\* \* \* \* \*

Solutori totali: Gasperoni L.; Monti O.; Becucci G.; Micheli G.; Aurilio N.; Malaguti M.; Ghironzi E.; Raco F.; Baracchi A.; Magini F.; Cerasi E.; Bruzzone S.; Rovella F.; Quadrella N.; Ricci R.; Matulli L.; Malerba G.; Barisone F.; Vittone M.; Borgnino C.; D'Ambrosio R.; Brognoli D.; Romano E.; Maestrini P.; Barbieri P.; Zanchi M.; Cortellazzi D.

Solutori parziali: Bosia M.; Baù G.; Mazzeo G.; Bertaccini A.R.; Oss A.; Bonomi E.; Melis F.; Quintini R.; Carpani V.; Marchioni A.; Palumbo G.; Fausti F.; Mussano F.; Herbert M.C.; Lisi G.

*Rebus copertina:*

D e T taglia S: S a IP recisi = Dettagli assai precisi  
 1 F l'angusto ? Si = Flan gustosi - 2 ME mori a AN: chi lo sa TA= Memoria anchilosata - 3 CO R saran donne E = Corsa "randonnée" - 4 B A - che cari! - l'ava TA amano = Bachecca rilavata a mano - 5 prese N tarsia di O = Presentarsi a Dio - 6 RU degente d'I camp: GN à = Rude gente di campagna - 7 S uscita, R escon? Certo! = Suscitare sconcerto - 8 con gru erette P, R e F fissate = Congrue rette prefissate - 9 Gli eroi nemici omerici lignei - 10 via G gettò da F F ari = Viaggetto d'affari - 11 in AL area è RO solo: D or osi! = Inalare aerosol odorosi - 12 sedici oche; fate; resta; lame; mori; Aci; osta; avole; redi; re; Cheope; Ra; tè; retta; mente = Se di ciò che fate resta la memoria, ciò sta a volere dire che operate rettamente - 13 N orma è manata d'AM? E', sì! = Norma emanata da mesi - 14 P o L vero? Sarà dura! = Polverosa radura - 15 tèrmini R: aziona L I! = Termini razionali - 16 testardi sposi Ti Vi = Testar dispositivi - 17 da T à risposta TI? = Datari spostati - 18 V e S "taglia" PRO fumata = Vestaglia profumata - 19 B a silicone LLA di S pensa = Basilico nella dispensa - 20 UN par (com'è) nuda, tratto RIA = Un parco menu da trattoria - 21 di avolo forse N nato?! = Diavolo forsennato - 22 E vitale: in frazioni A L L enorme = Evita le infrazioni alle norme - 23 perso N à SC "ORTE": SE perirà = Persona scortese per ira - 24 di ST in testa "M" piglia TE? = Distinte stampigliate - 25 S, toccata, A mena! = Stoccata amena - 26 per M è ardito NI se mise RI! = Permear di toni semiseri - 27 S toccata: da là RO S sonerà! = Stoccata d'ala rossonera - 28 chiese "M?"...preso lo à "M", "M" attira = Chi è sempre solo ammattirà - 29 C H evita; e SaL? Tant'è! Evita però N? = Che vita esaltante, Evita Peron! - 30 se tasta M piglia T A = Seta stampigliata - 31 ES or di O tra G I copre: s'agitò = Esordio tragico presagito - 32 A N darà; dà N, versa = Andar ad Anversa - 33 con F, or talamo, R è: è sorta A da mare! = Conforta l'amore: esorta ad amare - 34 in SU per ABI letale NTO! = Insuperabile talento - 35 sete di amore chi à M or à: BBI à! = Se tediamo rechiamo rabbia - 36 saggio, Di finì letto! = Saggio di Fini letto - 37 GI or NA letto fa: S ci sta? = Giornaletto fascista - 38 di sposi, TI via gettò NE = Dispositivi a gettone - 39 fa S T I dio SIS? Sì, ma MO scacci A! = Fastidiosissima moscaccia - 40 con testa RD e lira NTI, con ciò, NI = Contestar deliranti concioni - 41 O dio SaIN fa, ma NTE taccia! = Odiosa, infamante taccia - 42 peri ODi casta? Sì! = Periodica stasi - 43 DE testa recide GR ad A; mano nemica CO? Sì, di SU mano! = Detestare ci degrada ma non è mica disumano! - 44 par agonico N: testa tien e G à TI! = Paragoni contestati e negati - 45 SC Arno: vi sostan C O = Scarno viso stanco - 46 T irosi, multan E O = Tiro simultaneo - 47 F, or medico, R tesi à = Forme di cortesia - 48 bar coll'arco M: ebbri L li = Barcollar come brilli - 49 D Ares ostenta mento = Dare sostentamento - 50 S, con C I; aspetta colazione = Sconcia spettacolazione - 51 S, che M apre, DI spostò = Schema predisposto - 52 dov'eran ali, ZZ arde: I costì = Dover analizzare i costi - 53 fucili di serbi = Futili diverbi - 54 volerà N da ramo N a S Tir = Voler andar a Monastir.

*Modulo solutori ARI di Amalfi 1998:*

1 CA sedi la rissa! = Case di Larissa - 2 tra C cenere è li mina TE = Tracce nere eliminate - 3 miss I - li terrà - ari à = Missili terra-aria - 4 onde G giare colmare, A V versò = Ondeggiare col mare avverso - 5 su P rema Z; I à pale S E = Supremazia palese - 6 R A nocchieri pugnanti = Ranocchie ripugnanti - 7 d'O mesti che facce ND E! = Domestiche faccende - 8 VI - via! - PP la usi! = Vivi applausi - 9 buffo diventò = Buffo di vento - 10 buscàvale S e P re da ZZO = Bus Cavalese-Predazzo - 11 BI è, come S chino, conte, G no = Bioco, meschino contegno - 12 tra madide, li catalana = Trama di delicata lana.



# il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

1 - Rebus ...2 1 5 3 1 = 75 di *Orofilo*



incisione originale di Gianfranco Schialvino

Redazione:

Massimo Cabelassi - Gianni Corvi  
Franco Diotallevi - Francesco Rosa  
Nello Tucciarelli

Collaboratori:

Adelchi (Antonio De Marchi)  
Arsenio B. (Franco Barisone)  
Artavers (Francesco Traversa)  
Atlante (Massimo Malaguti)  
Azimut (Luca Montini)  
Bang (Angelo Balestrieri)  
Bat Man (Claudio Battigelli)  
Carpani Vincenzo  
Cocò (Margherita Barile)  
Cyborg (Claudio Borgnino)  
Federico (Federico Mussano)  
Giacò (Gianni Corvi)  
Gipal (Gino Palumbo)  
Gipo (Giuseppe Pontrelli)  
Giuli (Giuliana Ogheri)  
Hertog (Lamberto Gasperoni)  
Il Faro (Fabio Rovella)  
Ilion (Nicola Aurilio)  
L' Angelo (Angelo Laugelli)  
Mc Abel (Massimo Cabelassi)  
Marchal (Alfonso Marchioni)  
Marik (Marik Bosia)  
Mavi (Marina Vittone)  
Micheli Giovanni  
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)  
Nico (Nicoletta Potrich)  
Orofilo (Franco Bosio)  
Oris (Siro Stramaccia)  
Pasticca (Riccardo Benucci)  
Quizzetto (Francesco Rosa)  
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)  
Rossi Giuseppe Aldo  
Sinesio Silvio  
Snoopy (Enrico Parodi)

Disegnatori:

Lina Buffolente - Mario Fantoni  
Padus - Franco Pagliarulo - Enrico Pera  
Siro Stramaccia - Ubi

\*

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI  
con "il Leonardo" £. 75.000  
"il Leonardo" per i non soci £. 45.000  
(Supplemento per espresso £. 17.000)  
c.c.p. 19806009 a Diotallevi Franco  
via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

CORRISPONDENZA:

Tucciarelli Nello, via A. Baccarini, 32/A  
00179 Roma  
Diotallevi Franco, via delle Cave, 38  
00181 Roma

Stampa in proprio

Vietata la riproduzione di quanto pubblicato  
senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione avente il patrocinio  
del Ministero dei Beni Culturali.

*Triton*, in data 21 settembre 1998, ha rassegnato le dimissioni da redattore. Ringraziamo l'amico Marco per l'apporto che in questi anni ha dato nell'ambito del *Leonardo*.

### CONCORSO REBUS ZANZIBAR

L'ARI, per il 1999, a dieci anni dalla scomparsa di Piero Bartezzaghi, bandisce, insieme alla famiglia di *Zanzibar*, un Concorso Rebus.

Le modalità sono le seguenti: Tema libero; invio di due rebus al massimo (classici, a domanda e r., stereo), senza l'obbligo del supporto figurativo.

Termine di invio: 31-12-1998 (farà fede il timbro postale). Gli elaborati, firmati con nome e cognome, dovranno pervenire a Nello Tucciarelli (Via Alfredo Baccarini 32/A, 00179 Roma) che, successivamente, li invierà (anonimi) ai giudici del concorso: Giancarlo Brighenti, Alessandro Bartezzaghi, Stefano Bartezzaghi.

I rebus rimarranno di proprietà del *Leonardo*: quelli non premiati e nemmeno accettati per la normale collaborazione, saranno restituiti agli autori.

Premi: al 1°, al 2° e al 3° classificato altrettante medaglie d'oro;  
al 4°, al 5° e al 6° classificato altrettante medaglie d'argento.

L'autore della migliore coppia di rebus riceverà un riconoscimento dalla famiglia Bartezzaghi.

La premiazione si avrà al Convegno Rebus ARI di Verona del 1999.

### COMUNICATO DELLA REDAZIONE

Per facilitarci il compito, preghiamo i collaboratori di inviare ogni singolo rebus su foglio separato e datato. Inoltre preghiamo di numerare progressivamente ogni rebus inviato: in questo modo ogni autore potrà conoscere sulla rivista l'esito del proprio lavoro.

### CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1998/99

Premesso che il Convegno ARI è diventato un punto fermo nella vita degli appassionati e cultori del rebus, "Il Leonardo" bandisce un Campionato Autori di Rebus, aperto a tutti gli abbonati al "Leonardo":

- la durata del Campionato va da un Convegno Rebus ARI all'altro;
- prevede l'invio di soli rebus classici, stereo, a d. e r., con o senza supporto figurativo;
- libero è il numero dei rebus da inviare; partecipano al Concorso solo quelli pubblicati nel suddetto periodo di tempo;
- giudici, per il 1998/99: *Giacò* e *Quizzetto*.

Premi: 1°- partecipazione gratuita al prossimo Convegno ARI  
2°- premio del valore di £. 120.000  
3°- premio del valore di £. 60.000

Inoltre, ai tre classificati, sarà consegnata una medaglia d'argento.

### CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1998

A partire dal 1998 è bandito il Campionato Solutori "Il Leonardo", a partecipazione singola. Poiché riteniamo che nel risolvere i rebus possa avvenire una minore selezione rispetto alle crittografie e ai poetici, tale da portare in finale più di un concorrente a pari merito, alcuni giochi (di composizione redazionale), oltre a essere più complessi del solito o potranno non avere il diagramma.

Qualora, al termine del campionato, più concorrenti risultassero ancora alla pari, ci sarà uno spareggio-lampo durante il Convegno Rebus. Medaglia d'oro al 1° classificato; tre targhe: al 2°, al 3° e a un solutore parziale estratto a sorte.

rebus disegnati da Lina Buffolente

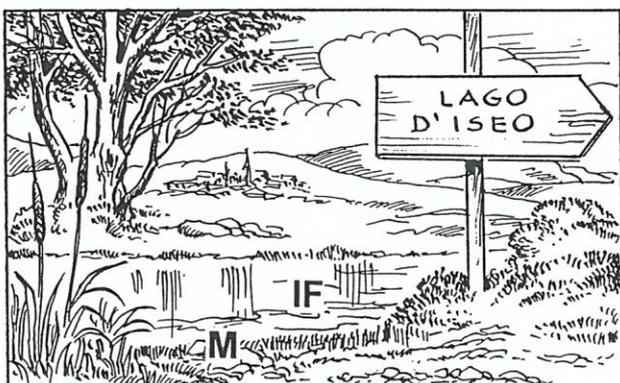
2 - Rebus 2 1: 3 7! = 6 2 5  
di Giuli



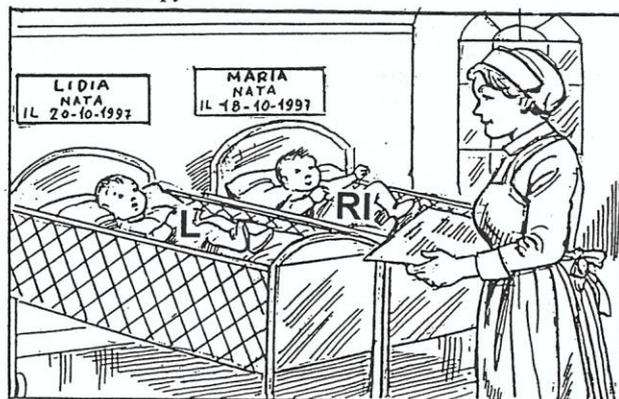
3 - Rebus 3 6 1 2, 2 3 1 7 2 4 = 12 13 1'5  
di Marik



4 - Rebus 1 6 1'2 5 = 7 2 6  
di Nico



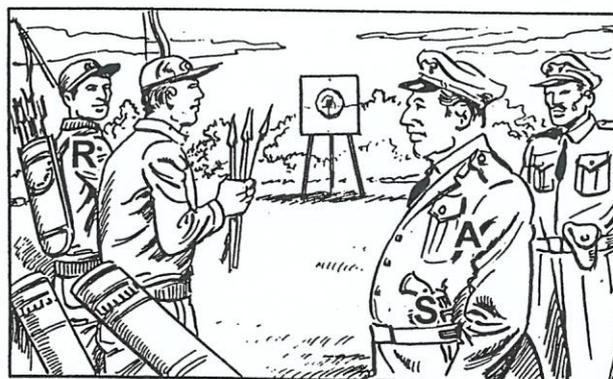
5 - Rebus 1, 1 5 2, 4 = 5 8  
di Snoopy



6 - Rebus 1 1 4 1 8 = 9 6  
di Arsenio B.



7 - Rebus 7 4 1'1 1 1 3 1 1 4 1 = 4 1 1 3 7  
di Gipo / Cocò



# Insanire in rebus

di Silvio Sinesio

Semel in anno... Ma l'insania rimase circoscritta a un solo anno: il 1982. Reo: il sottoscritto; incitatore a delinquere: *Pasticca*; pronubo: un *Favolino* che non solo ha magnificamente superato i novanta, ma è sopravvissuto all' "onta" (per i benpensanti dell'epoca) d'avér fatto da paraninfo in una coraggiosa giovanile operazione: quella del Controrebus, o REBUS DELLA FOLLIA.

Vero è che *Favolino*, dopo che la *Penombra* n.3 aveva ospitato, con il lancio dell'idea alienata, un relativo Concorso a premi (frasi o chiavi e frasi fuori dai consueti schemi, implausibili stando alle regole correnti ma regolari solo in fatto di ossequio alla normativa tecnica peculiare del gioco), tenne ad esprimere la speranza che gli autori sapessero sceverare il look propriamente folle da un banale ebetismo.

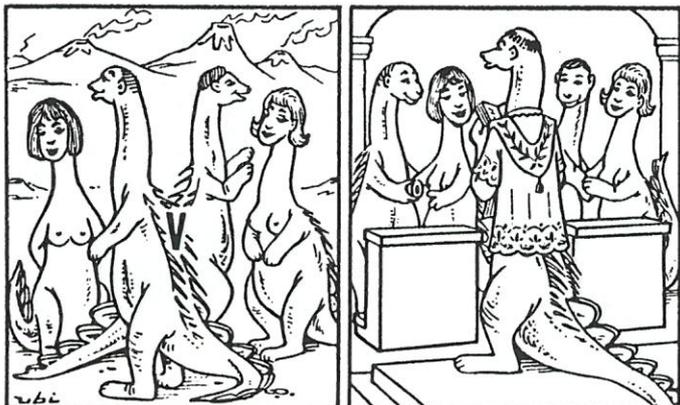
Su invito del *Leonardo*, ho riesumato le cronache della tenzone, che vide partecipanti 29 colleghi con la bellezza di 178 rebus. Li avevo incoraggiati con una "Guida ad un corretto folleggiare": cose come "à vestiti che mai L à RI = Ave stitiche ma ilari", "dive N; T armi; N, O renne = Diventàr minorenne", "matti N A tesero T in E = Mattinate seròtine", "unto pomo R, topo CO = Un topo morto poco", "NO tardi verserà GNA tè, le dirà G "No" = Notàr diverse ragnatele di ragno", "con tentacoli, Ci stitica = Contenta colicistitica", "T O re adorano, vantano D I = Toreador a novanta nodi.

Ricordo le angustie di *Pasticca* e mie nel dover cestinare lavori pur degni ma di non facile resa iconica: ad es. "l'avo-Contadino Umori reca d'Indo = La volontà di non morire cadEndo" di *Mezzaluna*, "A pestan cadavere or di NI = Ape stanca d'avere ordini" di *Tom Sawyer*.

1° Premio

Snoopy

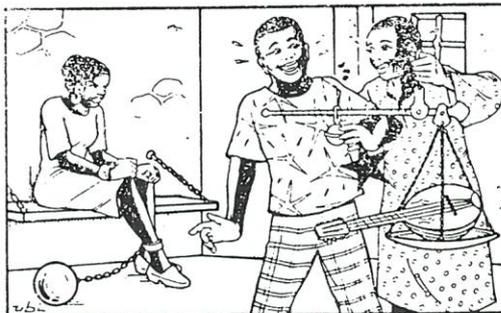
Rebus: 1 3 6 9 = 6 10 3



2° Premio Terna

Snoopy

Rebus: 2 3 4 9 6 5 7 = 4 4 6 1 5 2 : 3 1 6 4



2° Premio Terna

Snoopy

Rebus: 2 1 1 7 6 5 6 2 4 = 9 8 2 4 2 9



2° Premio Terna

Snoopy

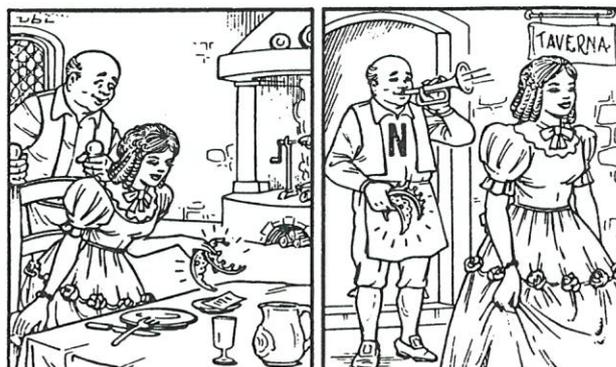
Rebus: 4 1 6 9 = 7 6 2 5



3° Premio ex-aequo

Ero

Rebus: 4 1 4 2 3 7 5 = 9 8 1 8



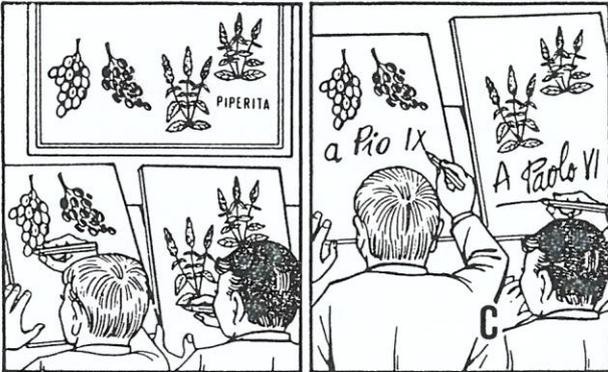
# ARCIIdiabolicum

di Giuseppe Aldo Rossi

3° Premio ex-aequo

Il Girovago

Rebus: 1 2 7 1 4 3 1 5 = 5 2 6 3 8



Come appare dalla selezione che qui offro, la follia pura non fu sopraffatta dall'idiozia; ma soprattutto non fu scambiata per licenza di deroga dalla canonicità tecnica accennata.

In regola con la quale fu persino il buon *Musclerone*, che pur ama concedersi altro tipo d'insania (lo scambio tra vocale "o" e consonante "d" per un rebus che ha già il grafema "S". Dico di un "S è minatorio Iddio" per "Seminatori di odio"; e spiego - al neofito - che la cosa funzionerebbe solo con prima lettura "seminatorio Iddio").

Volle dedicarci fuori concorso, un "re BU spazzino; neve rosea S con don O; scopino VI; pere di pino T, I = Rebus pazzi? non è vero, se ascondono scopi novi per edipi noti": frase emblematica, e chiave con ben due ossimori.

Nell'ambito del "tutto regolare", interesserà qualche altra notazione. Si parlò di "migliori pazzamenti", ai vincitori andarono oggettini argentei che potevan solo essere *coli*, mentre per i non classificati il contentino era di marca anagrammatica: "due veri elefanti o lari di bronzo" e "statue d'avorio finissimo" (rispettivamente "brevi ronzii da udire al telefono" e "varie foto di notai su miss").

E infine l'intera operazione (un concorso *con sorso*: vera ubriacatura) fu archiviato con una nota dal titolo "Pazzo e chiudo".

Per completezza: un séguito ci fu l'anno dopo, un "Colo d'argento '83", però in tono decisamente minore (ai primi posti: *Atlante*, *Franger*, *Ubi* e *Snoopy*).

Ringrazio *Magopide*, *Orofilo* e *Piquillo*, che sul "Leonardo" e su "Morgana" hanno risposto al mio questionario sul dibattito Rebus/Crittografia illustrata.

*Magopide* - Non mi sembra che possa incolparsi di *petitio principii* l'affermazione "indiscutibile" che "*Languente fiamma d'amore*" e "*Sodoma e Gomorra*" implicano due diversi meccanismi risolutivi. D'altra parte, la stessa divisione fra cosiddetti Rebus di denominazione e Rebus d'azione, ammessa dai Rebussisti, è una prova palese del disagio terminologico in cui essi si dibattono. Sbagliato dunque imporre un'unica denominazione a giochi strutturalmente così differenti: sarebbe un caso unico in enigmistica. A meno che non si voglia far prevalere la forma sulla sostanza.

Per quanto riguarda la versione cinematografica di un romanzo (assunta in parallelo con la realizzazione grafica di una Crittografia mnemonica) il mio contraddittore ha trascurato due dettagli non indifferenti: 1°) Un romanzo che diventa film risulta totalmente modificato, eccetto che nella storia (e nemmeno sempre, dato che frequentemente al cinema prevale il "lieto fine" rispetto a una conclusione drammatica o tragica): vengono soppressi personaggi minori ed episodi di contorno, l'ordine espositivo è spesso capovolto, le battute vengono completamente rifatte ecc.ecc.; 2°) Un romanzo-film manca di un elemento per noi essenziale: che non dev'essere risolto, tutt'al più richiede consenso o dissenso da parte del pubblico e della critica. Il parallelo non regge.

*Orofilo* - Trascuriamo, in onore del progresso, tutti i rimandi storici. Oltretutto, che la parola *Rebus* derivi dal francese anziché dal latino è cosa da dimostrare. Non capisco, ai fini della nostra discussione, quale importanza abbia il dubbio che, al posto di *angue*, il solutore, ignorando tra l'altro il diagramma, potrebbe essere indotto a spiegare *serpente a sonagli*.

Nelle successive argomentazioni relative al Rebus/Crittografia mnemonica COLOSSEO qui, sì, veramente si cade in una escusabile petizione di principio. Peggio ancora per l'apodittica patente di legalità concessa alla Crittografia descritta e non a quella illustrata.

E ancora: il fatto che siano ammesse in enigmistica le Crittografie non è mia colpa: riconosciamone esatta comunque la denominazione perché si tratta proprio di "scritture segrete". E, dato che siamo tornati in campo linguistico, dirò, per chi voglia saperlo, che la mia accettazione del vocabolo "Rebussisti" è determinata dal riguardo che sento di dovere - anche se non ne condivido le motivazioni - a chi si autodenomina in tal modo. Per la medesima ragione ho sempre mantenuto nel "Labirinto" il titolo di Rebus ai giochi vincitori dei vari concorsi *Briga* e *Brighella* (nonostante la loro natura di Crittografie illustrate) per rispetto ai due carissimi amici, che tanto hanno dato ai giochi figurati.

Un'ultima nota. Se, come leggo su "Morgana", *Orofilo* spiritosamente si dichiara propenso a chiamare "Rebus aniconici" le Crittografie, per converso non potrà non riconoscerne negli illustrati (almeno nella loro maggioranza) altrettante "Crittografie iconiche".

*Piquillo* - Non è vero che tutta la nomenclatura enigmistica sia convenzionale. Lo è soltanto quando lo impongono ragioni di brevità: nel Lucchetto, nella Cerniera, nella Cernita, nel Replay, nella Crittografia mnemonica. Sono peraltro tutti nomi che non inficiano la natura dei giochi corrispondenti. Chiamando Rebus anche le Crittografie illustrate si opera una stortura, in quanto si uniscono sotto un'unica denominazione due giochi differenti, per meccanismo ideativo e risolutivo, anche se presentati entrambi figurativamente.

Il mio intento è di arrivare, in concerto con tutti gli esperti, a una terminologia chiara, *razionale*, ineccepibile, sia che la si basi (come io preferisco) sui meccanismi che presiedono alla manipolazione delle parole e delle frasi, sia che (come vorrebbe *Magopide*) la si basi sul numero delle "parti", cioè degli enigmi - in collegamento tra loro - dati a risolvere. La mia insistenza sulla dicotomia Rebus/Crittografia illustrata è alimentata soltanto da queste ragioni e non pretende menomamente di inficiare il maggiore valore sul piano puramente enigmistico della seconda.

*Et de hoc satis.*

# PLAY OFF 1998/99

Per i 27 partecipanti alla 2.a manche (*Galdino da Varese* non ha potuto partecipare alla manche) ecco i giudizi dei giudici *Edgar* e *Il Maranello*:

Giacò	46 (28)	- Federico	36
Gipal	40	- Mavi	38
Pipino il Breve	53	- Galdino da Varese	-
Hertog	46 (42)	- Il Popolese	30
Marchal	44	- Azimut	51
Ilion	42	- Pan d'Oro	38
Oris	41	- Ego	36
Atlante	50 (47)	- Il Faro	43
Bang	48	- Fra Diavolo	36
N'ba N'ga	50 (40)	- Cyborg	46
Amore normanno	34	- Pasticca	43
Arbe	32	- Artavers	36
Mc Abel	50 (44)	- Orofilo	40
Quizzetto	45	- Il Nettuno	36

I punteggi in parentesi si riferiscono al 2° gioco. La graduatoria, pertanto, è la seguente:

1°	- Pipino il Breve	53
2°	- Azimut	51
3°	- Atlante	50
4°	- Mc Abel	50
5°	- N'ba N'ga	50
6°	- Bang	48
7°	- Hertog	46
8°	- Giacò	46
9°	- Quizzetto	45
10°	- Pasticca	43
11°	- Ilion	42
12°	- Oris	41
13°	- Gipal	40
14°	- Artavers	36
15°	- Cyborg	46
16°	- Marchal	44

I concorrenti al 15° e 16° posto sono gli autori che sono stati "ripescati" per aver avuto i due migliori punteggi tra gli autori eliminati.

## 3.a manche (regolamento)

Per i sedici concorrenti rimasti in gara, gli incontri sono:

Pipino il Breve	- Marchal
Azimut	- Cyborg
Atlante	- Artavers
Mc Abel	- Gipal
N'ba N'ga	- Oris
Bang	- Ilion
Hertog	- Pasticca
Giacò	- Quizzetto

Il tema della 3.a manche è costituito dalle illustrazioni contenute nelle riviste "L'Espresso" e "Il Venerdì di Repubblica".

I numeri delle riviste da considerare sono: per "L'Espresso" il n° 41 del 15 ottobre 1998 (in edicola dall' 8 - 9 Ottobre 1998) e per "Il Venerdì di Repubblica" il n° 552 del 9 Ottobre 1998.

Dovranno essere realizzati due rebus (o classici, o stereoscopici, o a domanda e risposta): uno che abbia *obbligatoriamente* come oggetto una illustrazione che riguardi un'inserzione pubblicitaria e un altro, a libera scelta, fra tutte le altre illustrazioni.

Le immagini non possono essere manipolate nè rovesciate specularmente e i grafemi devono essere apposti in modo chiaro ed evidente usando, possibilmente, i trasferibili.

Un' eventuale variante sarà considerata di per sè come gioco.

I rebus dovranno essere trasmessi ciascuno in duplice copia; la prima completa di diagramma, testo, generalità, pseudonimo, indirizzo e numero telefonico (ed eventualmente fax); la seconda, anonima, (possibilmente in originale, qualora l'illustrazione sia a colori) con l'apposizione dei soli grafemi.

I voti dei due rebus saranno sommati e passerà il turno il concorrente che avrà ottenuto il punteggio più alto. In caso di parità, vincerà l'autore che avrà ottenuto, per uno dei rebus, il punteggio più alto in assoluto. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

Agli otto autori vincenti verranno aggiunti i due autori che avranno ottenuto il migliore punteggio fra i perdenti.

Per la determinazione degli incontri della "3.a manche" si farà riferimento alla graduatoria dei dieci concorrenti rimasti in gara (sistemati in ordine di punteggio; ponendo, comunque, agli ultimi due posti gli autori recuperati).

I due giudici, *Cocò* ed un altro giudice da designare, riceveranno i lavori in forma anonima.

I rebus dovranno essere spediti a:

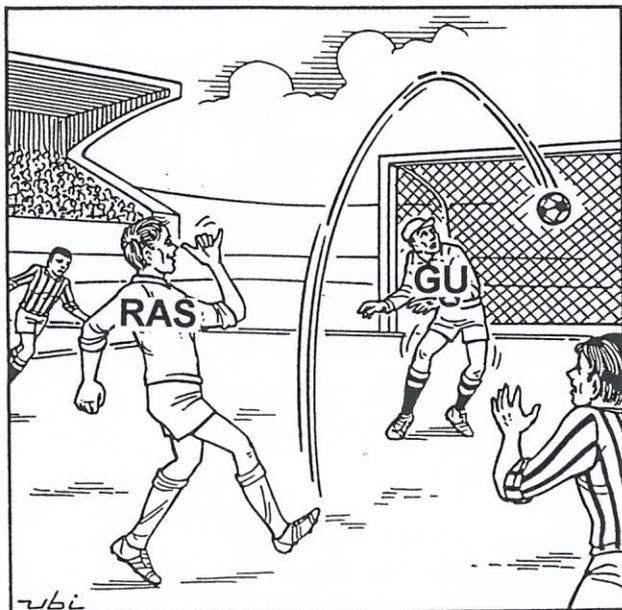
Cesare Ciasullo - Via Fracanzano, 15 - 80127  
Napoli (tel/fax 081-5569102)

e dovranno avere sulla busta di spedizione il timbro di partenza non oltre la data del 31 ottobre 1998.

Non saranno prese in considerazione le corrispondenze sulle quali sarà riportata una data oltre quella sopraindicata.

PLAY OFF 1998/99 (2.a manche)

8 - Rebus 3 5 11, 2 4 = 8 2 5 10  
di Pipino il Breve dis. di Ubi



9 - Rebus 8 3 1 1 3 3 2 4 = 5 2 5 7 6  
di Azimut dis. di F. Pagliarulo



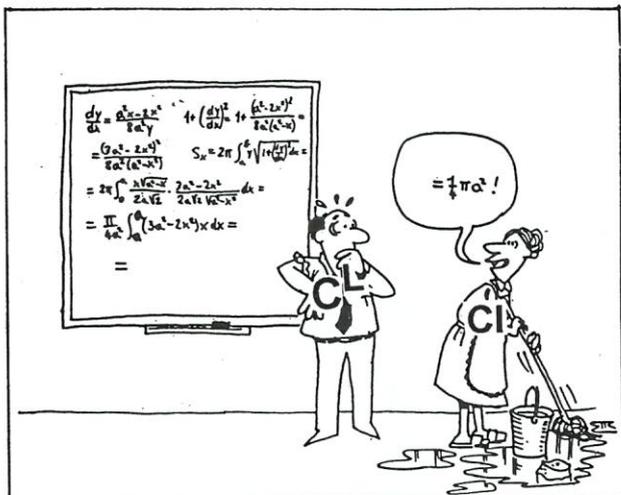
10 - Rebus 2 5 3 3 2 4 1 3 1 = 4 2 7 6 5  
di Mc Abel dis. di F. Pagliarulo



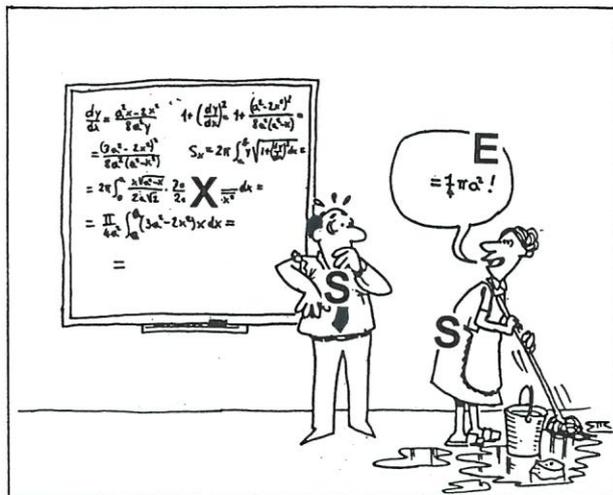
11 - Rebus 2 2 4 2: 3 4 "2" 2? = 4 9 2 6  
di Atlante



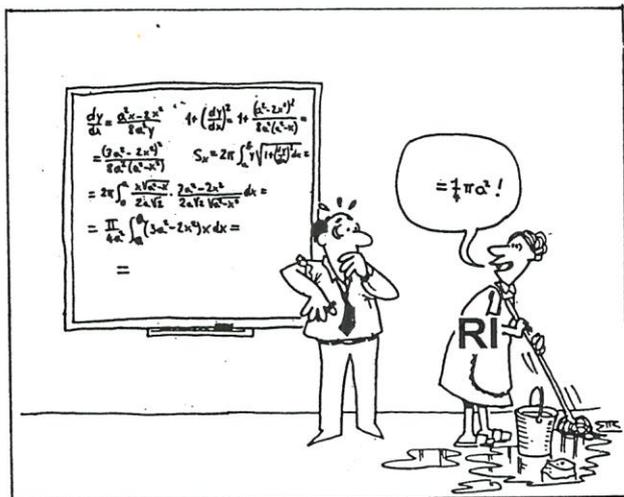
12 - Rebus 1 1 1 2 2 7 3 2 = 5 4 5 5  
di N'ba N'ga



13 - Rebus 3 1 1, 4 1 5 1 1 : 1 5 = 3 5, 7 1 7  
di Bang



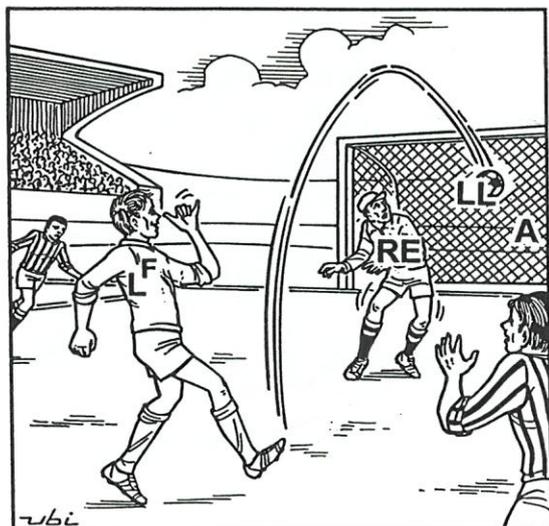
14 - Rebus 2 5 2 5 : 1 2 9, 2 5 = 5 9 1 1 1 7  
di Hertog



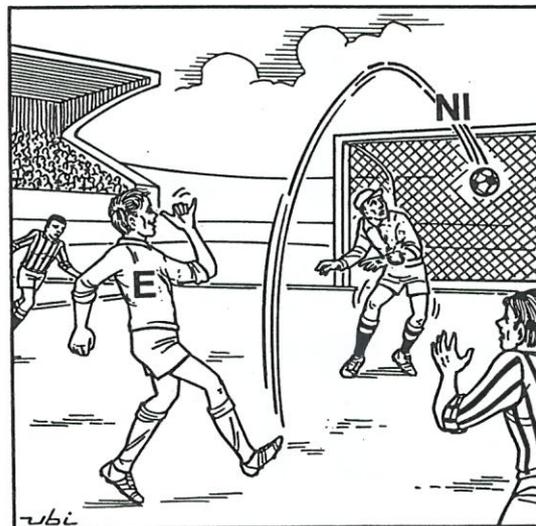
15 - Rebus 1, 3 2, 3, 6? 4! = 7 6 6  
di Quizzetto dis. di M. Fantoni



16 - Rebus 1 1 1 2 8 : 2 2 2 1 = 2 6 3 9  
di Giaco dis. di Ubi

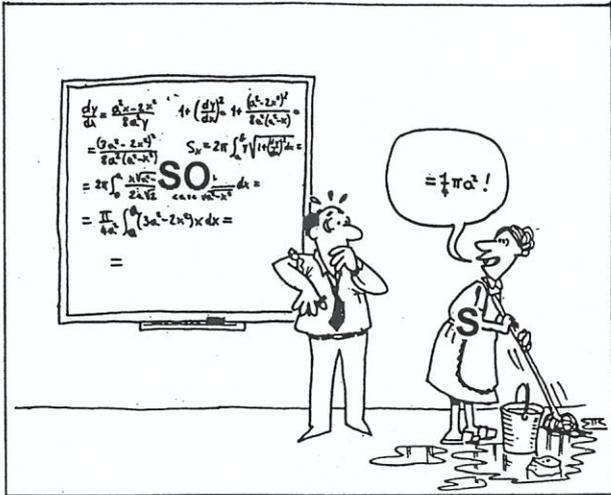


17 - Rebus 1'1 5 4 2 1 = 9 5  
di Gipal dis. di Ubi

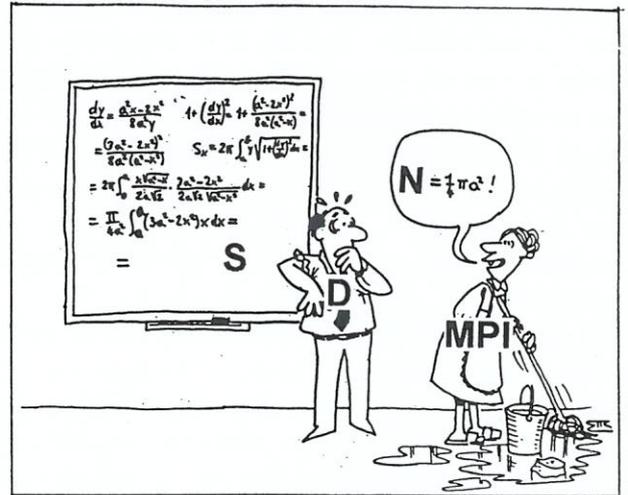


PLAY OFF 1998/99 (2.a manche)

18 - Rebus 2 2 1 2 4? 1'5 1, 2 = 9 6 5  
di Ilion



19 - Rebus 1 3 9, 1 1: 2 1 4 3, 1 5 = 13 2 6 10  
di Oris



20 - Rebus 4 1; 2 1 2 8? 2 = 6 4 10  
di Artavers dis. di M. Fantoni



20 - Rebus 1 1 4'3 1 1 1 2 1 3 5 = 7 6 2 8  
di Cyborg dis. di M. Fantoni



22 - Rebus 2 "2" 4; 4 1 "2" = 4 2 9  
di Pasticca



23 - Rebus 1 2 "2" 4 1 5? = 5 2 8  
di Marchal



## Il superfluo nel rebus

Poiché le riviste classiche di enigmistica come "Il Leonardo", che oltretutto pubblica esclusivamente rebus, costituiscono patrimonio esclusivo dei solutori e/o autori più addentro alle cose di Edipo, forse sarebbe il caso di rivedere certe terminologie relative al tipo di illustrato. Mi sembrano, infatti, superflue le indicazioni *stereorebus*, *rebus stereo*, *rebus stereoscopico*, per stabilire che l'azione da considerare non si svolge al presente: basta l'illustrazione!

Del resto, talora troviamo rebus che, pur se nella sostanza sono "stereo", tuttavia, svolgendosi in una sola vignetta (certi verbi si prestano molto, per es. "perse", "andò", "ruppe", ecc.) sono pubblicati con la semplice indicazione "rebus": quindi sembra che "stereo", più che indicare un tempo passato o futuro, si riferisca al fatto che l'azione si compie in due o più vignette, cosa che, da sola, non significa alcunché. Proponiamo, quindi, di semplificare la nomenclatura, visto che possiamo agevolmente stabilire, in base al disegno, di che tipo di lavoro si tratti.

Altra cosa opportuna, per quelle riviste che ancora le adottano, sarebbe l'abolizione delle virgole che intervallano i diagrammi numerici, virgole che spesso servono solo a confondere il solutore, impossibilitato a identificare i casi nei quali la virgola serva effettivamente quale segno di punteggiatura pertinente al dettato.

Nicola Aurilio

## Rebus bibliografia

GARZARO Elsa, *Manuale del Giovane Enigmista*, Milano, Mondadori, 1998.

un vol. di pp. 110.

L'introduzione del libro, tra l'altro, dice: "*Siete abilissimi solutori di rebus? oppure non sapete neppure cos'è un rebus? Non importa: questo manuale è una guida all'enigmistica più semplice e al tempo stesso una raccolta di giuochi*".

Ma siamo alle solite. Per quanto ci riguarda - il settore del rebus -, possiamo affermare con sereno giudizio e cognizione di causa, che, purtroppo, anche in questa pubblicazione si ritrovano le solite approssimazioni e la più o meno incompetenza che abbiamo già rilevato in quasi tutti gli altri libri già editi sull'argomento.

Basta un esempio. Nel riportare le regole necessarie per la corretta risoluzione del rebus, si dice solo che *le lettere spesso vanno considerate secondo il suono alfabetico (C = ci; D = di)*, non sapendo che però, nello stesso rebus, non possono apparire lettere sia eufoniche sia non eufoniche: è infatti riportato l'esempio: "APi ascia, mitraglia R, busti IN, FI ore = Api a sciami tra gli arbusti in fiore". Viene proposto poi un rebus che raccomando a tutti per la frase risultante: "SPE sedia NS elmo = Spese di Anselmo"! Possiamo pertanto ben dire che ci troviamo di fronte a un'ennesima operazione mal riuscita.

Franco Diotallevi

## Una vita con la Sfinge

PARDERA Cesare, *Una vita con la Sfinge*, Pisa, Ed. Il Borghetto, 1998. un vol. di pp. 412, s.i.d.p.

Tutti gli enigmisti conoscono Cesare Pardera (*Ciampolino*) come un valente autore *in primis* di brevi e di crittografie ma anche di poetici e di rebus, oltre che autore dell'importante studio storico-critico in due volumi "Il Rebus e la Crittografia". Ora, con questa sua ultima opera, *Ciampolino* regala a tutti gli appassionati ben 2195 giochi (12 sono gli "illustrati", che vanno dal 1928 al 1996 e che sono il frutto di una selezione su tutta la sua produzione, apparsa su ben 25 riviste periodiche di enigmistica.

Ringraziamo di cuore l'amico *Ciampolino* per la passione e l'impegno che ha sempre profuso nella sua militanza enigmistica.

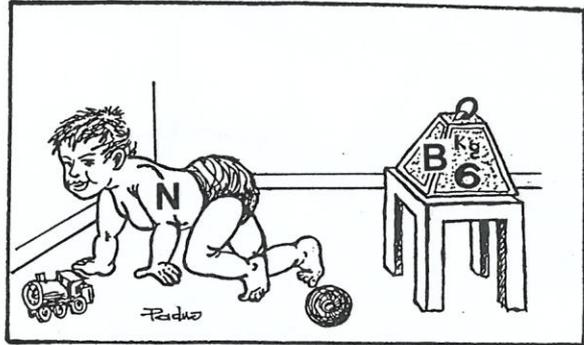
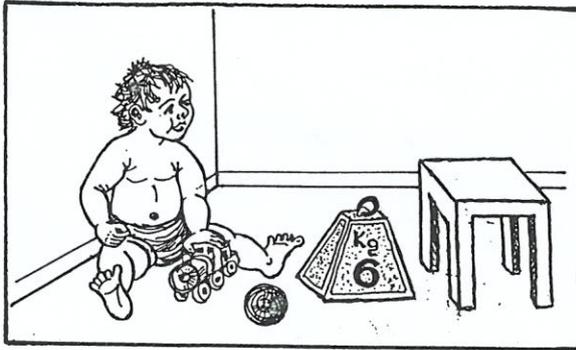
## Il rebus di Dosso Dossi

Su "Venerdì" di "Repubblica" del 4 settembre u.s. Ludovico Pratesi, nel recensire la mostra che è stata allestita a Ferrara su opere del pittore Dosso Dossi (1489/1542), ha tra l'altro scritto: "*Perfino quando deve firmare i suoi capolavori Dosso riesce ad essere innovativo: nel San Gerolamo (1528), conservato in una collezione privata torinese, dipinge in primo piano una grande lettera D tutta floscia, attraversata da un osso*".

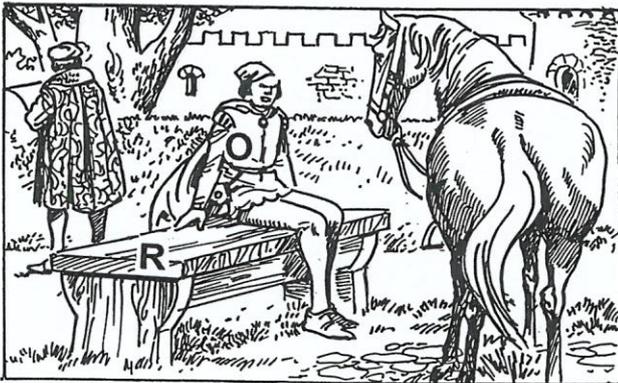
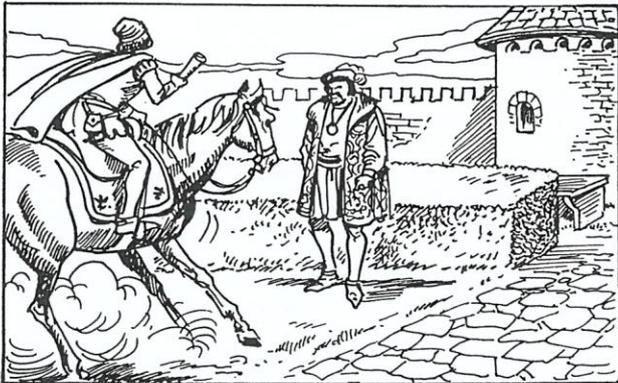
Certo, non è un rebus canonico, esso è, tuttavia, un'ulteriore testimonianza delle nobili ascendenze sia artistiche sia letterarie, di quest'espressione enimmatica, che si è felicemente perpetuata fino ai giorni nostri in virtù di quel giocoso vitalismo insito nel suo forte potenziale creativo.

Vincenzo Carpani

24 - Stereorebus 5 1 4 1 4 = 10 5 di Marchal dis. di Padus



25 - Stereorebus 5 1 8 1 9 2 = 8 3 1 5 9  
di Orofilo dis. di L. Buffolente



26 - Rebus 6 1 3; 2, 3, 4 1; 2 9 = 10 1 2 6 1 6 5  
di Adelchi dis. di L. Buffolente



27 - Stereorebus 2 9 1 4 = 7 9  
di L'Angelo dis. di L. Buffolente



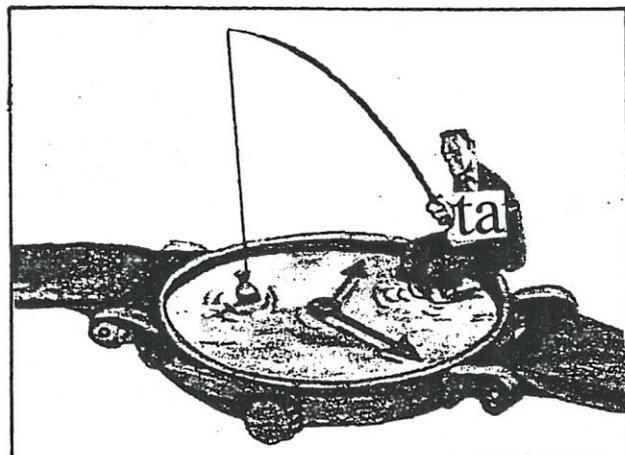
28 - Stereorebus 5 1 7? 2, 3 5 1 = 3 3 1'6 2 9  
di Bat Man dis. di E. Pera



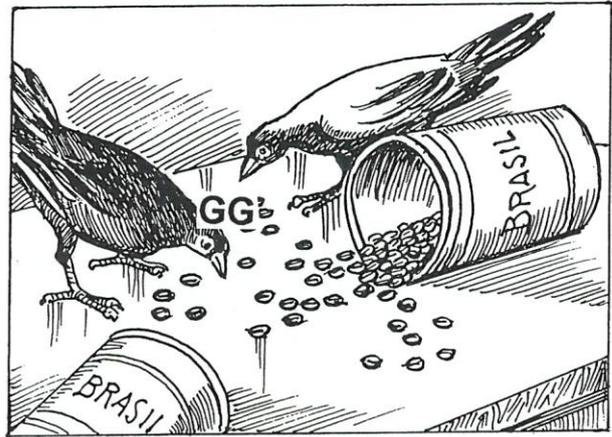
31 - Rebus 1 1 1 6? 2! = "5" 6 di Il Faro



33 - Rebus 3 6: 6 2? = 6 11 di Ilion



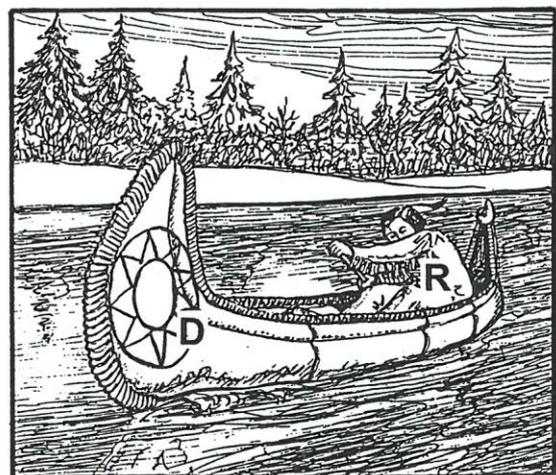
29 - Rebus a cambio 3 5 5 = 8 5  
di Mavi dis. di L. Buffolente



30 - Rebus 3 4 1'5 = 5 8 di Federico

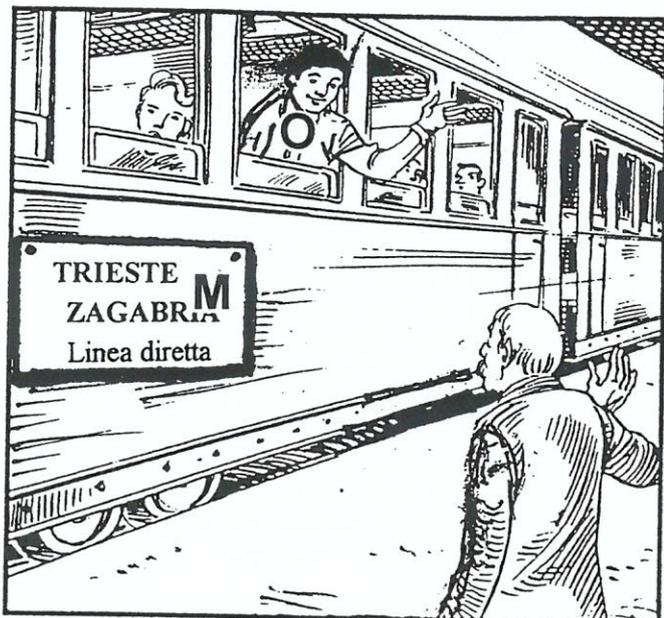


32 - Rebus 1 1 5: 1 3 2 3 = 6 10  
di Oris dis. dell'autore

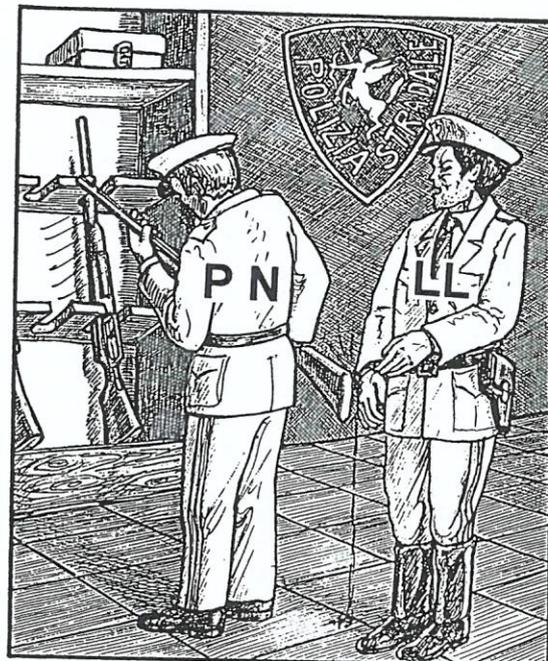


I rebus di questa pagina, contrariamente al solito, non hanno i diagrammi e le firme dei loro autori. Crediamo che, ciò facendo, si possa fare una selezione tra i solutori e quindi poter assegnare il titolo di Campione per la Gara solutori 1998. Se però non si riuscisse lo stesso nell'intento prefissatoci (in quanto potremmo avere sempre più concorrenti alla pari), nel prossimo Convegno Rebus di Verona sarà effettuato uno spareggio-lampo per la definitiva assegnazione del titolo di campione.

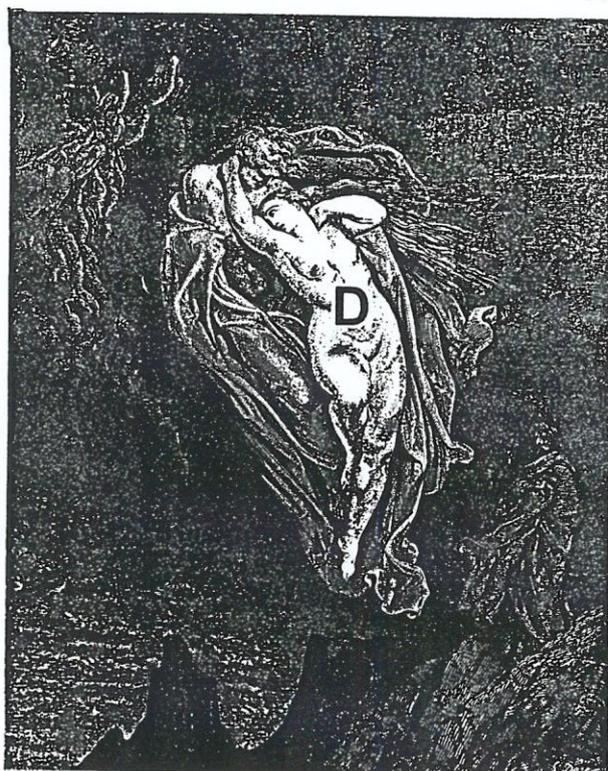
34 - Rebus



35 - Rebus



36 - Rebus



## Piccolo convegno svoltosi alla grande

Un piccolo convegno svoltosi alla grande. Questo è il doveroso commento a una giornata piacevole, rappresentata dal "7° Simposio Emiliano Romagnolo" di enigmistica classica tenutosi a Correggio domenica 20 settembre 1998.

Un appuntamento annuale, ormai consueto, che è stato organizzato, oltre che dai redattori di "Morgana", da *Woquini*, padrone di casa nella circostanza. Nella mattinata, gli oltre cinquanta enigmisti presenti, in una sala dell'Hotel President hanno ascoltato una relazione di *Lacerbio Novalis* sul rebus, la sua storia e la sua struttura.

Subito dopo si è svolta la gara riservata ai solutori isolati. Ha risolto per primo il modulo (ben fatto e presentante anche tre rebus) *Ser Viligermo*. La Gara solutori estemporanea (tre moduli diversi con tre diversi vincitori) è stata appannaggio di *Amore Normanno*, *Zoilo* e *Ser Viligermo*; mentre la coppia *Mariolino - Omar* ha vinto la gara di risoluzione di due cruciverba, uno con definizioni enigmistiche e l'altro, normale, a schema libero.

Terminato il pranzo - buono e ben servito in un ambiente assai accogliente - i presenti hanno preso parte a una sequela di sfide su vari moduli solutori, contenenti giochi di classica e rebus. Queste gare, velocissime, oltre ai nomi già noti, hanno confermato le grandi doti solutorie di due giovani (*Amore Normanno* e *Omar*) già prima messi in evidenza e sicuramente autentiche colonne per l'enigmistica del futuro.

Sono stati distribuiti tanti premi, molti procurati da *Piquillo*. Inoltre la rivista "Morgana" ha consegnato due premi speciali rispettivamente a *Lacerbio Novalis* per la sua relazione sul rebus e a *Woquini* per la perfetta organizzazione del simposio.

Giovanni Micheli

\*

## Festival italiano dei Giochi

Dal 25 al 27 settembre si è svolta - con un buon successo di pubblico e di critica - la 6.a edizione del "Festival Italiano dei Giochi", che ha avuto luogo in cinque centri della Comunità Montana del Catria e del Nerone: Acqualagna, Apecchio, Cagli, Cantiano e Piobbico.

I presenti alla "tre giorni" ha avuto l'imbarazzo della scelta: ludoteche (normale, elettronica e avanzata), due serate dedicate a "Invito a cena con delitto"; campionato "virtuale" di Rally; la cerimonia di assegnazione del "Premio Archimede" per il miglior gioco da tavolo inedito, vinto da Furio Ferri di Luino con il gioco "Giano"; le finali con premiazioni di gare e tornei: Scrabble, Scacchi, Puzzle, Othello Dama, Dummy, Fossil, Memory, Master Mind, Mah Jong, Abalone.

Inoltre, siamo lieti di comunicare ai nostri lettori che alcune delle gare in programma sono state appannaggio di amici abbonati al "Leonardo".

Il veneziano Giuseppe Baù, ha vinto il Torneo di Rebus; Carla Maria Morisi di Codogno è risultata prima nel Torneo di Syncro e il fiorentino Michele Comerci ha sbaragliato il campo nel Torneo di Forza 4.

In appendice a queste giornate, dall'1 al 4 ottobre si è poi avuto a Cagli il "Festival degli sport della mente" per assegnare il titolo di "Giocatore dell'Anno 1998". L'ambito riconoscimento è andato a Dario De Toffoli di Venezia; seguito da Michele Comerci di Firenze e da Pietro Rossi di Roma.

Franco Diotallevi

Il  
Rebus  
a



Sabato 19 e domenica 20 settembre, a Tarquinia (Vt) si è svolta la terza edizione di "Mucca Games", tenutasi presso gli spaziosi e accoglienti locali del Centro Commerciale TOP 16.

Grazie alla munificenza degli organizzatori - oltre al già citato centro Commerciale TOP 16, l'Associazione Culturale *Novecentonovanta* di Civitavecchia e il mensile di giochi *GiocArea* - e alla partecipazione di numerose associazioni ludiche di varie città italiane, questa "convention di giocherelloni" (come da qualcuno è stata ribattezzata) ha avuto un lusinghiero successo di pubblico.

Oltre a mostre, incontri e presentazioni, erano molti i giochi a cui gli intervenuti potevano prendere parte: Carrom, Othello, Go, Magic, Simulazioni belliche, Giochi di ruolo, Ciclotappo, Scacchi, gialli dal vivo, Dummy e, buon ultimo, il Rebus.

Per quanto ci riguarda, l'ARI - con la faticosa opera di Nello Tucciarelli, Federico Mussano e Franco Diotallevi - era presente con uno stand nel quale potevano essere ammirate grandi riproduzioni di quei rebus che hanno fatto la storia della nostra arte, dall'Ottocento ai nostri giorni.

Era stata inoltre preparata una gara per la risoluzione di 10 rebus, gara che ha chiamato a raccolta numerosi appassionati. Vincitori sono stati:

- 1° - Roberto Corbelli, di Perugia
- 2° - Marilena Granata, di Roma
- 3° - Luigi Ferrini, di Castagneto Carducci (Li)
- 4° - Dario Zaccariotto, di Padova
- 5° - Lorenzo Griffi, di Bologna
- 6° - Andrea Angiolino, di Civitavecchia.

L'ARI, nel ringraziare gli organizzatori per essere stata invitata alla manifestazione, si augura di poter essere presente anche alla prossima "Mucca Games".

Franco Diotallevi

\* \* \*

## Gradara Ludens Festival

Dal 10 al 20 settembre si è svolta a Gradara (Ps) l'edizione 1998 del "Gradara Ludens Festival", che ha trattato - oltre, e come di consueto, i giochi di parole - il tema "Giochi e matematiche". In proposito, si sono avuti convegni e seminari, tornei e concorsi, spettacoli e presentazioni. A questa importante manifestazione hanno preso parte, tra gli altri, Randolph, Eco, Dossena, Bartezzaghi, Bergonzoni.

Vincitori del "Premio Gradara Ludens 1998" sono stati proclamati Ennio Peres per la sezione "giochi di parole e con le parole" e Moni Ovadia - attore, musicista e umorista di cultura ebraica - per la sezione "attività ludiche". L'ARI e "Il Leonardo" si complimentano con Ennio Peres per l'importante premio ricevuto a Gradara.

**Auguri** - Auguri di pronto ristabilimento e sollecito ritorno in redazione all'amico carissimo *Favolino*.

**Fiocchi azzurri** - Portati da due cicogne, sono arrivati in casa Continolo due pupi di nome Nicolò e Marco. Auguri di cuore ai loro genitori.

**Notizia triste** - Per un tragico incidente stradale ci ha lasciato l'amico *Giona* (Sergio Nati), vicedirettore del "Labirinto". Alla famiglia le nostre più profonde condoglianze.

**Valentino Po** - Valentino Po (*Padus*), autore del disegno del rebus n. 24 di questo numero, è nato nel 1928 e vive a Pilastrini di Bondeno (Fe). Commerciante ora in pensione, ha sempre avuto la passione per il disegno e la pittura. A *Padus* porgiamo il benvenuto tra le nostre fila.

**Nuovi collaboratori** - Siamo lieti di presentare in questo numero tre nuovi collaboratori:

- *Giuli* (Giuliana Oggeri) di Valeggio sul Mincio (Vr), figlia dell'indimenticato enigmista *Paolino* (Paolo Oggeri), facente parte dell'organizzazione del 58° Congresso Enigmistico e del 20° Convegno Rebus ARI di Verona del 1999;

- *Federico* (Federico Mussano), romano che da poco più di un anno è entrato a far parte delle nostre file;

- *Artavers* (Francesco Traversa), studente universitario e ultimo genovese, in ordine di tempo, entrato a far parte dei collaboratori del *Leonardo*.

**Archivio crittografico 1991/97** - Presso la BEI è disponibile il volume di Achille Zanaboni "Archivio crittografico 1991/97" (pp. 236, lire 28.000). Per averlo per posta come "stampe" in busta imbottita, versare lire 32.000 (spese di invio comprese) sul c.c.p. 415414 - Assoc. Giuseppe Panini, Modena. Per altre forme di spedizione contattare Giuseppe Riva, v.le Taormina 17/c, 41049 Sassuolo (Modena), tel. 0536/871244.

**Campionato Italiano di Giochi di Parole** - La 5.a ediz. del "Campionato Italiano di Giochi di Parole" avrà luogo a Roma (Hotel Ritz) venerdì 11 e sabato 12 dicembre 1998, organizzata da Claudio Borgnino (*Cyborg*) che, fin da ora, assicura la solita "abbuffata" di anagrammi, paroliere, rebus, cruciverba, scrabble, abaco-zuzzurellone, verba volant, scrabble, ecc. Per ulteriori informazioni, contattare (Claudio Borgnino): Via Rosata 91 - 00012 Guidonia Montecelio (Rm) - tel. 0774 / 342185 - *Cyborg @ Mc link.it*.

**Premio Capri dell'Enigma 1998** - Dal 15 al 18 ottobre si terrà a Capri l'ormai tradizionale "Premio Capri dell'Enigma". Tra i vari eventi, *Di verso in verso* (rebus e labirinti per le vie di Capri).

\*\*\*\*\*

Esortiamo  
tutti i rebussisti  
a partecipare al  
Concorso Rebus  
"Zanzibar"  
(scadenza: 31.12.1998)

- 1 daino NF; arco SI = Dai, non far così!
  - 2 à C C l'amata di vate: esca! = Acclamata diva tedesca
  - 3 è ST atto di Papa vero = Estratto di papavero
  - 4 mante: carri sotto = Mantecar risotto
  - 5 S.O.S.: pirata l'ode = Sospirata lode
  - 6 aspettò trio N fante = Aspetto trionfante
  - 7 su DA T è, ma nido per AI è = Sudate mani d'operaie
  - 8 CaM inetto chef UM à = Caminetto che fuma
  - 9 c è sporco N: c'è TTI (scia TTI) = Espor concetti sciatti
  - 7 bis D à R e con Di O vizia = Dare con dovizia
  - 8 bis con testa T or in E, R I usa = Contestatori neri U.S.A.
  - 9 bis ora TO riparo l'à: I = Oratori parolai
  - 10 LA fa: destatelo G ora = L'afa d'estate logora
  - 11 C à musona SOD in E gretta = Camuso naso di negretta
  - 12 O per amaca BR à = Opera macabra
  - 13 COL Lauda tira dardi contro LLO = Collaudati radar di controllo
  - 14 mais OPE rivende TTA = Mai s'operi vendetta
  - 15 chi usa P OM; posa D a meno di SC orso =  
Chiusa pomposa d'ameno discorso
  - 16 F, in I, rei: N li stancerà = Finire in lista nera
  - 17 su C chiama R I: colse LZ = Succhi amari col selz
  - 18 V con T R adescò ZZE? Sì! = Contrade scozzesi
  - 19 VE detterà Dio SA = "Vedette" radiosa
  - 20 foca adulta = Foce a delta
  - 21 ance S tra le mani à = Ancestrale mania
  - 22 à L l'agente D e (L usa D) a M arresta ladro GA =  
Alla gente delusa d'amar resta la droga?
  - 23 ras si disseta = Rasi di seta
  - 24 all'egra S araba N dà D A mici = Allegra sarabanda d'amici
  - 25 IR riso, riso VR accosti = Irrisori sovraccosti
  - 26 "Miri a destra" ordina RI a DI: perse I DI =  
Miriade straordinaria di Perseidi.
- Rebus di pag. 9:**  
a) è S teso a S sedere di TA = Esteso asse d'eredità  
b) osa N NA tastar = Osannata star
- Rebus di pag. 13:**  
ST a gesti molante = "Stage" stimolante

\*

### Solutori totali:

*Aurilio N.; Romano E.; Lisi G.; Rinaldi A.; Becucci G.; Dessi A.; Bosia M.; Marchioni A.; Raco F.; Monti O.; Baracchi A.; D'Ambrosio R.; Melis F.; Magini F.; Ghironzi E.; Cerasi R.; Bruzzone S.; Rovella F.; Quadrella N.; Ricci R.; Micheli G.; Matulli L.; Malerba G.; Barisone F.; Vittone M.; Sansone C.; Baù G.; Brognoli D.; Borgnino C.; Carpani V.*

### Solutori parziali:

*Bertolotto F.; Stramaccia S.; Quintini R.; Mussano F.; Rinaldi R.; Pieraccini M.; Oss A.; Bonomi E.; Fausti F.; Maestrini P.; Certano P.V.; Torello P.; Bruno S.; Di Fuccia A.; Bertaccini A. R.; Pontrelli G.; Palumbo G.*

Tra i solutori parziali del n. 2, per un disguido, non è comparso il nome di Dessi Angelo.

\*

Inviare le soluzioni di questo numero  
entro il 20 dicembre  
a Franco Diotallevi  
via delle Cave, 38 - 00181 Roma

