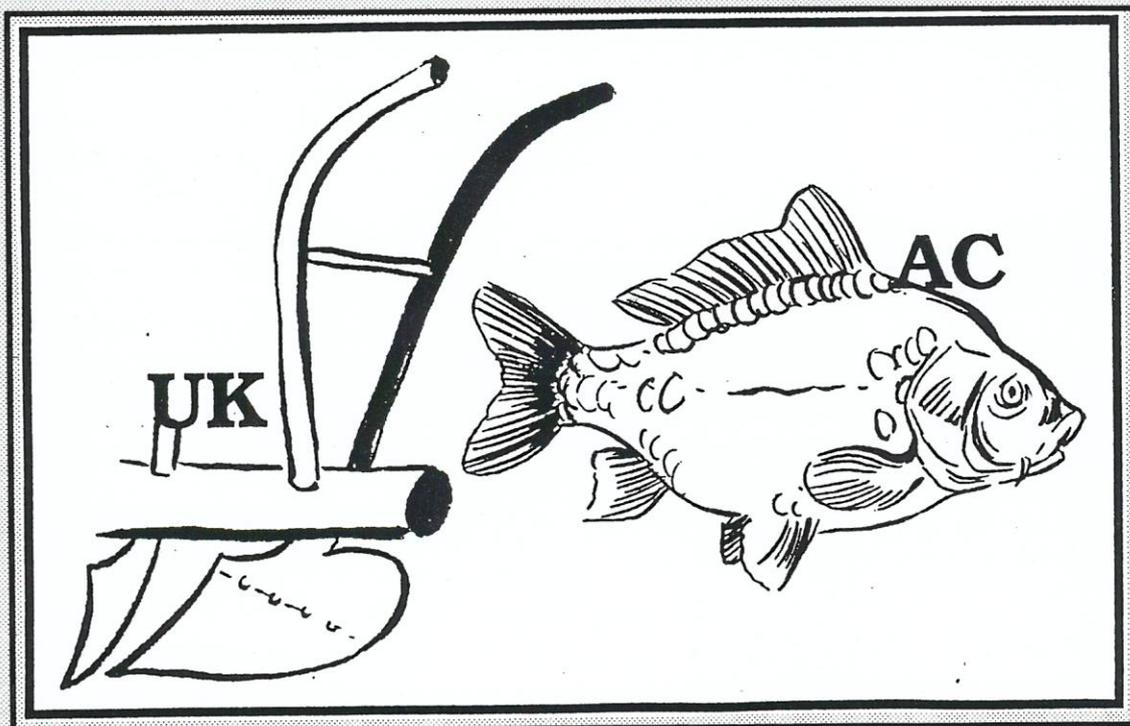


il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

REBUS

(odgonetka: 5, 5, 5; fraza: 2, 6, 5, 2)



rebus croato (da: FENIKS, enigmatski magazin)

il LEONARDO

Rivista di rebus a cura dell'ARI
anno XI - n. 1 - gennaio 1999

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Amore Normanno (Ermanno Romano)
Arbe (Anna Rita Bertaccini)
Artavers (Francesco Traversa)
Atlante (Massimo Malaguti)
Azimut (Luca Montini)
Bang (Angelo Balestrieri)
Barak (Andrea Rinaldi)
Cleos (Giovanni Caso)
Cyborg (Claudio Borgnino)
Federico (Federico Mussano)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)
Mc Abel (Massimo Cabelassi)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Marik (Marik Bosia)
Mavi (Marina Vittone)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Oris (Siro Stramaccia)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Sin & Sio (Sinesio Silvio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Walva (Walter Vagnozzi)

Disegnatori:

Umberto Biancato
Lina Buffolente
Siro Stramaccia

*

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

*

La corrispondenza può essere inviata a:
Nello Tucciarelli - via A. Baccharini 32/A,
00179 Roma

o a:

Franco Diotallevi, via delle Cave 38,
00181 Roma

*

Stampa in proprio.

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

*

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Il XXI Convegno Rebus del 2000 a Casciana Terme

*Auguri di Buon Anno
a tutti i rebussisti*

COMUNICATO DELLA REDAZIONE

Preghiamo nuovamente i collaboratori di inviare ogni singolo rebus, numerato progressivamente, su foglio separato e datato.

In questo modo gli autori potranno conoscere sulla rivista l'esito di ogni

COMUNICATO DELLA REDAZIONE

Tutti i lavori relativi al *Play Off* o ad altri concorsi banditi dal *Leonardo* che sono ritenuti pubblicabili dalla redazione restano a disposizione della Rivista per la loro utilizzazione. Agli autori si darà diretta comunicazione dei giochi accettati.

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

Ai tre classificati, sarà inoltre consegnata una medaglia d'argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1999

Anche per il 1999 la gara è a partecipazione singola (le soluzioni devono essere inviate nominativamente). In ogni numero della rivista, accanto al nome di ciascun solutore, sarà riportato il numero dei rebus da questi risolti.

Qualora, al termine della gara, più concorrenti (con soluzioni totali) risultassero ancora alla pari, sarà effettuato un sorteggio basato sul gioco del lotto.

Premi: una medaglia d'oro al 1° classificato e tre targhe rispettivamente al 2° e al 3° solutore totale ed a un solutore parziale, anche questo estratto a sorte.

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

1 - Stereorebus 1'3 4 1: 1'3, 1, 1 5 = 6 3 2 9

di N'ba N'ga



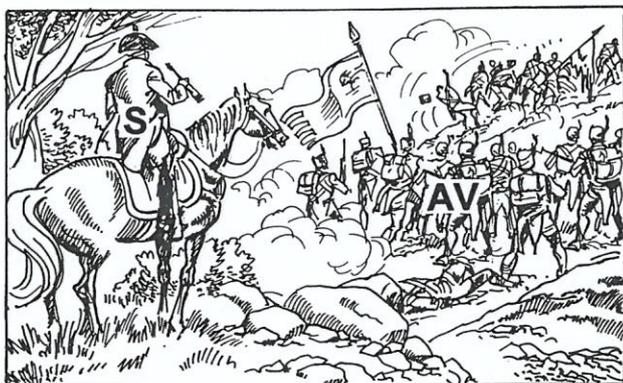
2 - Rebus 3 5 1 1, 3 1 = 10 4
di Mavi



3 - Rebus 2 3 5 2 2 : 1 1 = 5 2 3 6
di Cleos



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



5 - Rebus onomastico 1 1 4 1 2? = 4 5
di Snoopy



Rebus in libertà Concorso Autori - 1.a edizione 1998

Esito del concorso

I partecipanti al concorso sono stati 15. A loro la giuria esprime il ringraziamento per l'apporto fornito a questa edizione ed estende l'invito ad essere presenti anche nelle prossime edizioni con nuove ed interessanti proposte.

Vale la pena ricordare:

a) la natura sperimentale dell'iniziativa ha lasciato ai partecipanti un largo margine di operatività nell'interpretare il "rebus in libertà", per cui i lavori selezionati beneficiano di questa ventata di liberalizzazione;

b) anche i membri della giuria potevano partecipare, proprio perché il concorso è "libero" ma, per correttezza ed etica morale, le loro iniziative, pur essendo state riconosciute valide, non sono state menzionate.

La selezione operata si è conclusa con un riconoscimento a 6 lavori di altrettanti autori riportati in ordine alfabetico: *Atlante* (Massimo Malaguti); *Lionello* (Nello Tucciarelli); *N'ba N'ga* (Andrea Rinaldi); *Mariella* (Mariella Cambi); *Mc Abel* (Massimo Cabelassi); *Tiberino* (Franco Diotallevi).

A loro va inoltre la gratificazione di essere stati, in prima persona, partecipi a questa nuova iniziativa che, lo ripetiamo, esula dagli schemi classici già codificati.

I criteri di selezione adottati privilegiano essenzialmente:

- Il momento innovativo della proposta;
- La tecnica adottata;
- La tipologia applicata;
- La fluidità del procedimento logico-deduttivo.

E' utile ribadire che non esiste un "primo classificato" perché la selezione dei lavori è stata approvata per categorie e tipologie omogenee di proposte, per cui per una proposta unica nella sua tipologia non è stato possibile istituire nessun confronto, né, d'altronde, questo era lo scopo.

Titolo di merito sono stati la valenza tecnica utilizzata per la realizzazione della tipologia proposta. Il lettore attento ha così a sua disposizione la possibilità di individuare e scegliere personalmente, a suo giudizio, secondo i suoi gusti e i suoi canoni il migliore lavoro fra quelli selezionati.

*

I LAVORI

Frase	Scuola guida
Diagramma	5 8 = 6 5 squaw languida
Autore	<i>Atlante</i> (Massimo Malaguti)
Tipologia	Rebus d'azione senza grafemi e con cesura totale con frasi a scarto fonetico e di consonante.
M.R.C.	2.3.7

Componente innovativa - Il lavoro proposto, pur apparentato alla più ampia tipologia della tecnica dello scarto, ne configura una nuova applicazione fonetica che si evolve in un duplice modello esecutivo: a) 1.a lettura in italiano e 2.a lettura con la proposta di termini stranieri; b) 1.a lettura con termini stranieri e seconda lettura in italiano.

L'esempio riportato (l'autore ha presentato altri giochi che svolgono entrambi le ipotesi suggerite dal modello) è visibilmente uno scarto fonetico in lingua straniera e al consonante in italiano.

Mentre "squaw" rimane nella sua lettura italianizzata "scuo" appunto con il relativo scarto fonetico della "w" e la

sillaba "qu" si identifica con "cu"; il termine italiano di "languida" subisce l'eliminazione della consonante "n".

Indubbiamente è una proposta originale che porta alla realtà del rebus nuovi campi di fonetica coniugati con quelli di sintassi, fino ad allargarne e dilatarne il suo contenuto oggettivo.

Passa come proposta sperimentale, aspettando fiduciosi gli sviluppi futuri.

Commento dell'autore - Egli avanza l'idea di definire questa tipologia di rebus come "ad approssimazione fonetica". L'esempio *Panda nera* = *Pandit Nehru* conferma la bontà dell'applicazione del modello.

*

Frase	Levata da monellaccio
Diagramma	1 3, 1 5 3 6! = 6 2 1 1 L Eva, T Adamo nel laccio!
Autore	<i>Lionello</i> (Nello Tucciarelli)
Tipologia	Rebus di denominazione con grafemi e cesura totale della Nuova Frontiera.
M.R.C.	1.1.1.

Componente innovativa - L'utilizzo della parola "levata" e dell'espressione "nel laccio" costituiscono due libere e nuove interpretazioni del supporto visivo e del suo linguaggio.

Il procedimento logico-deduttivo, seppur a confronto con singole denominazioni, si sviluppa linearmente intorno ad un primo nucleo iniziale costituito dalla figura primordiale di Eva (L), quindi procede con la figura di Adamo (T) e, con la chiusa conseguente, l'espressione "nel laccio!" (non evidenziata dagli elementi del supporto visivo e resa magari in posizione di domanda e risposta) sarebbe stata meglio identificata con un'opportuna frase didascalica.

Ciò avrebbe potuto facilitare il procedimento logico-deduttivo per ottenere la frase finale. Il lavoro nella sua espressione è unico.

Commento dell'autore - "Nel laccio", come si può intuire, sta a significare che Adamo (cioè l'umanità) nell'accettare la mela, caduto nell'insidia del peccato originale, volgarmente è fregato!

*

Frase	Trama appassionante
Diagramma	3 1 1 1 1 1 4; 1 1 4 = 5 1 3 Tra M A à P P assi; ON ante
Autore	<i>Mariella</i> (Mariella Cambi)
Tipologia	Rebus ibrido con grafemi e senza cesura con frase bustrofedica.
M.R.C.	3.2.21.

Componente innovativa - L'autrice di questo lavoro ha proposto un altro esempio che per la sua articolazione potrebbe definire un tipo di linguaggio a schema spiraliforme. La giuria ha selezionato il lavoro proposto in funzione della relativa esemplificazione del procedimento logico-deduttivo.

La proposta configura una nuova tipologia rebussistica: quella della frase finale risultante con lettura bustrofedica. Essa sarà riportata nella M.R.C. al numero progressivo 21.

La proposta dell'autrice si presta a molteplici considerazioni. Il procedimento di lettura iniziale avviene, come convenzione, da sinistra verso destra con inversione

della lettura, sia dell'azione che della denominazione da destra verso sinistra, spostandone però la linea verso un secondo segmento situato più in basso nello stesso supporto visivo, che procede quindi da destra verso sinistra.

Si tratta di una variante ibrida operata sia sulla lettura del supporto visivo che su quello di lettura della frase finale risultante.

La proposta non perde la sua originalità perché in effetti stiamo esaminando un tipo di lettura che è stata già definita bustrofedica. anche se il termine "ante" è già realizzabile con la presenza contemporanea di "ante" mentre l'autrice lo ricava da "Etna" (letto a rovescio); ma è questo il tratto saliente della identificazione della proposta.

L'autrice ha inviato un altro esempio ("Nota maestra di schermo") per dimostrare la bontà della sua proposta.

Commenti dell'autore - Nessuno.

*

Frase	Gasolio per i diesel
Diagramma	2 3: 4 3 2 2 1 = 7 3 1 6 Le sei: dire poi lo sa G
Autore	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Tipologia	Rebus d'azione con grafemi e cesura totale stereoscopico con frase a rovescio.
M.R.C.	202.1.10

Componente innovativa - La proposta si fa apprezzare per la linearità discorsiva della frase costruita con lettura a rovescio e in forma stereoscopica.

L'uso del verbo all'infinito ne conferisce un ulteriore pregio.

La realizzazione dei tempi successivi della lettura è saldata dall'opposizione del termine, avverbiale di "poi".

Risalta nella componente sintattica l'uso del verbo "dire" per manifestare la capacità del bambino (come suggerito dall'aiutore) di "indicare", "mostrare", "far notare", "esprimere" la sua capacità, dopo riflessione, di conoscere l'ora esatta.

Commento dell'autore - Una persona adulta chiede ad un bambino se sa leggere l'ora; questi è titubante; ma nella figura successiva indica con le dita della mano l'ora esatta (ovviamente l'orologio indicava le 6).

*

Frase	Sentiero scosceso di Anacapri
Diagramma	5 4: 5 1 1 5 1 4 = 8 8 2 8 senti Eros: cosce S O Diana C apri
Autore	Mc Abel (Massimo Cabelassi)
Tipologia	Rebus d'azione con grafemi e cesura totale della Nuova Frontiera stereoscopico.
M.R.C.	201.1.2

Componente innovativa - Benché l'autore dichiari che il suo gioco non è innovativo o libero nel senso strutturale del termine, ma piuttosto è audace nella chiave, ancorché realizzabile in modo castigato, riteniamo invece che lo sia: eccome!

L'impianto tecnico del lavoro è modulato in funzione esplicita su una particolare interpretazione del verbo "sentire" a cui fa eco nella parte finale del procedimento logico-deduttivo, a guisa di chiusa, il verbo "aprire". Fa da perno nella struttura il termine "cosce" strettamente collegato e, in diretta dipendenza ad "Eros", l'amore personificato ma anche divinizzato.

La valenza attribuibile al termine "sentire", in questa

accezione è percezione, sensazione, disposizione dello spirito che esula da un comportamento monotematico materialistico e quindi il termine è privato, in questo esistere, della veste sensoriale dell'udito, del tatto, dell'olfatto, della vista e del gusto per approdare ad una disposizione d'animo, affettivo o etico, di "Diana".

L'autore impegna il termine di "sentire" in tutte le sue implicazioni e valenze sintattiche: è questo un esempio battistrada per nuovi sentieri da esplorare nell'utilizzazione di verbi che si prestano a simili elasticizzanti utilizzazioni.

Nel nostro esempio, "sentire" li identifica ugualmente tutti; si potrebbe pertanto affermare che la sua duttilità funzionale trova in questa proposta un'interpretazione allargata ed estesa della "sensazione" dello spirito e della materia.

Il termine "cosce" induce certamente a facili allusioni ma è l'accezione dell'uso del verbo "sentire" che devia tali rischi ed evita le insidie delle probabili autorizzate volgarità.

La proposta dell'autore non sconfinava nell'interpretazione grossolana e superficiale del contesto ma approda ad altri lidi non più materializzabili ma, nella loro veste, immaginabili.

Il procedimento logico-deduttivo, lineare e coerente, coniugato ad una perfetta cesura, costituisce il momento innovativo dell'applicazione, nonché la bontà dello sviluppo ulteriore del settore della Nuova Frontiera.

Commento dell'autore - L'arcigna Dea della caccia si illanguidisce, anche lei, "sentendo" (percependo, intuendo) la presenza del Dio Amore.

La chiave si presta ad una splendida illustrazione "mitologica" esente da ogni elemento di erotismo "spinto".

*

Frase	Vili monete
Diagramma	1 1 6 2 = 4 6 V I limone té
Autore	Tiberino (Franco Diotallevi)
Tipologia	Rebus di denominazione con grafemi e cesura totale con frase ad aggiunta iniziale sillabica.
M.R.C.	1.1.22

Componente innovativa - La tipologia del lavoro proposto non era compresa nella prima elaborazione della stesura della Mappa del Rebus Contemporaneo.

Essa prevedeva solamente 20 tipologie, come precedentemente riportato nella M.R.C., per cui con questo esempio, dopo la tipologia 21.a se ne aggiunge un'altra : la 22.a.

Il lavoro si fa apprezzare per coerenza strutturale delle denominazioni e, anche se in presenza di chiavi già svolte continuamente e di modeste possibilità di offrire altre applicazioni concrete, viene ugualmente presa in considerazione, fidando nelle sue capacità evolutive.

L'esempio qui riportato configura l'esistenza di un certo tipo di scarto mai ripreso finora: quello dell'accento sulla "è".

Commento dell'autore - Nessuno.

*

I componenti la giuria:

Gianni Corvi (*Giaco*)
Roberto Portaluri (*Galdino da Varese*)
Donato Continolo (*Papul*)

Alternare con gli "alternati" ecc.

di Silvio Sinesio

Leonardo n.3/1998: *Mavi* e il "rebus alternato": accettarli qui da noi? respingerli?

Una premessa. Nel settimanale che li ospita esiste anche il "rebus numerico": nulla di nuovo, trattandosi dell' "a scarto" con un numero a indicare il posto della lettera da togliere ad ogni soggetto. Ebbene, neppure l' "alternato" sarebbe nuovo, ponendocisi nell'ottica d'una proposta che avanzai anni fa. In sostanza, trovandoci alle prese con "MA fiacre; Tina" ("Mafia cretina") o con "buffa; lobi L,L" ("Buffalo Bill") o ancora "C re, pesco P, erte" ("Crepe scoperte"), a "Tina", 'buffa', 'erte' c'è sempre modo di donare un asterisco. Gioco ibrido? Io escluderei, vedendo nella stellina un grafema: diciamo un jolly dal valore "lettera zero". Ma la gamma infinita dei giochi pedestri di tal genere ("perso N; cineserie = Personcine serie"; "M anitra scura; tè = Mani rascurate") può anche arricchirsi di soluzioni come queste: "vi si butterà Ti = Visi butterati (asterisco su piscina; "v'è stelo G ora = Veste logora": si potrà negare il vantaggio della stellina su un prato, rispetto ad un "V è stelo, G ora"? Per non dire d'ampliamenti verso i rebus-varianti: "a zeppa", con lettera su 'squali' e 'daino', e asterisco su 'lenza': "squali (L), daino (S), lenza (*) = Squallida insolenza". Se poi l'idea, tesa ad alleggerire l'"alternato" dell'imbarazzante marchio della trasgressione, restasse inascoltata, il discorso è diverso: secco NO al gioco quando si regge su chiavi eterogenee.

Del requisito della chiave che in un gioco-variante... non varia, sono assertore nel modo più eloquente possibile: componendone, ormai da tempo. In area "a cambio", rammento: "cane, arieti, gru" per "Canguri e tigrì", "comò, letto, divano" per "Uomo lesto di mano"; cui aggiungo un "Respiro spento" (rospi, rispetto) e un "Vino Porto molto vigoroso" (vivo, morto, morto, vivo, rogo). Riguardo alla variante in argomento, vedrei una scena arborea: "P, O cosa? viti, pini = Poco savi tipini"; un bel po' meno banale di "cosa P? viti, e O? pini". Per un "alternato" non sono occasioni che capitino spesso; anzi un meccanismo così legittimato dalla scena presentata rende persino inutile quell'avvertenza nomenclaturale in testata (specie là dove vige l'intelligente doppio diagramma), o un esempio esplicativo a pie' del rebus: possibilità affacciata da *Till*. Séguiti perciò quel settimanale a etichettarlo così, ovviamente in piena libertà di mostrare chiavi "disparate, non coerenti", come dice *Mavi*; a questo punto però, e sempre che facciate vostre considerazioni tanto ovvie, in tema d'inutilità appare ozioso anche seguitare a disquisirne.

Evenienze molto rare, dicevo. Meno rare (e qui, *Snoopy*, non mi trovi concorde) quelle di una "genialità espressa in un rebus variato". Anzitutto rilevo la topica d'avér preso come esempio felice di "scarto" "al freddo brinda", chiave dinamica accettabile solo se la lettera da scartare fosse una. Distrazione, come quelle di *Mavi* e *Pipino*: "foca adulta (EE)" per "Foce a delta", e "ras si disseta = Rasi di seta" con SS per il ras. (Vogliamo divergere da prassi consolidatesi nell'area del gioco letterale? Credo che nessun rebussista gradisca la conclusione che per il figurato si può esser di palato buono.). Approfondirei invece il tema dell'artificiosità.

"Procedimento creativo e risolutivo anomalo e forzato"? Stabilito che gli aggettivi messi da me in corsivo pertengono a due processi di ben diversa natura (l'anomalia, e difficoltà

maggiore, dall'angolo visuale del solutore è una cosa; il processo creativo, un'altra), io ne parlerei ad altri propositi.

Forse è nota la mia idiosincrasia per qualsiasi costruzione su costrizione. Pure sfornando decine di rebus al mese per la classica - dunque per il cestino, ma è altro discorso - e quasi trecento per i "popolari", è raro che trovi dilettevole dotare di grafemi sia la vignetta umoristica, sia il mirabile quadretto della Brighella (e, se capiterà, state certi che avrò rinvenuto nel mio scrigno ciò che fa al caso - né può escludersi che un po' mi sentirò violatore della par condicio). Questo, perché so che ne verrebbe fuori un prodotto palesemente "anomalo e forzato": evidenza cui non sfuggono tante delle performance che nel campo vediamo. Dico forzature causa di guasti come grafemi in più del necessario, sconvolgimento delle regole d'uno stereo, una preposizione 'di' esposta interamente in "Sofferta dichiarazione di parlamentare": guasti che, senza il fattore costrizione, a parità di frase i nostri valenti autori eviterebbero. Insomma: sì ad "Oratori parolai", no a "Contestatori neri Usa" (Leonardo n. 3/1998).

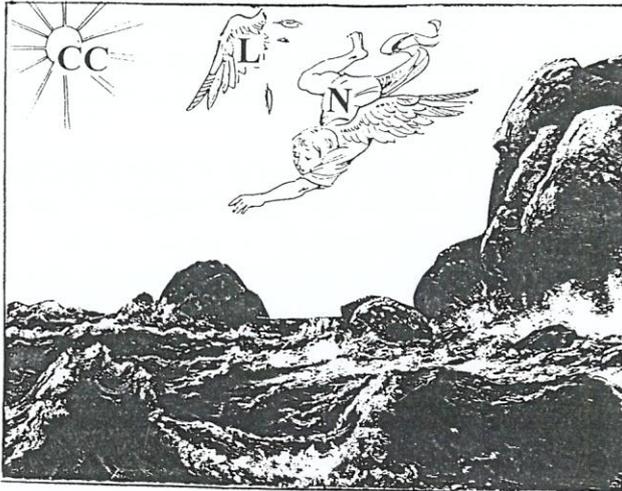
Si badi: non sto riferendomi agli sciagurati casi-limite delle foto carpitate qua e là - toccasana per il dannato tema del valsente - : quella di Occhetto per un "Blocchetto per appunto" (sic!), o della Turner per "C appellasi Tina" (Cappella Sistina): misto di zeppa e rebus normale. Intendo: non mi dico contrario alla variante, ma alla variante d'una variante sì. Per capirci, troverei ibrido persino un "cambio crittografico" del tipo "Venustà vetusta": miscela di cambio e spostamento d'accento.

A *Ciampolino*, lustrì fa, da redattore del *Labirinto* domandai perché non mi proponesse qualche rebus. Rispose che poteva farlo solo quando le "classiche" avessero ostracizzato gli scarti, cambi e simili (e ancora non eravamo ai parti strani, agli ibridismi tecnici accennati). A me sembra però che, fatti i debiti distinguo, gli autori del settore possano andare a testa alta, al pari dei crittografi alle prese cogli "a scarto", "a spostamento", "a slittamento". Anche se è innegabile che, nella scala dei pregi, più sù dell' "a cambio" o "a scarto" c'è il "cambio" e lo "scarto" (a parte dettagli come lo scambio fra lettere più seducente di quello tra vocali o consonanti: si pensi ad un "di grigia ridenti = Digriagnar i denti"); e più sù ancora la "crittografia a frase" inferiore a sua volta alla "frase doppia". Alludo a tutte possibilità creative in più che sarebbe inconcepibile precludere al rebussista.

E dunque m'associa ad *Orofilo* (nonché a *Illion* per il "multirebus", ovviamente alle condizioni da lui accennate): frasi omogenee. Quell'omogeneità cui sarebbe ideale tendere sempre, specie nelle chiavi: si pensi al 'cambio' "divi senili, Tati = Divise militari"); e forse vado oltre, auspicando un più nutrito proliferare d'ogni tipo di variante in rebus (senza respingere neppure il diversificare un grafema: dal "Bruni capelli" di *Franger* che usò una 'B' runica, ai 'D' e 'R' antichi che apporrei su 'ari': "i D R antichi, ari": scongiurando così l'apparizione, decisamente folle, di 'antichi ari', per "Idranti chiari"). Qualche mio slittamento entrò nel *Labirinto* e poi nel volume "Allegro millequattro"; altri dormono in attesa che le redazioni revochino il crucifige a rivoluzioni come questa: uno statico "bacche, carota = Bacheca rotta", un dinamico "aringa reggente = Arringare gente"; e, per il senso continuativo, "Colli e coolie". E non solo.

(continua al prossimo numero)

6 - Rebus 3 4 7 2 (7!) 1 3 6 5 1 1 = 9 3 1 1 2 8 7
di *Ilion*



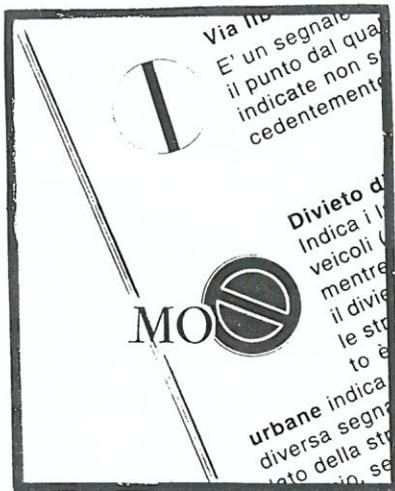
Premio Capri 1998 - 1° class. sez. Illustrati

7 - Rebus 1 1 2 4 4 = 2 6 4
di *Oris*

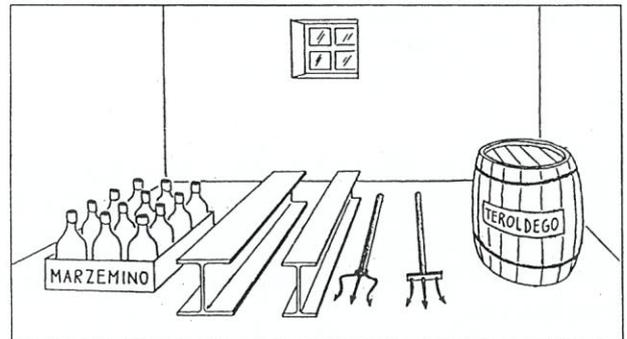


— Vi toglierò le compresse a blocchetti, signor Rossi, e vi prescriverò quelle rotonde.

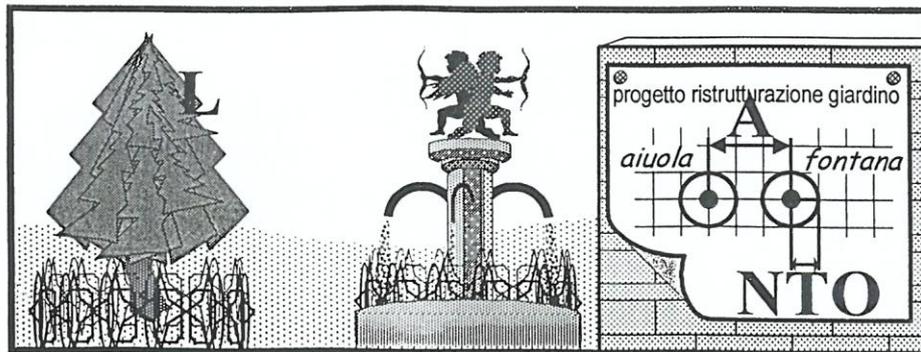
8 - Rebus 2 2 6? 4 = 6 8
di *Sin & Sio*



9 - Diminutivi 5, 8, 3 4 10
di *Barak*



10 - Rebus 1 1 4 8 1 (3 3) = 6 2 6 1 6
di *Federico*



PLAY OFF 1998/99

3.a manche (risultati)

I giudici *Cocò* e *Orofilo* hanno così giudicato:

Pipino il B.	32 + 41 = 73	- Marchal	51 + 41 = 92
Azimut	39 + 37 = 76	- Cyborg	34 + 43 = 77
Atlante	46 + 42 = 88	- Artavers	44 + 42 = 86
Mc Abel	33 + 47 = 80	- Gipal	38 + 39 = 77
N'ba N'ga	46 + 43 = 89	- Oris	40 + 44 = 84
Bang	48 + 47 = 95	- Ilion	38 + 44 = 82
Hertog	43 + 40 = 83	- Pasticca	45 + 49 = 94
Giacò	43 + 40 = 83	- Quizzetto	46 + 38 = 84

La graduatoria è la seguente:

1° - Bang	95
2° - Pasticca	94
3° - Marchal	92
4° - N'ba N'ga	89
5° - Atlante	88
6° - Quizzetto	84
7° - Mc Abel	80
8° - Cyborg	77
9° - Artavers	86
10° - Oris	84

Gli autori al 9° e 10° posto sono stati "ripescati" per avere avuto i 2 migliori punteggi tra gli eliminati.

Le valutazioni dei due giudici sono state difformi:

- per uno di essi è stata una manche di livello, con punte di gustosa fantasia;
- per l'altro, è stata una manche piuttosto deludente: si salvano solo sei, sette rebus.

4.a manche (regolamento)

Per i dieci concorrenti rimasti in gara gli incontri sono:

Bang	- Oris
Pasticca	- Artavers
Marchal	- Cyborg
N'ba N'ga	- Mc Abel
Atlante	- Quizzetto

Il tema della 4.a manche è costituito da tre riproduzioni di opere pittoriche (due del Tintoretto e una del Tiziano) e da tre vignette umoristiche di Quino.

Dovranno essere realizzati due rebus (o classici o stereo o a domanda e risposta): Il primo rebus dovrà essere realizzato su una riproduzione di opera pittorica; il secondo rebus dovrà essere realizzato su una vignetta umoristica.

Le immagini non possono essere manipolate né rovesciate specularmente. I grafemi devono essere apposti in modo chiaro ed evidente usando, possibilmente, i *trasferibili*.

Una eventuale variante sarà considerata di per sé come un gioco.

I rebus dovranno essere trasmessi ciascuno in duplice copia: la prima, deve essere completa di di diagramma, testo del gioco, generalità dell'autore, pseudonimo, indirizzo e numero telefonico (ed eventualmente numero di fax); la seconda copia deve essere anonima e riportare i soli grafemi.

I voti dei due rebus saranno sommati e passerà al turno successivo l'autore 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.

Ai cinque autori vincenti verrà aggiunto, quale recuperato, l'autore che, tra i perdenti, avrà ottenuto il migliore punteggio.

Per la determinazione degli incontri della successiva "5.a manche" si farà riferimento alla graduatoria dei sei concorrenti rimasti in gara (sistemati in ordine di punteggio); ponendo, comunque, al sesto e ultimo posto il concorrente recuperato.

I due giudici per la 5.a manche, sono stati designati nelle persone di *Ilion* ed *Edgar*, i quali riceveranno i lavori in forma anonima.

I lavori dovranno essere spediti a:

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

I lavori dovranno riportare sulla busta di spedizione il timbro di partenza, non oltre la data del 2 febbraio 1999.

Pertanto, non saranno prese in considerazione le corrispondenze sulle quali sarà riportata una data oltre quella sopraindicata.

L'esule

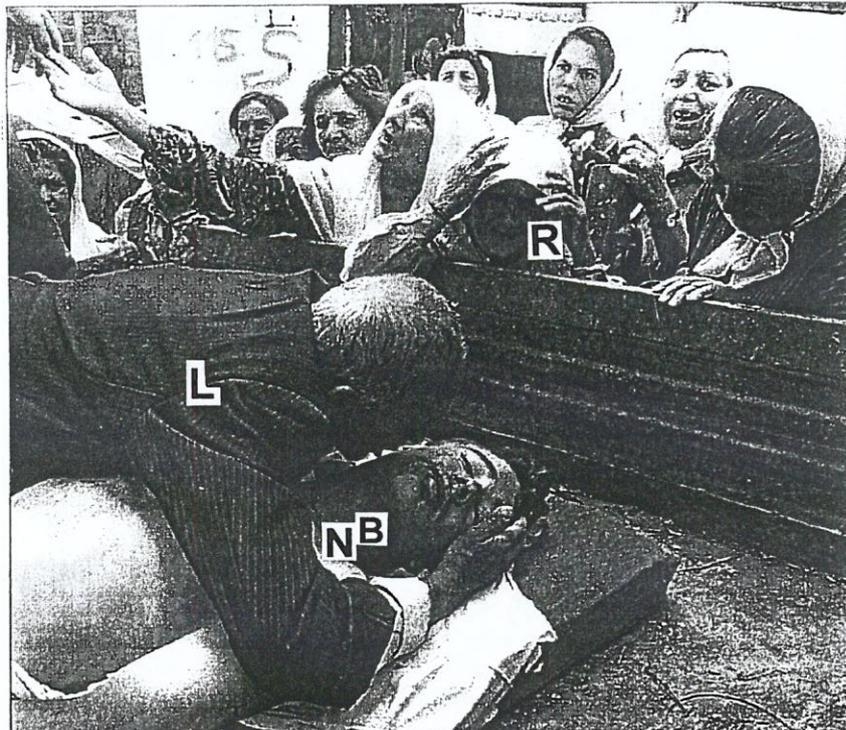
PLAY OFF 1998/99 (3.a manche)

11 - Rebus 3 1 1 5: 5 1 1 1, 4 1 2 4 = 8 7 5 9 di Bang

“La mia primissima lavastoviglie...”



12 - Rebus 1 1 5 1 1 1; 1 3 6 = 2 7 5 1'5 di Pasticca



FEROCIA. Una famiglia veglia il cadavere di un sedicenne trucidato a Pirana

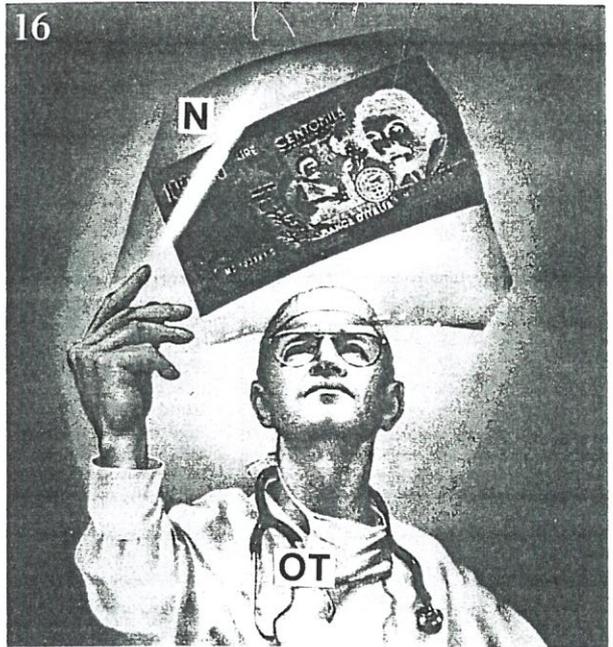
PLAY OFF 1998/99 (3.a manche)

13 - Rebus 5 4'1 1: 4 5 3 4 = 10 5 5 7 di Marchal

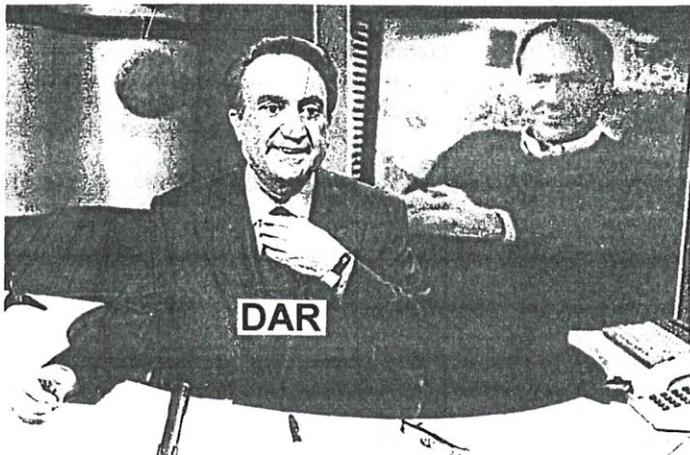
Lo slum di Kibera,
alla periferia di Nairobi, è tagliato
in due dalla ferrovia



14 - Rebus 6 1 2 1: 2 6 1! = 2 8 4 5 di N'ba N'ga



15 - Rebus 3 2 3 8! = 5 1'10 di Atlante



16 - Rebus 1'2 6, "5" 1 1 = 8 1 7 di Quizzetto



POLITICO IMPRUDENTE.
Un fotogramma della
conversazione di Franco
Frittini trasmessa da
"Sarscia la notizia"

17 - Rebus 1 3? 3! 1? 1'1! 1 1 3 3? 4 1! = 4 6 1 4 8 di Cyborg



SACRO E PROFANO.
Sopra: Maria di Magdala,
la peccatrice assolta da
Gesù, in tre pose
scollacciate

PLAY OFF 1998/99 (3.a manche)

18 - Rebus 2 4 1 "5" = 6 6 di *Mc Abel*

PERFETTO, E' IN WINTER TASMANIAN[®] LORO PIANA.



La ricerca della qualità è il gioco più bello del mondo. Tutti possono partecipare, ma pochi possiedono la stoffa del fuoriclasse. Il Winter Tasmanian[®] Loro Piana appartiene alla seconda categoria. Perfetto in tutti gli incontri, amichevoli o ufficiali, il Winter Tasmanian[®] si esprime al meglio nella stagione invernale, grazie alla lavorazione



a doppio filo di ordito che ne fa il tessuto ideale per i climi più freddi. Gli appassionati amano il suo stile, elegante e raffinato, e apprezzano la sua capacità di essere sempre in splendida forma. Winter Tasmanian[®] Loro Piana: molti hanno cercato di imitarlo, nessuno ci è riuscito. Perché dal primo tocco, si capisce che è Loro Piana.

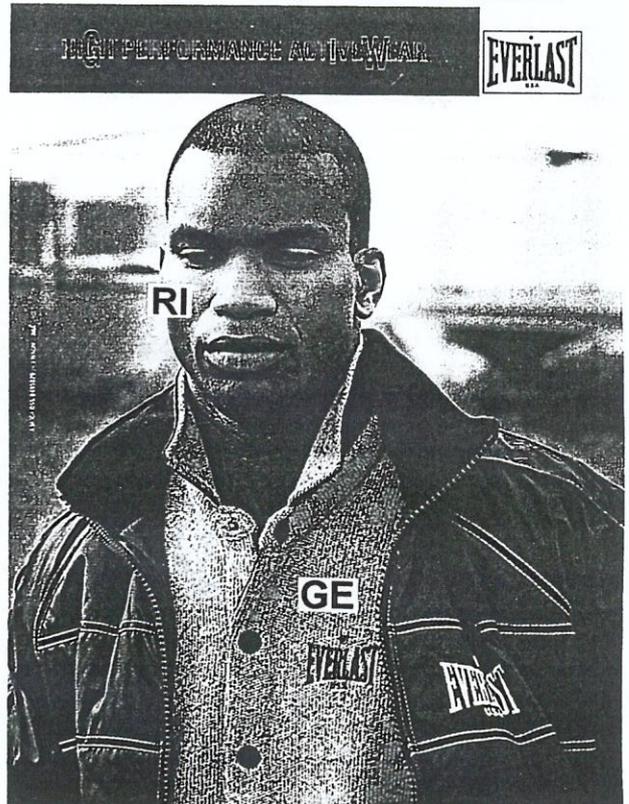
19 - Rebus 5 1, 1 2 1 5: 1'3 = 7 2 4 6 di *Oris*

Mentadent P

Prevenzione completa imbattibile



20 - Rebus 2, 2 6, 5 2 = 8 9 di *Artavers*

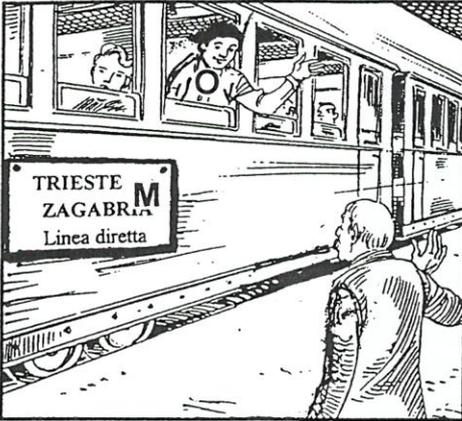


58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica 20° Convegno Rebus A.R.I.

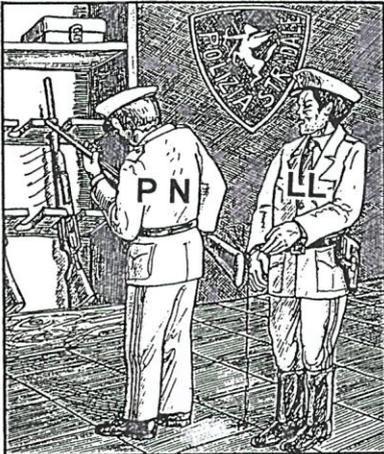
Verona, 3 - 6 giugno 1999

2° comunicato

21 - Rebus 1 1 3: 1 2 5 2 = 8 7
di Galdino da Varese



22 - Rebus 1 1 1 1'4; 4 2 6 = 6 4 5 5
di Walva dis. di Oris



23 - Rebus 2 4 4 1 1 1 2 4 4 = 1'4 5 5 8
di N'ba N'ga



Concorsi Congressuali autori

Ogni autore può inviare massimo due giochi per ogni concorso o sezione. Gli elaborati e ogni eventuale corrispondenza vanno inviati a: Gruppo Enigmistico Scaligero - c/o Ogheri - via S. Maria, 2 - 37067 Valeggio sul Mincio (VR) in modo che arrivino entro il 20/3/1999; o a mezzo fax al n. 045/573258.

Il Comitato Organizzatore trasmetterà i lavori, anonimi, alla giurie. I concorrenti preciseranno il concorso/sezione di riferimento tra i seguenti:

1. Concorso *Zanzibar* - Per un **poetico** a schema libero (escluso l'enigma) di almeno 14 versi.
2. Concorso *Paolino* - Per un **rebus**, anche senza supporto iconico. Ammessi anche *stereo* e *a domanda e risposta*. I migliori saranno disegnati da Lina Buffolente.
3. Concorso *Il Valletto* - Per un **indovinello**, ispirato alla figura e/o all'opera del grande enigmografo adottato dagli Amici emiliani, ma nato a Verona.
4. Concorso *L'Arena* - Per un **enigma**, lunghezza e soggetto liberi.
5. Concorso *L'Adige* - Per un **breve**, con esclusione dell'indovinello.
6. Concorso *Città di Giulietta* - sez. A) Per una **crittografia pura**; sez. B) Per una **crittografia sinonimica o perifrastica**; sez. C) Per un **gioco crittografico** (antipodo, palindromo, anagramma, sciarada, lucchetto, intarsio ecc.); sez. D) Per una **crittografia mnemonica o a frase**.

Solo per le sez. a), b), c) le crittografie devono avere, nell'esposto e/o nella soluzione, riferimenti a Verona o a personaggi, luoghi, eventi del passato o contemporanei riguardanti Verona, che nel 1999 ospiterà anche i Mondiali di ciclismo su strada. Per la sez. d) non è obbligatorio il riferimento a Verona.

Per ciascuna sezione verranno stilate separate graduatorie e assegnati premi.

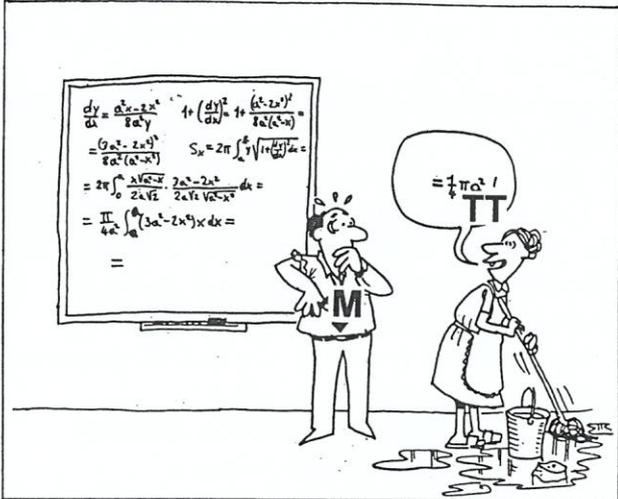
7. Concorso *Il Congresso di Verona* - Per un **anagramma** della seguente frase: PAOLINO, INDOVINELLO VERONESE, VALLETTO: UN GRANDE CONGRESSO! Il Comitato Organizzatore si riserva di bandire ulteriori Concorsi congressuali autori, anche banditi "estemporaneamente" nelle giornate di svolgimento del Congresso.

Concorsi Solutori - Sono in elaborazione alcuni "moduli solutori", oltre a quelli della "giornata rebusistica" (sabato 5 giugno). Il dettaglio sarà inserito nel programma delle giornate congressuali.

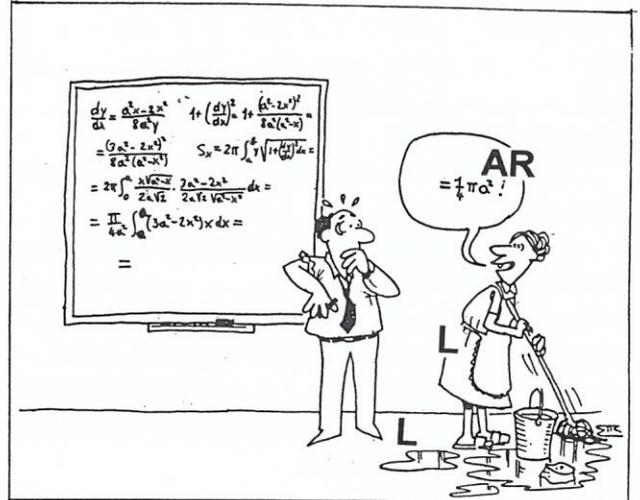
NOTE ORGANIZZATIVE - Prenotazioni alberghiere: priorità in base alla data di ricezione dell'acconto (L. 100.000 per partecipante) da inviare - preferibilmente con assegno - a Armando Righetti - via G. C. Camozzini, 32 - 37126 Verona (tel. 045 / 915868). L'hotel ha rinunciato alle penali; acconti interamente rimborsati a chi non potesse partecipare, purché lo segnali entro il 20 maggio 1999. Per camere singole (ormai in corso di esaurimento) e per sistemazioni particolari, segnalare per tempo le esigenze a *Giuli* (tel. 045 / 7950241 - ore 19 / 21).

Il Comitato Organizzatore: *Giuli, l'Istriano, il Maculato*

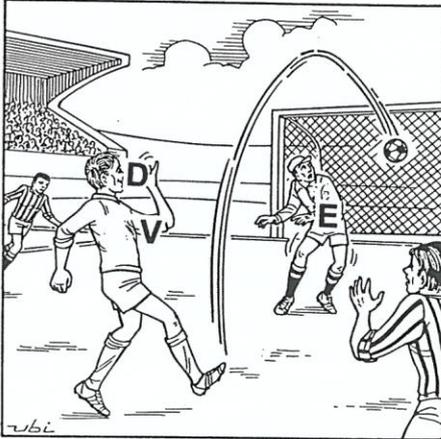
24 - Rebus 1 3: 7 2 2 (5!) = "5" 5 10
 di Amore Normanno



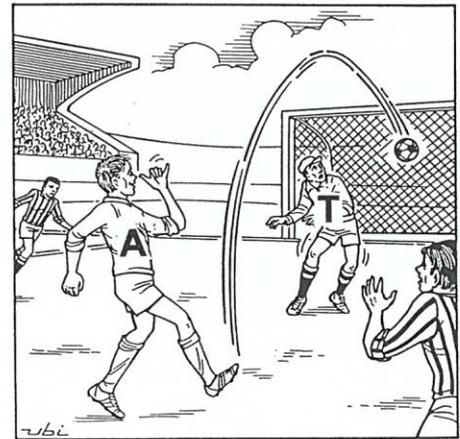
25 - Rebus 4 1 1 2 4 2 2! = 2 5 5 4
 di Quizzetto



26 - Rebus 3 2 2 6 1 = 10 4
 di Arbe dis. di Ubi



27 - Rebus 3! 5 1! 2 = 4 8
 di Il Nettuno dis. di Ubi



28 - Rebus 8, 1 2 3 1 4 "2" 1 ... = 8 7 2 5
 di Azimut



29 - Rebus 2 5 2: 1 2 2 3 2 4 ... = 4 2 4 7 6
 di Atlante



Concorso Rebus Briga 1999

L'ormai tradizionale concorso della "Settimana Enigmistica", giunto alla sua 26.a edizione, per il 1999 si articola in tre sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le tre sezioni sono:

1. - *Rebus con chiavi classiche*: normale, stereo, e a domanda e risposta.
2. - *Rebus fotografico*: sarà ammesso qualunque tipo di rebus purché costruito su un qualsiasi supporto fotografico ricavato anche da libri o riviste. Tale supporto dovrà essere allegato al gioco stesso.
3. - *Rebus sul DUEMILA o sul GIUBILEO o sul TERZO MILLENNIO*: sarà ammesso qualunque tipo di lavoro sui tre argomenti.

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

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

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

Scadenza per l'invio dei lavori:

8 marzo 1999

a Giancarlo Brighenti, v.le Piave 40/B - 20129 MILANO.

Briga

Incontro fiorentino

Sabato 28 novembre 1998 un nutrito numero di rebussisti si è incontrato a Firenze presso il ristorante "I Toscano".

Erano presenti i genovesi *Il Faro*, *Cocola*, *Ser Bru* e consorte; il bolognese *Atlante*; il monsummanese *Omar*; i coniugi romani D'Ambrosio, Granata e Mussano, *Lionello*, *Fantasio*, *Tiberino*. Gli onori di casa sono stati fatti dai fiorentini Malù e Mariella, con Fama in testa.

Tra gli antipasti e una ribollita, tra una bistecca e il dolce finale bagnato dal "Vin Santo", sono trascorse alcune ore in lieto conversare, senza tralasciare la parte enigmistica dell'incontro; si è cercato di risolvere gli ultimi ossi duri delle riviste.

Nei saluti finali la promessa di incontrarci di nuovo a Firenze anche nel 1999.

Campionato Italiano di Giochi di Parole

Sabato 12 e domenica 13 dicembre 1998 si è svolto a Roma il V *Campionato Italiano di Giochi di Parole 1998*.

La manifestazione, ormai collaudata e ottimamente organizzata dall'infaticabile Claudio Borgnino (*Cyborg*), ha riscosso il plauso di tutti i concorrenti.

I 40 partecipanti (giunti oltre che da Roma, anche da Venezia, Padova, Codogno, Firenze, Siena e Napoli) hanno preso parte a nove prove, che si sono rivelate alquanto impegnative.

Riportiamo i nomi dei vincitori di ciascuna delle prove.

- *Abaco-Zuzzurellone* - Gino Lisi (Firenze).
- *Rebus* - Edgardo Bellini (Napoli).
- *Verba Volant* - Edgardo Bellini (Napoli).
- *Cruciverba* - Cristina Erber (Firenze).
- *Paroliere* - Gino Lisi (Firenze).
- *Paroliamo* - Gino Lisi (Firenze).
- *Anagrammi e dintorni* - Edgardo Bellini (Napoli).
- *Vocabolando* - Gino Palumbo (Roma).
- *Scrabble* - Edgardo Bellini (Napoli).

Edgardo Bellini si è laureato CAMPIONE ITALIANO 1998, con punti 842; seguono Gino Lisi (pp. 798) e Daniela Dinale (pp. 766).

Per la gara *Rebus* (10 giochi da risolvere, a cura di *Cyborg*), dopo il vincitore Bellini - che ha ricevuto un volume d'arte offerto dall'A.R.I. (*La Divina Commedia* illustrata dal Doré) - si sono classificati, nell'ordine, Gino Palumbo, Daniela Dinale, Riccardo Benucci e Federico Mussano.

Scorrendo la classifica generale ci fa molto piacere trovare molti rebussisti. Infatti, oltre a quelli già nominati, ci sono anche Ermanno Romano, Giuseppe Bau', Walter De Angelis, Michele Comerci, Carla Maria Morisi, Rino D'Ambrosio, Diego Brognoli, Marilena Granata.

Incontro modenese

Sabato 28 novembre 1998, in contemporanea con l'incontro fiorentino, a Modena, per l'ormai consolidato incontro di ogni fine mese, si sono riuniti, dapprima presso la nuova sede della B.E.I. e successivamente nei locali del ristorante "La Rana", gli appartenenti al gruppo enigmistico "Duca Borso / Fra Ristoro" insieme ad alcuni amici venuti da fuori Modena, come i milanesi *Achille*, *Nebelung* e *Artale*; i romani *Daniela* e *Hidalgo*; *Piquillo* e *Nino* da Cattolica; le scaligere *Giuli* e mamma; il bolognese *Maggiolino* e i "tresinari" *Barak* e *Woquini*.

Fiocco rosa - Il 5 /11/1998 ha urlato al mondo "Ci sono anch'io!" la piccola Sara Pontrelli. Auguriamo tanta felicità a *Gipo* e Signora.

Laurea - Il 23/10/98 Melania Corvi si è laureata con 110 in Economia e Commercio alla Bocconi di Milano, discutendo la tesi "Le strategie duali delle aziende editoriali nella prospettiva della multimedialità". Congratulazioni alla neo laureata ed ai suoi genitori.

Laurea - Marcella Riva si è laureata in Chimica e Tecnologie farmacologiche all'Università di Modena. Auguri alla neo laureata e al papà *Pippo*.

Laurea - Nel mese di novembre 1998 *Artavers* (Francesco Traversa) si è laureato in Ingegneria elettronica. Auguri al neo laureato e alla sua famiglia.

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 "stampa" in busta imbottita, versare lire 32.000 (spedizione compresa) sul ccp 415414 - Assoc. Giuseppe Panini, Modena. Per altre forme di spedizione contattare Giuseppe Riva, v.le Taormina 17/c, 41049 Sassuolo (Modena), tel. 0536/871244.

Premio Capri dell'Enigma - Vincitore *Il Priore* (schede 23), seguito da *Ilion* (16), *Ulpiano* (8), *L'esule* (6), *Tristano* e *James* (3).

Esito dei vari concorsi:

Enigma: 1. Magopide - 2. Ilion - 3. L'esule / Tristano.

Poetico: 1. Il Priore - 2. L'esule.

Indovinello: 1. Il Nano Ligure - 2. Mariella.

Breve: 1. Il Nano Ligure - 2. Ilion.

Mnemoniche: 1. Il Nano L. - 2. Il Saltimbanco - 3. F.Diavolo

Crittografie: 1. Muscletone - 2. Pasticca.

Illustrati: 1. Ilion - 2. Orofilo.

Teatro: 1. Ilion - 2. Tristano - 3. Pasticca e Il Priore - 4. Cocò

Estemporanea: 1. Il Priore - 2. Cocò - 3. Il Gagliardo.

Segnalati: Beppe, Guido, Ulpiano, Zoroastro.

Modulo Solutori: 1. Guido - 2. Magopide - 3. Bardo.

*

Biblioteca Enigmistica Italiana

Via Emilia Ovest, 790 - 41100 Modena (tel. 059/331269)

L'Ass. "G. Panini", di cui la B.E.I. è parte integrante, invita gli enigmisti italiani, della cui opera la Biblioteca assicura diffusione, documentazione e memoria storica, e in particolare i fruitori dei locali e dei servizi che l'Associazione e la B.E.I. offrono, a contribuire alle spese di gestione e sviluppo con un'iscrizione annuale di lire 25.000, da versare direttamente o sul c.c.p. n. 415414 intestato a "Associazione Giuseppe Panini - Archivi Modenesi".

L'Associazione coglie l'occasione per ringraziare tutti i componenti del Gruppo *Duca Borso-Fra Ristoro* che con grande impegno e disponibilità proseguono l'appassionata opera del *Paladino*, fondatore della B.E.I., e tutti gli enigmisti che in modo generoso hanno contribuito e contribuiscono al potenziamento della Biblioteca con donazioni, scambi ed acquisti di materiale.

*

Novità librarie - Ennio Peres (unitamente a Riccardo Bersani) ha dato alle stampe il volume "Matematica - corso di sopravvivenza", Ediz. Ponte alle Grazie, Milano.

Poiché la matematica non è quel giochino inutile fatto di formule insensate insegnate a scuola, al contrario è uno strumento indispensabile per capire, descrivere e vivere la vita di tutti i giorni: ciò si prefigge di far conoscere questo libro, che consigliamo a tutti di acquistare.

- 1 ... ma N giara non è = Mangiar anone
- 2 va S: che discolo! = Vasche di scolo
- 3 SOR prende N tè, di chi à ragione da more = Sorprendente dichiarazione d'amore
- 4 M argine d'IF Oglio = Margine di foglio
- 5 L, e prima RI, nate = Lepri marine
(*Ci scusiamo con Snoopy e con i solutori per i due "nata" che compaiono nel disegno.*)
- 6 à S colt A reporter = Ascoltare Porter
- 7 faretra seco l'à R e chi à S colt A = Fare trasecolare chi ascolta
- 8 RAS segna dileggiante, GU erra = Rassegna di leggi anteguerra
- 9 fastidio per E à NTI che fa Mosè = Fasti di opere antiche famose
- 10 AS tedia NTI che fa Mosè I con E = Aste di antiche famose icone
- 11 TE la armò NI: osa dire "no" IR' = Tela armoniosa di Renoir
- 12 CaL di CI bidella men sa = Caldi cibi della mensa
- 13 per (x) S à, però S serva E à: S colta = Per saper, osserva e ascolta
- 14 la serva RI abile: à RI soluzione, RI dotta = Laser variabile a risoluzione ridotta
- 15 S, chi va, RRI, schifa? Tali ! = Schivar rischi fatali
- 16 LaF RE scavalca: va LL in A = La fresca Val Cavallina
- 17 d'E bella rete NI è = Debellare tenie
- 18 di SO S sa resa? L'umile S, si = Disossare salumi lessi
- 19 S per equazioni, D à: sa N area MPI, a mente = Sperequazioni da sanare ampiamente
- 20 auto R; EN a IF piacenti? No = Autore naif piacentino
- 20 bis D è coll'osè RaL ed A mal pensa = Decollo serale da Malpensa
- 22 CA "si" dica; tale S "si" = Casi di catalessi
- 23 a CI "no" dirà S pollo? = Acino di raspollo
- 24 forse N nato B alzò = Forsennato balzo
- 25 panca R reperito à staffetta TO = Pancarrè per i toast affettato
(*ci scusiamo con Orofilo e con i solutori: la staffetta doveva essere indicata da TO e non da O, come erroneamente fatto*)
- 26 perdon I amo; EL, osa, remo à; NO stravolta = Perdoniamo e lo saremo a nostra volta
- 27 NO vellicava L ieri = Novelli cavalieri
- 28 chino N salterà? Sì, con troll A = Chi non s'altera si controlla
- 29 tra piche caffè (G G) = Tragiche gaffe
- 30 par tipo d'alici = Parti podalici
- 31 V I à docile? No! = "Viado" cileno
- 32 D è canoa: R chi vi sta = Decano archivista
- 33 ore adasca: piglia TA? = Oreade scapigliata

Rebus delle pp. 4 e 5:

- V ora celibi dinosauri = Vorace libidinosa uri
- da rea mora mandolino pesano negri giocosi = Dare amor amando, l'inope sa: non è grigio così.
- fa N a lettore perito inope lingua da lupa = Fanaletto reperito in Opel in Guadalupa
- inca S sobrio somaretto = Incasso brioso ma retto
- oste N "tatà" fa con diademi, grato = Ostentata facondia d'emigrato
- C or dedican a papi uve e mente = Corde di canapa più veemente

Campionato solutori 1998

Riportiamo i nominativi dei 20 solutori totali che, da regolamento, parteciperanno ad uno spareggio per l'assegnazione dei premi durante il Convegno Rebus di Verona: Aurilio - Barisone - Becucci - Borgnino - Brognoli - Bruzzone - Cerasi - D'Ambrosio - Ghironzi - Magini - Malerba - Matulli - Micheli - Monti - Quadrella - Raco - Ricci - Romano - Rovella - Vittone.

Per quanto riguarda invece i 36 solutori parziali, la Targa è andata, per sorteggio, a Lamberto Gasperoni.

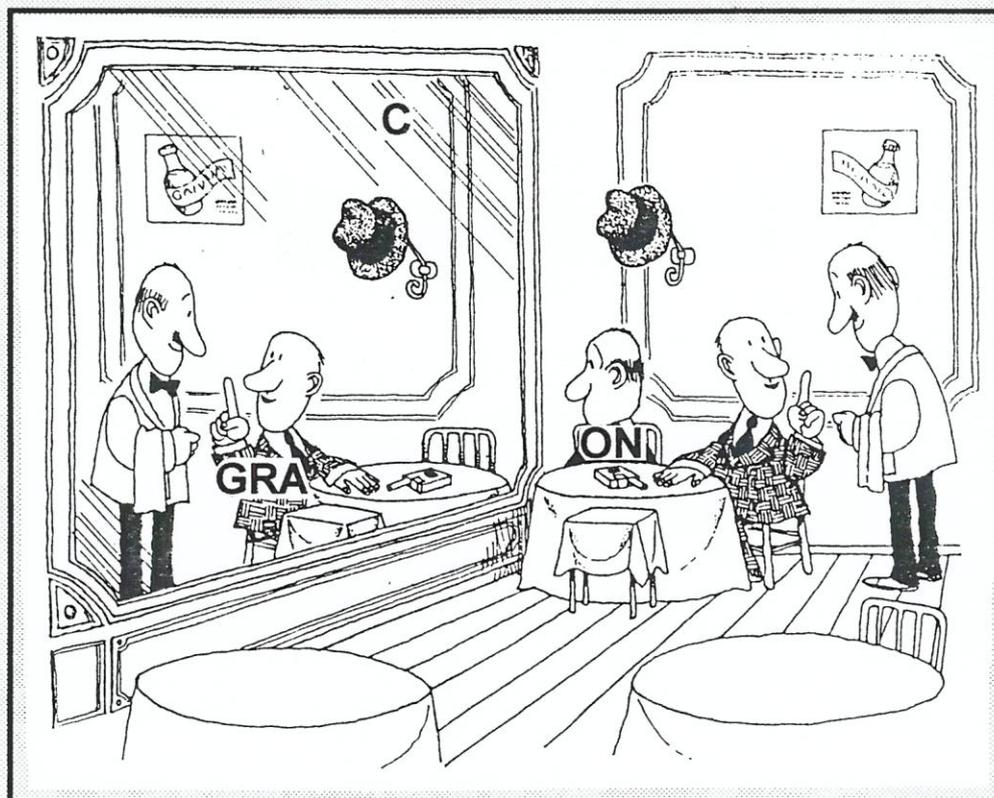
Inviare le soluzioni di questo numero entro il 15 marzo 1999. Farà fede il timbro postale.

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Concorso PLAY OFF 1998 / 99

1 - Rebus 3 1'1 2 1; 2 1'1? 6! = 5 13 di Marchal



il LEONARDO

Rivista di rebus a cura dell'ARI
anno XI - n. 2 - aprile 1999

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Artavers (Francesco Traversa)
Atlante (Massimo Malaguti)
Brunos (Sebastiano Bruno)
Cleos (Giovanni Caso)
Continolo Donato
Diotallevi Franco
Fama (Fabio Magini)
Federico (Federico Mussano)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Aurilio Nicola
Il Maggiolino (Paolo Barbieri)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Mc Abel (Massimo Cabelassi)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mavi (Marina Vittone)
Muscltone (Marcello Corradini)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Oris (Siro Stramaccia)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Sin & Sio (Sikvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Walter (Walter De Angelis)

Disegnatori:

Massimo Brighi
Lina Buffolente

*

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI

(con "il Leonardo") £. 75.000.

"il Leonardo" per i non soci £. 45.000.

(Supplemento per espresso £. 17.000).

Versamenti sul c.c.p. 19806009

intestato a Diotallevi Franco

via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

*

Inviare la corrispondenza a:

Nello Tucciarelli

via Alfredo Baccarini 32/A, 00179 Roma

Franco Diotallevi

via delle Cave 38, 00181 Roma

*

Stampa in proprio.

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

*

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Il XXI Convegno Rebus dell'anno 2000 a Casciana Terme

COMUNICATO DELLA REDAZIONE

Preghiamo nuovamente i collaboratori di inviare ciascun rebus, numerato progressivamente, su foglio separato e datato.

In questo modo gli autori potranno conoscere sulla rivista l'esito di ogni singolo lavoro.

*

Tutti i rebus relativi al concorso *Play Off* o ad altri concorsi banditi dal *Leonardo* ritenuti pubblicabili dalla redazione, restano a disposizione della Rivista per la loro utilizzazione. Agli autori si darà diretta comunicazione dei lavori accettati.

58° Congresso di Enigmistica Classica - 20° Convegno Rebus (Verona, 3/6 giugno 1999)

Il Comitato Organizzatore del Congresso invita gli interessati ad affrettare le prenotazioni, in modo da assicurare una migliore riuscita della manifestazione.

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 e libero è il numero dei rebus da inviare. Partecipano al Concorso i rebus 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

Ai tre classificati, sarà inoltre consegnata una medaglia d'argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1999

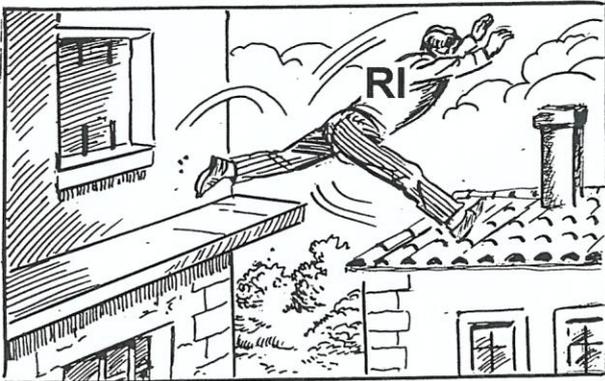
Anche per il 1999 la gara è a partecipazione singola (le soluzioni devono essere inviate nominativamente). In ogni numero della rivista, accanto al nome di ciascun solutore, sarà riportato il numero dei rebus da questi risolti.

Se, al termine della gara, più concorrenti (con soluzioni totali) risultassero ancora alla pari, si effettuerà un sorteggio basato sul gioco del lotto.

Premi: una medaglia d'oro al 1° classificato e tre targhe rispettivamente al 2° e al 3° solutore totale ed a un solutore parziale, anche questo estratto a sorte.

Quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

2 - Stereorebus 1 6 2 5 = 5 9
di Brunos



3 - Stereorebus 2 1 : 1, 5, 2 3 1 1 = 9 7
di Gipo



4 - Stereorebus 1, 2 8, 1 5 = 5 2 10
di Sin & Sio

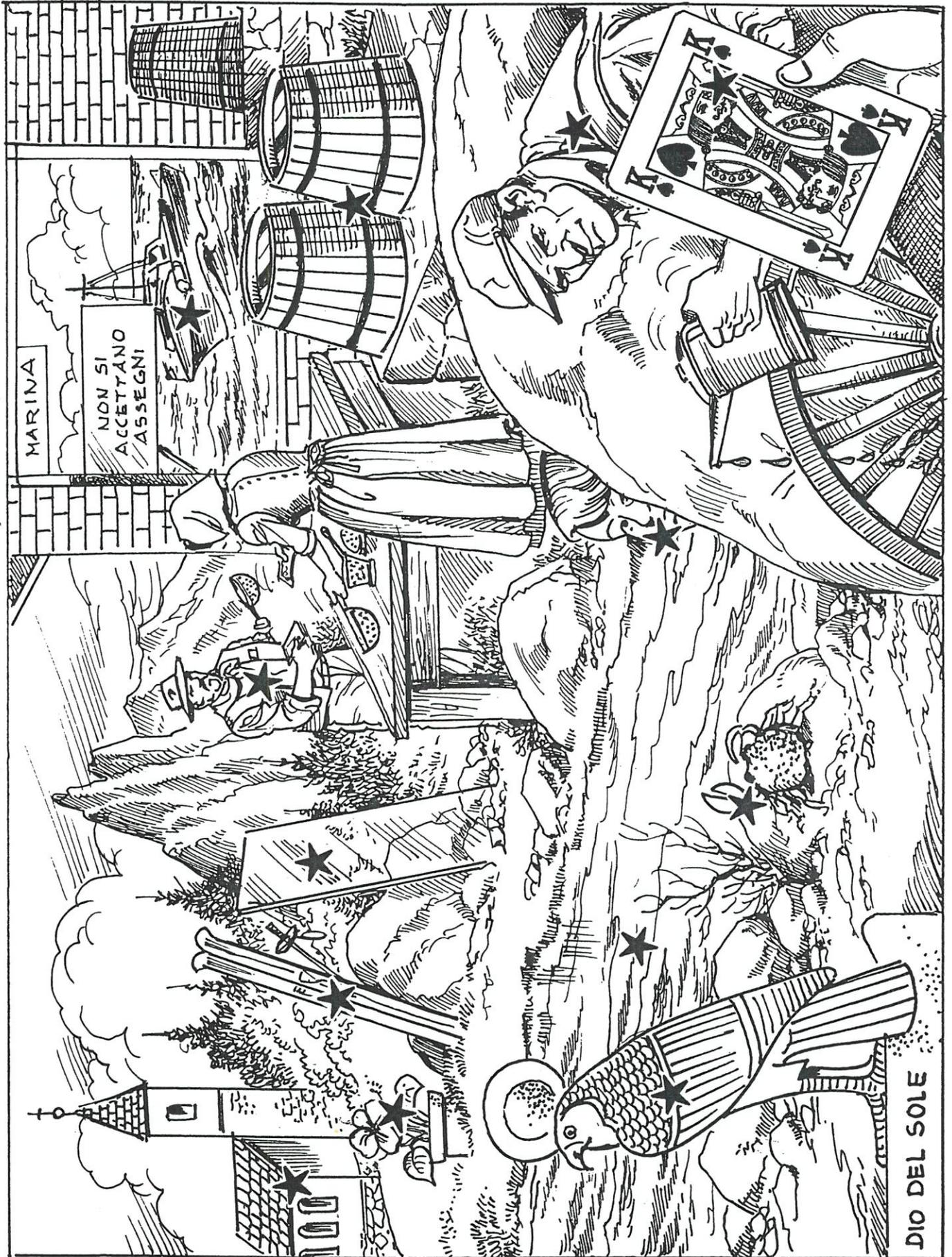


5 - Stereorebus 3 3 1 5 : 2 2 = 10 6
di Snoopy



di Fama - dis. di L. Buffolente

(L'andamento del rebus è su due piani orizzontali)



Indagine sulla realtà conoscitiva del rebus in Italia

(Panoramica sulla informazione e disinformazione)

di Donato Continolo

1. Premessa

Iniziamo a definire il campo nel quale si sviluppa la nostra indagine. Innanzitutto, di cosa si interessa questo scritto? Ovviamente del rebus, e i quesiti ai quali cercherà di rispondere sono: C'è un'informazione in Italia sul rebus? Se c'è, che tipo di informazione è? C'è una conoscenza del rebus tra i lettori?

Per avere informazioni in merito ci siamo rivolti a fonti di diffusione specifiche del rebus. E vedremo anche il perché.

Sembrano le nostre quasi domande retoriche: chiedersi se il rebus sia conosciuto in Italia, quale sia il suo livello di conoscenza, come sia riconosciuto dai non addetti ai lavori, cosa in effetti di esso si sappia, quale sia la sua funzione (se mai ce ne sia qualcuna) nel campo sociale, ludico, propedeutico ecc.; domande che integrano e sviluppano (e forse dilatano) il contenuto rebus fino a raggiungere linee di presunzione o mire eccessivamente alte ma, da questa ricerca durata un anno - mettendo sotto osservazione la stampa, la televisione, le riviste enigmistiche e sfogliando enciclopedie e dizionari - sono emerse curiosità, stranezze, situazioni incredibilmente distorte sulle reali valenze concettuali del rebus e della sua funzione ludica.

Definizioni e assunti tecnici ormai ufficializzati a qualsiasi livello sono invece manipolati a proprio piacimento, con il risultato di produrre lavori contenenti macroscopiche imperfezioni, in modo deprimente pubblicizzate anche a livello nazionale.

Lo scopo di questa ricerca - seppure affrontata con metodi empirici e quindi suscettibile di prestare il fianco a facili quanto banali contestazioni - si avvale di due basi documentali autonome, corrette e riscontrabili fattualmente.

Proprio queste caratteristiche attribuiscono alle prove valore di affidabilità, le stesse che si sarebbero potute richiedere a una inchiesta demoscopica effettuata con metodi e criteri scientifici.

2 - I periodici

Sono stati individuati due distinti tipi di pubblicazioni periodiche strettamente collegate al mondo dell'enigmistica. Come criterio di selezione si è scelta l'udienza di destinazione e il livello culturale dei contenuti. Inoltre, sono stati considerati separatamente i periodici di enigmistica "popolare" e di enigmistica "classica". La ripartizione messa in atto non è né superflua né inopportuna, perché essi hanno scopi e finalità completamente distinti. Infatti, quanto tendenti al profitto gli uni, tanto lontani da tale scopo gli altri; quanto di media cultura e di facile approccio le "popolari", tanto selettive e culturalmente più valide le "classiche". Criteri e strutture tecniche completano inoltre la gamma dei tratti di distinzione delle due forme di pubblicazioni. Ciò che questa analisi le accomuna è la pubblicazione in esse del rebus.

2.1. I periodici di enigmistica popolare

Uno dei mezzi di diffusione del rebus è costituito dalle riviste di enigmistica popolare.

Il termine "popolare" sta ad indicare la fascia sociale alla quale esse si indirizzano. La pubblicazione di oltre venti settimanali e di altrettanti mensili garantisce, per mezzo di una costante, frequente e capillare distribuzione, una adeguata conoscenza del rebus [1]

Pur se il livello qualitativo dei rebus proposti dalle popolari si può considerare in linea di massima sostanzialmente buono, tuttavia, ad un attento esame, talvolta si possono notare

elementi di arbitrarietà e di trasgressione rispetto ai canoni classici di elaborazione del gioco, ma ciò non inficia e non comporta necessariamente una riduzione o abbassamento consequenziale della loro qualità, che rimane quasi sempre buona, per una produzione globale media di 4.000/4.500 rebus. Quel che invece si nota (ed è bene metterlo in evidenza) è l'applicazione di differenti elementi nomenclaturali che dovrebbero essere (ma da chi?) uniformati.

Alla luce della situazione che abbiamo riscontrato "sul campo", possiamo affermare che il rebus è parte integrante e a pieno titolo della più ampia produzione di giochi cartacei enigmistici e che tale produzione è bene diffusa.

2.2. I periodici di enigmistica classica

In questo particolare settore il rebus attualmente trova diffusione e realizzazione in pochissime pubblicazioni [2].

Pur disponendo di un notevolissimo potenziale intellettuale e creativo per gli autori che vi si cimentano, questo patrimonio rimane circoscritto a una cerchia limitata di appassionati in quanto queste riviste sono pubblicate solo in abbonamento: in particolare, una, "Il Leonardo", tratta solamente rebus (ne compaiono 30/40 a numero) mentre nelle altre riviste i rebus vanno da 4/5 a 10/15 a numero.

Da quanto sopra, possiamo affermare che il numero dei rebus pubblicati annualmente dalle sei riviste supera di poco il numero di 300, numero esiguo se rapportato al numero di rebus pubblicati dalle "popolari" ma che (pur incidendo poco sul livello quantitativo totale) potrebbe invece ottenere notevoli riconoscimenti per la qualità del prodotto. Inoltre, come per le "popolari", anche per le "classiche", si verificano divergenze nomenclaturali.

3. La televisione

Il contributo della televisione alla diffusione del rebus non è stato determinante come veicolo di informazione e certamente è stata ed è quasi nulla la sua efficacia.

Unica "isola felice" fu, molti anni fa, una trasmissione TV di "Canale 5". Dal 1980 al 1990, nel programma "BIS" condotto da Mike Bongiorno i concorrenti dovevano anche risolvere dei rebus: Gianni Corvi (*Giaco*) fu l'autore di essi (circa 1.000) e Lina Buffolente l'autrice dei disegni. Dopo tale ottima esperienza, la presenza del rebus in TV è stata sporadica, saltuaria e di bassa valenza.

In proposito, anche con questi precedenti, non si sono potuti conoscere nel passato e attualmente non si conoscono gli effetti a livello di diffusione e di conoscenza del rebus.

4. La stampa

Per quanto riguarda la stampa abbiamo considerato solo i quotidiani, che potrebbero essere (ma così non è) un mezzo di diffusione e di conoscenza del rebus più efficace rispetto ad altri mezzi di comunicazione.

La succinta rassegna che segue di... rebus (!!) con titoli presi a caso tra i tanti rinvenuti, è il modo più semplice ed esemplare

[1] Riportiamo le testate più rappresentative del settore. "In primis" "La Settimana Enigmistica", poi "Domenica Quiz" e dalle riviste della Corrado Tedeschi Editore e della Editrice Fotoedizioni TV.

[2] "Penombra", mensile, Roma, edito dal 1920; "Il Labirinto", mensile, Roma, edito dal 1948; "Le Stagioni", trimestrale, Napoli, edito dal 1962; "La Sibilla", bimestrale, Napoli, edito dal 1974; "Il Leonardo", trimestrale, Roma, edito dal 1989; "Morgana", bimestrale, Bologna, edito dal 1996.

per dimostrare di cosa e di come si parla del rebus; sorprendente è infatti leggere ciò che i giornali intendono per rebus e in che modo il termine è utilizzato. Nell'immaginario collettivo il termine evoca una sensazione di paradosso, di bizzarria, di situazione complessa ed indistricabile, un qualcosa che non ha una chiara collocazione d'intenti. L'uso distorto che se ne fa è certo un indice manifesto di confusione e di disinformazione.

Il termine rebus è usato per spiegare tutt'al più il paradosso delle pensioni (titolo: *Rebus pensioni*), per parlare di problemi sanitari (titolo: *E' un rebus: analizziamo i pazienti*), di evidenziare questioni sportive (titolo: *Inter, un bel rebus*) e di economia (titolo: *Olivetti pc, il rebus dei finanziamenti*).

Da ciò si evince che il termine rebus è quello meno indicato, paradossalmente, per spiegare il senso di difficoltà e di imbarazzo che si prova di fronte a un evento, a un fenomeno, a un caso più in generale di cui non si conoscono con precisione le coordinate e gli elementi di base; per cui sembra molto più logico evocare la parola rebus affidandole il compito di dare un preciso contenuto, quale passe-partout mnemonico, facendo leva sulle sue innumerevoli e poliformi espressioni popolari.

In un solo caso si è usato l'uso corretto di rebus: quando "La Stampa" ha presentato una serie di giochi, tra cui anche questo gioco, che però non era figurato ma letterale.

Per completare la panoramica, citiamo anche un infelice connubio tra stampa e TV. Un'intera pagina è stata utilizzata per un orribile rebus a carattere pubblicitario: partendo da un rematore con una C e un limone con AL si arrivava a "crema al limone"!

5. I dizionari

In dieci tra dizionari e vocabolari, le definizioni concordano tutte solo su tre aspetti del termine rebus: il genere (m.), il numero (s.) e la natura del gioco (di natura enigmistica). Per il resto c'è pura confusione.

Per il "Dizionario della Lingua Italiana" di Passarini Tosi è "un gioco intelligente e di perspicacia consistente in una varia combinazione di disegni, lettere alfabetiche o altri segni, sotto i quali è celata una parola o una frase da scoprire mediante l'interpretazione di quelli"; lo "Zingarelli" parla di "frase da indovinare suggerita anche da lettere, note musicali, segni matematici e simili"; il "Dizionario della Lingua e Civiltà Italiana Contemporanea" di De Felice e Duro parla di "gioco enigmistico che comporta l'individuazione di una parola o di una espressione di senso compiuto attraverso l'interpretazione di disegni e figure (R. figurato), di segni grafici e simboli (R. letterale), di figure e segni insieme (R. misto)"; per il "Devoto Oli" il rebus è un "gioco enigmistico che richiede la costruzione di una parola o di una frase per mezzo di segni (R. letterale) o di figure (R. figurato)".

Non si spiega come (visto il quadro deludente sulla vera identità del rebus prospettato dalle sopraccitate definizioni) ancor oggi non sia stata elaborata una sua giusta definizione e dei meccanismi necessari per una sua corretta composizione, lettura e soluzione.

6. Le enciclopedie

La confusione, il pressapochismo e la superficialità apparse nelle definizioni del termine rebus dei dizionari, sono dilatate in ciò che si legge nelle enciclopedie. E' desolante leggere su organi e mezzi di informazione che dovrebbero fornire una parola definitiva su determinati aspetti della semantica e della sintassi della lingua italiana quanto riportiamo appresso ed è ancor più desolante leggere di "rebus ideografici" o di "rebus crittografici", confondendo la tecnica di applicazione e la metodologia esistente.

Per l' "Enciclopedia Motta" "si dicono rebus figurati quelli nei quali la soluzione va ricercata esaminando una figura. Esempio: si vedono quattro cani che inseguono due lepri; la

soluzione è il proverbio Ci sono più cani che lepri. Il rebus figurato va dunque risolto con un colpo d'occhio all'intera figura".

Per la "UTET" "è un gioco enigmistico consistente in un indovinello formulato con immagini di oggetti, persone o azioni, alle quali vanno attribuiti nomi convenzionali; ad alcune immagini si sovrappongono lettere serventi da connettivo che possono avere valore fonico (M="m") o possono valere per il loro nome alfabetico (M="emme")"; i rebus "sono degli incontri di re e di nani, di pie, e di tori", collocando in tal modo il rebus in un contesto alquanto deprecabile di folclore linguistico, e che "i rebus hanno un linguaggio speciale, prevalentemente bisillabico"; inoltre "per bilanciare la facilità in cui ci si può impadronire del linguaggio e dei meccanismi del rebus, si sono studiate complicazioni, sia nelle immagini (p. es. rebus stereoscopici) sia nel passaggio da interpretazione a soluzione (rebus a scarto, a cambio, a rovescio ecc.)".

Per l' "Enciclopedia Rizzoli-Larousse" si arriva ad affermare che "nei rebus moderni le lettere, anziché tra le figure (come quelli del passato che tuttora compaiono nelle riviste popolari con il nome di rebus ideografici) sono poste sulle figure, cosicché il solutore deve basare il proprio ragionamento sia sul nome delle figure sia sulla lettera o sulle lettere apposte sulle figure stesse". Inoltre si dice che "in uno stesso rebus vi possono essere figure da interpretare con i loro nomi e altre da interpretare in modo diverso (ad es.: T reca S e R ossa; ST re = Tre case rossastre). per facilitare i solutori, i rebus basati sui nomi delle figure (con o senza aggettivi) vengono generalmente designati col nome di rebus, senz'altra specificazione mentre gli altri, basati su azioni o relazioni di vario genere o misti, con il nome di rebus crittografici. Forme originali di rebus nascono continuamente alla ricerca di nuove difficoltà, come i girorebus, i rebus incatenati, i numerici, gli stereoscopici, quelli a scarto, a zeppa e via dicendo".

7. Conclusioni

Dopo la breve escursione nel mondo dei giornali, della televisione, delle differenti forme di diffusione cartacea, riportiamo - a guisa di sintetica conclusione - alcuni punti che sono emersi da questa modesta inchiesta e che riteniamo possano essere di utile base per azioni future.

1 - Dalla lettura, sia dell'immaginifico del rebus sia di quello delle definizioni, perviene al lettore un concreto senso distorto del concetto e del termine stesso.

2 - L'immaginario collettivo identifica nel termine rebus, avulso dal contesto ludico, l'essenza di un pensiero che ha attinenza a "questioni o addirittura a persone difficili da capire".

3 - E' sempre più frequente un apparentamento del rebus con l'indovinello; entrambi partecipano ad un mondo di una non meglio identificata "realtà enigmistica".

4 - Anche a livello ufficiale il rebus rimane nel limbo confuso di una precaria identità, che gli nega autonomia e indipendenza. Ora è imparentato con la crittografia ora coll'indovinellistica.

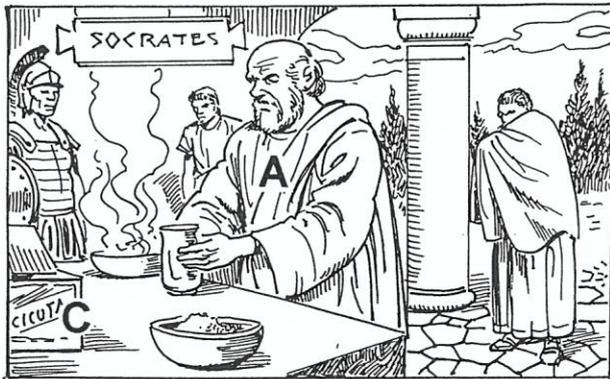
5 - Dalle definizioni e dall'uso del termine rebus non si percepisce che gli estensori delle definizioni e gli utilizzatori di questo termine abbiano una visione chiara e limpida di ciò che sia il "soggetto rebus".

Per ribaltare i luoghi comuni evidenziati nella nostra indagine e che danneggiano il rebus e i suoi autori, fino a minare le basi culturali della sua esistenza (quale entità ludica autonoma e indipendente dell'enigmistica), sarebbe opportuno da parte dell'A.R.I. intraprendere azioni di conoscenza del rebus presso gli organi ufficiali dei giornali, delle case editrici, delle TV.

□

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

7 - Rebus 4'3 2 1 1 5 = 7 2 7
di Walter



8 - Rebus 1 1 1 7 3 4 = 10 7
di Adelchi



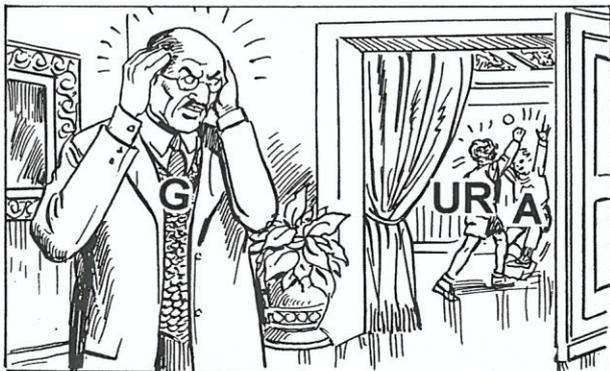
9 - Rebus 1 1 1 2 4 2 : 6 2 = "7, 2 4 6"
di Snoopy



10 - Rebus 1'1 1 5, 7 1 = 8 8
di Mavi



11 - Rebus 1 1 4 : 1'5 2 2 2 1 1 = 8 4 2 6
di Cleos



12 - Rebus 1 2 2 9? 2! = 8 2 6
di Lo Stanco



La Sfinge di GIOCARIA

Sul n.8 (novembre 1998) di GIOCARIA (ottimo mensile di giochi - unico, nel panorama editoriale italiano - e, per di più, dalla accattivante veste grafica) compare un articolo di Edgardo Bellini (*Edgar*) dal titolo: "La faccia oscura della Sfinge", destinato alla grande massa delle persone che non conoscono le riviste specializzate dell'enigmistica classica, un mondo di cui ignorano l'esistenza, pensando che al di là dei periodici di parole incrociate non ci sia nulla.

L'autore compie un breve seppure esauriente viaggio nel mondo dell'enigmistica classica che "...rappresenta un cimento ben più complesso e raffinato rispetto a cruciverba e giochi affini, e perciò la sua pratica non è altrettanto popolare e diffusa".

E' nominata la prima rivista italiana di enigmistica ("L'Aguzzaingegno") che vide la luce nel 1821 a Milano e via via, dopo altre testate ormai scomparse ("La Corte di Salomone", "La Sfinge", "Fiamma Perenne", "Aenigma", "Balkis", "L'Enigmistica Moderna") si fa riferimento a quelle attualmente in circolazione (tra cui anche il "Leonardo"), con la riproduzione anche delle loro testate.

Si parla inoltre di giochi enigmistici in versi (sono presentati due indovinelli) e di rebus. Di questi ultimi - fatta la distinzione tra quelli canonici delle "popolari" e quelli delle "classiche", che "...si basano su un livello interpretativo più complesso dell'immagine, spesso con esiti di grande originalità" - sono proposti due validi esempi: quello di *Coco* "a PRI che evento sei, sole! = Apriche, ventose isole", su la "Sibilla" e quello famoso di *Quizzetto* e *Zio Igna* "Facciamo strada ma conserviamo retti principi", su "Il Leonardo".

GIOCARIA - redazione: Corso Marconi 39, 00053 Civitavecchia (RM) e-mail giocaria@nexusgames.com

Rebus e "Telesogni"

Venerdì 5 febbraio sulla "RAI 3", nel corso del programma televisivo "Telesogni", si è parlato di enigmistica.

Negli studi RAI era stato invitato Ignazio Fiocchi, che si è intrattenuto con i due conduttori Claudio Ferretti e Umberto Broccoli, col parlare, seppur sommariamente, di rebus e di crittografie.

Inoltre è stato trasmesso un servizio, parte del quale - dopo un'intervista a Milano di Aldo Spinelli che si è intrattenuto sui cruciverba - è stato registrato in casa Tucciarelli alcuni giorni prima. Oltre ai padroni di casa Anna e Nello, erano presenti anche Massimo Cabelassi (*Mc Abel*), Francesco Rosa (*Quizzetto*) e Franco Diotallevi (*Tiberino*), i quali hanno risposto - in modo succinto, dato il breve tempo concesso - ad alcune domande che hanno riguardato le riviste di enigmistica popolare e della "classica", queste ultime tutte menzionate e mostrate in video.

L'intervista è terminata con le parole di Anna Tucciarelli che ha esortato tutti gli amanti dell'enigmistica a prendere parte al 58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e al 20° Convegno Rebus ARI in programma a Verona nel prossimo mese di giugno.

Il rebus e la Cinquetti

Il 24 novembre del 1998 Nello Tucciarelli (*Lionello*) è stato invitato negli studi dell'emittente televisiva "SAT 2000" per partecipare ad una trasmissione condotta da Gigliola Cinquetti, che un po' di anni fa divenne celebre colla famosa "Non ho l'età".

Il "talk-show", che va in onda quotidianamente, è "VIVENDO. PARLANDO" ed ogni puntata è "a tema". Quella che ci interessa aveva per titolo: "Gli italiani e il gioco".

Da parte della conduttrice, del pubblico (in maggioranza giovanile e molto interessato) e degli ospiti - oltre al nostro *Lionello*, hanno preso parte al dibattito Julio Velasco, il mago della pallavolo italiana e attualmente dirigente della Lazio; il giornalista Vittorio Citterich; lo psicologo Stefano Cicchetti e la Signora Ivana Radi, proprietaria di un importante negozio di giocattoli di Roma - il tema "gioco" è stato sviscerato nei suoi molteplici aspetti e manifestazioni.

La trasmissione, tra il serio e il faceto, è andata avanti per più di un'ora, con siparietti musicali e letture di brani letterari inerenti al tema. Si è parlato dei giochi d'azzardo, di casinò e di carte; dei giochi infantili alla guerra dei maschietti e alla mamma delle femminucce; del gioco nelle tradizioni popolari; del gioco dello sport, con le sue regole molto rigide; per finire, del gioco dell'enigmistica, specialmente di quella "classica".

Per quanto ci riguarda, nei suoi interventi *Lionello* ha anche dato da risolvere ai presenti alcuni indovinelli e, inoltre, sono stati visualizzati alcuni rebus, dai più semplici, come "F arco: M pere = Far compere" e "PU pia; va TI = Pupi Avati" ai più complessi, come il rinomato "di schiena S triste reo = Dischi e nastri stereo".

Nel corso della trasmissione è stata poi resa nota una indagine di mercato: fatto cento il numero di intervistati interessati al gioco e considerato che molti di questi concorrono in più categorie, si sono avuti questi risultati: le persone che si interessano ai giochi di carte sono il 53%, all'enigmistica il 41%, al totocalcio il 35%, il 30% ai giochi di società, fino ad arrivare al 4% degli amanti delle corse dei cavalli, dei cani e dei casinò.

Ma non illudiamoci: di quel 41% sopracitato sicuramente il 40,99% riguarda i cruciverbisti, e solo lo 0,01%, le briciole, siamo noi!

4° Simposio Tiberino - Vesuviano

23 maggio 1999

Il 4° Simposio Tiberino - Vesuviano si svolgerà domenica 23 maggio 1999 presso il "Ristorante DOC da Arturo" a Carano di Sessa Aurunca (Ce) - via Combres, 44 (tel. 0823.701410) con il seguente orario:

ore 11.00-11.30 - arrivo dei partecipanti;

ore 12.00 - Gara di risoluzione "ENIGMISTICA E NON", dotata di ricchi premi (modulo di *Ilion* e *Tiberino*);

ore 13.30 - Pranzo (con lotteria), costo £ 50.000.

Tutti coloro che desiderano prendere parte al Simposio sono vivamente pregati di comunicare la loro adesione non oltre il 17 maggio a Nicola Aurilio (tel. fax 0823.709189) o a Franco Diotallevi (tel. 06.7827789).

Alternare con gli "alternati" ecc.

di Silvio Sinesio

(II parte)

Cambi: "Conta pacchi con tabacchi"; lucchetti: "Carico ricopre capre", "Sta per perdere stadere"; anagrammi: "Rara tipa riparata" o gli stereo "Tassi: li mai miss Italia" e "Restan cani in canestra".

Non ci si scoraggi se si griderà alla contaminazione di generi sbandierando una specificità del rebus da rispettare: aria fritta... Come si son viste (troppo poche) sillogistiche e mnemoniche con disegno, largo alla continuità di un bisenso ("Cassata cassata - da un menu), o d'un palindromo ("L'evita tata vile", sillabico). Largo ai rebus a zeppa: "spara (U), chiedono tè (C) = Spauracchi ed onte", e (sillabico stereo) "rispostano nata (VU) = Risposta non avuta". L'assunto di *Ciampolino* che si tratti di ripieghi ("... quando dallo schema studiato non è possibile trarne uno letterale": una sorta di sudditanza del rebus) fu confutato nella scheda 18 di "Rebusss", corredata da più esempi. La riassumo in una domanda: perché non considerare ripiego l'inverso? In realtà son moltissime le ragioni che fan decidere a un autore che sa destreggiarsi nei due campi di operare in quello dove meglio rifugge la sua intuizione. C'è una mia vecchia perifrastica, "Tappeti vari d'Andorra" (descrittiva, persino con le esecrabili lettere punteggiate): "l'appetiva, ridando R R A". Come non ripudiarla in favore di uno stereo? Indigente, RA, rende il pingue portafoglio, R, al facoltoso cui è caduto: questi nella seconda scena lo... premia con un biglietto da cinquemila, T: "T appetiva, ridando R, RA ?...". Ma c'è il rovescio della medaglia: la perplessità per quel rebus a scarti "al freddo brinda" può esser superata con una crittografia letterale a spostamento: RIGORE PER LA GEMELLA = al freddo bina = Alfredo Binda".

Rebus-variazione "frutto di casualità più che d'invenzione", dice *Snoopy* a difesa della tesi che non portano a nulla di nuovo. Intanto, un cenno rapido ai "rovescio". Che creino disagio maggiore per chi risolve, è vero: ma, a parità di scena (re mortificato dalla presenza di suddito che spadroneggia), non penso ci sia più suggestione in "Sud di Torino" (suddito RI? no) che in "Ore perse" dalla chiave "è S re, però...".

Dispero comunque di convincervi, quando penso che c'è chi osteggia persino gl'innocenti "D/R" (ripieghi, o.k., ma ormai ben radicati nell'etica enigmistica). Chissà che non sia dovuto a tale ostilità lo spreco di grafemi operato da *Giacco* per "daino NF, arco SI" al posto di "daino N, F arco? sì". E qua risfodero una mia vecchia avance: quella della domanda e risposta nella frase finale, ma senza interruzione della cesura nello stacco (dunque con vignetta unica): "CH eco; S aspe; TTA noce; RT un'icona; NSI ala; P,R ossi; M asta; M padelle; O nardo = Che cos'aspettano certuni con ansia? La prossima stampa del Leonardo".

Quanto alla sfera inventiva, come dissentire se ad essa appartiene il meglio della produzione moderna di rebus? (Dovrò ancora citarmi, solo per motivi di memoria labile; penso alle chiavi con l'introduzione d'una parentesi:

"Intreccio di casi da esaminare"; con l'interrogativo o i puntini sospensivi: gli appena visti "Tappeti vari ..." e "Ore perse". Senza trascurare la serie dei congiuntivi esortativi). Ma per il resto a me sembra che sia dovuto a casualità ogni buon rebus (e non solo), mentre non è buon rebus, variato o normale che sia, quello che segue allo sforzo, direi innaturale, di ricerca a tutti i costi dell'invenzione.

La diffida dall'imboccare sentieri impropri, che rischiano di stendere ombre sinistre sul gioco figurato (tutti lo amiamo, no?) è bene che investa ben altro: il ventilato via libera a grafemi non tassativamente da sinistra a destra; sfide come quella d'un concorso del caro amico *Papul* (mi scuserà) o della frase muta più lunga e, ahimé fatalmente, più gnomica; fortuna che *Pipino il Breve* sa fare anche cose degne come "Seta stampigliata", "Oratori parolai" e "Reperti frammentari in ardesia". (Ma dopo quel 'lungo' *Pipino* resta *Breve*?). Per non parlare dell'ultima idea (inopportuna, quali che ne siano gli scopi) di mutilare di diagrammi i rebus: un modo, pur se a carattere episodico, per render (più) pazzi i frequentatori del nostro pianeta.

Ci son poi le "aree ipotetiche di sperimentalismo", tipo "rebus fonetico". *Rigar*, da quanto precede, si sarà reso conto che la povertà dei "golfi nuovi da esplorare" non esiste. A *Gipal* dico qualcosa in più. Reputo che siano già fuori ortodossia *Lacerbio* e il sottoscritto quando fan derivare "Una stecca alla Scala" dall'esposto "piolo" e "Otto per otto" da "Scelgo Natalino": parlo dei piccoli arbitri 'Scala' maiuscolo e 'otto' minuscolo, che esigerebbero una lettura intermedia. Figuriamoci dunque l'"Iniquo re" (in I, cuore).

Insisto: per un bisenso illustrato, con maestro che cambia il 'c' in 'q' scritto dall'alunno in "strisce di quoio", la soluzione "Corrègge corrègge" non è l'optimum: 'è' diverso da 'é'. Lode a *Zoroastro* che non esita a dire sette le nostre vocali. E dunque la mia mnemonica (forse pubblicata - mi sfugge) "Uno colto in fallo", esposto "Esperto di pene", a rigore non è raccontabile: gioca su bisensi, ma anche su 'pène' che non è 'péne' e su un 'colto' che del pari muta da omografo ad omofono.

Concludo. Nell'ambito dell'adeguamento a realtà (anche sociali) mutevoli, il rebus può (deve) accettare lo spostamento di confini: la famosa nuova frontiera che non c'è motivo di precludere a prodotti come (rebus a scarto) "con certi infami, non re! = Concerti in fa minore"; ma non iniziative di stampo novativo spesso più che improbabili: cervelottiche.

Perpetro anch'io, ma in campo linguistico, qualcosa che può sembrare bizzarro o trasgressivo. Per dirne una, non mi limito a proporre le accentazioni *avér, ridàn* ecc.: le attuo (di eventuali deroghe è responsabile chi stampa). Non sto divagando; serve a domandarvi: *ridàn e ridan* sono forse la stessa cosa? 'minor' pregio non è diverso da Mini 'minor'?

Anche la lingua ha le sue distrazioni (l'immagine è di Stefano Bartezzaghi, "Anno sabbatico"): volér sanarle è impresa disperata, ma certo non cervelottica.

PLAY OFF 1998/1999

4.a manche (risultato)

I giudici *Ilion* ed *Edgard* hanno così votato:

Bang	40 + 34 = 74	-	Oris	40,5 + 37 = 77,5
Pasticca	37+32 = 69	-	Artavers	37+36 = 73
Marchal	46,5 + 46,5 = 93	-	Cyborg	41 + 25 = 66
N'ba N'ga	44 + 35 = 79	-	Mc Abel	44 + 43,5 = 87,5
Atlante	44,5 + 40 = 84,5	-	Quizzetto	46 + 43 = 89

Pertanto è la graduatoria è la seguente:

1° - Marchal	93
2° - Quizzetto	89
3° - Mc Abel	87,5
4° - Oris	77,5
5° - Artavers	73
6° - Atlante	84,5

Atlante è stato recuperato per il miglior punteggio tra gli eliminati.

5.a manche (semifinale)

Per i sei concorrenti rimasti in gara gli incontri sono i seguenti:

Marchal	-	Atlante
Quizzetto	-	Artavers
Mc Abel	-	Oris

Per la 5.a manche i concorrenti dovranno realizzare, senza alcun supporto figurativo, due rebus (uno classico, l'altro stereo) con, nella chiave di I.a lettura, argomenti sportivi. Un'eventuale variante sarà considerata di per sé come un gioco. I voti dei 2 rebus saranno sommati e in finale andrà l'autore con il punteggio più alto.

In caso di parità, vincerà l'autore che avrà ottenuto, per uno dei due rebus, il punteggio più alto in assoluto. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio. Finalisti saranno i vincitori dei tre incontri. I giudici sono: *Cocò, Edgar, Ilion, Il Maranello, Orofilo, Tiberino*.

I lavori dovranno essere trasmessi in duplice copia (la seconda anonima) con le generalità dell'autore, pseudonimo, indirizzo, num. telefonico o di fax. Spedire a: Cesare Ciasullo, Napoli (tel/fax 081-5569102) non oltre il 20.3.'99 (ne farà fede il timbro postale).

5.a manche (risultato)

Marchal	118+119 = 237	-	Atlante	134+ 137,5 = 271,5
Quizzetto	139+133,5 = 272,5	-	Artavers	133,5+111 = 244,5
Mc Abel	150+127 = 277	-	Oris	114+122,5 = 236,5

Il primo dei punteggi si riferisce al rebus stereo

Finale

I finalisti sono *Atlante, Mc Abel, Quizzetto*. Dovranno realizzare due rebus (uno su opera d'arte e uno su vignetta umoristica). I disegni non possono essere manipolati o rovesciati specularmente.

I voti dei due rebus saranno sommati. In caso di parità vincerà chi avrà ottenuto il punteggio più alto per uno dei due rebus. In caso di ulteriore parità verrà assegnato il premio ex-aequo. Inviare 2 copie per ogni rebus, di cui una con i soli grafemi.

Scadenza di spedizione: improrogabilmente entro il 30 aprile 1999 (farà fede il timbro postale o la data di invio del fax). E' preferibile, in caso di invio negli ultimi giorni, servirsi del fax o della spedizione per espresso, dati i tempi stretti per l'approssimarsi del Convegno di Verona.

Cesare Ciasullo

58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica 20° Convegno ARI Associazione Rebusistica Italiana

Verona, Hotel Leopardi, 3/6 giugno 1999

con il patrocinio del Comune di Verona

programma

giovedì 3.6.1999

ore 16.30 - Arrivo e sistemazione in Hotel, cocktail di benvenuto

ore 17.30 - Apertura lavori congressuali

ore 18.30 - Sala Congressi: sessione tematica

Verona, culla dell'enigmistica italiana

L'indovinello veronese

a seguire: - premiazioni del concorso congressuale "Il Valletto" (per autori di indovinelli)

ore 21.30 - Dopo-cena enigmistico con gara solutori

venerdì 4.6.1999

ore 9.00 - Sala Congressi: sessione tematica

Paraenigmistica?

Varianti crittografiche, ecocritti, geometrici.

Ma è vera enigmistica?

in chiusura: premiazione dei concorsi congressuali "Città di Giulietta" (giochi crittografici)

a seguire: premiazione dei concorsi crittografici indetti da Autori, Gruppi e Riviste

ore 11,30 - *Mercato Enigmistico*: Spazio per la presentazione di pubblicazioni, materie e strumenti informatici a supporto dell'enigmistica (con proseguimento nell'Hotel)

ore 14/18 - *Andiamo a Verona*: visita guidata a partire dalle ore 15.00 (inizio dalla Basilica di San Zeno). Alternativa: escursione in auto al Parco Giardino Sigurtà di Valeggio sul Mincio

ore 18.00 - Gara Solutori "Il Palio di Verona" (giochi crittografici)

ore 21.30 - Dessert in coppa: premiazioni dei Concorsi congressuali "L'Arena" (per autori di giochi brevi)

ore 21.45 - Intrattenimento.

sabato 5.6.1999

ore 9.15 - 20° Convegno A.R.I.

"Pianeta Rebus: passato, presente, futuro":

Seduta tecnica autogestita dall' A.R.I.

a seguire: tradizionale gara solutori rebus (modulo, giuria e premiazioni a cura dell' ARI)

ore 15.50 - tradizionale gara solutori "La Settimana Enigmistica".

ore 17.00 - Sala Congressi: sessione tematica

*Omaggio a Paolino: Ricordo dell' enigmografo
valeggiano, rebusista e crittografo*

a seguire: premiazione Concorso congressuale per autori di rebus dedicato a *Paolino*

ore 20.00 - **Cena di gala**. Negli intervalli: Premiazioni di Concorsi indetti dalle Riviste di enigmistica classica.

domenica 6.6.1999

ore 9.00 - Gare solutori a coppie.

ore 10.45 - Sala Congressi: sessione tematica

Piero Primo, il Grande

omaggio a Zanzibar, 10 anni dopo

a seguire: - premiazioni Concorso congressuale e Concorso ARI dedicati a *Zanzibar*, completamento premiazioni dei Concorsi congressuali e di quelli banditi da Autori, Gruppi, Riviste

ore 12.30 - Pranzo conclusivo e *arrivederci a ...*

Il Comitato Organizzatore

Eventuali variazioni del programma saranno rese note appena possibile, o con comunicazioni nella bacheca congressuale presso il CentroCongressi.

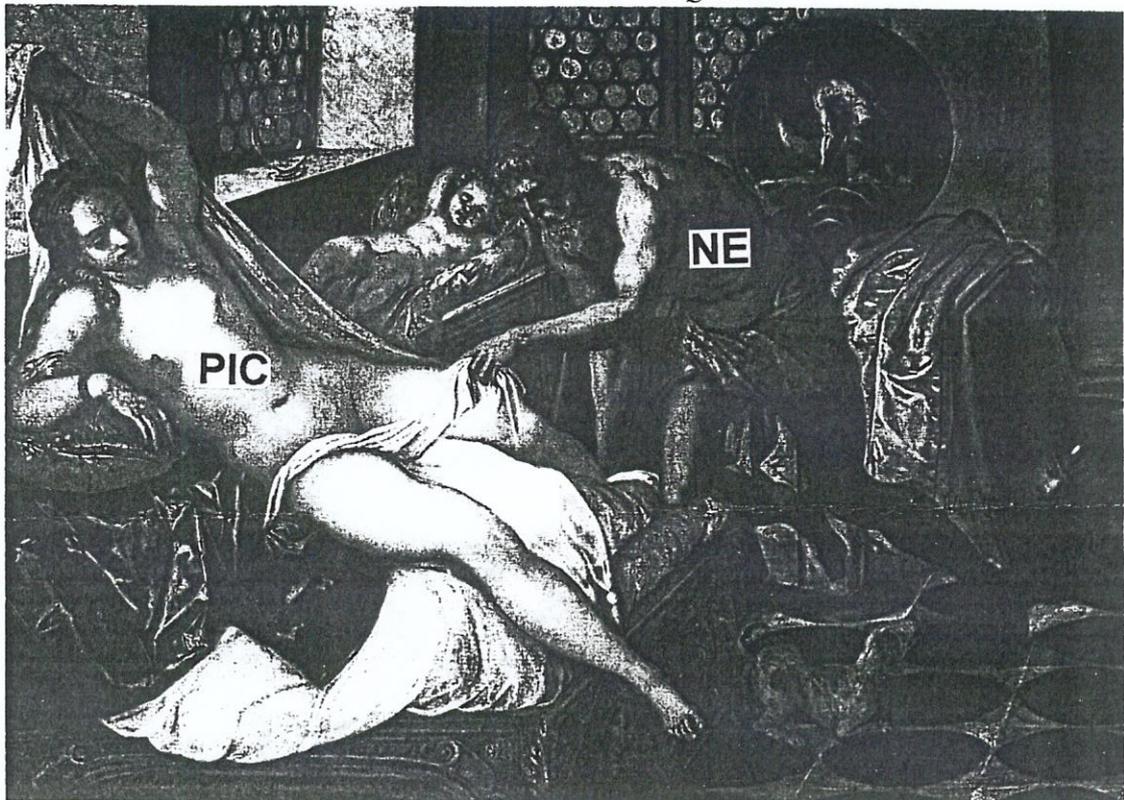
Le gare estemporanee saranno indette senza o con minimo preavviso.

Chiunque intendesse proporre gare o iniziative congressuali deve concordarne in via preventiva i tempi e le modalità con il Gruppo Enigmistico Scaligero.

I testi dei relatori delle iniziative, se forniti in forma scritta, saranno resi disponibili su un sito Internet: sul sito saranno disponibili anche gli atti e altra documentazione congressuale.

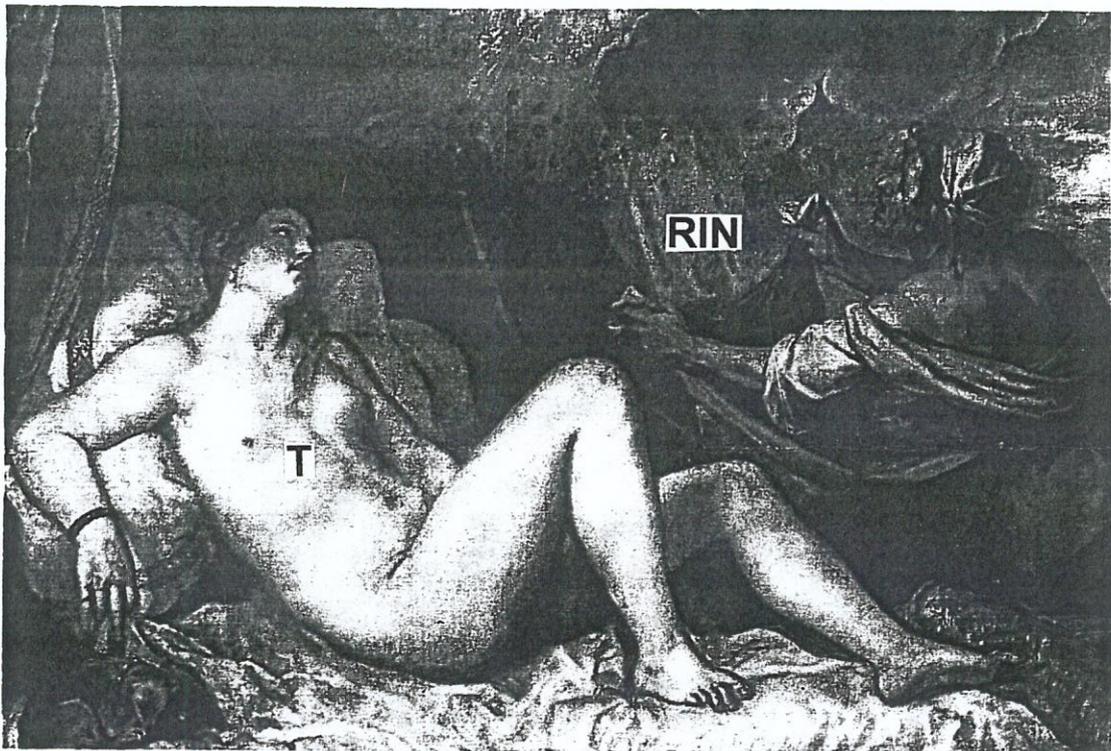
Per le prenotazioni, si invita a rispettare le indicazioni dei precedenti comunicati; le camere singole (salvo rinunce) sono da tempo esaurite.

13 - Rebus 3 3 4 5 2 = 98 di Quizzetto



Tintoretto, *Marte e Venere*

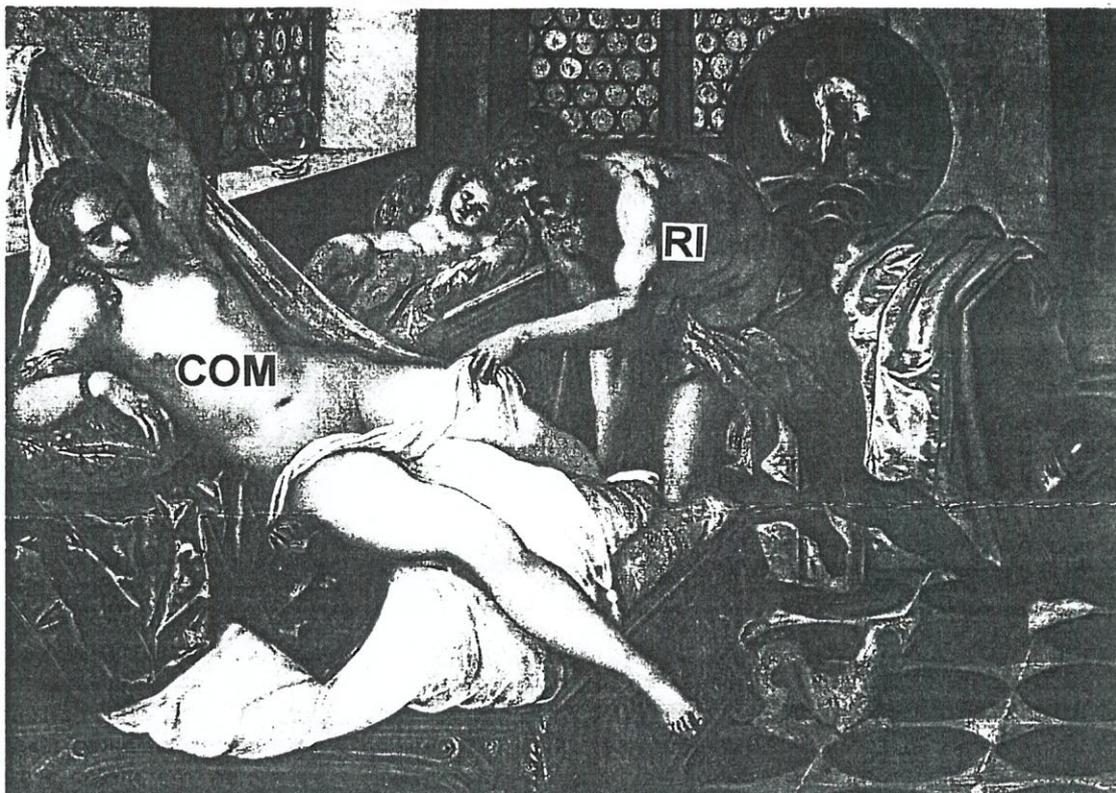
14 - Rebus 1 3 3 3 1*3? 2! = 97 di Marchal



Tiziano Vecellio, *Danae*

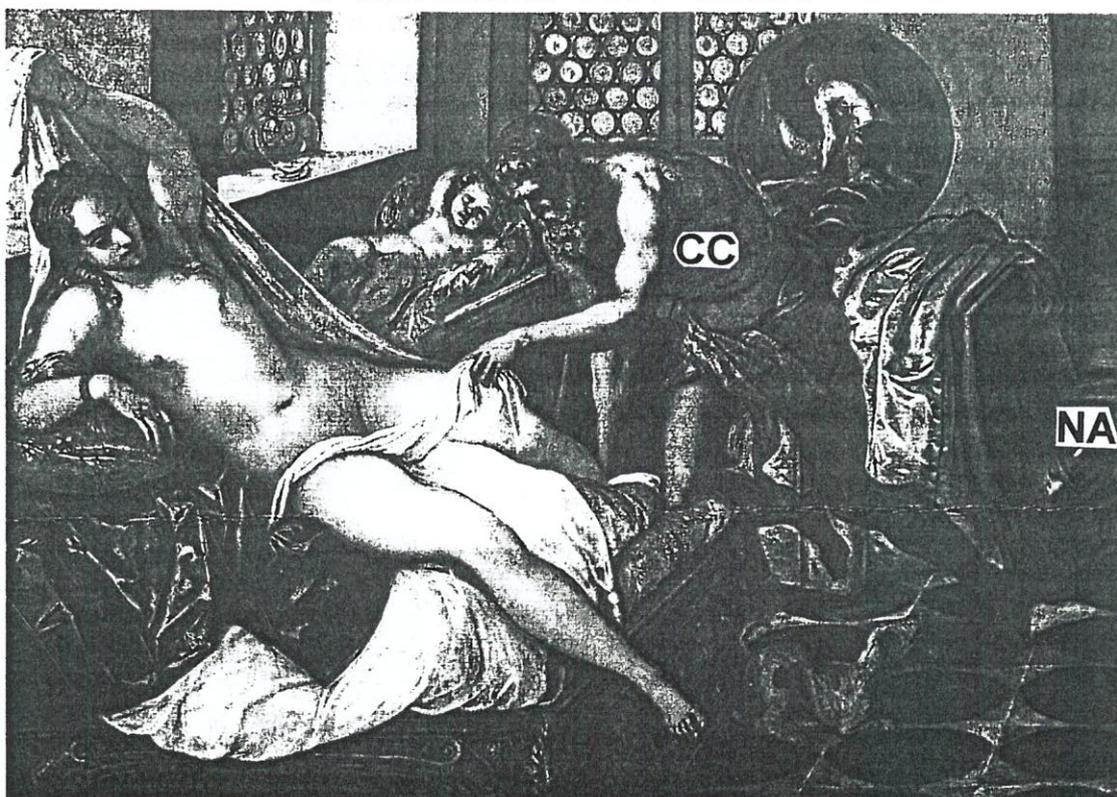
PLAY OFF 1998/99 (4.a manche)

15 - Rebus 3 3 4 7 2 = 9 10 di Atlante



Tintoretto, *Marte e Venere*

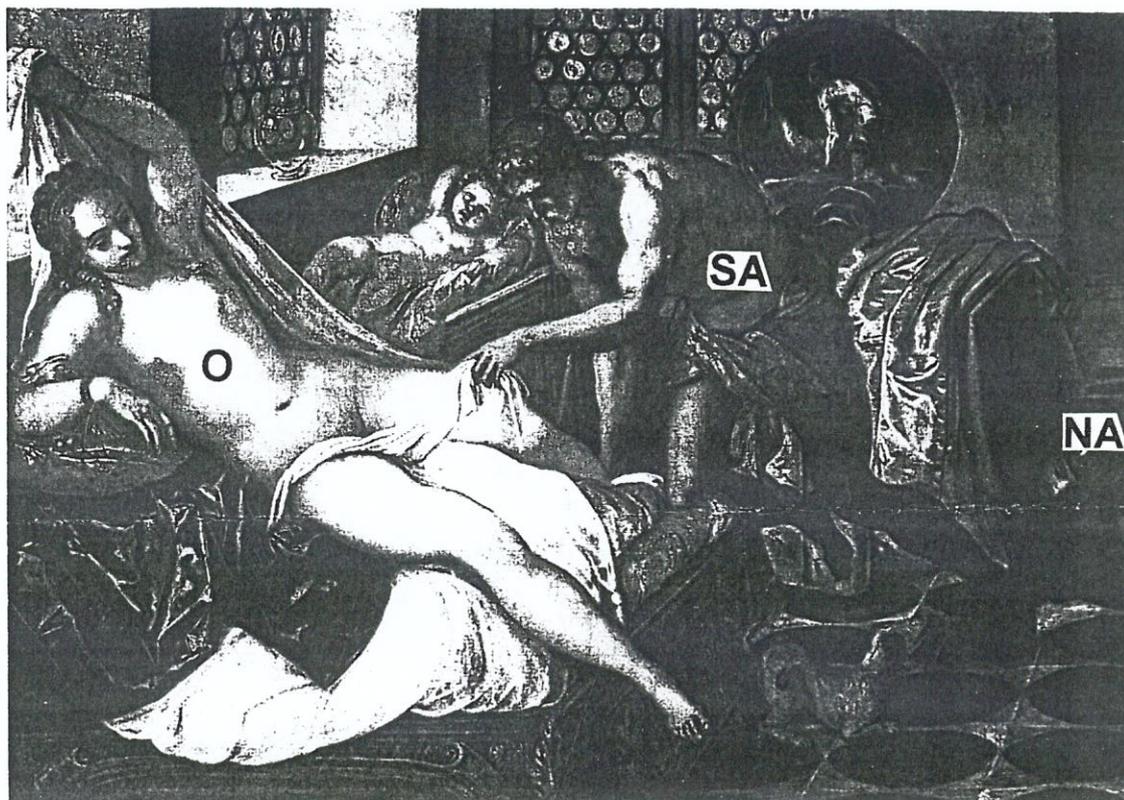
16 - Rebus 2 2: 4 2 10 = 5 2 6 7 di Mc Abel



Tintoretto, *Marte e Venere*

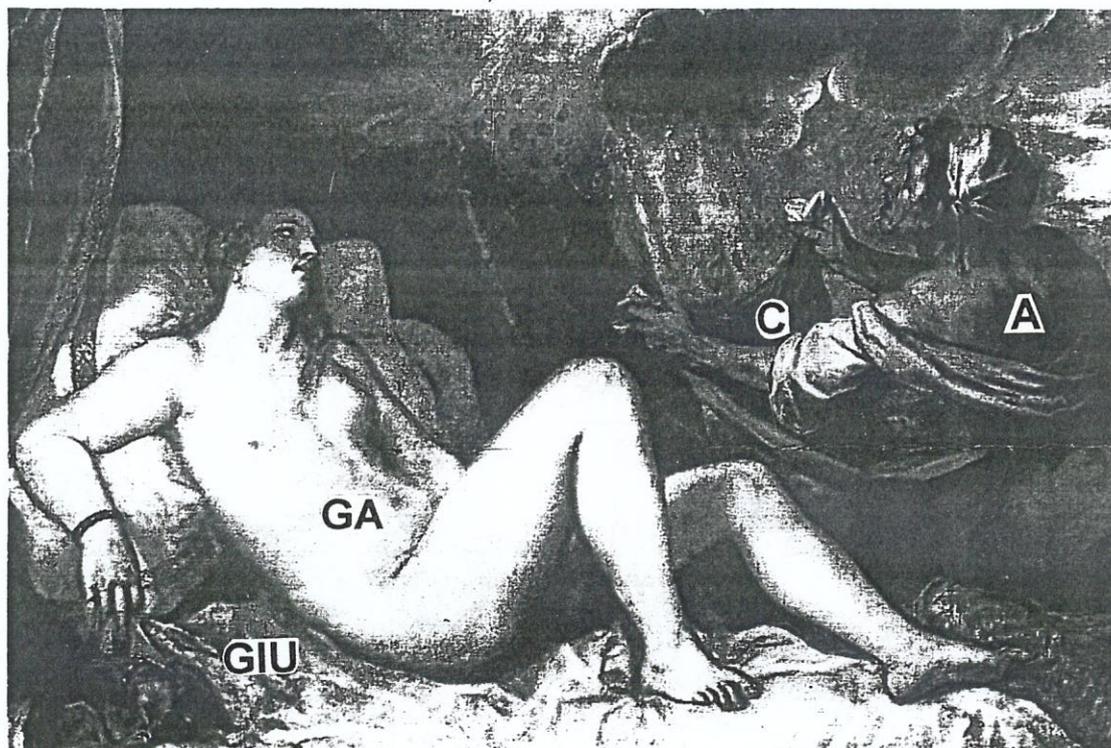
PLAY OFF 1998/99 (4.a manche)

17 - Rebus 1'1 5 2 6 2: 1'1 2 = 9 1 7 4 di Oris



Tintoretto, *Marte e Venere*

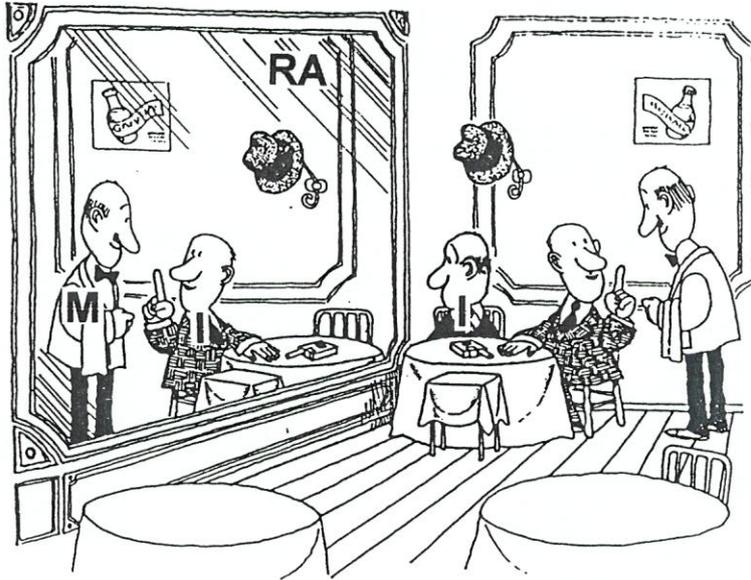
18 - Rebus 2 3 3 2 5: 1 7 1 1 = 8 7 10 di Artavers



Tiziano Vecellio, *Danae*

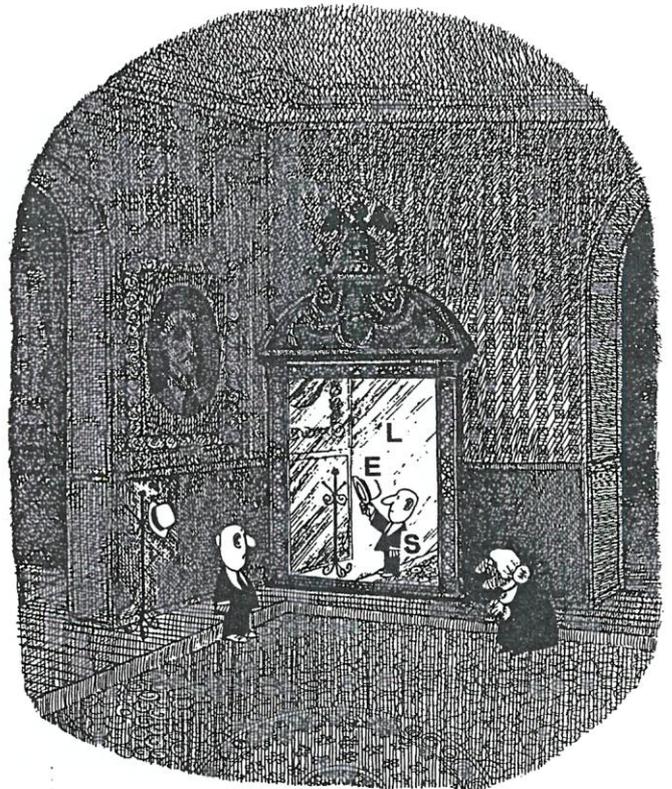
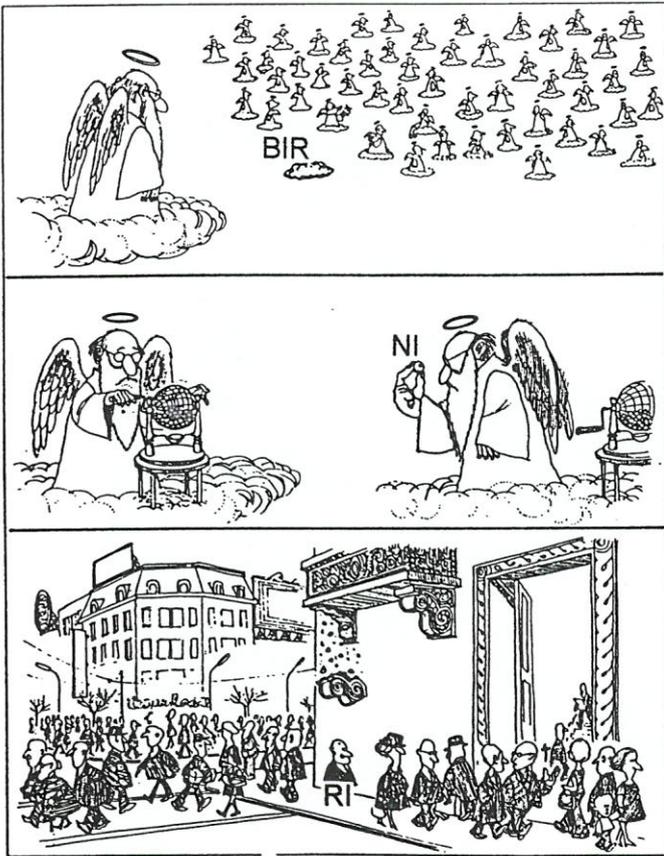
PLAY OFF 1998/99 (4.a manche)

19 - Rebus 4 2, 1 1, 2 2: 1 3 1'1 = 1'3 2 6 2 4 di N'ba N'ga



20 - Rebus 2 3 - 8 2 - 2 2 = 6 9 4 di Mc Abel

21 - Rebus 1 2 1 5 1 4 = 7 2 5 di Quizzetto



VECCHIO COM'È, È LOGICO CHE SIA UN POCHINO LENTO

Filo diretto

Con questa rubrica *il Leonardo* si propone di avere una linea diretta con i lettori, col rispondere a tutte le loro domande.

Riguardo la collaborazione, si riporteranno i giudizi sui lavori inviati: raccomandiamo di spedire ciascun gioco su fogli separati, numerati e completi di data: così *Lionello* potrà fornire delucidazioni e più dettagliate risposte in merito.

*

L'esule - invio del 24.10.1998: accettato il n.1.

Pipino il Breve - invio del 6.11.98: accettati: i nn.1,6, 8, 13, 14 e il n.2 (dis. Brighella).

Marik - invio dell'1.12.1998: accettato il n.2.

Lo Stanco - accettati i nn.7 e 9; non accettati il n.6 (*ostare* è un verbo intransitivo) e il n.8 (ci sono troppi santi); i nn. 2 e 4 sono rebus già fatti.

Fra Diavolo - invio del 17.11.'98: accettato n.3.

N'ba N'ga - invio del 29.12.'98: accettati i nn.1,2,6.

Magina - il rebus a cambio non è convincente.

Mavi - Rebus su Paolo e Francesca: secondo noi dovrebbe essere *ama* e non *amerà*.

Barak - rebus sull' "iri": non ci convince la serva.

Pan d'Oro - rebus sulla Callas: identità etimologica del sostantivo *gel*.

Paciotto - rebus su Icaro: non convincente.

*

Alcuni abbonati ci hanno chiesto perché la rivista non diventa mensile.

La risposta è che, al momento, è impossibile: i due motivi principali sono:

a) Fare una rivista con periodicità trimestrale, come ora facciamo, già costa ai redattori molto tempo (tutto sottratto ai singoli impegni personali e familiari), tempo che si triplicherebbe con il *Leonardo* mensile;

b) Se si facesse un mensile - per dirla con franchezza - non ci sarebbe un'adeguata (in numero e in qualità) quantità di giochi e articoli da pubblicare.

Per chi poi ci chiede risposte più sollecite, rispondiamo che i giochi, prima di essere pubblicati, seguono un *iter* temporale lungo: sono giudicati prima dai redattori di Roma, poi da quello milanese; ritornano a Roma; per i giochi approvati si disegna una sommaria sceneggiatura, poi inviata al disegnatore il quale ritorna un disegno di massima che viene o accettato o viene modificato dalla redazione (se il disegnatore non ha lavorato secondo le direttive); in quest'ultimo caso si allungano i tempi di realizzazione.

Concludendo, tutti questi passaggi possono far capire quanto tempo passi dal ricevimento della collaborazione alla pubblicazione della stessa.

Note sulle opere pittoriche relative ai rebus del Play Off 1998/99 (4.a manche - pagg.11,12,13)

- Jacopo Tintoretto, *Marte e Venere sorpresi da Vulcano*, Alte Pinakothek, Monaco.

In un raffinato interno borghese, mentre Cupido sonnecchia, il dio della guerra cerca scampo dal marito geloso nascondendosi sotto un tavolo.

- Tiziano Vecellio, *Danae*, Prado, Madrid.

L'opulenta bellezza della donna, distesa con sensuale abbandono, è messa ancor più in risalto dal contrasto con la figura dell'ancella. Il corpo sembra palpitar nella calda penombra e risplende la macchia preziosa della pioggia d'oro.

*

Lettere in redazione

Riportiamo una lettera pubblicata nella rubrica "La Posta" del settimanale di enigmistica "Domenica Quiz", seguita da una risposta inviataci da un nostro collaboratore.

"Rebus "irrispettoso"?"

Sono laico, non praticante e forse non credente, perché in Dio ci spero ma a crederci proprio non riesco. Nondimeno vorrei manifestare il mio sconcerto per un rebus pubblicato a pag 22 del n.7, dove sono effigiati il Padreterno e il Cristo. La soluzione del gioco è "mediocri stoffe" e, benché tale soluzione abbia un significato del tutto svincolato dal disegno, la sensazione finale è che un identico giudizio negativo travolga due persone della SS. Trinità. Dal vostro rebus finisce per apparire che Iddio e Gesù siano "mediocri stoffe". Ebbene: la certezza di un al di là si è raffreddata e il sentimento religioso non attraversa il suo periodo migliore, però un tantino di rispetto continuerebbe a non guastare. Va da sé: l'errore, se di errore si tratta, è riferibile a disattenzione, non a malizia. Non ho alcun dubbio in proposito. Per l'avvenire oso dare un suggerimento, lo stesso formulato dal Grande dizionario UTET alla voce "fante": "scherza coi fanti e lascia stare i santi". Complimenti per tutto il resto.

Giampaolo Rugarli
Olevano Romano (RM)

Ringraziamo il Sig. Rugarli per averci fornito il suo - non richiesto - pensiero, anche se incerto, sul mistero dell'esistenza di Dio. Problema per il quale la pur meritoria "Domenica Quiz" sembra palestra un tantino inadeguata. Questo teologico esordio fa da preludio (pensate che fantastica connessione!) al rebus "M è Dio, Cristo FF è = Mediocri stoffe", dove l'esimio commentatore vede, più o meno, un accenno blasfemo.

In effetti questo illustrato una pecca la possiede, essendo stato già pubblicato sulla stessa rivista nel settembre del 1973, a firma F. Gorreo, e ora ripubblicato a nome di un altro autore, ma certo non c'è, né può esistere, un nesso tra la chiave e la frase di un rebus e ci sorprende quindi il pedante rilievo del lettore che - come chi giudica la moralità di una donna in base ai centimetri della sua gonna - usa un personale e del tutto gratuito criterio di valutazione che addirittura lo porta a supporre nella frase risultante del rebus un velato giudizio negativo verso la figura del Padreterno!

Nicola Aurilio

Rebus al "Ghost Hotel"

di Franco Diotallevi

Dylan Dog, l'eroe di carta creato da Tiziano Sclavi e diventato fenomeno di costume, fa - come tutti gli amanti di fumetti sanno - la professione di indagatore dell'Incubo. Infatti, in una Londra capitale del fantastico e del terrore, Dylan (con l'aiuto dell'assistente Groucho) indaga sulle paure e sui desideri di tutti noi, sui mostri fuori e dentro di noi: fantasmi, morti viventi, stati di allucinazione, bizzarrie, altre dimensioni.

L'avventura, titolo "Ghost Hotel", (precisamente la n.146 del novembre 1998) ha una struttura a episodi: in una cornice narrativa generale - in questo caso, un albergo abitato da spettri - sono inserite varie storie. Da una di queste - dal titolo *Rebus* - ne riproduco alcune sequenze, per fare capire un poco la storia che credo possa interessare in quanto un rebus ne è parte integrante.

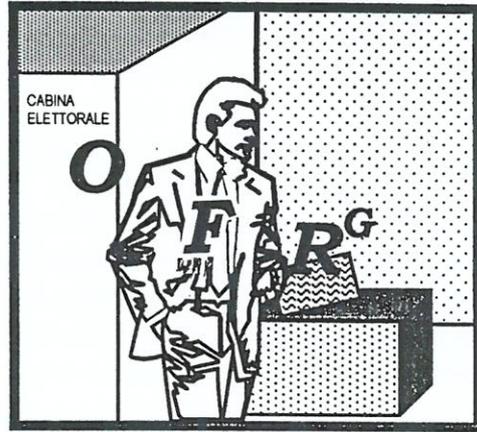
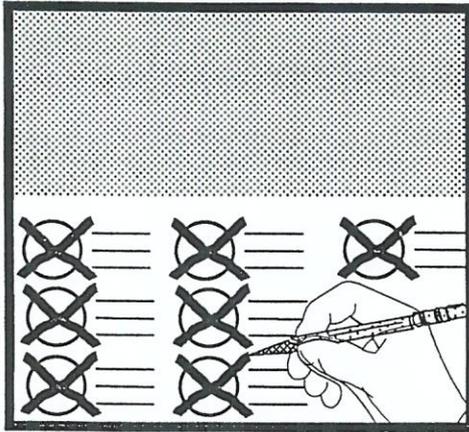
Un personaggio femminile scopre, su una parete di una camera dell'albergo, uno strano disegno che gli ricorda qualcosa e che, successivamente, messo sulla giusta strada dalle letture di Groucho, mostra allo stesso Dylan Dog.

Successivamente, dopo vari tentativi, lo strano disegno, che in effetti è un rebus, viene decifrato e dalla soluzione di esso, "In cantina c'era la forca", si arriva alla spiegazione del mistero.

Infatti, andati nei sotterranei dell'albergo, i personaggi trovano un bugigattolo in cui ancora c'è una forca, e questo perché l'hotel sorgeva su un luogo in cui, un tempo, c'era la sezione speciale di un carcere: il braccio della morte!



22 - Stereorebus a rovescio 2 1 1 4 1 1 1 5 = 97 di Federico



23 - Rebus 1 4 : 1 1 5 : 4 1 1 = 10 8
di Snoopy dis. di L. Buffolente



24 - Rebus 3 2 1' 1 4 3 1 2; 2 5 = 1 4 2 7 10
di Adelchi dis. di L. Buffolente



25 - Quadrato 1'6 2 5 2 5
di Muscletone

Classifica Serie A	
Lazio.....	56
Fiorentina	50
Milan	49
Parma	48
Udinese	42
Juventus	41
Bologna	39
Inter	39
Cagliari	33
Venezia	32
Perugia	32
Bari	31
Piacenza	28
Vicenza	26
Sampdoria	26
Salernitana	24
Empoli*.....	19
*Empoli -2 pp.	

26 - Rebus a scambio 3 5 5 = 67
di Il Maggiolino



es. di quadrato 6 4 2 6 AN TI CO
TI PO DI
CO DI CE

Rebus poliorientati

di Federico Mussano

Ricevuto il n.1/1999 del "Leonardo" e scorto in copertina un rebus straniero, mi son detto "Già sono a malapena solutore parziale, figuriamoci col rebus in croato...", poi, accortomi che il gioco in questione non doveva essere risolto, mi è frullata l'idea (che idea!) di fare un rebus in russo (perché proprio in russo, direte? Perché avrei avuto l'aiuto, come in verità è stato, da Marilena (ndr.: Marilena Granata è un'abbonata al "Leonardo" appassionata di rebus) che conosce quella lingua; un rebus in russo (anzi, in questo caso, un monoverbo) con tanto di alfabeto cirillico, ma con possibile lettura anche in italiano. Ecco il monoverbo:



Monoverbo 4 1, 1 = 6
soluzione: viso N è = visone

ma se lo si guarda specularmente, si ottiene un italianissimo:



Monoverbo 3 1 = 4
soluzione: рад и = ради
traduzione: LIETO, FELICE PER, A FAVORE DI

Questa idea di poliorientamento prescinde però dal russo; infatti, partire da un unico esposto grafico e pervenire a diverse soluzioni non è certo una novità nel mondo del rebus: il birebus (ad es. "col pointer R, A = Colpo in terra" e "con cane R, A = conca nera") lo prova.

Tuttavia, così come taluni quadri astratti si prestano ad essere appesi in quattro diversi modi con i rispettivi lati in alto senza apprezzabile differenza estetica (ndr. Delle studentesche, visitando a marzo la Galleria d'Arte Moderna di Roma si sono accorte che una parte del trittico di un'opera astratta da tre mesi era stata appesa sottosopra), anche per i rebus si può proporre che l'orientamento non sia univoco. Anzi, oltre alle rotazioni progressive di 90° che generano i quattro modi di cui si diceva, si potrebbe rovesciare

specularmente la vignetta (grafemi inclusi, come nel monoverbo russo) e pervenire così ad otto differenti orientamenti.

In proposito, ecco un altro gioco poliorientato, dove non si varca la frontiera (la frontiera geografica e linguistica italiana: sulla frontiera del rebus decideranno i lettori):

Monoverbo 1 4 = 5



U mano = Umano

Rebus 1 3: 1 6! = 4 7

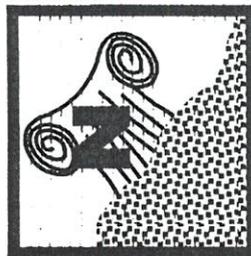


C osa: è storta! =
Cosa estorta

Se per il monoverbo si è sfruttata nulla più che una chiave statica, invece per il rebus (la ragazza con il grafema U che, ruotato, è diventato una C) è associata a una chiave di relazione, dove al concetto di osare contro il serpente, si somma una considerazione sulla sua posizione anomala, "storta", per l'appunto.

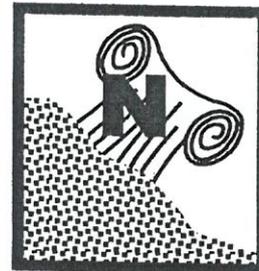
Altro semplice esempio (a valenza geografica) con grafema Z che diventa N:

Monoverbo 1 3 = 4



Z ara = Zara

Monoverbo 3 1 = 4



ara N = Aran

(nda: Disegnare l'ara in piano, come consuetamente rappresentata, avrebbe forzato troppo il disegno nell'orientamento alternativo: pertanto ho pensato che sarebbe stato meglio disegnarla con una inconsueta ma accettabile pendenza che si presenta in entrambe le vignette).

Un pieno compimento della presente proposta per questo nuovo tipo di rebus si potrebbe avere (ma reputo che sia alquanto difficile) con due o più vignette, senza alcuna degenerazione verso il monoverbo ma verso il rebus con chiavi strettamente dinamiche.

□

- ndr: Ci auguriamo di ricevere considerazioni e commenti in merito a questo articolo da parte dei lettori.

Lutti - Tutti gli amici partecipano al profondo dolore che ha colpito *Fra Prudenzi* (Francesco Raco) per la perdita della Mamma e *Fra Me* (Franco Melis) per la perdita del Padre.

Inoltre, il 21 marzo, la famiglia enigmistica ha avuto un'altra grave perdita: è scomparsa *Marisa* (Marisa Solera), una grande solutrice e brava crittografa che da molti anni curava la pagina crittografica del *Labirinto*.

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 "stampa" in busta imbottita, versare lire 32.000 (spedizione compresa) sul ccp 415414 - Assoc. Giuseppe Panini, Modena. Per altre forme di spedizione contattare Giuseppe Riva, v.le Taormina 17/c, 41049 Sassuolo (Modena), tel. 0536/871244.

*

Biblioteca Enigmistica Italiana

Via Emilia Ovest, 790 - 41100 Modena (tel. 059/331269)

L'Ass. "G. Panini", di cui la B.E.I. è parte integrante, invita gli enigmisti italiani, della cui opera la Biblioteca assicura diffusione, documentazione e memoria storica, e in particolare i fruitori dei locali e dei servizi che l'Associazione e la B.E.I. offrono, a contribuire alle spese di gestione e sviluppo con un'iscrizione annuale di lire 25.000, da versare direttamente o sul c.c.p. n. 415414 intestato a "Associazione Giuseppe Panini - Archivi Modenesi".

L'Associazione coglie l'occasione per ringraziare tutti i componenti del Gruppo *Duca Borso-Fra Ristoro* che con grande impegno e disponibilità proseguono l'appassionata opera del *Paladino*, fondatore della B.E.I., e tutti gli enigmisti che in modo generoso hanno contribuito e contribuiscono al potenziamento della Biblioteca con donazioni, scambi ed acquisti di materiale.

*

Campionato Solutori 1998 - Riportiamo i nominativi dei 20 solutori totali che, da regolamento, parteciperanno ad uno spareggio per l'assegnazione dei premi durante il Convegno Rebus di Verona: Aurilio - Barisone - Becucci - Borgnino - Brognoli - Bruzzone - Cerasi - D'Ambrosio - Ghironzi - Magini - Malerba - Matulli - Micheli - Monti - Quadrella - Raco - Ricci - Romano - Rovella - Vittone.

*

Breve nota alle soluzioni del n. 1

Riguardo i solutori parziali con punti 28, alcuni di essi sono caduti sul n.18, risolto "satira oscena": non capiamo come abbiano pensato a *scena*, oltre tutto il termine *stilé* era virgolettato (errore fatto anche da altri); uno, per il n.3 ha risolto "perla ..." ma il diagramma era 2 3 e non 3 2; uno, per il n. 28 ha risolto "circuito..." ma ci risulta che "circuito" si riferisca solo all'elettricità [se così non fosse, qualche esperto ci corregga]. Inoltre svariati solutori sono caduti sul n.12, risolto "...s'onora" al posto di "...s'offre". Invero, ambedue le frasi sono plausibili ma non ci sembra plausibile il "sonora" [cosa vuol dire?]. Merito poi a Marcello Rotundo che, unico - tralasciando Pasticca che ce lo aveva inviato - ha risolto il rebus di copertina: *Ukrao nisa ranac*". Ma che vuol dire?

SOLUZIONI del n. 1 / 1999

- 1 l'ava recò N: l'ava, R, è china = Lavare con la varechina
- 2 tre menti N à, pur A = Trementina pura
- 3 fa una dieta re MO: T à = Fauna di età remota
- 4 di S corso AV vincente = Discorso avvincente
- 5 D è mimo o re? = Demi Moore
- 6 con sole radioso CC (orrendo!) L ala cerata perso N à = Consolerà Dio soccorrendo la lacerata persona
- 7 U N in cubo mutò = Un incubo muto
- 8 fa MO sostar? osta = Famoso starosta
- 9 travi, tridenti, tra vini tridentini
- 10 à L pino distanza A (tre NTO) = Alpino di stanza a Trento
- 11 con T A gioca: usato DaL, lava R IC ella = Contagio causato dalla varicella
- 12 L à perso NaB; R ava soffre = La persona brava s'offre
- 13 campa nell'O D: ella porta suo nato = Campanello della porta suonato
- 14 lastra N OT à: di valore N! = La stranota diva Loren
- 15 far sa DAR lecchino! = Farsa d'Arlecchino
- 16 d'ES ignari, "presi" D I = Designar i presidi
- 17 R osé? già! L? l'è! è R osé pur? pure E! = Rose gialle e rose purpuree
- 18 SA tira O "stilè" = Satira ostile
- 19 giova N, e IN A morde: l'usò [o l'usa] = Giovane in amor deluso [o delusa]
- 20 RI, di colore, porta GE = Ridicolo reportage
- 21 M a est: O si porta lì = Maestosi portali
- 22 P e N s'arma; lede LL agente = Pensar male della gente
- 23 la creò Doré D e L la creò Lina = L'acre odore della creolina
- 24 M ode: massaia dà TT (abile!) = "Modem" assai adattabile
- 25 lava L L ed ella sa AR! = La valle della Saar
- 26 con Di Vi deride E = Condivider idee
- 27 gol! frega l'A Ti = Golf regalati
- 28 composto, B in ARI o dice "si" o... = Composto binario di cesio
- 29 NO tedia RI: è lì RI che fa Mosè... = Note di arie liriche famose

Solutori totali (punti 29)

Solutori parziali

Aurilio N.	Brognoli D.	punti 28
Baracchi A.	Mazzeo G.	28
Becucci G.	Monti O.	28
Cortellazzi D.	Oss A.	28
D'Ambrosio R.	Rinaldi A.	28
Gasperoni L.	Rinaldi R.	28
Lisi G.	Romano E.	28
Maestrini P.	Viezzoli A.	28
Rotundo M.	Zullino V.	28
Vittone Torello P.	Baù G.	27
Micheli G.	Bonomi E.	27
	Bosia M.	27
	Melis F.	27
	Carpani V.	26
	Fausti F.	25
	Palumbo G.	25
	Pontrelli G.	25
	Mussano F.	24
	Quintini R.	24
	Bertolotto F.	23
	Benucci R.	11

*Inviare
o le soluzioni
di questo numero
entro
il
15 giugno 1999*

il **LEONARDO**

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

REBUS

E' un mondo senza tempo
e senza vento.
Tutto sta fermo
e faticosamente significa.
Enorme è la fatica del significare
in questo cantiere del senso.
Ogni parola è una massicciata
di lettere e figure.
Tutto pesa.

Valerio Magrelli

da "Didascalie per la lettura di un giornale"
Ed. Einaudi, 1999

il LEONARDO

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI
anno XI - n. 3 - luglio 1999

Redazione

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

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Atlante (Massimo Malaguti)
Azimut (Luca Montini)
Benucci Riccardo
Beppe da Giussano (Giuseppe Bisanti)
Cleos (Giovanni Caso)
Cocò (Margherita Barile)
Dendy (Giorgio Dendi)
Diotallevi Franco
Federico (Federico Mussano)
Giacò (Gianni Corvi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Hombre (Furio Ombri)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Maranello (Michele Miccoli)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mc Abel (Massimo Cabelassi)
Mavi (Marina Vittone)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Oris (Siro Stramaccia)
Orofilo (Franco Bosio)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Rotundo Marcello
Quizzetto (Francesco Rosa)
Ser Bru (Sergio Bruzzone)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni di Maria Brighenti, Lina Buffolente,
Padus, Franco Pagliarulo, Siro Stramaccia.

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI
(con "il Leonardo") £. 75.000.

"il Leonardo" per i non soci £. 45.000.

(Supplemento per espresso £. 17.000).

Versamenti sul c.c.p. 19806009

(Diotallevi Franco, v. delle Cave, 38 - 00181 Roma)

Corrispondenza: Nello Tucciarelli – Via Alfredo
Baccarini 32/A – 00179 Roma; Franco Diotallevi
– Via delle Cave 38 – 00181 Roma.

Stampa in proprio.

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Supplemento al n. 7/1999 di Penombra
autorizzazione Tribunale di Roma 13571 (13-11-1977)

A ILION IL TROFEO ARI 1999

Il Trofeo ARI di quest'anno va a un autore che da oltre vent'anni costituisce una presenza costante e qualificatissima nel mondo enigmistico.

Eccellente autore di rebus – oltre che di "poetici", "brevi" e "crittografie" – sa coniugare la prolificità della propria produzione con un livello qualitativo spesso eccelso. Di ciò testimonia la messe di premi conquistati negli innumerevoli concorsi che l'hanno visto vincitore o onorevolmente "piazzato". Inoltre, collabora da anni, con appassionata competenza, alla stesura dei repertori rebusistici, alla cui elaborazione ha fornito e continua a fornire un contributo decisivo. Insomma, un benemerito della nostra disciplina di cui, forse, ci si è ricordati un po' tardi: ILION.

Per l'ARI: Mc Abel

Concorso "Rebus in libertà" 1999 – 2° edizione

E' ammessa qualsiasi espressione del linguaggio visivo in chiave rebusistica che contenga elementi innovativi, con particolare riferimento al meccanismo compositivo.

Il riconoscimento dei migliori lavori comporterà l'assegnazione di una moneta da collezione.

Giudici: *Galdino da Varese, Giaco, Papul*. Data limite per l'invio dei lavori: 1 settembre 1999, da spedire a:

Dott. Donato Continolo, v. Roncaccio, 2 – 21027 Ispra (VA).

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1999/2000

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 dal n. 3/98 al prossimo Convegno del 2000.
- prevede l'invio di soli rebus classici, stereo, a d. e r., con o senza supporto figurativo e libero è il numero dei rebus da inviare.

Partecipano al Concorso i rebus pubblicati nel suddetto periodo di tempo.

- giudici: *Lionello e Mc Abel*.

Premi: 1°- partecipazione gratuita al prossimo Convegno ARI

2°- premio del valore di £. 120.000

3°- premio del valore di £. 60.000

Ai tre classificati, sarà inoltre consegnata una medaglia d'argento.

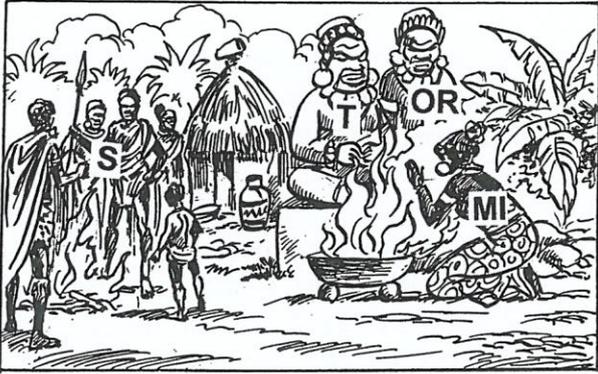
CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1999

La gara è a partecipazione singola (le soluzioni devono essere inviate nominativamente). In ogni numero della rivista, accanto a ciascun solutore, comparirà il numero dei rebus risolti. Al termine della gara, se più concorrenti (con soluzioni totali) risultassero ancora alla pari, si effettuerà un sorteggio basato sul gioco del lotto.

Premi: medaglia d'oro al 1° classificato e tre targhe rispettivamente al 2° e al 3° solutore totale ed a un solutore parziale.

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

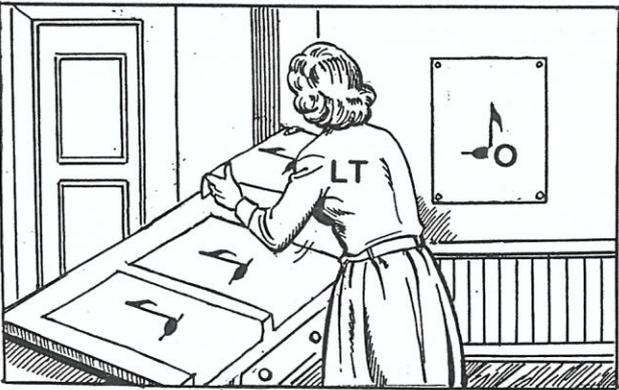
1 - Rebus 2 1 5 1 2 5 : 2 4 2 = 12 1'3 8
di Cleos



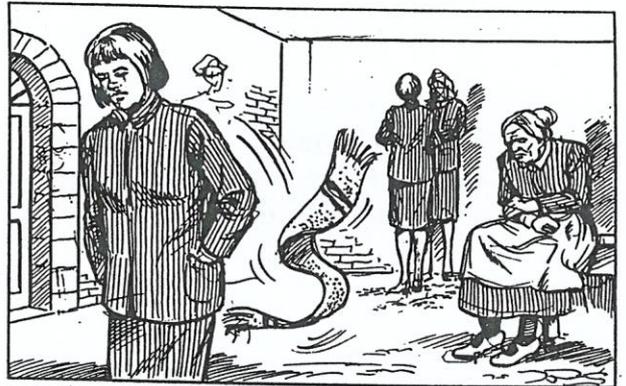
2 - Rebus 2 1 6 1'1 1 3 = 5 2 8
di Mavi



3 - Stereorebus 3 4 6 2 1 4 = "5" 6 5 4
di Beppe da Giussano



4 - Stereorebus 2 5 2 1: 3 3 3 5 = 9 6 9
di Adelchi



5 - Rebus 6 1'6 = "4" 9
di Snoopy



6 - Rebus 5 - 6 - 3 = 7 7
di Sin & Sio



ATLANTE

vince il Play Off 1998/99

FINALE

I giudici, *Tiberino, Orofilo, Ilion, Il Maranello, Edgar e Cocò* hanno così deliberato:

1° - ATLANTE - Punteggio totale: punti 289

1) p. 21 + 21 + 21 + 25 + 20 + 25 = 133

2) p. 24 + 25 + 27 + 27 + 25 + 28 = 156

2° - MC ABEL - Punteggio totale: punti 270

1) p. 26 + 24 + 25 + 27 + 16 + 24 = 142

2) p. 22 + 21 + 17 + 26 + 22 + 20 = 128

3° - QUIZZETTO - Punteggio totale: punti 266

1) p. 24 + 24 + 26 + 25 + 15 + 24 = 138

2) p. 20 + 19 + 22 + 25 + 18 + 24 = 128

La serie di voti indicata col n° 1 si riferisce al rebus sul quadro di Magritte.

L'ordine in cui, sopra, sono stati indicati i giudici non corrisponde all'ordine in cui sono disposti i voti.

*

Il Play Off 1998/1999, considerando i vari pareri dei giudici, è stato complessivamente di buon livello anche se non ha espresso lavori da antologia.

Da sottolineare, particolarmente, in senso positivo, la presenza quantitativa e qualitativa dei "giovani" che hanno conteso, fino all'ultimo, la qualificazione ai più esperti rebussisti.

Infatti, solo nella fase finale, i "cavalli di razza" *Atlante, Mc Abel* e *Quizzetto* sono riusciti a prevalere.

Onore, quindi, ai vari *Marchal, Artavers, Oris, N'ba N'ga, Pasticca, Cyborg* ecc.

Complimenti ai tre finalisti premiati, in particolare ad *Atlante* che ha meritato la vittoria specialmente per il suo rebus su vignetta giudicato, quasi all'unanimità, come il migliore tra i rebus finalisti.

Un ringraziamento va a tutti i partecipanti per il loro impegno e ai giudici che, con disponibilità e scrupolo, hanno svolto un ottimo lavoro.

Auguri ad *Atlante* per il prossimo torneo 1999/2000 che, sicuramente, organizzerà in maniera esemplare.

Cesare Ciasullo

PLAY OFF 1999/2000

Visto il successo riscosso, la formula escogitata dall'*Esule* viene riproposta.

La gara - riservata unicamente agli abbonati al "Leonardo" - si svolgerà, a partire dalla 2.a manche, con il sistema dell'eliminazione diretta secondo il criterio in uso nei tornei di tennis.

Inoltre, al numero dei concorrenti che avranno passato il turno alla 2.a e alla 3.a manche saranno aggiunti, come ripescati, i primi due esclusi; a quelli promossi alla 4.a manche sarà aggiunto il primo escluso.

*

1.a manche

Supereranno il primo turno i migliori 28 classificati. Il tema è unico per tutti i concorrenti ed è costituito dalle vignette della "S.E." di cui al foglio allegato al presente numero del "Leonardo".

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

Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente. Apporre i grafemi in modo non equivoco.

Per ogni concorrente sarà considerato il gioco migliore; l'eventuale secondo rebus sarà preso in esame in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

I giochi, anche in fotocopia, dovranno pervenire, entro il 10 settembre 1999 a:

Massimo Malaguti - Via Panigale, 46

40132 Bologna (tel. 051.403384)

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

Per la 1.a manche i giudici saranno *Tiberino* ed *Atlante* (*Tiberino* riceverà i giochi in forma anonima).

I 28 autori che avranno superato la 1.a manche riceveranno per lettera tutte le istruzioni per il turno successivo.

Buon divertimento.

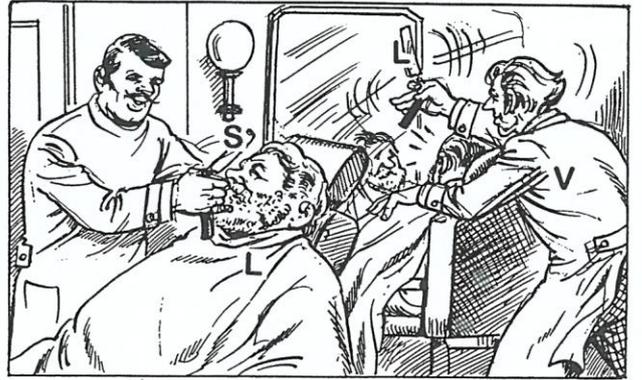
Massimo Malaguti

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

7 - Rebus 62 "3" 1411 = 6624
di Gipo



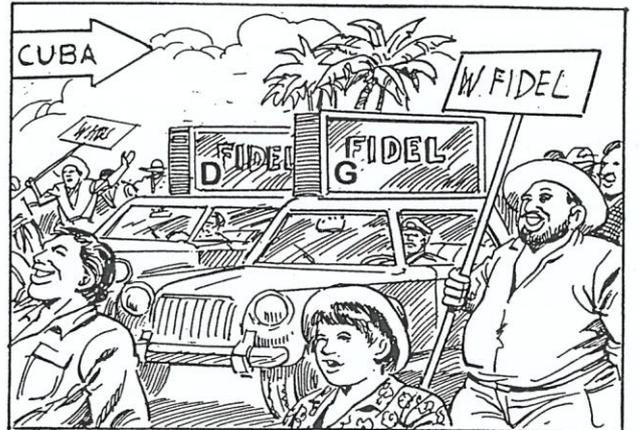
8 - Rebus 41341; 4115 = 2859
di Adelchi



9 - Rebus 13:632 = 726
di Gipo



10 - Rebus 2111426 = 710
di Snoopy



11 - Stereorebus 1314:411 = 96
di Lo Stanco



12 - Stereorebus 11811224 = 839
di Lo Stanco



Appunti dal meraviglioso mondo dei rebus

1

Che beatitudine immergersi nella tranquillizzante realtà di una vignetta-rebus! Tutto è chiaro, tutto è noto, niente brutte sorprese, non v'è nulla da temere. I tipi *loschi* non potrebbero fare alcun male, tanto più che, poverini, sono strabici, e quindi, probabilmente anche *orbi*. Sarei certa di vivere circondata da persone *care*, in una grande famiglia piena di *zii* e *zie*, con i miei *avi*, tutti, miracolosamente, ancora in vita, compresi quei trisnonni imbiancati con barba e baffi (e copricapo) alla garibaldina. Una famiglia in continua espansione, neppure lontanamente toccata da calo demografico e crescita zero, in cui c'è continuamente qualcuno che *nasce* o è appena *nato* (sotto un cavolo: non si è mai vista una donna incinta), e mai nessuno muore.



E quante coppie teneramente abbracciate, che si *amano*, che riempiono il paesaggio come tanti innocenti alberi del perduto paradiso terrestre, immobili monumenti alla purezza del sentimento che, nella sua pudica fissità, non trascende mai ad impeti passionali. Non dico gesti di lascivo abbandono, ma neanche mai un bacetto... eppure si dicono *amanti*...

Nei rebus non si fa mai la guerra, l'unico *odio* è quello naturale fra cane e gatto (*miccio*), e le battaglie appartengono tutte a vaghe, trasfigurate ricordanze di un immaginario Medio Evo, di guerrieri muniti di *cotte*, *giachi*, *daghe*, *lance*, *lame*, *azze*, *stili*, *stiletti*, *archi*, *dardi* e *strali*, un nutrito quanto inutile arsenale che i nostri personaggi, accigliati quanto basta per sembrare *ostili*, si divertono a brandire, come in un torneo in costume, senza mai infilzare nessuno. In effetti, l'*arma* vera, se c'è, è quasi sempre una pistola, o meglio una *colt*, che con quella sua aria anacronistica cessa di essere uno strumento di morte, per diventare un prezioso oggetto da collezione (sull'immane panoplia) oppure un inoffensivo giocattolo da *cowboy*.

Nel perfetto mondo dei rebus, ordigni terrificanti come le *mine* antiuomo non sono mai esistiti: tutt'al più capita di trovare, su qualche *lido*, una sperduta *mina* subacquea, sempre nera (ma perché?), che, anziché vagare, se ne sta lì ferma a far bella mostra di sé, a far prendere il sole alle spolette come un riccio di mare... e tu, navigato solutore che, giusto per movimentare un po' la scena, muori dalla voglia di farla rotolare in acqua al passaggio di quel benedetto *Mas*, che non sa che la guerra è finita, e da più di cinquant'anni continua a turbare i sonni canicolari dei bagnanti, sfrecciando con la sua bianca *scia*. Eliminato questo agente di disturbo, che pace regnerebbe, in *riva* al mare, sulla *rena*.

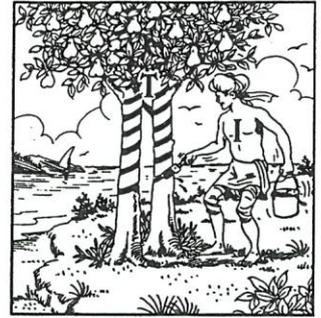
Quel tipo che da tempo immemorabile *ozia* in campagna sotto lo stesso albero fronzuto, potrebbe finalmente cambiare aria e venire a proseguire la siesta sotto l'ombrellone. Tutt'al più potrebbe capitare qualche bimbetto dispettoso a *vellicarlo* con un piuma sul viso o a *tediarlo* con una pistola ad acqua. Per il resto se ne starebbe cheto, a fare bei *sogni*, steso, prono o riverso che fosse. Ah, che voglia di vacanza. Bisogna proprio che la pianti qui. Come vorrei essere io quel tipo...

Margherita Barile

2

L'indù che stria è, fra i tanti personaggi tipici del mondo dei rebus, quello che forse m'ispira maggior tenerezza.

Mi commuove pensare che un mattino, in un paese dal nome esotico e lontano, un uomo si alzi (ma proprio da una casa? Non piuttosto dallo scomodo giaciglio del fachiro?) e, armato d'un bel secchio di vernice nera, si rechi a compiere la sua incomprensibile fatica quotidiana.



Dico: quante azioni – pure bizzarre – realizza ogni singolo individuo, nella vita? Un'infinità: ci si innamora della persona sbagliata, si rompono le uova nel paniere (altrui), si scelgono mestieri assolutamente non adatti, ci si arrampica sugli specchi, ci copriamo gli occhi, imprendiamo scalate impossibili, non diamo retta ai sogni.

Abitualmente, però, i nostri comportamenti possiedono una qualche, seppur remota motivazione e si pongono un larvato scopo, una finalità, per quanto originale. Si dorme per riposare, ci si nutre per continuare ad esistere, si leggono i risultati delle partite per sapere se abbiamo indovinato la combinazione vincente del concorso-pronostici.

Quel povero, ieratico e mesto (credo!) indù che, con invidiabile precisione, stria colonne e pareti, chiese e palizzate, perché lo fa? Ha un senso il suo lavoro, in apparenza tanto assurdo e ripetitivo? Cosa lo spinge a striare in eterno invece che a sedere tranquillo sulle rive del Gange, a recarsi in un affollato cinema di Bombay o a lasciarsi morire di fame e santità?

Non ho da offrire una convincente risposta. In tutta onestà, ignoro i voleri dei Burattinai della terra. Una cosa è però certa: "l'indù che stria" è, in assoluto, uno dei più grandi e valorosi Poeti mai scaturiti dalla Fantasia.

Lui non si fa distrarre dalle spesso meschine *querelle* del mondo. Nel suo universo governano entità romantiche e morali sconosciute. Lui ha un compito da assolvere. Come un bravo soldato di un teatrino di cartone, lo svolge, nascondendo il fuoco interiore delle passioni sotto l'imperturbabilità di un turbante. Non è giovane né vecchio: non ha bisogno d'età, perché è Libero. E' l'indù che stria dei rebus, un amico costante e dignitoso che sicuramente conserva mucchi di stelle nel suo secchio di vernice.

Fare righe, fare righe, fare righe su ogni muro. Uguali fra loro, ben distanziate, nette, sapientemente parallele. Banali, eppure complete.

Fare righe, fare righe.

Finché non cade la sera, improvvisa come negli atolli maldiviani, laddove la notte d'un tratto ingoia il sole e qualcuno ne getta gli ancor vivi raggi nelle abissali profondità marine.

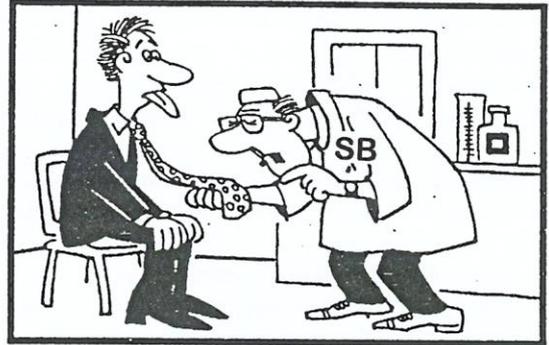
C'è di tutto, credetemi, dentro quelle ossessive striature: il sole, l'estate, il vento, la tempesta, il coraggio, l'amore. L'indù che stria lo sa, che nell'apparente noia quotidiana si alimenta la più furiosa poesia. Per questo, un giorno lui fuggirà da un rebus, dopo aver disegnato, in mezzo a infinite linee nere, un airone purissimo, volatile imprendibile per un cielo multicolore.

Riccardo Benucci

13 - Stereorebus 2, 3 1 5, 1 1 1 (5 1 2) 2! = 9 10 5
 di Azimut dis. di F. Pagliarulo

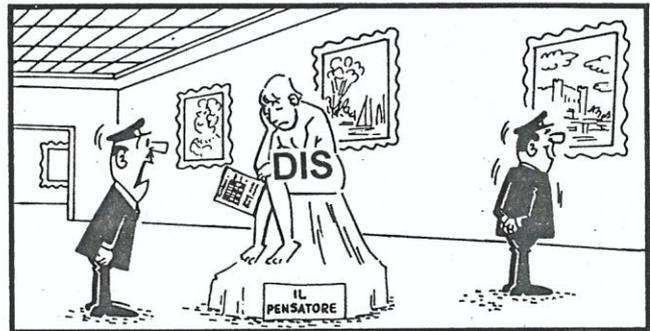


14 - Rebus 2 5 2 4! = 7 6
 di Oris



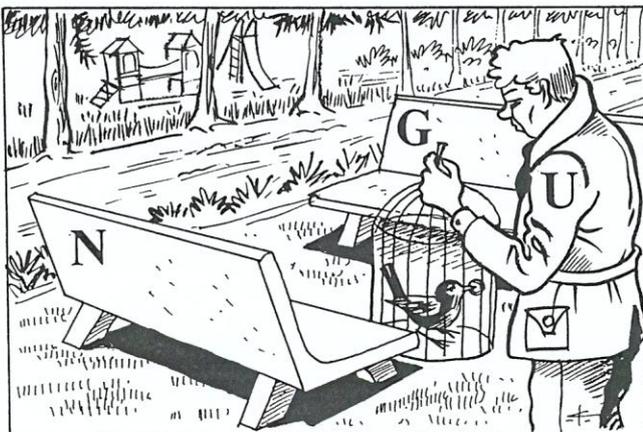
— E' da molto che avete questi puntini verdi sulla lingua?

15 - Rebus 3 5 3 7 = 8 10
 di Marchal

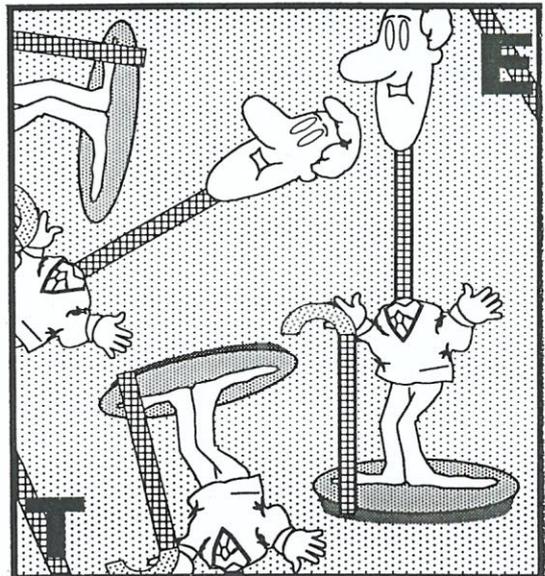


— Sempre spiritoso, tu, Rossi!

16 - Rebus 3 6 1 1 1 1 5 4 = 5 2 6 9
 di Mariella dis. di F. Pagliarulo



17 - Rebus a cambio 5 5... 2 1 2? = 5 10
 di Federico



Campionato Autori "Leonardo" 1998/99

I giudici, *Giacco* e *Quizzetto*, visionati i rebus della collaborazione ordinaria pubblicati sul "Leonardo" dal n. 2/1998 al n. 2/1999, hanno stilato la seguente classifica:

1° - *N'ba N'ga* (Andrea Rinaldi); 2° - *Snoopy* (Enrico Parodi);

3° - *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli).

- Il gioco 'creato' da *N'ba N'ga* (la creò Doré D e L la creò Lina = L'acre odore della creolina) si è imposto per l'assoluta scorrevolezza e omogeneità della chiave, impreziosita dalla ripetizione, e per la frase ineccepibile. "*Lina*" è Lina Buffolente, disegnatrice ufficiale del "Leonardo".

- *Snoopy* ha presentato un rebus (è così: S T emana: tura L E = ecosistema naturale) con un attacco originale, una piena consequenzialità delle chiavi e una bella frase.

- Il lavoro di *Pipino* ("*Miri a destra*" ordina RI a DI: perse I DI = miriade straordinaria di Perseidi) risalta per la notevole chiave iniziale (che riscatta la forzatura finale) e la suggestiva frase.

Rebus 2 4 4 1 1 1 2 4 4 = 1'4 5 5 8
di *N'ba N'ga*

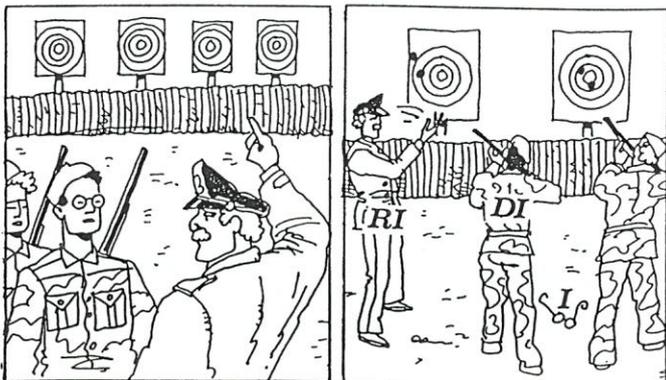


(Nuova versione grafica a cura di *Giacco*)

Rebus 1 4 : 1 1 5 : 4 1 1 = 10 8
di *Snoopy* dis. di L. Buffolente



Stereorebus "4 1 4" 6 2 1 2 : 5 1 2 = 7 1 3 2 8
di *Pipino il Breve* dis. di F. Pagliarulo



Altre ipotesi

Reazioni, pare, non entusiastiche alle proposte (taluna provocatoria, ma neppure tanto) contenute nell'articolo in due tappe dei fascicoli scorsi. Dev'essersi trascurato un particolare: reazione era già la mia. Reazione a qualche avance che senza mezzi termini, e forse senza eccessiva generosità, definivo cervelottica. Dopo tutto, con le mie 'varianti in rebus' intendo percorrere binari ben noti e collaudati, anche se qualcuno mai percorso.

E' quanto non potrà negarsi a quest'ultima idea: una sperimentazione che magari incontrerà un'aprioristica bocciatura, ma solo da parte di chi ama archiviare definitivamente anche fasce di rebus attestati ormai saldamente (e a buon diritto, se nei limiti e con i requisiti ch'è superfluo ripetere) come gli 'a cambi', 'a scarti', 'a zeppe'.

Parlo di rebus a spostamenti e di rebus a scambi: movimenti ciascuno entro una chiave.

"A spostamenti": Baita, aRto, Trono = Abitar a Toronto; Ramo, cedole = Amore dolce.

"A scambi": (di consonanti) PiVe, PeRe, CiRo, SoLe = Vipere pericolose; (di vocali) brO, IsotOpo = Borioso tipo.

Uno scambio fra lettere? Democraticamente mi rimetterò ai pareri delle masse: sia per la vocale da scambiare con la consonante nel corpo d'una delle chiavi, sia per lo scambio vocalico alternato ad uno consonantico nello stesso lavoro (MuRo, rOsE, EvA = Rumore soave).

Arricchimenti? Se è una ricchezza...povera, potete dirlo subito. Altrimenti ci penserà il postero.

Silvio Sinesio

*

Bibliografia del rebus

Nello scorso febbraio l'Associazione Rebusistica Italiana ha consegnato al competente ufficio del Ministero dei Beni Culturali tutta la documentazione, relativa al 1998, che ci era stata richiesta dallo stesso Ministero.

Faceva parte del dossier anche una pubblicazione (curata dal sottoscritto, e a cui hanno collaborato Franco Bosio e Silvano Rocchi) avente per titolo: "Bibliografia del Rebus".

L'opera - presa a modello la "Bibliografia dell'Enigmistica" di Aldo Santi (*Il Duca Borso*) edita nel 1952 - presenta un unico elenco *cronologico* comprendente, sotto ciascuna data di accertata o presunta pubblicazione, la serie alfabetica di opere, scritti, manoscritti ecc. riguardanti il rebus, per il periodo che va dal secolo XV al 1998 compreso.

Secondo l'intendimento del sottoscritto, l'opera deve essere completata con la parte riguardante la catalogazione delle riviste di enigmistica "classica" e di quella "popolare" che hanno trattato o trattano il rebus; lavoro che il sottoscritto ha già iniziato.

In proposito, per quanto riguarda le sole riviste "popolari" si desidera avere informazioni (da integrare con i dati già in possesso) su qualsiasi rivista enigmistica italiana o estera, che abbia o no cessato le pubblicazioni, in cui si possano trovare rebus.

Si richiedono i seguenti dati:

1) titolo della pubblicazione; 2) anno di nascita e, eventualmente, di cessazione; 3) nome dell'editore e luogo di pubblicazione; 4) eventuali formato e numero di pagine della rivista; 5) nominativo dell'eventuale curatore della pagina enigmistica.

Si tenga presente che sono già in mio possesso gli opuscoli pubblicati a suo tempo da Lino Zappa, riguardanti un elenco di riviste "popolari".

Infine, se possibile, si prega anche di inviare eventuali fotografie delle copertine di queste riviste.

L'indirizzo è: Franco Diotallevi, via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

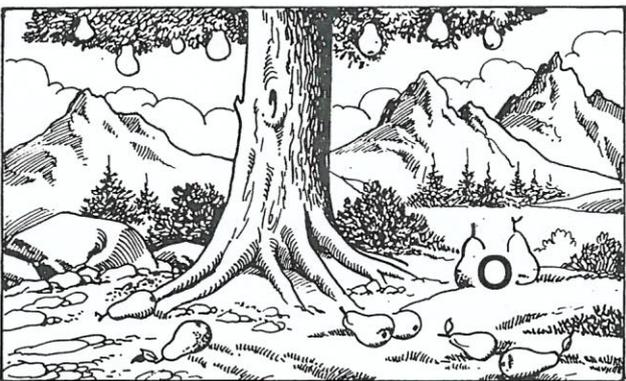
Sperando di avere positivi riscontri alla suddetta richiesta, ringrazio anticipatamente.

Franco Diotallevi

18 - Stereorebus 1 8 1, 1'3 3 = 7 10
 di Adelchi dis. di F. Pagliarulo



21 - Stereorebus 1 4 7 7 = 5 14
 di Snoopy dis. Di L. Buffolente

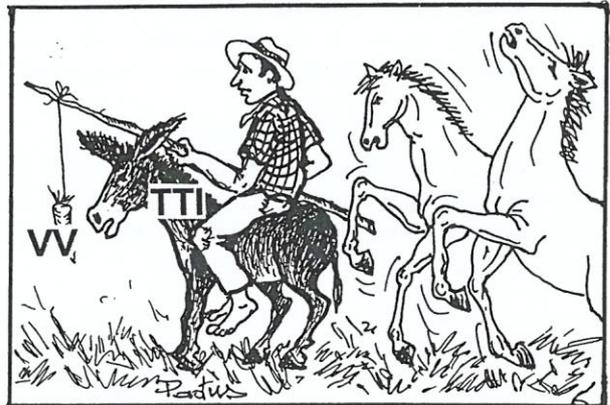


19 - Rebus 2 1 2: 2 10, 5, 2 2! = 7 5 5 2 7
 di Cocò



— No. Gregorio, non qui! Sai bene com'è sensibile, la mamma...

20 - Rebus 1 2 9 1'5 3 = 10 6 5
 di Marchal dis. di Padus



22 - Rebus 2 4 5 2 ?! = 4 9
 di Pipino il Breve



— No, non è la mia...

Rebus... da giocare

Riproduciamo – e con ciò ci auguriamo di far piacere ai nostri lettori – una lettera ricevuta dalla “Domenica Quiz” e dalla stessa pubblicata, con relativa risposta, sul n.22 del 3 giugno 1999.

“Mercoledì scorso (14 aprile), come faccio spesso, sono andato in edicola per acquistare la vostra rivista (era l’ultimo giorno del n. 15). Nello sfogliarla, mi sono imbattuto in un rebus nel quale ho trovato due ambi. Li ho giocati sulla ruota di Genova e (sorpresa!)... uno di questi è uscito!”

Ho vinto 250mila lire, che mi ripagano ampiamente della spesa per acquistare la rivista. Vi ringrazio. Se possibile pubblicate altri ambi!”

Pietro Amabile, Sanremo (IM)

E poi dicono che l’enigmistica non ha mai arricchito nessuno...

Non è la prima volta che ci viene segnalata una vincita al Lotto conseguita giocando i numeri degli ambi riportati sui nostri rebus. Non molto tempo fa, fu il disegnatore Bustreo a far vincere un lettore; questa volta è toccato al disegnatore Fantoni. E’ lui che deve ringraziare! Cercheremo di... dare i numeri (buoni) più spesso. Il nostro Marsilio, che cura la rubrica del Lotto, forse si arrabbierà, ma... l’importante è vincere.

*

(NdR) In proposito, auspichiamo che la “D. Quiz” pubblici rebus non solo con degli ambi ma anche con dei terni; e ci fermiamo ai terni, in quanto siamo consapevoli della difficoltà di ideare rebus con le quaterne e le cinquine!

4° Simposio Tiberino -Vesuviano

Nella calda giornata di Domenica 23 maggio u.s. si è tenuto, a Carano di Sessa Aurunca, l’annuale simposio tiberino – vesuviano, giustamente diventato atteso incontro per gli appassionati di rebus e di enigmistica in generale.

Consueto scenario ludico – mangereccio il ristorante “DOC da Arturo”: impeccabile l’organizzazione con la supervisione di Ilion e Tiberino.

Fra i presenti, una cinquantina, tutti nomi illustri della scena rebusistica italiana, anche un pivello come il sottoscritto è stato accolto con cordiale signorilità e simpatica goliardia, elementi questi che mi hanno fatto subito sentire un amico di vecchia data.

Giochi, gare a premi e sorteggi hanno movimentato tutto l’incontro, dalla gara di risoluzione svoltasi sotto la freccia di un pergolato ai vari quiz proposti tra una portata e l’altra e alla lotteria finale.

Si è colta poi l’occasione dell’incontro per assegnare a Ilion il Trofeo ARI 1998.

Termino, ringraziando gli organizzatori della bella giornata che mi hanno fatto trascorrere, lieto di essere stato accolto nel club degli amici del rebus.

Marcello Rotundo

La gara solutori (modulo con 4 rebus, 2 brevi e 2 crittografie) ha avuto i seguenti vincitori:

1° classificato – *Il Maranello*

2° classificato – *Il Gagliardo*

3° classificato – *Cocò*

4° classificato – *Quizzetto*

5° classificato – *Il Maggiolino*

Il rebus a “Mucca Games”

L’originalità dei “Mucca Games” (manifestazione ludica svoltasi a Tarquinia il 17 e 18 aprile) sta proprio nella formula prescelta dall’amico Radiopop e dagli altri appassionati organizzatori.

I “Mucca Games” sono una kermesse di giochi di ogni genere (di ruolo, wargame, carrom, carte, ciclotappo ecc.) ospitati in un grande centro commerciale e liberamente condotti su un canovaccio di programma che spesso ha improvvisi arricchimenti, variazioni e integrazioni.

Stavolta la sezione enigmistica ha avuto uno spazio di assoluto rilievo e qualità, grazie all’impegno profuso dall’A.R.I. e da alcune riviste classiche. L’A.R.I. ha promosso una bella mostra di rebus, un interessante “modulo solutori” e una gara di composizione su vignette “mucchesche” del grande disegnatore Gary Larson.

A Robo ed Edgar si deve, inoltre, la proposizione di un secondo, “sibillino” modulo solutori. Gli stessi Robo, Edgar e Pasticca hanno poi sfidato in un avvincente “testa a testa” la squadra di “GiacAreA”. Personalmente ho goduto nell’anagrammare all’impronta un “metatesi quantitativa” in “questa aitante vittima”.

Gli “edipi professionisti” presenti si contavano purtroppo sulle dita di una mano o poco più, a parte la domenica pomeriggio quando è arrivata la redazione del “Leonardo” quasi al completo

completo. Inoltre, un plauso ad *Amore Normanno* e *Bang* giunti dalla Campania.

E l’opera di proselitismo delle “masse” com’è andata? Gli ignari frequentatori della manifestazione come hanno risposto alle lusinghe della Sfinge?

L’esperienza ha ribadito, come sempre, un dato che non può essere smentito: la nostra “arte”, pur nelle sue forme meno complesse, è cibo per pochi. Ci si deve ritenere già fortunati se da una siffatta manifestazione siamo riusciti ad attrarre – oltre a qualche decina di ardimentosi cimentatisi nel modulo solutori – la bravissima Beatrice Parisi, conduttrice radiofonica del programma di Radiodue RAI “Giocando”, classificata seconda nella gara di composizione rebus su vignette. Di questi tempi, ogni singola conquista è già un tesoro.

Ciao Mucca, nel 2000 saremo di nuovo a Tarquinia per giornate di sano e puro divertimento.

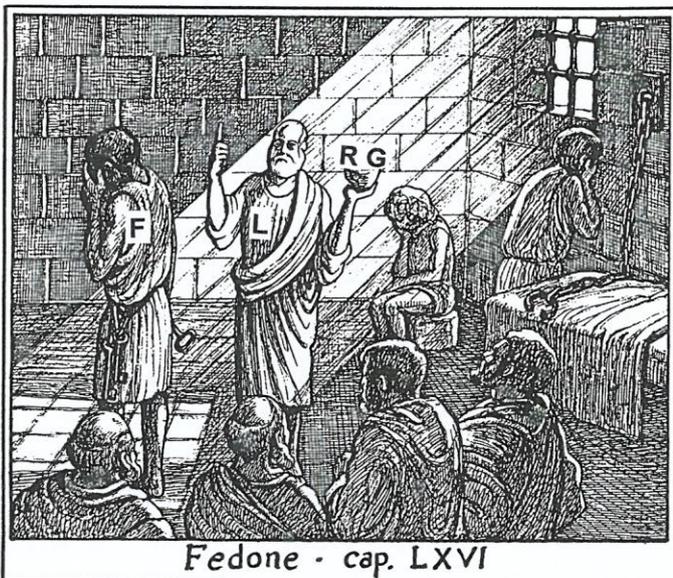
Riccardo Benucci

Risultati: *Gara solutori modulo ARI*: 1° Pasticca (solutore totale); 2° Laura Baroni di Roma (sol. Parziale); 3° Carlotta De Marco di Tarquinia (sol. Parziale).

Gara composizione rebus: 1° Pasticca (“professionisti”); 2° Beatrice Parisi di Roma; 3° Vincenzo Granata di Roma.

Gara solutori Robo-Edgar: 1° Pasticca (“professionisti”); Beatrice Parisi di Roma (“nuove leve”); 3° Sandro Angiolillo di Roma (“nuove leve”).

23 - Rebus 1 1 1 7 1 1 4 = 5 7 5
 di Oris dis. dell'autore



Fedone - cap. LXVI

24 - Cernita 3 1 9 2 9
 dell'Esule



Il nuovo Presidente della Repubblica

Cernita: frase avente ciascuna lettera in numero pari di volte. Es.: "Per partito preso spari".

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



Tiziano - Ritratto di Paolo III coi nipoti

26 - Rebus 1 1 1 6 2 7 = 8 1 9
 di Pipino il Breve dis. della Brighella
 APOLLO, RE MIDA E MARSIA



CONCORSO REBUS ZANZIBAR 1999

Il Concorso - bandito dall'A.R.I., con la partecipazione della famiglia Bartezzaghi - nato per ricordare l'amico Piero a dieci anni dalla scomparsa, ha avuto il suo degno epilogo con la premiazione avutasi domenica 6 giugno a Verona, nell'ambito del 58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e il 20° Convegno Rebus.

Hanno partecipato alla gara 37 autori per complessivi 67 rebus.

I giudici - nelle persone di Giancarlo Brighenti, Alessandro Bartezzaghi e Stefano Bartezzaghi - hanno stilato la seguente classifica:

1° class. med. d'oro: *Atlante* (Massimo Malaguti)

2° class. med. d'oro: *N'ba N'ga* (Andrea Rinaldi)

3° class. med. d'oro: *Giaco* (Gianni Corvi)

4° class. med. d'argento: *Bardo* (Alfredo Baroni)

5° class. med. d'argento: *Fiocchi Rosa* (Ignazio
Fiocchi e Francesco Rosa)

6° class. med. d'argento: *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli).

La medaglia d'oro del "Premio Speciale", offerta dalla famiglia Bartezzaghi, per la migliore coppia di rebus è stata attribuita a:

Orofilo (Franco Bosio).

*

L'A.R.I., ringrazia i giudici per la fattiva collaborazione data per l'ottima riuscita del concorso ed inoltre comunica che i rebus vincenti saranno illustrati da Lina Buffolente e pubblicati al più presto, quasi certamente sul prossimo numero di ottobre del "Leonardo".

*

Si porta a conoscenza degli interessati che i rebus del concorso che non sono stati premiati, saranno dalla redazione del "Leonardo" considerati come giochi inviati per la collaborazione ordinaria e, come tali, potranno essere accettati o meno.

Al più presto comunicheremo direttamente agli interessati i rebus non accettati.

I PREMIATI A VERONA

Concorso Rebus A.R.I. "Zanzibar": 1. Atlante - 2. N'ba N'ga - 3. Giaco - 4. Bardo - 5. Fiocchi Rosa - 6. Pipino il Breve.

Per la migliore coppia di rebus: Orofilo.

Concorso Rebus "Paolino": 1. McAbel - 2. Giaco - 3. Virgilio - 4. Galdino da Varese.

Gara solutori modulo rebus A.R.I.: 1. Ser Viligelmo - 2. Omar - 3. Atlante - 4. Bernardo l'Eremita - 5. Triton.

Gara solutori modulo rebus "Settimana Enigmistica": 1. Triton - 2. Amore normanno - 3. Atlante - 4. Pipino il Breve - 5. Dendy - 6. Barak.

Gara estemporanea di composizione rebus: 1. Cocò-II Maranello - 2. Ser Bru - 3. Snoopy.

Concorso "Zanzibar" (Enigmi): 1. Ilion - 2. Cleos - 3. L'Esule.

Concorso "L'Arena" (Poetici): 1. L'Esule - 2. Cocò-Pasticca - 3. Cleos.

Concorso "L'Adige" (Indovinelli): 1. Mariella - 2. Ilion e Mimmo (ex-aequo).

Concorso crittografia pura: 1. Frac Rosso - 2. Snoopy - 3. Quizzetto.

Concorso crittografia sinonimica o perifrastica: 1. Fra Diavolo - 2. Mariella - 3. Pipino il Breve.

Concorso crittografia mnemonica o a frase: 1. Zoilo - 2. Il Girovago - 3. Mavi.

Concorso gioco crittografico: 1. Il Gitano - 2. Il Matuziano - 3. Snoopy.

Concorso cruciverba: 1. Ilion - 2. Ser Bru e Tristano (ex-aequo).

Concorso frase anagrammata: 1. Mariella - 2. Ser Viligelmo - 3. L'Esule.

Gara estemporanea di composizione "Air Dolomiti" (indovinello) - 1. Cocò-II Maranello - 2. Achab.

Gara estemporanea di composizione "Chievo Verona" (indovinello): 1. Il Gitano - 2. Braccio da Montone - 3. Ombretta.

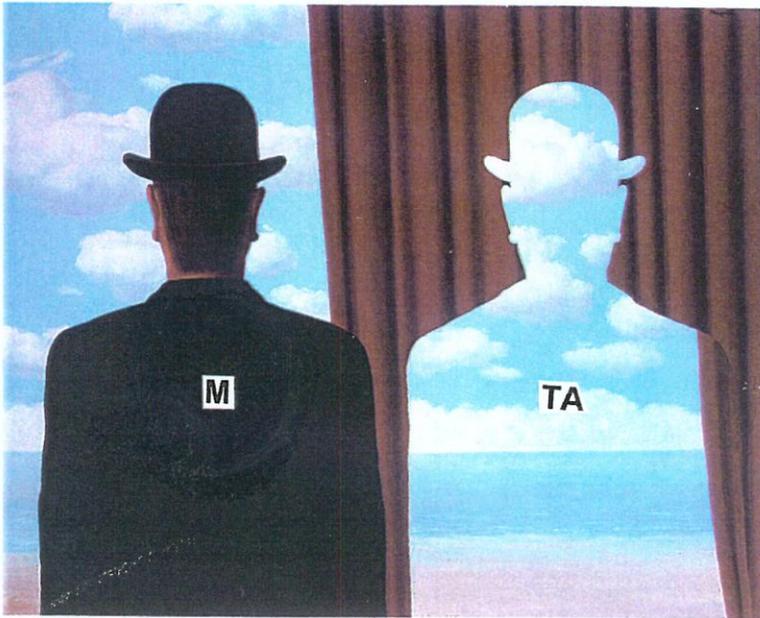
Anagramma congressuale: Hot.

Gara crittografica solutori isolati (modulo a cura di Pasticca): 1. Atlante - 2. Omar - 3. Ser Viligelmo.

Gara solutori a coppie (modulo a cura di Ilion): Ser Viligelmo - Hammer - 2. Atlante - Nicchia - 3. Ombretta - Triton.

Play Off 1998 / 1999 – Finale

27 - Rebus 1 1 8? 2, 10 4 2, 2! = 6 3 5 3 3 1'9
di Quizzetto



Magritte, *Decalcomania*, 1966

La sagoma di sinistra sembra essere stata ritagliata nella tenda e lascia vedere il mare e la sabbia. Ma non è vero, il ritaglio non è lo stesso. E' la pittura che ci dimostra come il luogo d'elezione del visibile sia un fitto reticolo di dissimulazioni susseguente ad altre dissimulazioni.

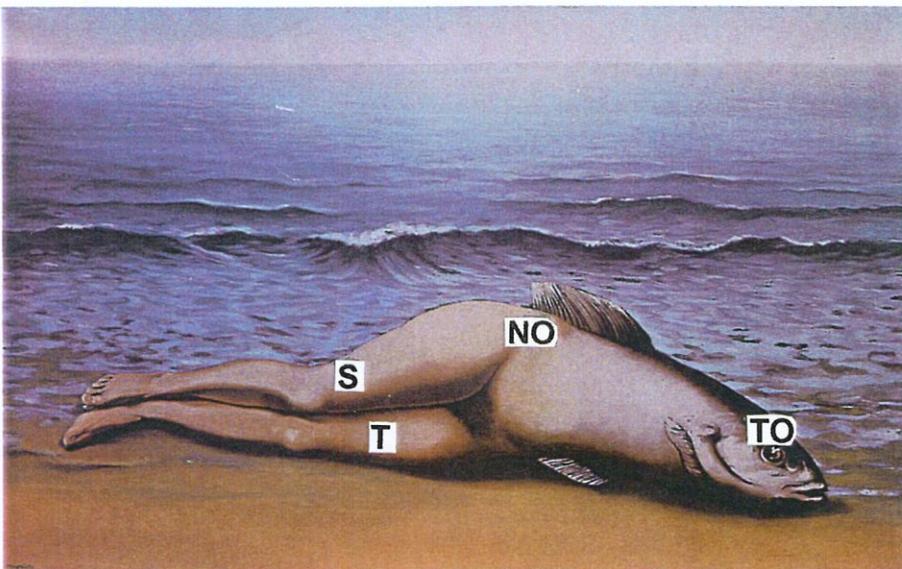
28 – Rebus 5 2 7 3! = 7 10 di Atlante

Magritte, *Il piacere*, 1927

Magritte dilata il suo piacere dell'immagine: una ragazza per bene con un colletto di pizzo bianco, apparentemente imperturbabile e coperta di sangue sta divorando un uccello che tiene tra le mani. L'idea di fondo del quadro non è la crudeltà infantile, ma il piacere dell'incredibile.



29 – Rebus 4 1 1 1 2: 6, 3 5 2... = 7 8 10 di Mc Abel



Magritte, *L'invenzione collettiva*, 1934

La sirena invertita: non come la si incontra di solito nelle fiabe e nei miti, con una coda di pesce e un torso femminile, ma invece arenata sulla riva con una testa di pesce e la parte inferiore del corpo da donna.

20° Convegno Rebus – Verona 1999 – Modulo ARI gara solutori

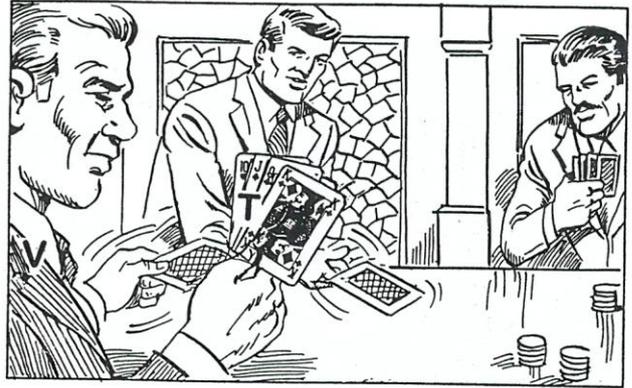
1 – Rebus 7 3'7

di McAbeI



2 – Rebus 1 1 5 2: 1 1 = 5 6

di Quizzetto



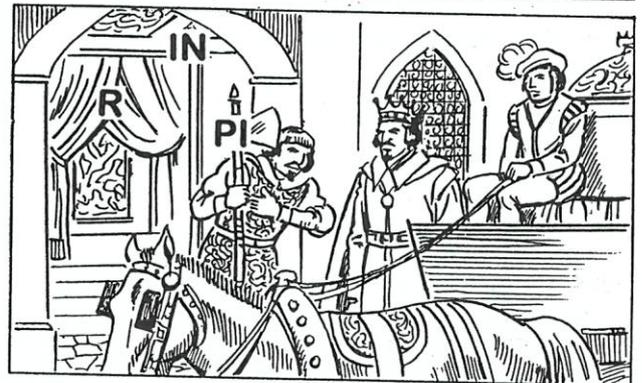
3 – Stereo 1 1 1' 2 2 1, 5 = 5 8

di McAbeI



4 – Stereo 3 5 1 1 2 4: 2 2 4 4 2 = 10 6 2 6 1' 5

di Lionello



5 – Rebus 1' 1 1 1 1' 8 = 9 4

di Giaco



6 – Rebus 1 1 3 = 7 7

di Tiberino



20° Convegno Rebus – Verona 1999 – Modulo ARI gara solutori

7 – Rebus “7!”: 4 1 3 = 7 2 6

di Giaco



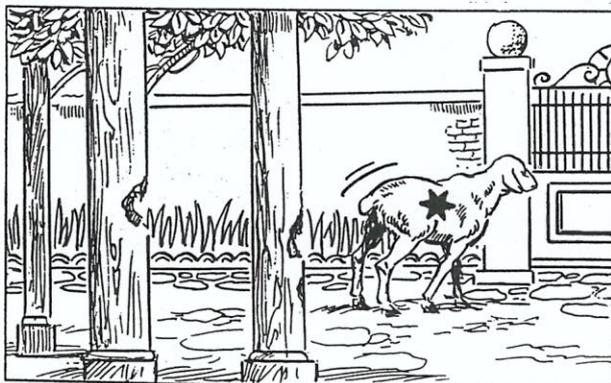
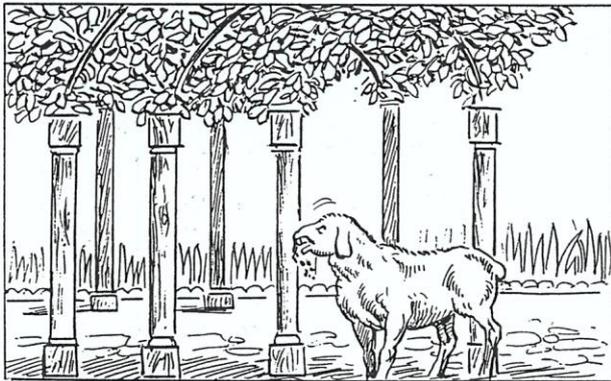
8 – Rebus 1 1 1 (3 4!) 4 = 8 6

di Lionello



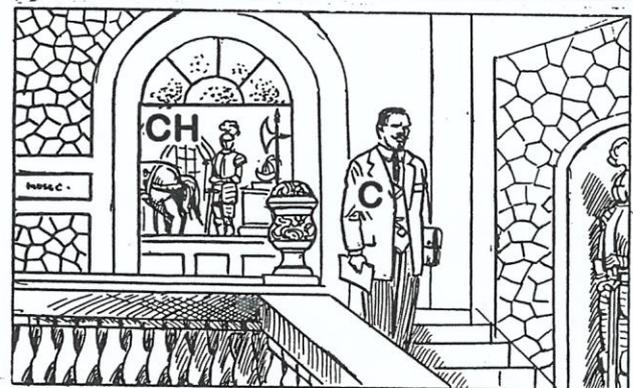
9 – Stereo 3 4 4 4

di Quilioti

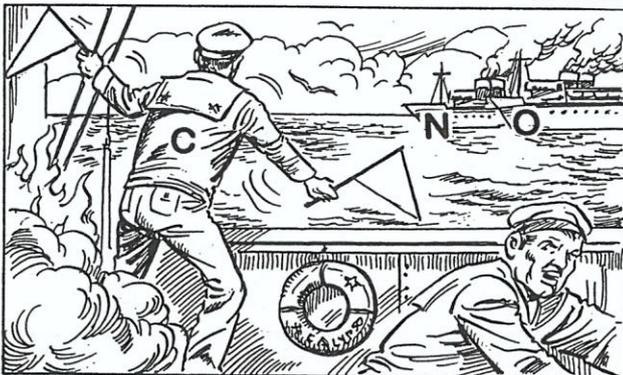


10 – Stereo 6 12

di McAbel



11 – Rebus 2 1' “1.1.1.” 1 1 4 1 1 = 5 “9” di Giaco

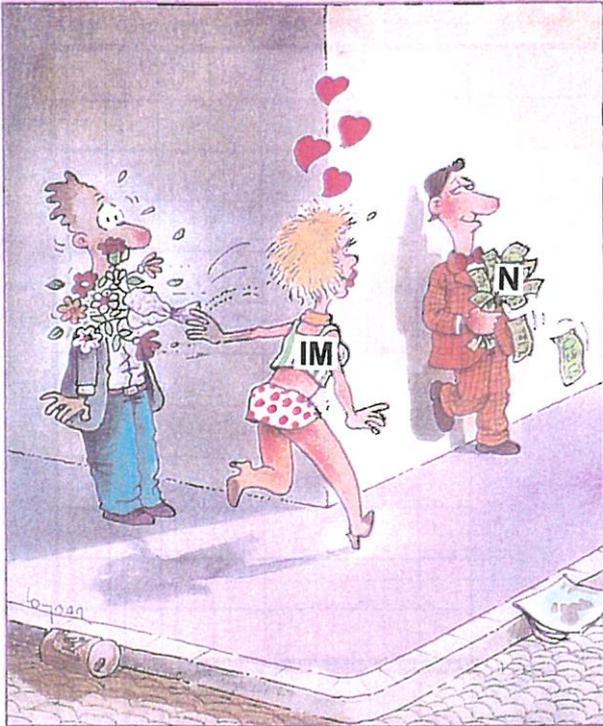


12 – Rebus 3 4 9 4 1 3 3 3 = 10 9, 7 4 di Tiberino

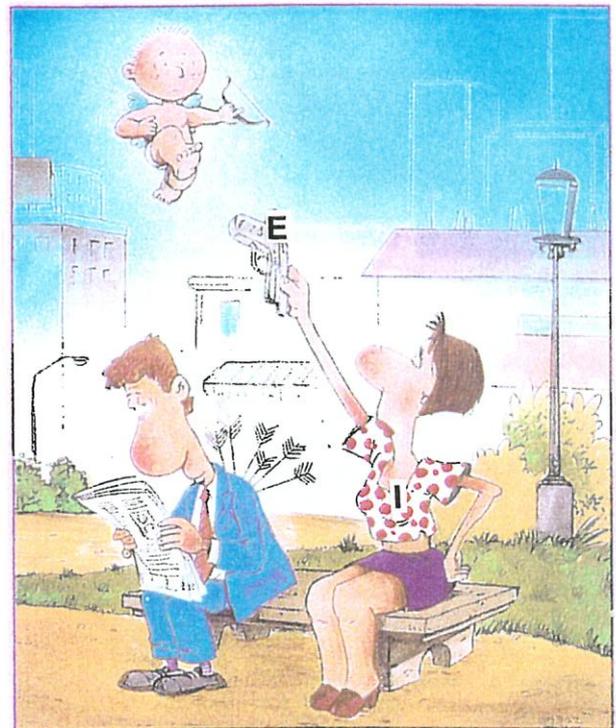


Play Off 1998 / 1999 – Finale

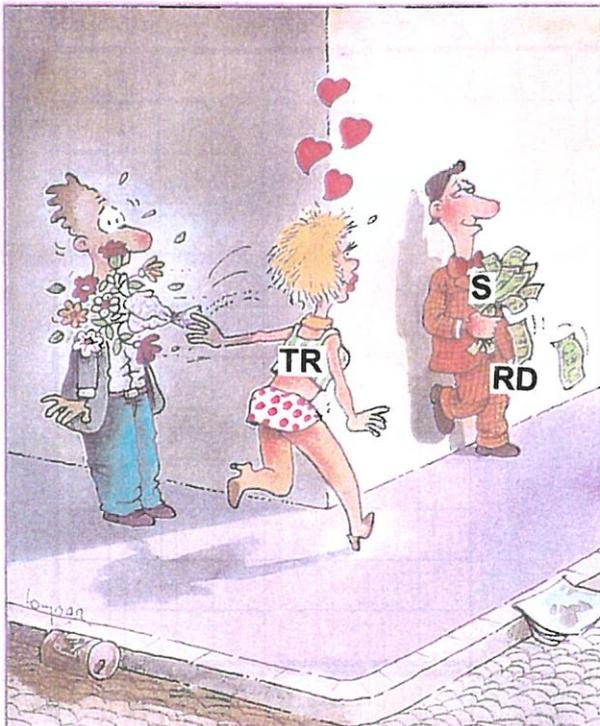
30 – Rebus 2 5 2 “5” 1 1 = 7 1’8
di Mc Abel



31 – Rebus 4 6: 1 1’1 5! = 6 4 1 7
di Quizzetto



32 – Rebus 2 3 8 1: 2 2 2, 2! = 5 3 5 5 4
di Atlante



Cronaca veronese

“Dichiaro aperto il 58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica, nell’ambito del quale avrà luogo anche il 20° Convegno dell’A.R.I. – Associazione Rebusistica Italiana, e rivolgo a nome di tutti un affettuoso e commosso pensiero alle Amiche e agli Amici enigmisti che nel passato recente e meno recente ci hanno lasciato perché, come dicono gli alpini, ‘sono andati avanti’”.

Con le parole di Giuliana Ogheri (*Giuli*), a nome del ‘Gruppo Enigmistico Scaligero’ si è aperto, nel pomeriggio del 3 giugno, il 58° Congresso Enigmistico ed il 20° Convegno Rebus; e, sempre con le parole di *Giuli* “... Ricorderemo i ‘nostri’, la cui opera appartiene a tutti Voi: Il Valletto, che ebbe la culla nella città dell’indovinello; Paolino, che nobilitò il rebus lavorando nel silenzio delle campagne in riva al Mincio; ‘Piero I il grande’, nel 10° anniversario della scomparsa dell’indimenticabile Zanzibar”.

Per chi non era a Verona e che non ha perciò potuto godere di quattro splendide e piacevolissime giornate (anche il tempo è stato dalla nostra parte!), ecco una succinta e sintetica cronaca degli avvenimenti; è evidenziata – dato il carattere settoriale della rivista – la parte della manifestazione attinente al rebus.

Nelle giornate di giovedì e venerdì si sono avuti tre interventi: *Zoroastro* ha tenuto una dotta dissertazione sull’*Indovinello veronese*; *Lacerbio Novalis* ha disquisito sulle varianti crittografiche e sui geometrici; l’americano *Hot*, gradito ospite della manifestazione, ha fatto un quadro dell’enigmistica statunitense. Si sono avute, inoltre, le premiazioni dei vari concorsi.

L’organizzazione è stata al di sopra di ogni più rosea aspettativa. Ancora una volta, non possiamo non ringraziare di cuore *Il Maculato* e Signora, *Giuli* e *L’Istriano* per l’impegno profuso per tutta la durata della manifestazione, ottimamente riuscita sotto tutti i punti di vista.

Sabato mattina il 20° Convegno Rebus si è aperto con la lettura, da parte del Presidente dell’A.R.I. Salvatore Chierchia (*Magopide*) della motivazione dell’assegnazione a *Ilion* del “Trofeo A.R.I. “ 1998.

Successivamente, da parte del segretario Franco Diotallevi (*Tiberino*), è stato presentato ai soci dell’associazione il “rendiconto di esercizio” per l’anno 1998, approvato all’unanimità.

Si è poi svolta la “seduta tecnica”, completamente occupata da una relazione di Franco Bosio (*Orofilo*), che ha commentato i risultati di un ‘questionario’, anticipatamente consegnato a tutti gli interessati [resoconto in altre

pagg. di questo numero del *Leonardo*]. Successivamente, si sono avute le premiazioni del “Campionato Autori *Il Leonardo* 1998-99”, del “Campionato solutori *Il Leonardo* 1998” e del “Play Off 1998-99”.

Quest’ultima gara – protrattasi per un intero anno – ha avuto una degna conclusione. *Atlante*, *Mc Abel* e *Quiz-zetto*, unici sopravvissuti ad una serie di eliminazioni dirette, si sono contesi a Verona la medaglia d’oro del 1° premio, appannaggio di *Atlante*, a seguire *Mc Abel* e buon – ma per l’interessato, cattivo – terzo *Quizzetto*. Pertanto *Atlante* sarà l’organizzatore del prossimo “Play Off”: fonti ben informate dicono che si sia già messo al lavoro.

E’ stato inoltre letto il bando del Concorso “Rebus è donna” patrocinato dalla rivista ‘SMENS’ e da *Orofilo*.

In chiusura, è seguita la “gara solutori A.R.I.”. Il modulo, accolto favorevolmente dai più e giudicato di difficoltà ‘media’, ha avuto, forse, l’unico neo nel rebus n.7 (illustrazione risultata fuorviante per alcuni).

Nel pomeriggio, ha avuto luogo la “gara solutori *La Settimana Enigmistica*”: la vittoria è andata a *Triton*; al secondo e terzo posto *Amore normanno* e *Atlante*.

A seguire, si è avuto l’*Omaggio a Paolino*: *Briga* e *Giacco* hanno ricordato, con toccanti parole, l’amico Paolo Ogheri. Dopo la premiazione del Concorso per autori di rebus a lui dedicato, la famiglia Ogheri ha fatto dono ai presenti del volumetto “Antologia di rebus”, con 92 giochi illustrati e 21 fra crittografie e giochi crittografici di *Paolino*.

Domenica mattina, a conclusione del Congresso-Convegno, ha avuto luogo l’*omaggio a Zanzibar, 10 anni dopo*.

Leo Nannipieri (*Tristano*), con una “lettera aperta a *Zanzibar*” ha fatto rivivere la poetica enigmistica di un autore che ha avuto, tra l’altro, una “profonda capacità di cantare le cose” oltre che una “capacità di sublimazione sintetica e l’arte di afferrare l’esplicabilità delle voci di dentro”; mentre Massimo Malaguti (*Atlante*) ha ricordato il grande crittografo *Zanzibar*.

Successivamente, le premiazioni del “Concorso Congressuale Enigma *Zanzibar*” e del “Concorso Rebus *Zanzibar*” (questo, a cura dell’A.R.I. e con la collaborazione della famiglia Bartezzaghi e di *Briga*).

Come degna conclusione della manifestazione, da parte della famiglia e con le parole del figlio Alessandro “per ricordarlo a tutti gli amici enigmisti e non, abbiamo pensato di dare alle stampe i quaderni in cui egli teneva raccolte le sue poesie enigmistiche” è stato presentato il volume antologico di Piero Bartezzaghi “*Quello che volevo – enigmi in versi*”.

Franco Diotallevi

Questionario per la “Seduta tecnica”

1 – Consideri il rebus un gioco di “élite”?

Si sono avuti 16 NO e 13 SI’.

Purtroppo, nel formulare la domanda, non si è stati molto chiari nel far intendere cosa s’intendesse per “élite”, alla pari con gli altri giochi enigmistici, specialmente i poetici, che tutti ritengono il top.

2 – E’ ancora valido il “triangolo brighiano”?

Si sono avuti 28 SI’ e 1 NO.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) in questo ordine prioritario: chiave, frase, disegno – b) Il lato più trascurato, mi sembra, talvolta, il disegno – c) qualcuno può dimostrare il contrario? – d) concettualmente, ma non è un triangolo equilatero.

3 – Trovi esatto parlare di “crittografia illustrata” per denominare i rebus di relazione?

Si sono avuti 24 NO e 3 SI’.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) trattasi di questione oziosa: rispettiamo la tradizione e la convenzione; b) credo che la questione interessi pochissime persone.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) è una questione meramente nominalistica; b) per me possono anche essere pubblicati senza nome (che cambierebbe?).

4 – Ti pare assurda l’idea di chiamare “rebus letterale (o “aniconico” o “non illustrato”) la crittografia”?

Si sono avuti 23 SI’ e 6 NO.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) sono tutte contraddizioni in termini; b) non ingarbugliamo ancor più le cose!

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) è una questione meramente nominalistica; b) ‘aniconico’ è mia invenzione.

5 – Pensi che le varianti possano essere una valida alternativa al rebus classico?

Si sono avuti 19 SI’ e 11 NO.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) per giustificare l’ibrido ci deve essere un’idea molto bella; b) almeno alcune (cambio, scarto, incastro); c) alcune varianti possono essere utilmente accolte, purché col dovuto senso di moderazione; d) in particolare, andrebbe valorizzato il rebus ‘a rovescio’, magari incrociandolo con altre varietà, per es. ‘stereo a rovescio’; e) anche se mi pare ovvio che, ad attenuare la sensazione che si tratti solo di ripiego, s’impone in proposito molto rigore.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) rebus mal riusciti non si rattoppiano con scarti, zeppe, cambi e simili!; b) vanno pubblicati solo gli esempi eccezionali; c) restano sempre un sottoprodotto, pur ingegnose che siano; d) nella variante c’è sempre un che di costruito che ne abbassa il valore. Però, una buona variante la gradisco.

6 – Pensi che il *multirebus* sia gioco da riviste classiche?

Si sono avuti 17 NO e 12 SI’.

Alcune osservazioni sui ‘no’: a) decisamente no!; b) dovrebbe esserlo solo in casi eccezionali; c) mi sembra un ripiego per chi non è riuscito a ‘chiudere’ un rebus.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) limitatamente a uno o due esemplari per numero di rivista, purché di buon livello; b) dipende dal livello del gioco.

7 – Pensi che il *girebus* sia gioco da riviste classiche?

Si sono avuti 17 NO e 12 SI’.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) ma potrebbe esserlo solo in casi eccezionali; b) decisamente no; potrebbero fare eccezione eventuali esempi di clamorosa bellezza; c) è una variante inaccettabile, nella sua macchinosità.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) solo se ha la cesura; b) se con frasi attinenti; c) è una varietà come un’altra; d) tutto diventa “classico” se è di qualità.

8 – Pensi che l’anarebus sia gioco da riviste classiche?

Si sono avuti 20 NO e 8 SI’.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) troppo ibrido con grafemi aggiunti; b) in nessun caso; c) troppo contorto; d) anche qui si potrebbe fare un’eccezione per un gioco straordinario, per es. per tre o quattro soggetti strettamente attinenti tra loro; e) l’anarebus e il rebus a rovescio mi stanno profondamente antipatici.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) è una varietà come un’altra; b) tutto diventa “classico” se è di qualità; c) se si evita la banalità.

9 – Ammetti nelle chiavi dei rebus più di tre grafemi consecutivi esposti?

Si sono avuti 27 NO e 4 SI’.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) no, nel modo più assoluto; b) no, ma neppure solo tre (e neppure se riguardano due soggetti vicini); c) no, mi pare ancor oggi una regola aurea per un rebus decente; d) paletto necessario per la qualità del rebus; e) no, però ricordo un bel “Sinistrati ad Erivan” di Cocò; f) a meno che in un rebus non ci siano soltanto 4 lettere esposte iniziali (ad es. STRA) seguite da una chiave di 125 parole!!; g) tre grafemi consecutivi mi sembrano il massimo.

Alcune osservazioni per i ‘si’: a) se afferenti due icone diverse, lasciare al buon garbo dell’autore e alla verifica del “triangolo”.

10 – Pensi il rebus debba essere sempre perfettamente cesurato?

Si sono avuti 24 NO e 6 SI’.

La considerazione principale è che la maggior parte dei ‘no’ ammette, però, che la perfetta cesura sia un pregio notevole.

Alcune osservazioni per i ‘no’: a) no: questa storia della cesura l’ho appresa dopo cinque anni che facevo rebus, leggendo le “classiche”...E’ un problema che esiste solo per chi ama le dispute; b) altrimenti si dimezzerebbe il numero di rebus validi; c) no: si vedono buoni rebus fatti con bisensi o “mnemonici”; d) è preferibile ma non obbligatorio; e) in caso contrario implicherebbe il dover rinunciare a chiavi assai valide; f) no: ma rimane [la cesura] un pregio importante.

→

Questionario per la "Seduta tecnica"

11 - Pensi che il doppio diagramma del rebus debba presentarsi con la punteggiatura reale [ad es. 2 1 1 1,1: "8!" 7: 10 11 (di F e T, T:"Uccidete!" stabili = Difettucci detestabili)] ?

Si sono avuti 31 SI'.

Dal risultato si evince che è auspicabile che le riviste "classiche" uniformino in tal senso il modo grafico di presentare il diagramma.

Alcune osservazioni per il SI': a) perlomeno sarebbe meglio; b) per alcuni rebus è quasi indispensabile; c) se si vuole semplificare la soluzione di un rebus particolarmente difficile; d) soprattutto per i rebus di relazione; e) sempre; f) una volta che si decide di mettere la 1.a lettura, almeno la si metta bene!

12 - Sarebbe utile che le "popolari" indicassero i diagrammi della 1.a lettura?

Si sono avuti 20 SI' e 9 NO.

Ragionando col senno di poi, crediamo che questa domanda non doveva essere formulata, in quanto non si può imporre nulla alle "popolari".

Riportiamo alcune osservazioni per il SI': a) potrebbe essere stimolante e permettere la pubblicazione graduale dei giochi più difficili; b) la S.E. già inserisce il doppio diagramma nella pagina dei ragazzi e nel "Cimento di Edipo".

Riportiamo alcune osservazioni per il NO: a) so per esperienza che confondono chi non è abituato ad usarlo; b) anche se potrebbe fare eccezione qualche rebus difficilissimo; c) la 1.a lettura ingenererebbe solo confusione.

13 - Ci sono troppi concorsi di rebus?

Si sono avuti 17 NO e 11 SI'.

Come si può notare, i NO hanno superato di poco i SI'. Si sono avuti giudizi alquanto diversi e contrastanti tra loro. Per alcuni i concorsi sono stimolo alla creatività, per altri i troppi concorsi sono causa dello scadimento del livello qualitativo dei giochi. Si evince inoltre che bandire un concorso nuovo dovrebbe essere giustificato da motivi validi e/o originali, anche se nessuno obbliga a partecipare a tutte le gare bandite.

Alcune osservazioni per il NO: a) penso che siano comunque di stimolo all'autore a fare buoni rebus; b) ogni autore sceglie il concorso a cui partecipare e non credo che, diminuendo il numero dei concorsi, aumenti la qualità dei giochi; c) ma trovo faticosi i concorsi con tappe obbligate: può capitare di continuare contro voglia o decidere per un mortificante ritiro; d) tanti concorsi permettono anche ai 'nuovi' di emergere, qua e là... e) col 'no' mi riferisco all'assenza di sezioni dedicate agli 'a rovescio' o alle 'varianti' f) però dovrebbero venire diversificati, in modo da impiegare diversi tipi di rebus e quindi essere occasione di stimolo e 'crescita tecnica'; g) è il solito discorso: senza il miraggio di una medaglia, chi si impegna? Io no (competitivo convinto).

Alcune osservazioni per il SI': a) solo concorsi limitati e basati sulla qualità; b) la qualità di alcuni è scoraggiante; c) troppe sovrapposizioni: i concorsi dovrebbero essere 'mirati'; d) ma non è un gran male, a volte ciò stimola la creatività dei concorrenti; e) poco male però, visto che non è obbligatorio partecipare; e) troppi concorsi e scadenze pregiudicano la qualità del rebus.

14 - Quale ruolo precipuo dovrebbe avere l'A.R.I.?

I votanti si sono espressi favorevolmente sull'operato dell'A.R.I.: quello finora fatto è perfettamente aderente ai fini statuari e svolto dignitosamente e con impegno; nondimeno è stato posto l'accento sul fatto che si dovrebbe fare ancora di più nella divulgazione e nella regolamentazione. Inoltre - cosa molto importante - bisognerebbe assicurare la conservazione e la crescita del rebus come patrimonio culturale italiano.

Riportiamo alcune osservazioni: a) promuovere lo sviluppo del rebus, attirando un certo numero di lettori delle 'popolari'; b) ruolo di coordinamento almeno fra le 'classiche'; c) a priori un controllo totale sui giochi pubblicati e una sempre maggiore autonomia; d) un ruolo divulgativo; e) di organo consultivo e codificatore supremo, cui rivolgersi per tutte le eventuali nuove proposte in modo che il 'work in progress' sia sempre fatto in equipe; f) coordinamento delle 'norme', che dovrebbero essere comunemente accettate; collegamento fra gli autori di rebus e i fruitori dell'enigmistica; organizzazione di convegni, pubblicistica, raccolte antologiche di autori; g) promozione del rebus a tutti i livelli; h) definire regole precise per la realizzazione dei rebus; i) dovrebbe regolamentare il settore ma, siccome siamo un branco di cani sciolti e ciascuna rivista/direttore fa il bello e il cattivo tempo, alla fine il suo ruolo è, di fatto, limitato; l) tutela giuridica del rebus; precisazione di regole alle quali uniformarsi; fare da filtro alle innovazioni che vanno, comunque, incoraggiate; iniziative per accogliere i neofiti e mantenere vivo l'interesse degli associati; m) unificare regole, nomenclatura, punteggiatura nei diagrammi; gestire un concorso annuale importante e partecipare alla pianificazione degli altri concorsi designandone le giurie (compatibilmente); curare l'informazione e i dibattiti; n) mi pare che vada bene quello che già fa; o) promozione del rebus; indicazione dei canoni compositivi; bocciatura (anche solo in sede critica) dei lavori difettosi, specialmente per ciò che riguarda le 'identità etimologiche' tra 'chiave' e vocabolo risultante; p) fa già anche troppo!; q) un ruolo fondamentale, 'super partes', legittimamente riconosciuto e in grado di mettere chiarezza nelle varie diatribe dei convegni; r) direi quello che ha: diffusione di un rebus bello, valido e tecnicamente corretto, dove e come le è possibile, principalmente sul "Leonardo". Si potrebbe anche fare altro, progetti grandiosi... Ma c'è qualcuno che ha tempo per attuarli?

(A cura di Franco Diotallevi)

Commento al modulo solutori rebus A.R.I.

La redazione del "Leonardo" mi sollecita a commentare il modulo solutori rebus proposto dall'A.R.I. nell'ambito del Convegno veronese, mettendone in evidenza gli eventuali difetti. Richiesta un po' strana, in verità, in quanto fatta al vincitore della gara, ma che può essere esaudita con una veloce rilettura del modulo.

La prima cosa che balza all'occhio è la parziale indicazione della prima lettura: otto rebus ne sono forniti, gli altri quattro hanno soltanto il diagramma numerico della frase finale: è stata indubbiamente una scelta "redazionale", ma mi ha lasciato qualche perplessità per quello che riguarda il criterio seguito: doppia lettura per i lavori ritenuti più "tosti" e niente doppia lettura per gli altri? Personalmente avrei preferito la doppia lettura per tutti, ma è probabile che qualche solutore voglia soltanto la frase finale.

Ho sentito qualche lamentela (condivisibile) su certi particolari inseriti senza motivo plausibile nei disegni. Il rebus n. 7, ad esempio, ha una scritta (treno per Vallystone ore 9) che ha messo fuori strada parecchi concorrenti, che hanno pensato che la prima parola del diagramma, messa tra virgolette, fosse straniera. Considerando la velocità solutoria che queste gare richiedono, una maggiore attenzione ai dettagli sarebbe gradita.

Per il resto, si può notare che il rebus n. 3 avrebbe potuto essere realizzato con una sola vignetta (ma il doppio disegno non ha certo danneggiato i solutori) e che il rebus n. 11 ha messo in difficoltà chi non ha troppa dimestichezza con l'arte moderna (ma mi pare che "Scanavino" sia una "firma" notevole).

Silvano Rocchi

NdR. Concordiamo con il rilievo fatto al rebus n. 7: a parziale scusante, il gioco (come tutti gli altri) ci è pervenuto pochissimo tempo prima del Convegno.

Per il n. 3, sperando di interpretare bene l'idea di *Ser Viligelmo*, avevamo pensato anche noi ad una sola vignetta ma, in tal caso, saremmo dovuti ricorrere a una missiva che facesse capire la passata relazione. A questo tipo di *escamotage* abbiamo preferito lo stereo.

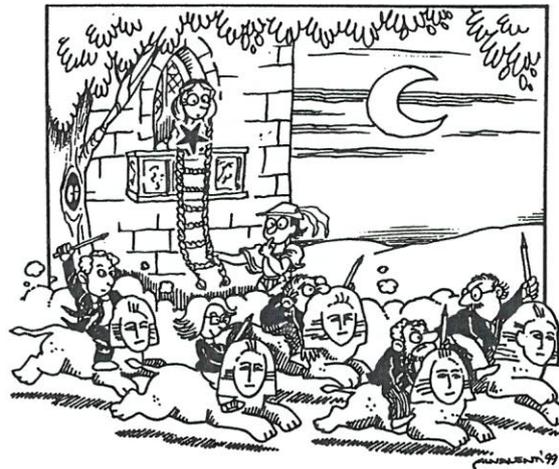
Ringraziando sentitamente l'amico Rocchi, ci auguriamo che altri rebusisti ci inviino i loro pareri sul modulo di Verona, in modo che in futuro i giochi siano sempre migliori.

Gara estemporanea rebus

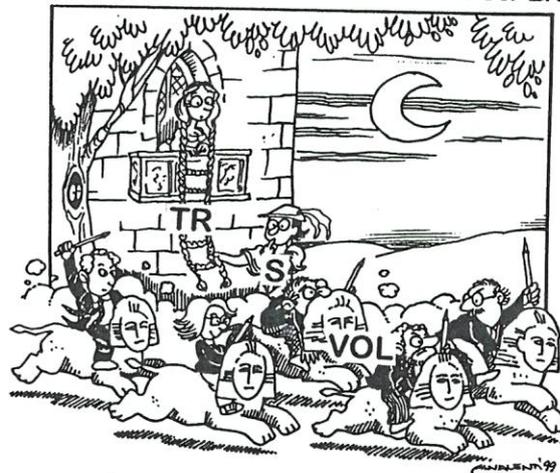
A Verona è stata bandita una gara estemporanea per un rebus avente, per supporto figurativo la cartolina-ricordo del Congresso.

Vincitrice la coppia *Cocò-Il Maranello*; seguono *Ser Bru* e *Snoopy*.
 "Premio speciale" ad *Hot*, per l'anagramma in lingua inglese "*Lovers' cares, solvers race* = preoccupazioni di amanti, gara di solutori".

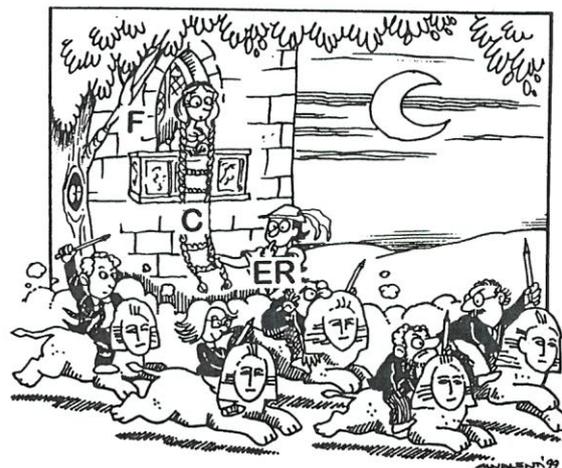
Rebus 7 3 5 8 = 4 2 5 7 5 di *Cocò-Il Maranello*



Rebus 2 1 5: 1 2 2 3 3 5 = 6 7 1 1 di *Ser Bru*



Rebus 2 1 3 3 1 1, 3? 2: 1 8! = 6 1 1 2 6 di *Snoopy*



FLASH VEROSIMILI DA VERONA

di Massimo Malaguti

☆ VERONA – Ah, la città attorno all’hotel era Verona? Buono a sapersi... io mi ricordo solo di aver visitato quattro volte la gelateria di fronte a San Zeno!

☆ LO SCOOP – Molti si sono chiesti: ”Ma come fa *Il Maculato* ad essere dappertutto?”. Dopo discrete e meticolose indagini, l’arcano è stato svelato. L’amico Armando era abilmente spalleggiato da Fernando, Gerlando e Orlando Righetti, i suoi tre fratelli gemelli!

☆ HOT, L’AMICO AMERICANO – Al secolo Henri Picciotto: simpaticissimo, ferrato, poliglotta, curioso delle nostre cose. Sembrava, tra l’altro, particolarmente interessato al modulo “morfologico” del “controalterato” di *Lacerbio Novalis*. Qualche enigmista ha cercato di... trattare: “Scusi, ci potrebbe mica riportare *Lacerbio* in America?”.

☆ LA GARA SOLUTORI CRITTOGRAFICA – I più temevano si trattasse di un micidiale modulo del vulcanico *Muscletone*. Così, quando è trapelato che, invece, era di *Pasticca*, tanti si sono messi a fischiettare, sollevati. Senonché, poi, sono arrivati il *padi-scià*, il *tirabusino* e la *lavallière* a far capire che... aria tirasse. E non si contano quelli rimasti invischiate nella colla di caseina cattiva! Un modulo valido ma durissimo, come da tempo non se ne vedevano.

☆ LA SEDUTA TECNICA A.R.I. – Degni di nota gli esiti del questionario A.R.I. a suo tempo inviato agli abbonati del “Leonardo” e messo anche nella “cartella congressisti”. Alla prima domanda, “Consideri il rebus un gioco d’élite?”, una schiacciante maggioranza [ndr. *In verità solo il 50%!]* ha risposto NO. Roba da andarsene tutti a casa subito!!! *Orofilo*, estensore degli insidiosi quesiti, ha spiegato – arrampicandosi un po’ a fatica sugli specchi – che forse la domanda era stata mal posta. Sarà... Per il resto, è emerso che nessuno vuole chiamare “rebus letterale” la crittografia: sinceramente, avevo temuto il peggio...

☆ IL CASO CLINICO – Un non meglio identificato rebussista brevilineo si è presentato con una maglietta recante la scritta CRITTOGRAFIA ILLUSTRATA ? NO, GRAZIE. Cose che succedono da

quando hanno chiuso i manicomi...

☆ LA GARA SOLUTORI DELL’A.R.I. – Il modulo solutori dell’A.R.I., come sempre ben curato e di difficoltà media, ha visto il grande ritorno del rullo compressore *Ser Viligelmo*. Un po’ di pánico l’ha provato una strana pecora che mangia i bersò... ma parecchi si sono persi a VALLYSTONE.

☆ LA GARA SOLUTORI DELLA “SETTIMANA” Pochi attimi [ndr. *cinque minuti*] e il mitico *Omar* consegna il modulo, a una velocità stimata dall’ing. Becucci attorno ai 300.000 chilometri al secondo. Purtroppo, nella fretta, *Omar* perde il tachione destro e deraglia dalle parti di Asti, dove – si sa – le persone più che altro le stirano...

☆ LO SCHITARRAMENTO – Sabato notte un gruppo di sconsiderati si è esibito in varie canzoni, accompagnato dal *Sol Felice* e dal *Maranello*. Quando *Pipino il Breve* ha attaccato in falsetto “Anima mia” dei *Cugini di Campagna*, ha fatto irruzione la Buoncostume e l’ha arrestato per adescamento e schiamazzi.

☆ LA GARA SOLUZIONE A COPPIE – *Nicchia*, che è una persona di spirito, mi scuserà... Alla notizia di essere in coppia con lei ho reagito bene: ho cercato di buttarmi nell’Adige! Fermato per un pelo, mi son detto: “Speriamo che porti almeno qualche borraccia...”. Altroché borraccia: è arrivata un’autocisterna!!! Non lo fate sapere in giro, ma ha risolto quasi tutto *Nicchia*.

☆ I VOLUMI-RICORDO – Un flash serio. Sugerirei a chi non era a Verona di procurarsi i volumi-ricordo dedicati a *Paolino* e a *Zanzibar*. Sono stati preparati davvero con amore.

☆ IL PLAY-OFF – Che cosa volete che vi dica? Chi è causa del suo mal pianga se stesso... Ma perché non sono uscito alla prima manche? Boh!

☆ I SOLITI “ROMPIBALLE DA CONGRESSO” - Amici Veronesi, non preoccupatevi delle rituali lamentele post-congressuali! E’ statisticamente provato che ci sarà sempre almeno un rompihalle che dirà: “Incredibile! Ma lo sapete che il mio letto era corto?!”

☆ AGLI ORGANIZZATORI TUTTI – Grazie di cuore per lo splendido Congresso-Convegno.

Concorso Rebus 1999 – risultati

REBUS CLASSICO

Medaglie d'oro: 1° *Marchal* (Alfonso Marchioni); 2° *Galdino da Varese* (Roberto Portaluri); 3° *Olapo* (Paolo Paolozzi).

Medaglie d'argento: 4° *Robo* (Roberto Corbelli); 5° *Atlante* (Massimo Malaguti); 6° *Kon-Tiki* (Carlo Conti); 7° *Mc Abel* (Massimo Cabelassi); 8° *Mariella* (Mariella Cambi); 9° *Il Faro* (Fabio Rovella); 10° *Hombre* (Furio Ombri).

REBUS FOTOGRAFICO

Medaglia d'oro: 1° *Zio Igna* (Ignazio Fiocchi).
Medaglia d'argento: 2° *Arcanu* (Domenico Nucara).
Medaglia di bronzo: 3° *Lionello* (Nello Tucciarelli).

REBUS sul TERZO MILLENNIO

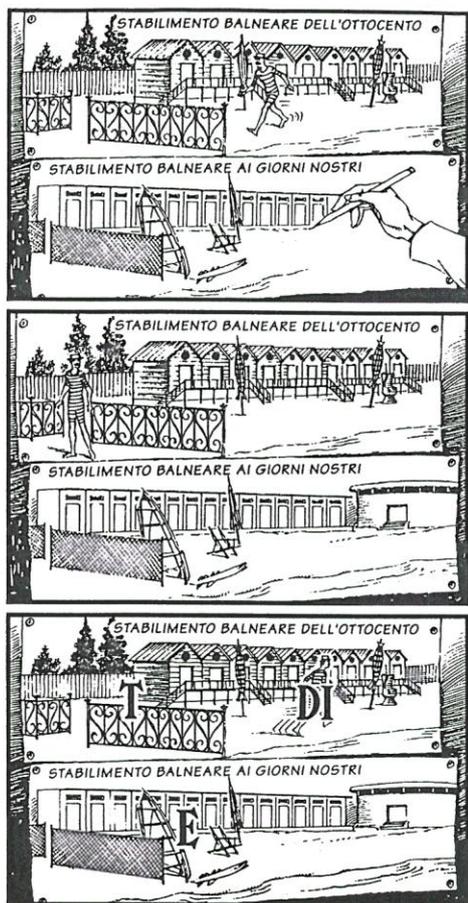
Medaglia d'oro: 1° *Arsenio B.* (Franco Barisone).
Medaglia d'argento: 2° *Tex* (Carlo Barbero).
Medaglia di bronzo: 3° *Porgy* (Gian Maria Porta).

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di: *Magopide* (Salvatore Chierchia); *Claus* (Claudia Sansone); *L'Amica rara* (Carla Maria Morisi).

Dopo che le riviste avranno pubblicato ciascuna un lavoro premiato, verrà inviata a tutti i partecipanti (che quest'anno sono stati 58) e anche a chi me ne farà richiesta, la consueta relazione. Un grazie di cuore a tutti, con l'augurio che il Concorso 2000 (le cui modalità saranno rese note quanto prima) rinnovi il successo dei precedenti.

Briga

Stereorebus 1 1 4; 1 6 2 10 2 = 4 2 5 6 3 7 di *Hombre* (medaglia d'argento)



Concorso Rebus "La Brighella 1998

Al concorso hanno partecipato ben 61 autori.

Le dodici medaglie d'argento sono state assegnate ex-aequo a: *Il Felsineo* (Luigi Maiano); *Ilion* (Nicola Aurilio); *L'Esule* (Cesare Ciasullo); *Mc Abel* (Massimo Cabelassi); *Oris* (Siro Stramaccia); *Orofilo* (Franco Bosio); *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli); *Snoopy* (Enrico Parodi); *Quizzetto* (Francesco Rosa); *Tenda* (Francesco Dante Vagnini); *Tex* (Carlo Barbero); *Zio Igna* (Ignazio Fiocchi).

Sei dei rebus vincenti, estratti a sorte, saranno inviati alle riviste, che ne pubblicheranno 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.

E complimenti a tutti i bravissimi partecipanti.

La Brighella

Rebus 5 2 (2 2 5 2 2) = 7 9 4 de *L'Esule* (medaglia d'argento)



20° Convegno Rebus – Verona 1999 Concorso "La Brighella"

Don Chisciotte e i mulini a vento



N.B. Il disegno può essere rovesciato specularmente. Da spedire entro il 31 dicembre 1999 a:

Maria Brighenti – Viale Piave, 40/B – 20129 MILANO

Concorso rebus Snoopy 1998

Il concorso, cui hanno partecipato 21 autori con 35 giochi, ha avuto il seguente esito:

1° N'ba N'ga, 2° L'Esule, 3° Quizzetto.

Da segnalare i buoni lavori di *Federico*, *Orofilo* e *Pasticca*.

Grazie a tutti.

Snoopy

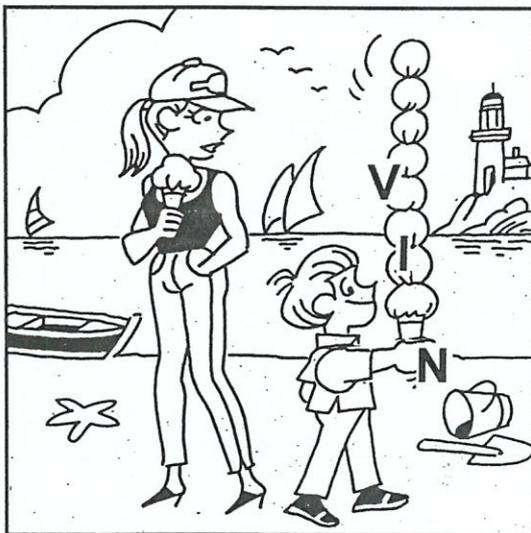
33 - Rebus 3 1 1 2: 7 2! = 8 1 7 di N'ba N'ga



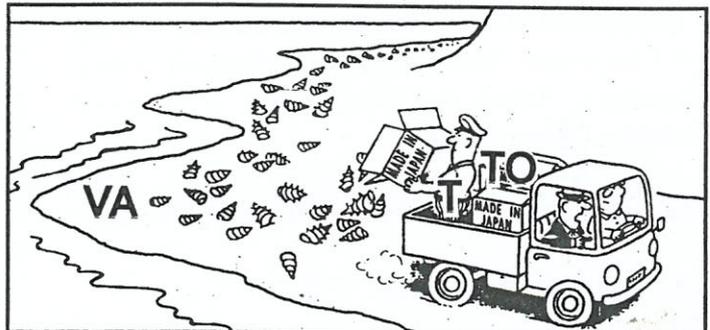
34 - Rebus 6 5 1: 1 1 5 = 3 1 9 6 dell'Esule



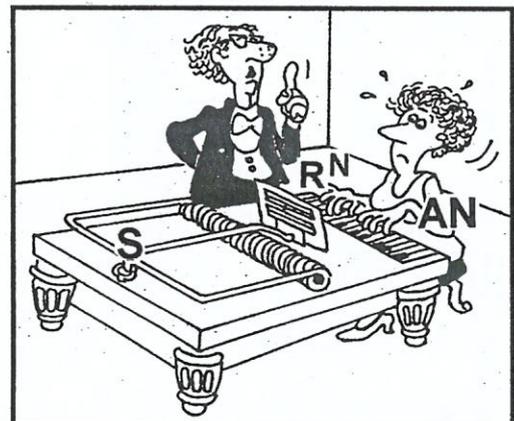
35 - Rebus 1 1 4 (2 1 1) 5 = 8 7 di Quizzetto



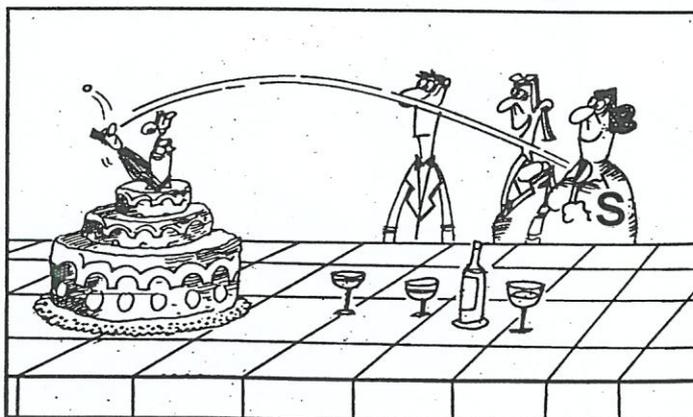
36 - Rebus 2 4 1 4 3 2 = 6 10 di Pasticca



38 - Rebus 1 8 1', 1 1 1 4 1! 2 5? = 7 9 2 8 di Federico



37 - Rebus 6 1 3? 2! = 8 4 di Orofilo



- Bel colpo, mamma!

- Devo avvertirvi che questo pianoforte è predisposto in modo da non accettare le note sbagliate!

Concorso "Rebus è Donna"

La rivista SMENS di Gianfranco Schialvino, assieme ad *Orofilo*, organizza un concorso di rebus così articolato:

1) Scopo del concorso è avvicinare i rebusisti agli artisti e al mondo dell'arte.

2) Saranno selezionati trenta rebus che verranno affidati a trenta incisori di fama per la realizzazione grafica.

3) Saranno allestite mostre con i lavori prescelti, accompagnate da un catalogo con le riproduzioni di tutti i lavori.

4) Verrà pubblicato un libro d'autore con i dieci migliori rebus, riprodotti con le incisioni originali numerate e firmate dagli artisti. Ogni rebusista prescelto ne riceverà una copia.

5) Tema grafico del concorso: il nudo femminile.

6) I rebus di tipo classico, editi o inediti, dovranno pervenire accompagnati da una traccia d'immagine entro il 30 settembre 1999 alla redazione di SMENS, via Giotto, 10 - 10086 RIVAROLO CANAVESE (To).

7) La prima mostra sarà allestita durante il prossimo Congresso Nazionale di Enigmistica Classica o Convegno Rebus dell'A.R.I., dove verrà anche presentato il libro d'autore.

Per ulteriori informazioni e chiarimenti contattare:

Gianfranco Scalvino (tel/fax 0124424577),

oppure:

Franco Bosio (*Orofilo*) (tel. 012485239).

IL CORAGGIO DELLA CULTURA



Incisione originale di G. Verna

REBUS di *Franco Bosio* (5,2,4,1,2,2,4! = 5,2,4,4,5)

Rebus da... cani

Un amico genovese ha inviato alla nostra redazione il seguente rebus (!!!), da lui ripreso su Internet.

REBUS del Cane
(Frase: 3, 9, 2, 4, 3, 5)
(created by Lorena C.)



[Per vedere le soluzioni, clicca qui.](#)

[Pagina dei Giochi di Enigmistica](#)

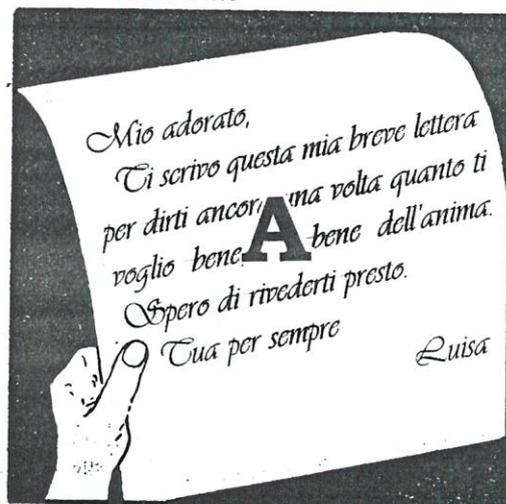
Copyright © 1996 Girotondo. Tutti i diritti riservati.
Aggiornato il 03/04/98.

La soluzione è "Non svegliare il can che dorme" (NON sveglia re IL can CHE dorme).

Noi, invece, ci auguriamo che il cane si svegli e faccia di Lorena C. un solo boccone!

* * *

39 - Rebus a cambio 1'5 7 = 4 9
di *Tiberino*



40 - Rebus 1 2 9! = 4 1 7 di *Dendy*



- Ho detto che voglio piantarli a dieci centi **A**tri, Ermanno, non a 10 metri!

Il rebus nella "classica"

Il gruppo romano dell'A.R.I. intende realizzare un volume antologico di rebus tratti esclusivamente dalle riviste "classiche". Tutti gli autori sono invitati a inviare al più presto (non oltre il 30/9/'99) propri giochi (max 10); indicare nome rivista, mese e anno di pubblicazione) a: Nello Tucciarelli, via Alfredo Baccarini 32/a, 00179 Roma.

Si raccomanda che i lavori selezionati – aventi, oltre a requisiti di alta qualità, anche una bella illustrazione – potranno essere inviati anche in fotocopia, la più nitida e incisa possibile.

Anticipatamente si ringrazia per la collaborazione.

4° Simposio Tiberino – Vesuviano Concorso per autori

Viene bandito un concorso enigmistico, aperto a tutti – partecipanti o no al simposio – per lavori ispirati al disegno a lato riprodotto.

Sarà accettata qualsiasi tipologia di gioco enigmistico che abbia una qualche attinenza con l'illustrazione o con ciò che essa rappresenta, inteso in senso molto ampio. Durante l'incontro del 2000 saranno premiati i primi tre classificati, oltre a eventuali testi ritenuti meritevoli. I giochi, ben leggibili e in numero illimitato, dovranno pervenire, non oltre il 31 marzo 2000, a: Nicola Aurilio – 81030 Casale di Carinola (CE), oppure a: Franco Diotallevi – Via delle Cave, 38 – 00181 Roma.



Rugantino



Pulcinella

Ancora rebus a "Telesogni"

"Telesogni" ha fatto il bis con il rebus. E stavolta in maniera ancor più incisiva, grazie ad un gioco "ad hoc" proposto dal sottoscritto.

Nel corso dell'ultima puntata del programma, svoltasi alla fine di giugno, è stato dato ampio risalto, sia in apertura che in chiusura di trasmissione, a un rebus appositamente creato per il congedo forse definitivo della simpatica rubrica televisiva di RAI 3.

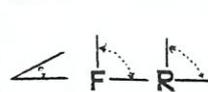
Un gioco che lo stesso conduttore Claudio Ferretti ha definito "augurale".

Rispetto ad altri illustrati apparsi in passato in televisione, ci si è soffermati a lungo sulle chiavi che componevano il rebus, spiegando bene il significato delle singole figure e dando, quindi, la possibilità anche ai non esperti di comprendere il meccanismo del gioco. Insomma, in un certo senso, un'opera di divulgazione dello stesso rebus.

Questo fatto ci ha stupito non poco, perché, in TV, certe prove di "rispetto" nei confronti del rebus... Te-le-sogni!

Ignazio Fiocchi

ANGOLI



Soluzione: F e R retti; Ebro C; C oli; T orna TE = Ferretti e Broccoli, tornate!

Concorso rebus SNOOPY 1999

Il concorso avrà le seguenti modalità:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristiche o strip che appariranno sul n. 26 dell'1-7-1999 di "Domenica Quiz" e sul n. 3510 del 3-7-1999 de "La Settimana Enigmistica";
- le vignette non potranno essere né manipolate né rovesciate specularmente ed ogni concorrente potrà inviare, al massimo, due giochi (anche in fotocopia), pena l'esclusione della gara.

Premi per i primi tre classificati.

Scadenza: 31 agosto 1999. I giochi spediti oltre tale data (farà fede il timbro postale) non saranno accettati.

Invio giochi, regolarmente firmati, a: Enrico Parodi, v. Guerrazzi 24/28 A – 16146 Genova.

Snoopy

Con questa rubrica il Leonardo si propone di avere una linea diretta con i lettori.

Riguardo la collaborazione, si riporteranno i giudizi sui lavori inviati: raccomandiamo di inviare ciascun gioco su foglio a parte, numerato e completo di data: in tal modo *Lionello* potrà fornire delucidazioni e più dettagliate risposte in merito.

*

Arkansas – invio del 4/6/99: accettati nn. 3 e 9.

Bang – invio del 4/5/99: il “Cristo velato” non convince.

Cocò – invio del 12/5/99: accettati nn. 2, 3, 6, 7 (per quest’ultimo aspettiamo un tuo suggerimento per la sceneggiatura) e il n. 2 di quelli su vignetta. Non accettato il n. 5 (quasi completamente già fatto).

Dendy – invio del 6/6/99: accettato rebus su vignetta (quella dei 10 cm.).

Federico – Lo spostamento e il cambio non convincenti.

Gipal – invio del 25/5/99: accettati nn. 5, 6, 8. No per il n. 1 (già fatto); n. 2 (per identità etimologica; n. 4 (chiave abusata); n. 7 (già fatto nel 1980); n. 9 (per identità etimologica).

Gipo – invio del 3/5/99: accettato il n. 5. No per il n. 4 (già quasi fatto, da *Mc Abel* nel 1988).

Il Faro – invio del 2/3/99: accettati nn. 2, 4, 7, 8. No per: n. 1; n. 9 (già fatto nel 1982). No le tre vignette, una per identità etimologica, un'altra per la chiave già sfruttata.

Lo Stanco – invio del 13/6/99: accettati nn. 3, 5, 7. No per il n. 9 (identità etimologica).

L'Esule – invio del 6/6/99: accettata la cernita. No per il cambio (tecnicamente errato).

Marchal – invio del 14/5/99: accettati nn. 2 e 7.

Mariella – invio del 5/5/99: accettati nn. 1 e 3.

Mavi – invio del 6/6/99: accettati nn. 9, 12, 13, 27, 28. Il n. 2 è già stato fatto da *Orofilo*.

Ego – accettato il rebus con la dama.

Pipino il Breve – invio del 6/6/99: accettato il rebus su vignetta. Non convincente il rebus su disegno della *Brighella*.

Sin & Sio – invio del 3/4/99: accetti nn. 1, 3, 7.

Tex – invio del 3/3/99: “Cochi e Renato” già fatto.

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 – McAbel
 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
 1999 – Marchal

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 – McAbel
 1997 – Papul
 1998 – Tiberino
 1999 – Ilion

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
 Sfida del decennale: Quizzetto
 1995 – Zio Igna
 1996 – Cyborg, Orofilo
 1997 – L'Esule
 1998 – N'ba N'ga

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
 1998/99 – Atlante

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
 1998/99 – N'ba N'ga

Ringraziamenti – L’A.R.I. e la redazione del “Leonardo” nuovamente ringraziano il “Gruppo Enigmistico Scaligero” nelle persone di *Giuli, il Maculato* e *Signora e L’Istriano* per l’ottima organizzazione del Congresso-Convegno di Verona.

Nuovi collaboratori – Presentiamo in questo numero tre nuovi collaboratori:

- *Mariella* (Mariella Cambi) di Firenze, valida autrice anche di brevi e di crittografie;

- *Beppe da Giussano* (Giuseppe Bisanti) di Palermo, da non molto ritornato, dopo una lunga assenza, nell’arengo enigmistico.

- *Dendy* (Giorgio Dendy) di Trieste, che dopo le crittografie, si cimenta ora anche nel rebus.

Ringraziamenti – Ringraziamo Marcello Corradini e il quotidiano “Il Giornale d’Italia” che sul numero del 7 maggio ha pubblicato in grande evidenza il programma completo del Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e del Convegno Rebus dell’A.R.I.

Ringraziamenti – Ringraziamo il settimanale di enigmistica popolare “Domenica Quiz” che sul n.18 del 6 maggio ha pubblicizzato il Congresso – Convegno di Verona.

Ringraziamenti – Ringraziamo Ennio Peres per aver dato notizia, sul settimanale nazionale “Avvenimenti” del 30 maggio, del 58° Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e del 20° Convegno Rebus A.R.I. di Verona.

Verona e la RAI – Durante il programma radiofonico “Giocando” di Raidue di sabato 5 giugno la conduttrice Beatrice Parisi ha accennato al Congresso-Convegno di Verona.

Lutti – All’amico *Woquini* le nostre più sentite condoglianze per la perdita del padre avvenuta nello scorso aprile.

“VI Festa della Sibilla” – Il prossimo 26 settembre si svolgerà presso il Ristorante genovese “Punta Vagno” (corso Italia, 3) la “VI Festa della Sibilla”. Prenotazioni a mezzo lettera entro il 31 agosto a: Luigi Pignattai, via Braccio da Montone 5, 20154 Milano.

Nuovo indirizzo – *Omar* (Omar Monti) comunica a tutti gli amici il suo nuovo recapito: via Ezio Cosimini, 28 – 51016 Montecatini Terme (Pistoia).

Breve nota alle soluzioni del n. 1 – Per il rebus di copertina che si risolveva “Ukroa niks ranac” l’amico Marcello Rotundo ci ha inviato la traduzione: “NIKSA ha rubato lo zaino”.

Breve nota alle soluzioni del n. 2 – La soluzione del rebus n.18 è stata abbonata a tutti: per errore vi era esposta una A al posto di una T.

- 1 GRA v’è in C; ON v’è? Niente! = Grave inconveniente
- 2 C limava RI abile = Clima variabile
- 3 va R: E, china, di lui T à = Varchina diluita
- 4 P, or tedianti, C amerà = Porte di anticamera
- 5 par che G giovi: CI no = Parcheggio vicino
- 6 chiesa; viola; sci; lastra; dà contanti per i coli; mas; eguali tine; Ra; rio; chela; metà faccia; raggi unge; re = Chi è savio lasci la strada con tanti pericoli ma segua l’itinerario che la meta faccia raggiungere
- 7 coll’uso di C A morrà = Colluso di camorra
- 8 D e V astanti con tese = Devastanti contese
- 9 J e S si cala FA: mostra NO = “Jessica, lo famo strano”
- 10 d’O T trina, maniche A = Dottrina manichea
- 11 G è nero: s’odono di là UR e A = generoso dono di laurea
- 12 P ed IA traditori? No! = Pediatra di Torino
- 13 PIC con Ares tradi NE = Picconare stradine
- 14 T ama RIN dio d’oro? Sì! = Tamarindi odorosi
- 15 COM per Ares tradiva RI = Comperare Stradivari
- 16 sa CC: odia NA nascostosi = Sacco di ananas costosi
- 17 d’O vizio sa Efesto SA: c’è NA = Doviziosa e festosa cena
- 18 in GIU sta GA bella: C ancella T à = Ingiusta gabella cancellata
- 19 loro sì, M I, su RA: I non c’è = L’oro si misura in onces
- 20 su BIR – estratto NI – va RI = Subire strattoni vari
- 21 E su L tardi S posa = Esultar di sposa
- 22 in O F fece RaG nulla = Allungare ceffoni
- 23 è così: S T emana: tura L E = Ecosistema naturale
- 24 epa ce l’è pure ZZA e va; NG elica = E’ pace la purezza evangelica
- 25 l’undici di Zeman ci manca
- 26 col prete sante = Coltre pesante

Solutori totali (punti 26)

Solutori parziali

Aurilio N.	Barbujani G.	punti 25
Baracchi A.	Rinaldi A.	25
Becucci G.	Rinaldi R.	25
Bosia M.	Bonomi E.	25
Brogno D.	Oss A.	25
Cortellazzi D.	Fausti F.	24
D’Ambrosio R.	Ferrari G.	24
Gasperoni L.	Bertolotto F.	20
Ghironzi E.		
Lisi G.		
Maestrini P.		
Micheli G.		
Mussano F.		
Romano E.		
Rotundo M.		
Viezzoli A.		
Vittone Torello M.		
Zullino V.		

**Invio delle soluzioni di questo numero
entro il 15 settembre 1999 a:
Franco Dotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma**

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Concorso Rebus ZANZIBAR 1999

1° Classificato - Atlante

1 - Rebus 1115356; 11531145 = 6210243277 (dis. di L. Buffolente)



il LEONARDO

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI
anno XI - n. 4 - ottobre 1999

Redazione:

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

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Arbe (Annarita Bertaccini)
Arkansas (Marcello Rotundo)
Atlante (Massimo Malaguti)
Azimut (Luca Montini)
Bardo (Alfredo Baroni)
Benucci Riccardo
Cocò (Margherita Barile)
Cocò/Gipo (M. Barile/G. Pontrelli)
Diotallevi Franco
Ego (Diego Brognoli)
Fiocchi Rosa (I. Fiocchi/F. Rosa)
Fra Diavolo (Carmelo Filocamo)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giacò (Gianni Corvi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Guido (Guido Iazzetta)
Il Faro (Fabio Rovella)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Maccario Elio
Mavi (Marina Vittone)
McAabel (Massimo Cabelassi)
Megaride (Carmela Arruffo)
Mussano Federico
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Papul (Donato Continolo)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tucciarelli Nello
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni: Lina Buffolente, Roberto Mangosi,
Francesco Pagliarulo

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI per il 2000
(con "il Leonardo") £. 75.000.

"il Leonardo" per i non soci £. 45.000.

(Per la spedizione a mezzo *posta prioritaria*
aggiungere £ 10.400).

Versamenti sul c.c.p. 19806009
(Diotallevi Franco, v. delle Cave, 38 - 00181 Roma)

Corrispondenza

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

Stampa in proprio.

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Invitiamo coloro che ancora non hanno
versato la quota di associazione per il
"Leonardo" 1999 di farlo con cortese
sollecitudine.

Siamo lieti di pubblicare in questo numero la prima
parte di un interessante saggio sul rebus, autore Elio
Maccario (*Il Sol Felice*).

IL REBUS NELLA "CLASSICA"

Gli autori che hanno inviato solamente il testo dei rebus,
vogliono spedirci con cortese sollecitudine anche le
fotocopie dei disegni. Con l'occasione comunichiamo a tutti
coloro che ancora non lo abbiano fatto, di affrettarsi a
spedire i loro giochi (fotocopia del disegno, nome della
rivista, mese e anno di pubblicazione) a: Nello Tucciarelli,
via Alfredo Baccarini 32/a, 00179 Roma.

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 1999/2000

Premesso che il Convegno ARI è diventato un punto fermo
nella vita degli appassionati e cultori del rebus, si bandisce un
Campionato Autori di Rebus, riservato agli abbonati al
"Leonardo":

- durata del Campionato: dal n. 3/98 al prossimo Convegno
del 2000.

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

Partecipano al Concorso i rebus pubblicati sul "Leonardo" nel
suddetto periodo di tempo.

- giudici: *Lionello* e *McAabel*.

1° premio – partecipazione gratuita al prossimo Convegno

2° premio – premio del valore di £. 120.000

3° premio – premio del valore di £. 60.000

Ai tre classificati, sarà inoltre consegnata una medaglia di
argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1999

La gara è a partecipazione singola (le soluzioni devono
essere inviate nominativamente). In ogni numero della rivista,
accanto a ciascun solutore, comparirà il numero dei rebus
risolti. Al termine della gara, se più concorrenti (con soluzioni
totali) risultassero ancora alla pari, si effettuerà un sorteggio
basato sul gioco del lotto.

Premi: medaglia d'oro al 1° classificato e tre targhe
rispettivamente al 2° e al 3° solutore totale ed a un solutore
parziale.

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

2 - Rebus 3 2 7 2 2 4 1, 1 4 = 8 6, 6 6
di Cocò



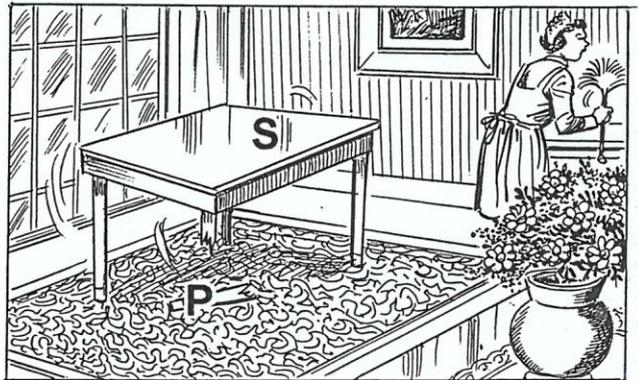
3 - Rebus 3 1 4 1 1 7 = 6 1'10
di Lo Stanco



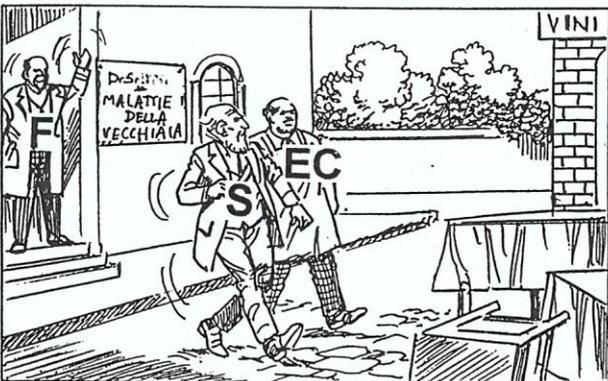
4 - Rebus 1'9 1'6 = 8 9
di Ilion



5 - Rebus 1 1 2 1: 1'9! = 10 5
di Snoopy



6 - Stereorebus 5 3 8 1 5 1 2 4 = 5 1'7 3 8 5
di Zio Igna



7 - Stereorebus 1 2 1 5 4 = 4 9
di Sin & Sio



PLAY OFF 1999/2000

1.a manche

Alla 1.a manche hanno partecipato 35 concorrenti.

I giudici, *Atlante e Tiberino*, hanno così deliberato:

1°	Snoopy	p. 52 (36)
2°	L'Esule	p. 51 (35)
3°	Ilion	p. 49 (46)
4°	Quizzetto	p. 47 (34)
5°	Arbe	p. 46 (42)
6°	Mavi	p. 46 (38)
7°	Il Faro	p. 45 (38)
8°	Galdino da Varese	p. 43 (32)
9°	Orofilo	p. 43 (30)
10°	McAbel	p. 43
11°	Papul	p. 42 (41)
12°	Il Nettuno	p. 42 (34)
13°	N'ba N'ga	p. 42 (32)
14°	Cyborg	p. 42 (32)
15°	Bang	p. 42 (30)
16°	Pasticca	p. 41 (39)
17°	Pipino il Breve	p. 41 (37)
18°	Giaco	p. 39 (37)
19°	Pan d'Oro	p. 39 (30)
20°	Triton	p. 39
21°	Amore Normanno	p. 38 (34)
22°	Megaride	p. 38 (32)
23°	Marchal	p. 37 (30)
24°	Federico	p. 37 (30)
25°	Walter	p. 37 (30)
26°	Braccio da Montone	p. 35 (34)
27°	Mariella	p. 35 (30)
28°	Woquini	p. 34 (30)

Per ogni concorrente è stato considerato il punteggio del gioco migliore; il punteggio dell'eventuale secondo rebus è stato preso in esame in caso di ex-aequo; nei casi di ulteriore parità si è proceduto al sorteggio.

2.a manche

Come da regolamento, per la 2.a manche, è stato formato il seguente tabellone:

Snoopy	-	Woquini
L'Esule	-	Mariella
Ilion	-	Braccio da Montone
Quizzetto	-	Walter
Arbe	-	Federico
Mavi	-	Marchal
Il Faro	-	Megaride
Galdino da Varese	-	Amore Normanno
Orofilo	-	Triton
McAbel	-	Pan d'Oro
Papul	-	Giaco
Il Nettuno	-	Pipino il Breve
N'ba N'ga	-	Pasticca
Cyborg	-	Bang

Il tema, unico, è costituito da sei disegni del Doré sulla "Divina Commedia" di Dante. Su di essi si potranno creare un massimo di 2 rebus (classici, a domanda e risposta); un'eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco. Per questa 2.a manche, nella creazione dei rebus, all'occorrenza, si possono utilizzare anche parole delle didascalie. Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente; si prega di apporre i grafemi in modo non equivoco.

Per ogni concorrente sarà considerato il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco sarà preso in esame in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno i vincitori dei 14 incontri, oltre 2 ripescati con i due migliori punteggi tra i perdenti: in totale 16 concorrenti.

I giochi dovranno pervenire, entro l'1 novembre 1999 a Massimo Malaguti, Via Panigale 46, 40132 Bologna (tel. 051.403384) in duplice copia (la prima anonima; la seconda con la firma del concorrenti e le generalità, pseudonimo, indirizzo, numero telefonico ed, eventualmente, fax).

I giudici (*Cocò e Edgar*) riceveranno i giochi in forma anonima.

Massimo Malaguti

Quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

8 - Rebus 1 1 1 6 1: 14 = 96
di Orofilo

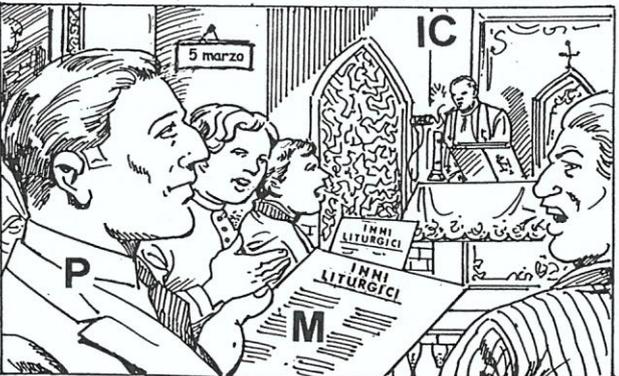


Sansone e Dalila

9 - Rebus 1 3: "3 5?" 4 2 2 = 7 5 2 6
di Cocò/Gipo



10 - Stereorebus 1, 7, 1 2 2 5 5! = 5 1'6 11
di Arkansas



11 - Stereorebus 1 1 2 2 5 5 1, 3 1; 1'1 1'1 = 4 7 3 6 5
di Adelchi



SMENS – Stupori Maniacali E Nudità Semiserie (diario di un aspirante concorrente)

Corpi di enigmisti stipati nell'aula magna dell'Hotel Leopardi di Verona attenti ascoltavano le parole di Orofilo mentre annunciava il Concorso SMENS.

Le pieghe del regolamento venivano messe a nudo dalla domanda "ma il porno è ammesso?" e partiva il dibattito sulla frontiera tra Erotismo e Porno: chi ha mai detto che ai convegni si dibatte solo di crittografie illustrate? Dopo il chiarimento sulle posizioni ammesse (si può rovesciare la vignetta? Che dice in merito il Kamasutra?) e l'ultimo saluto al balcone di Giulietta, ecco i congressisti ripartire per le proprie case, pronti a gareggiare "SMENS sana in corpore nudo". Giunti a destinazione, tutti ad acquistare il testo di riferimento "Il nudo nell'arte" della collana (ma se si copre con una collana, il nudo è sempre considerato nudo?) "Atlanti Universali Giunti", lire 13.000. I più svegli hanno ottenuto dal libraio il prezzo scontato di lire 6.500 promettendo che, regolamento SMENS alla mano, guarderanno solo i nudi femminili.

I più sfortunati, invece, sono stati fermati dalla P.S., più esattamente dalla Buoncostume, perché sorpresi a trafficare con riviste di nudi fornendo insulse giustificazioni del tipo "non facevo nulla di male, mi preparavo per il concorso SMENS...".

Federico Mussano

Anche un rebus per la difesa dell'ambiente

Prima dell'estate un fascicolo speciale di otto pagine de "La Settimana Enigmistica", dal titolo "Il Bosco da Salvare" è stato dedicato alla protezione dell'ambiente; in esso, oltre ai giochi, sono contenute alcune informazioni sull'attività costantemente svolta da Stato e Regioni per combattere gli incendi boschivi.

Infatti, l'iniziativa è stata promossa dal Dipartimento della Protezione Civile in collaborazione con il noto settimanale enigmistico che ha interamente realizzato il fascicolo, quale volontario contributo alla campagna per la prevenzione degli incendi: una piaga che ogni anno puntualmente spoglia l'Italia e che ha l'uomo come primo ed unico colpevole, con la sua negligenza ma soprattutto con il dolo.

Nel fascicolo compaiono molti dei giochi che settimanalmente si possono trovare sulla S.E. (parole crociate, parole crociate a schema libero, la pista cifrata, il bersaglio, vero o falso?, parole intrecciate, il colonnato, le inserzioni, il trittico, aguzzate la vista); inoltre, ed è quello che sicuramente potrà più interessare i lettori del "Leonardo", sono pubblicati due rebus in argomento.

Il primo è "FO re; sta DI con IF; E re = Foresta di conifere", il secondo "B I sogna; tute L; are L; A NA tura = Bisogna tutelare la Natura".

Franco Diotallevi

Paniconiche e non

Lacerbio Novalis di nuovo ritorna (*Morgana*, 2/1999, pp.120-122) - e questa volta, ci sembra, con toni più accesi e intolleranti del solito - sull'annosa diatriba tra rebus *grafemati* [1] e *paniconiche*. Alla sua domanda: "Sarà mai possibile liberare la nostra iconografia da questa sudditanza psicologica al rebus mercantile di massa?" ci permettiamo di rispondere che ciò non sarà mai possibile in quanto il pianeta rebus (in cui crediamo che il razzismo non abbia mai allignato) non può essere abitato solamente da rebus *puri* ma anche da quelli *impuri*, questi ultimi dal Nostro etichettati come "miscugli inguardabili di grafemi e di iconemi".

Noi diciamo invece che ci sono sempre stati rebus, più o meno belli, di entrambi i tipi. Due esempi per tutti, tra i tanti che ci vengono alla mente: il rebus di *Snoopy* "per sé V e R a N dopo colazione lavan i fichi = Perseverando poco l'azione la vanifichi" e quello di *Ilion*: "li radiò Dio: empi elementi = L'ira di odio empie le menti".

Quindi, non scandalizziamoci se vengono ideati (questa è la verità) molti più rebus *grafemati* e meno *panicone*.

[1] Ci piacerebbe essere gli inventori di "grafemato" (= fornito di, con grafemi) e che questo nuovo termine possa comparire, grazie a *Sin & Sio*, sullo "Zingarelli" del 2001!

Dobbiamo considerare inoltre che le *panicone* sono, sì, dei rebus senza grafemi, ma per poter arrivare a ciò, molto spesso si è costretti a effettuare più di un passaggio (bialterazioni inverse, controalterazioni, rovesci sillabici).

Il Nostro dovrebbe sapere (ma sappiamo che lo sa!) che il rebus moderno si è affermato in Italia per merito delle riviste "popolari" (tanto bistrattate nell'articolo sopraccitato), e specificatamente da una di esse, "La Settimana Enigmistica", artefice primo Giancarlo Brighenti (*Briga*). Dalla sua scuola, infatti, sono nati i migliori rebussisti, tra i quali - e non si offendano gli assenti - *Atlante*, *Giaco*, *Il Felsineo*, *Orofilo*, *Snoopy*, *Triton*, *Zio Igna*.

Tutti, chi più chi meno, hanno collaborato e collaborano anche alle "classiche", riviste che però per tanto tempo hanno considerato - e forse lo considerano ancora - il rebus un gioco di secondo livello, talvolta usato come tappabuchi.

Ci sembra pertanto scorretto e fuor di luogo esprimersi in questi termini: "...per dimostrare le deleterie influenze, apparentemente inarrestabili, che la rebussologia popolare continua ad esercitare anche nell'ambito delle nostre riviste, suppostamente classiche."

La redazione

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

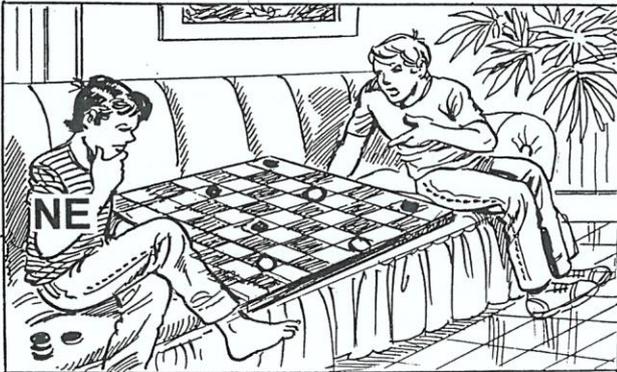
12 - Rebus 2 1 1 7 4 = 9 6
di Snoopy



13 - Rebus 1 4 2 5 2 = 7 7
di Il Faro



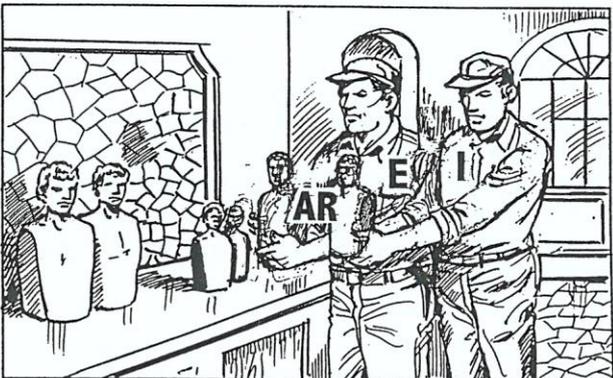
14 - Rebus 6 4, 6 2! = 6 2 10
di Ego



15 - Rebus 3 1 1 "4" 7 = 5 11
di Fra Diavolo



16 - Stereorebus 2 5 4 6 1 1 = 7 12
di Gipo



17 - Rebus 2 7 1: 1 5 2 = "5" 5 8
di Snoopy

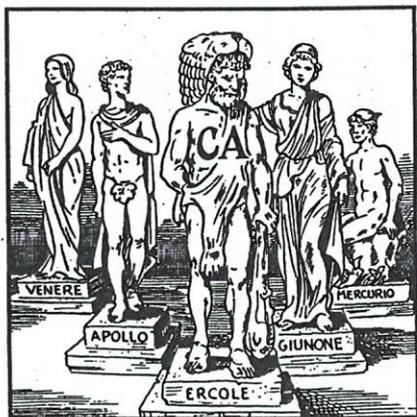


Appunti dal meraviglioso mondo dei rebus

3

Bella, meravigliosa Rebuslandia: terra di *santi*, poeti, eroi e navigatori... Come ignorare le mille *edicole* votive che si incontrano ad ogni bivio, i *ceri* che *ardono* senza sosta grazie alle continue cure di un popolo di *pii* e *pie* eternamente in cammino, con le mani intrecciate nel rosario? Come resistere alla tentazione di fermarsi ad *orare*? Troppo forte è il richiamo delle *icone*, e troppo forte la presenza ammonitrice di *frati*, *preti*, *curati* e *pope*, per non onorare la sacralità di *chiese* ed *altari*.

Eppure è facile lasciarsi distrarre dal fascino antico delle *are*, vista anche la grande disponibilità di *tede*: a che tante facelle, se non per favorire i sacrifici a qualche *dio*, qualche *dea*, o a più *dei*, o a più *dee*...? Ce ne sono di *Ares*, di *Marte*, di *Era*, di *Giunone*, ecc. a dominare il paesaggio con la loro statuaria imponenza, greca o romana che



sia. Culto e culture si confondono, in questo straordinario Paese, in cui la società multietnica è già realtà. Tutto è perfettamente tollerato, dai *totem* alle *erme*, agli *idoli*, alle *pire*.

Eppure il puro spirito classico sopravvive, e regna, incontaminato: non c'è un poeta che non sia un *vate*, niente poesie che non siano *canti*, *inni* oppure *odi* (anche se, magari, barbare). Ovunque aleggia l'afflato lirico delle muse, sopra tutte *Erato*, e così c'è chi *redige versi* e *rime* a non finire, fino a riempire interi *tomii*, e consumare tutta la *mina* del *lapis*. D'altra parte, vista l'enorme quantità di gente che *legge*, bisogna pure che ci sia qualcuno che scrive.

E quanta musica nell'*aria*, *aliti* di *vento* che sospingono ad *est*, ad *ovest*, minuscoli frammenti di melodie: mentre sei lì che *mediti*, sorseggiando un *tè*, lasciati sorprendere da una *nota*, un piccolo *re*, un minuto *si*, arrivati chissà da dove, che svolazzando vengono a posarsi proprio lì, vicino al *colo*, o sull'immane *fetta* di *torta*. Tendi l'orecchio, e *odi*: qualcuno forse *sona* una tromba, o forse è solo un'eco? Ma non lasciarti troppo incantare: dietro l'anima *attica* di Atene si nasconde lo spirito di Sparta.

Non sono forse *arditi* anche i bambini che – tipico caso di innocenza infranta – *osano* affrontare i serpenti a bastonate? (Cosa succederà ai loro amichetti che invece scappano dietro a un albero? Li butteranno giù da una rupe?)

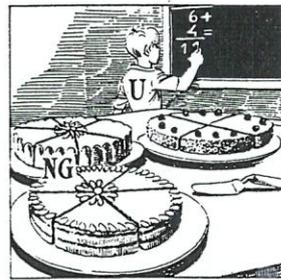
Solo alle signore casalinghe è consentito, di tanto in tanto, di saltare su una sedia, alla vista di un *ratto*: dopo tutto, non v'è nulla di strano se il sesso debole *teme* i topolini...

Ma lasciamoci alle spalle queste brutture, e corriamo via, ancora una volta a cercare il *mare*, verso l'azzurra *costa* dell'*Egeo*. Alziamo le *vele* delle nostre *navi*, a scoprire la bellezza delle tante isole, approdiamo e abbandoniamoci alla serafica semplicità di un borgo di pescatori, con le *reti* e le *rezze* (se differenza c'è) sempre stese al *sole*... Ahi, che male! Acc... ho messo il piede su di un *amo*... e quante *lische* qui per terra (e di *esche*... mamma mia che schiiffi, tutti questi *veeermi*!). Qui non si può proprio camminare! Dài, *Ettore*, prendi i *remi*, andiamo via!!

Margherita Barile

4

Il bimbo che mente nei rebus è, innanzitutto, un bimbo senza tempo. Anni e anni di cambiamenti di mode non lo hanno trasformato. Il piccolo combinaguai appare bloccato in un passato immobile: veste sempre alla stessa maniera – rigorosamente in pantaloni corti – e



scorrazza felice nei cortili di anonimi condomini semirurali. Va subito notato che, nella generalità dei casi, il giovane che mente è un maschietto, quasi mai una bambina.

Lo stesso accade per il **bimbo che erra**. Davanti alla classica lavagna, chi è che sbaglia la somma 6+4, scrivendo 11 invece che 10? Ma è chiaro, sempre il solito zuccone, mentre – accanto – la femminuccia sapatella risolve senza problemi l'operazione $3573,5 \times 8,32 - 3,14 : 2$ (che sia un'antenata della nostra cara *Cocò*?). Del resto è risaputo che in giro con le fionde, nei rebus, ci vanno soltanto i bambini, mentre le bambine – immancabilmente ornate con nastri nei capelli – giocano col cerchio e con le bambole.

Ma avete contato il numero delle finestre che vengono rotte da questi ragazzi mentitori? Che poi, ammettiamolo, sono piuttosto tonti. Dico io, dopo aver tirato il sasso, perché non scappano o non gettano via la fionda? Figuriamoci, loro si fanno subito trovare ma, con un acuto di furbizia, "celano" l'arma impropria dietro alla schiena e nessuno li scopre!

Un tipo di bugia più golosa coinvolge quei bambini che, invece di far danni alle abitazioni, s'accontentano di sottrarre una fetta di torta, scatenando le ire della mamma di turno.

Un'indagine affidata alla Doxa ha stabilito che nel mondo del rebus ogni bambino rompe in media trenta vetri a semestre, oltre a prendere cinque indigestioni al mese per esagerato consumo di dolci.

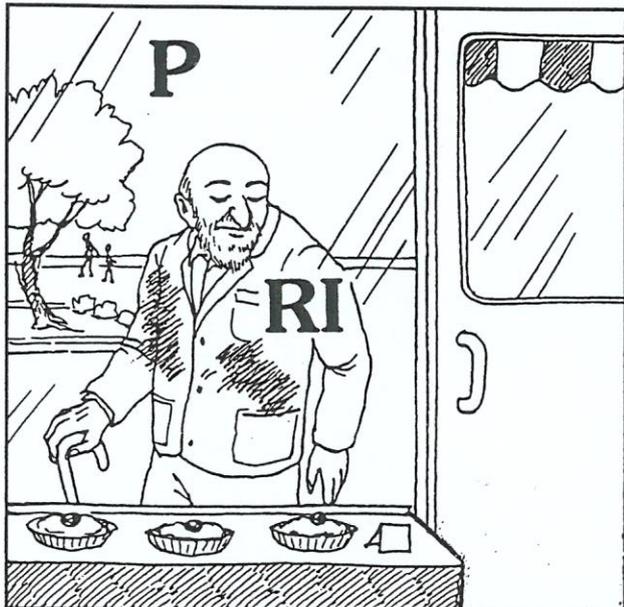
E se si deve identificare un **monello**? Il manuale del perfetto disegnatore di illustrati stabilisce – a pag. 73 – che "il monello dev'essere rappresentato come bimbo che tira la coda ad un gatto". Ricordo che il manuale è stato fortemente criticato dalla A.M.I. (Associazione Miciofila Italiana).

Dovendosi infine ritrarre il solito ragazzino mentre tedia un vecchietto che riposa su di una panchina, come lo si connoterà? Semplice, egli "agirà vellicando lievemente il dormiente con una penna d'oca, mostrando un'espressione tra il divertito e il perfido".

Qualcosa sta comunque cambiando anche nello stagnante universo dei rebus: pochi mesi fa mi ha sbalordito vedere una piccola "somala" mentire, poi un alunno azzeccare la sottrazione 100-72, quindi mi sono fatto delle sonore risate vedendo che il bambino con la fionda è stato scoperto e per ripagare il costo del vetro rotto l'hanno mandato a pelare le patate. Lo meritava. Ma i pantaloni corti, no, quelli assolutamente non si possono togliere. E' una questione di decoro, di etica gnomica. Come se mancasse chi cola il tè o si cancellassero le are dal paesaggio. Per chi, come me, è stato bambino negli anni '60, questo modo anacronistico di dipingere l'infanzia può rievocare lontane sensazioni ma gli altri, i giovani di oggi, che ne pensano di scenografie ormai così fuori della realtà? Chi glielo andrà mai a spiegare che il rebus – affine al sogno – ha ben poco a che fare con la realtà?

Riccardo Benucci

18 - Rebus 1 6 1 1 1'3 2? = 5 10
 di Guido dis. di R. Mangosi

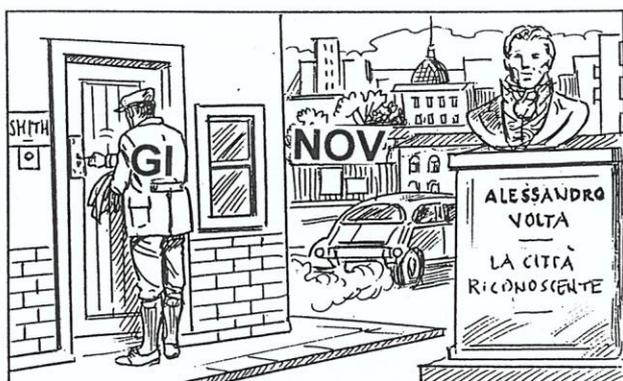


19 - Cernita 1 2 5 2 6 6
 di Ilion dis. di F. Pagliarulo

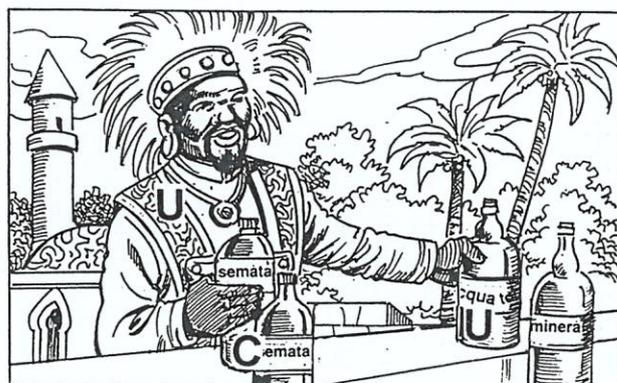


(Cernita: frase avente ciascuna lettera in numero pari di volte. Es.: Per partito preso spari)

19 - Rebus 2 1 4 4 3 1 = 7 8
 di Azimut dis. di L. Buffolente



20 - Rebus 1'1 3 1 6, 1 6 = 4 6 9
 di N'ba N'ga dis. di L. Buffolente



21 - Rebus 4 4 1 1 2! = 6 6
 di Lo Stanco dis. di L. Buffolente



22 - Rebus 2 1 1 7? 2 1 = 6 8
 di Mavi dis. di L. Buffolente



23 - Rebus 4 2 1? 2, 5 1 (5?!)= 9 11
di Snoopy



— Mio marito ha lasciato il lavoro in banca per appagare il suo vecchio desiderio di mettersi in proprio.

24 - Rebus 2 1 8 2 2 1 2 = 7 2 9
di Arbe



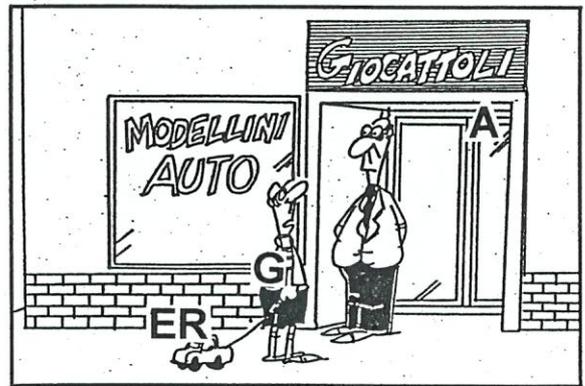
— Mio marito ha lasciato il lavoro in banca per appagare il suo vecchio desiderio di mettersi in proprio.

25 - Rebus 1 1 1 1 6 : 3 1! = 5 3 6
di L'Esule



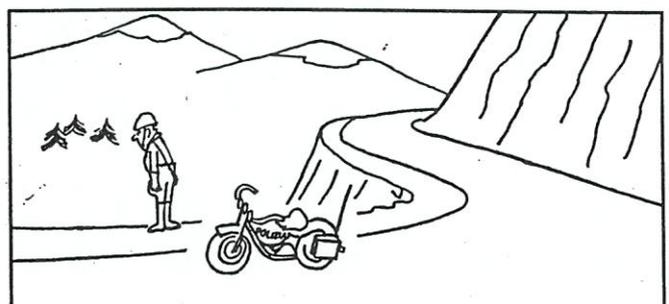
— Vuoi capirla, o no, che non puoi giocare in porta, tu?

26 - Rebus 2 3 1 8 2 1 = 5 6 6
di Il Faro



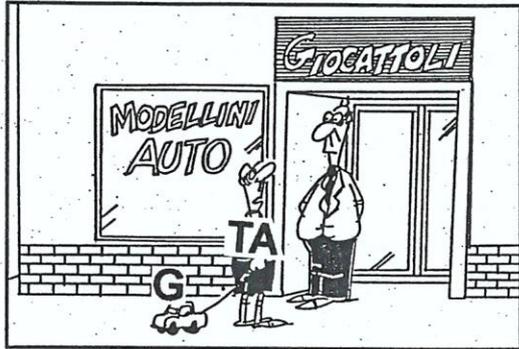
— Ritirate l'usato?

27 - Stereorebus 2 1'6 1 1 6! = 7 4 3 3
di Ilion



PLAY OFF 1999/2000 (1.a manche)

28 - Rebus 1 9 3 2 = 6 9
di N'ba N'ga



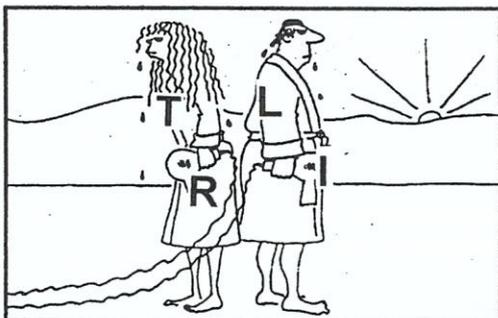
— Ritirate l'usato?

30 - Rebus 6 2 1 4 2 = 9 6
di Papul e di Il Nettuno

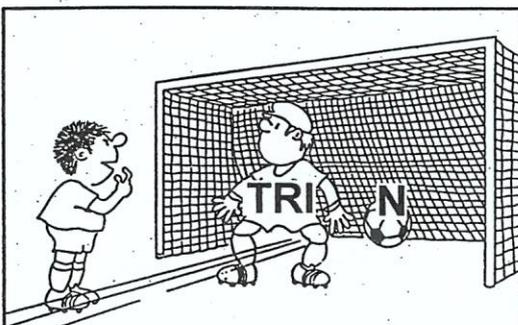


— ...e così ho pensato:
se non puoi sconfiggerlo,
unisciti a lui!

32 - Rebus 3 2 4 1 1:1; 1 1 1 = 7 8
di Quizzetto



33 - Rebus 3 "4" 1: 3 1? 2! = 5 9
di McAbel



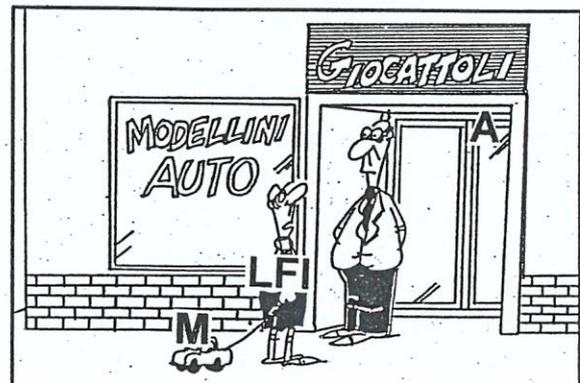
— Vuoi capirla, o no, che non puoi giocare in porta, tu?

29 - Rebus 4 1 2 2 6 = 6 9
di Mavi



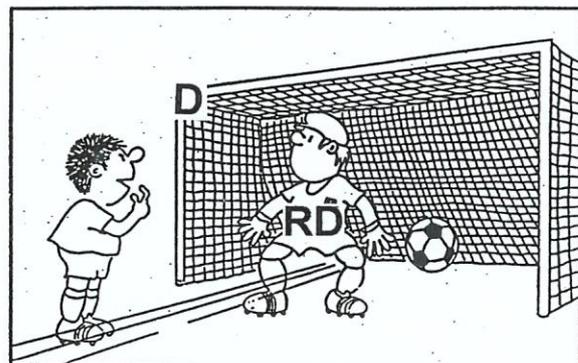
— Perché non possiamo avere una normale luce d'emergenza come quella che hanno tutti i nostri vicini?

31 - Rebus 1 1 3 2 8 2 1 = 7 5 6
di Galdino da Varese



— Ritirate l'usato?

34 - Rebus 3 1 1 2 6 = 6 2 5
di Orofilo



— Vuoi capirla, o no, che non puoi giocare in porta, tu?

Quesiti, sempre quelli

di Silvio Sinesio

Dunque, risposte forzosamente telegrafiche al modulo-questionario veronese. Personalmente, mi riservavo qualche riga in più, di natura esplicativa: vedo ora, udita anche l'eco di quanto s'è detto nella "seduta tecnica", che le righe dovrebbero essere ben più del previsto, e purtroppo lo spazio resta il grande problema. Tenterò qualche compendio.

Validità delle **varianti** (un tema cui ho già dedicato altri interventi) ? Ma se ancora ci s'interroga [1] sulla liceità del D/R nello stereo (fu RG onesta? Tale = Furgone statale), o nella rovesciata (otto re T? no: P = Ponte rotto)...

Punteggiatura ad hoc nei diagrammi? Ma se ancora si considera [ndr. da chi?] argomento saliente la finalizzazione...Dico: aiuto sì, aiuto no al solutore. Ritengo che solo per i 'popolari' il problema abbia un senso: per lettori con l'unico hobby del risolvere giochi. Quel problema non se lo pone chi (come me) crede nel ruolo pedagogico dei nostri mensili: scuola per autori 'classici' (con soluzioni date subito) [2]: in sostanza, tutt'altro tipo di hobby. (Si badi bene comunque che l'interpunzione ha anche regole non sempre alla portata d'ognuno; e che la chiave d'un rebus, perché la funzione in contesto sia assolta, deve talora prescindere.)

Troppi i **concorsi** sul mercato? Per il poco che possa valere, qualcosa ho già detto, penso con meno futilità di chi sul modulo del questionario ha preteso "concorsi basati sulla qualità" (ce ne sono di permissivi quanto a presenza di qualità?).

Ma a proposito del mio avversare ("Leonardo", n.1/1999) quelli a temi obbligato, mi si dice: e tu non concorrere, chi ti obbliga? Eh no, questo poteva andar bene sino al luglio scorso; poi accade che sul "Labirinto", trascurando il fulcro della mia prosa ('forzature', 'guasti' per effetto di 'costrizioni' e altri non meno solidi argomenti) *McAber* parli di sfide che l'enigmista di razza non può rifiutare. E così, facendo entrarci anche il razzismo, mi si procura un bel complesso! (A proposito: se ben ricordo, fu proprio una scena preconstituita del "Brighella" a propiziare lo scivolone tecnico "S o T? T anela vate".)

Sostengo invece che a una sezione concorsuale, poniamo, di rebus a rovescio, non sfigurerebbero cose del tipo Medicina da rimediare, ricco di due idem: E Ra, idem I; rada NI, C idem (mai sentito che un bi- o pluri-bissato conferisce decoro a qualunque produzione?); o del tipo Clisteri minimi (occhio alla cesura anche qui!), cui, se già fatto con C liste, Rimini MI [3], aprirebbe la porta di tre note musicali: IM, in I, mi; re T; si LC. (Son semplici esempi; quelli da concorso, è chiaro, li tengo per me.)

Parlavo di **cesura**. C'è da giurare che i convegnisti del nuovo millennio (inizio 2001) disquisiranno ancora su cose, logiche ma scontate [4], come la non tassatività della cesura in presenza del parto eccezionale, o del bisenso (scapolare D, ape R, I coli = Scapolare da pericoli). Trascurando magari un accenno all'obbligo d'impegnarsi perché la cesura, quanto possibile, sia completa. Essersi fermati, per Avér in animo strane idee, ad a veri nani mostra N E I dee, non è un peccato? Nulla cambiava, quanto a plausibilità di scena, col meglio cesurato a veri nani mostra nèi d'E E (con grafema in meno).

Invito comunque a riflettere su questi dati: sembriamo tutti d'accordo sui pregi della spezzettatura totale, ma tolleriamo (ergo incoraggiamo) ben 56 lavori non cesurati, degli 87 vistisi su queste colonne dal 4/98 al 2/99 [5]. Ma davvero c'è chi pensa che per effetto d'un maggior rigore "si dimezzerebbe il numero di rebus validi"? E' come raccomandare più lassismo per il buon uso del congiuntivo, pena la riduzione delle esternazioni letterarie. Ma anche ammesso questo disamore (del neofito) all'enigmistica, poco male: si tratterebbe del disamore di chi non ama l'enigmistica seria.

Troppi **grafemi vicini**: altro tasto che si continua a discettare. Eppure non ci piove che, con minimo sforzo, un NOT Ares; QU, I libri (Notare squilibri) diventa meno infelice con Sapèr notare...: SA perno; T Ares; QU, I libri. (Badando anche a bacchettare il disegnatore: saranno quisquillie, ma non si sa perché, se i libri sono due, li accosta facendo apparire contigue le lettere QUI.) Senza neanche mutar

[1] ndr. Chi, s'interroga?

[2] ndr. Ma crediamo siano pochi quelli come *Sin & Sio*: sappiamo che la maggior parte, se non la totalità dei lettori del 'Leonardo', sono in primo luogo degli accaniti solutori.

[3] ndr. Non è stato fatto.

[4] ndr. Scontate per i 'vecchi', ma non per tutti i 'giovani'.

[5] ndr. Invero, nel questionario, alla domanda 'pensi che il rebus debba essere perfettamente cesurato?' si sono avuti 24 'no' e 6 'sì', pur se la maggior parte dei 'no' considerava un pregio la perfetta cesura.



la frase, le giustamente premiate Conchiglie rare... del '76 potevano essere più rare con un A al posto del terzetto ARI: con chi gli era retro, vate A riva.

Certo, anch'io in passato avrò razzolato male, o molto male, ma se, appena nel fascicolo scorso, con Giovane vicario mi son lasciato andare al gruppo RIO, ho creduto che fosse riscattato dall'idea dell'inciso nevica: l'espedito che incignai con in tre C – ciò dicasi d'A e S – a minare. (Un oro al Concorstone del '78; ricordo di quando ancora non ero costretto, come da molti anni in qua, a contentarmi di medaglie, facendo firmare da ghost-writer di turno.) [6].

Del resto, per una gara che gestii da redattore del 'Labirinto', il piazzamento di macché R o N: I, discola ("Maccheroni" di Scola) sarebbe stato ben altro con RON: 3 grafemi. Anzi 4, con l'I al séguito (già, perché quello dei soggetti separati è discorso che attenua poco certe indecorosità).

*

Amici, ma proprio non ne avete fin sui capelli di temi simili? Debbo supporre (le cronache lo taccono) che su altri temi glissiate. Qualcuno allora lo propongo qua (a parte quello annoso del rebus con relazione e denominazione a braccetto, che da tempo m'indigna e che non cesserò di additarvi): la parolina d'una chiave ritrovata tal quale nella frase. Li reputo io solo infortuni? Se in G è nero: s'odono di là UR e A (Generoso dono di laurea) posso riconoscere a quei di funzioni diverse (in di là è lecito vedere una locuzione inscindibile) [7], non digerisco quello letto in Colluso di camorra (coll'uso di C, A morrà) [8], o addirittura il chi [9] di Fare trasecolare chi ascolta (faretra seco l'A R, e chi à S colt à): inutile prolungamento d'un già fatto: faretra seco l'à re. (Vogliamo tornare ai tristissimi tempi di robaccia [10] come RI sott'O con gambe R I = Risotto con gamberi? Adatto più che altro ai precotti "Star".)

[6] ndr. !?

[7] ndr. L'abbiamo riconosciuto anche noi.

[8] ndr. Concordiamo; ma sarebbe lungo spiegare il perché della pubblicazione.

[9] ndr. Concordiamo; il neo ci era sfuggito.

[10] ndr. Ci sembra esagerato aver adoperato il peggiorativo robaccia: bastava considerare che il rebus di *Artù* è del 1932.

Non trovo assolvibili (figuriamoci) esposizioni integrali come l'IN di giova N, e IN A morde: l'usa (Giovane in amor delusa) [11], o l'UN di U N in cubo mutò (Un incubo muto) [12]. E guardate che ne contiamo tante, non solo a opera di pivelli; il "Conchiglie rare trovate a riva" di poco fa ne contiene uno.

Non è tutto: penso all'elevazione a potenza d'una lettera o ai due grafemi su unico soggetto per sottintendere una e. Domando: BeA per beato, JeS per Jessica depenalizzano forse un terzetto che resta tale? Ci si rammenti: noi siamo quelli che si dicono enigmisti classici [13].

E, per carità, non ricicci la trita assoluzione "sono nei veniali, in un contesto di notevole spessore". Che lo spessore sia notevole, bastano infrazioni tecniche come questa, a smentirlo categoricamente.

Silvio Sinesio

P.S. – Non credo di dover chiedere scusa ai colleghi dei quali ho criticato qualche gioco. Conosco le regole deontologiche; so anche però qual danno derivi da un male inteso obbligo di rispettarle. Sbaglierò, ma lunghi anni di personali esperienze mi fanno convinto che da stigmatizzare, perché diseducativo, c'è ben altro: il plauso insincero, l'eccessivo incensamento, o anche soltanto il silenzio.

[11] ndr. I giochi facenti parte di gare o concorsi vengono pubblicati sul "Leonardo" come gli autori li mandano ai giudici; la redazione non opera alcuna variazione.

[12] ndr. Dissentiamo da *Sin & Sio*. Avremmo anche noi non assolto UN se fosse rimasto tal quale, ma in questo caso c'è un grafema U e un grafema N, separati tra di loro: il primo grafema identifica il paziente, il secondo grafema identifica il medico. Pertanto, crediamo che essi non abbiano significato e quindi non ci dovrebbe essere identità etimologica con la seconda lettura, ma vanno solo considerati come orpelli che non possono essere eliminati e che hanno solo una funzione di comodo.

Inoltre, col senno di poi la redazione si è successivamente accorta che il gioco poteva essere pubblicato anche senza grafemi: "in cubo mutò = Incubo muto".

[13] ndr. A noi risulta che una buona parte dei rebusisti si considerano solo rebussisti.

Concorso Rebus ZANZIBAR 1999

(disegni di Lina Buffolente)

2° classificato - N'ba N'ga

35 - Stereo 1, 2, 4, 2 6 5 1: 1 7 1 2 2 = 3 3 5, 4 5 2 5, 2 1 4



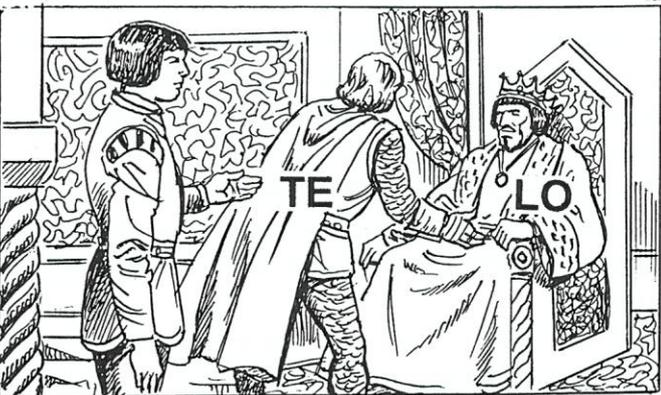
5° classificato - Fiocchi Rosa

36 - Stereo 2 1'6 (7 1) 1 = 4 2 5 7



6° classificato - Pipino il Breve

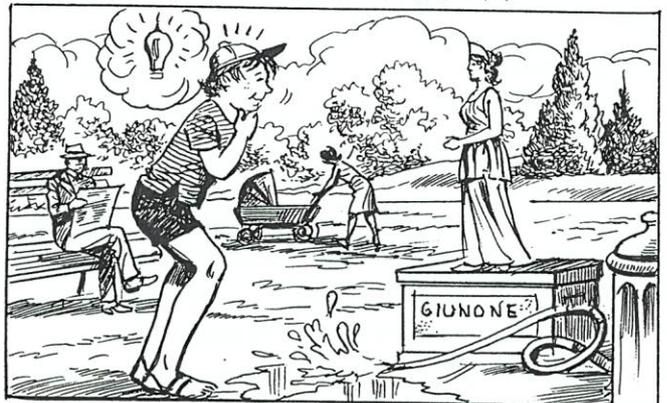
37 - Stereorebus 8 2 6 2 2 = 4 2 8 6



Alla corte di Carlo Magno

Premio Speciale - Orofilo

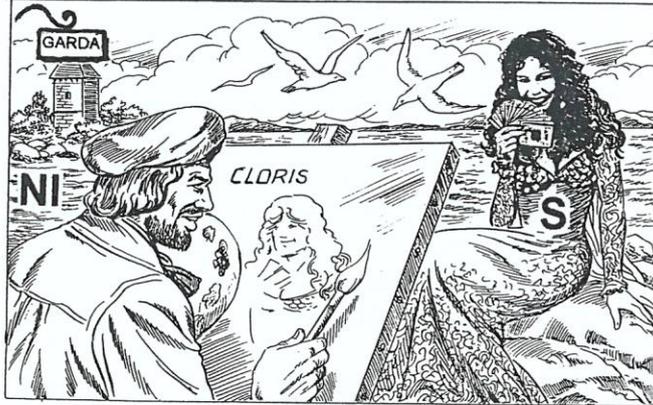
38 - Stereorebus 4 4 1: 3 1 1 = 7 7



Concorso Rebus ZANZIBAR 1999

(disegni di Lina Buffolente)

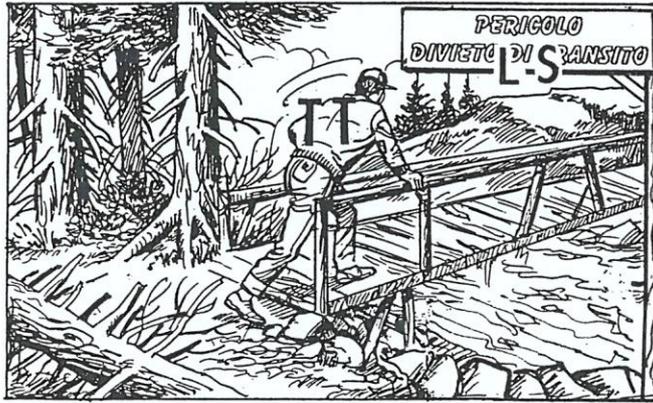
39 - Rebus 4 2; 1 7, 1 5 7 = 1'8 5 7 2 4



3° classificato - Giaco

Premio Speciale - Orofilo

40 - Rebus 5 2 4; 1 1 1 6 = 8, 5 7



4° classificato - Bardo

41 - Rebus 1 1 9 2 1 5 = 6 4 2 7



Filo diretto

Con questa rubrica il "Leonardo" si propone di avere una linea diretta con i lettori e con i collaboratori.

Per la collaborazione, si riportano i giudizi sui lavori inviati.

Raccomandiamo che ciascun gioco sia riportato su foglio a parte, numerato e completo di data: in tal modo *Lionello* sarà in grado di fornire delucidazioni e più dettagliate risposte in merito.

*

Adelchi – Invio del 7.9.'99: accettati nn. 2,4,5.

Cleos – Invio del 27.7.'99: accettati nn. 3,5,7,10; per il n. 2 è gradita sceneggiatura; il n. 9 è già stato fatto da Snoopy (S.E. 6/1978).

Fra Diavolo – Invio del 9.7.'99: accettati nn. 5,6 (se disegnabili); per il n. 4 gradita sceneggiatura.

Lo Stanco – Invio del 27.7.'99: accettati nn. 1, 2, 8; il n. 5 non è stato accettato per le notevoli difficoltà di realizzazione; il n. 4 è già stato fatto da *Febel/Alec* (La Sfinge, 4/1960).

Mavi – Il rebus su Diana non ci convince.

Pippo – Il rebus degli strali non ci convince.

Brunos – Invio del 18.5.'99: il rebus n.32 già fatto all'80%; per il rebus sui francobolli inviare originali. Invio di agosto '99: accettato n.11 (su Don Abbondio): Invio di fine agosto: non accettati i 2 cambi (V e Z). Non accettato il rebus 'riflettere per delle ore' per un errore.

Preghiamo il caro amico di inviare i giochi datati e contraddistinti progressivamente da numeri e non da lettere dell'alfabeto.

Nello Tucciarelli

5.a Mucca Games

Uno splendido sole ha accolto i partecipanti alla 5.a edizione dei "Mucca Games" di Tarquinia.

Nei giorni 11 e 12 settembre, il Centro Commerciale "Top 16" ha ospitato una nutrita serie di manifestazioni ludiche, dal campionato nazionale a squadre regionali di Scrabble (vinto dal Lazio), ai tornei di Carrom, Killer, briscola Bugiarda, Go etc., dalla Combinata del Pentathleta al Ciclotappo alla Caccia al Tesoro, in una frenetica rincorsa ai continui annunci dell'altoparlante.

Sotto la guida dell'instancabile *Radiopop*, ben coadiuvato dai membri dell'Associazione Novecentonovanta e dai redattori di GioAreA e L'Altra Cosa, quest'ennesima kermesse dei giochi ha davvero riscosso un successo senza precedenti.

Fra gli enigmisti, notati *Edgar*, *L'Amica Rara*, *Ego*, *Amore Normanno*, *Robo* e *Robinia*, oltre ai delegati ARI *Lionello* e *Quizzetto*. Presente pure la giornalista Beatrice Parisi di Radiodue RAI col marito, il presidente della federazione mondiale giochi dinamici.

Per gli edipi, non sono mancati validi moduli solutori: uno ARI, un altro (galattico) di *Robo* ed *Edgar*, così come una mucchesca gara di composizione rebussistica.

Riccardo Benucci

*

Gara ARI di soluzione enigmistica:

1° classificato (ex-aequo) – Carla Morisi di Codogno (MI) e Riccardo Benucci di Siena;

3° classificato – Diego Brognoli di Napoli;

4° classificato – Pietro Rossi di Roma.

Gara ARI di composizione rebus:

Sono stati premiati:

- Carla Morisi di Codogno (MI)

- Pietro Rossi di Roma

- Riccardo Benucci di Siena.

Ah! Che rebus!

Così Monica Longobardi ha titolato un articolo sulla rivista "Italiano e oltre" (nn.3/4,1998), con sottotitolo: "Scrivere è sempre nascondere qualcosa in modo che venga poi scoperto affermava Calvino. Facciamo qualche esempio".

Il titolo, però, è un po' ingannevole perché vi è tracciata, sì, una rapida storia dell'enigma (dalla favolistica persiana agli enigmi di Sinfosio, dall'*Indovinello veronese* alle *crittografie mnemoniche*) ma sul rebus in particolare troviamo solo un breve cenno che ora riportiamo e che, oltretutto, fa riferimento all'opera sul rebus che Franco Bosio (il nostro *Orofilo*) diede alle stampe nel 1993.

"Dalla poesia erotica provenzale a quella devozionale francese il passo è un po' sconcertante, ma dobbiamo osservare che anche in seno alla poesia religiosa di lingua francese del XVI secolo, dedicata al culto della vergine, si possono trovare preghiere-enigma come la seguente:

Veraigne humblement te daigne ne

vieigne

Vierge pnye deffens que mort ma

vie...

La soluzione nasce da un metodo tipico del rebus che sfrutta la disposizione topografica delle parole (*sous/sur*):

Vierge souveraigne,

humblement te suplye:

deffens que mort soudaigne

ne vieigne sur ma vie!

Sempre in ambito francese (lingua che può sfruttare molto il gioco tra grafia e pronuncia) Franco Bosio, nel suo "Il libro dei rebus", offre una rassegna di esempi interessanti (*devises*, imprese, emblemi, cifre leonardesche, sonetti figurati, ecc.). Per esempio: G.A.C.O.B.I. A.L. = J'ay assez obey à elle. Tra i rebus di Piccardia, un corpus composto tra il 1491 e il 1506, il Bosio annovera anche uno francese-latino: 'una religiosa che percuote un prete sulle terga+osso' fr.: *Nonne abbè bat au cul + os*, lat.: *Non habebat oculos*".

Franco Ditallevi

Un bellissimo rebus... a scarto

Può capitare che un rebus come “Opera nuova” venga in mente a... più di un autore. Meno frequente è il caso capitato a me e a *Quizzetto*, che, convinti di avere realizzato un capolavoro (mai peccare di presunzione!), abbiamo mandato un nostro lavoro al concorso annuale della “Settimana Enigmistica” e, una volta annunciati i risultati dello stesso, siamo rimasti di stucco nel constatare che il gioco non era stato neppure segnalato.

Una clamorosa svista dei giudici? Nient'afatto. Era successo che il rebus in questione era già stato ideato, nella sua chiave più corposa, da un autore dell'ultima leva, che lo aveva regolarmente inviato alla “Settimana Enigmistica”. Si tratta di Panettieri, al quale (forse un po' interessati...) facciamo i nostri più vivi complimenti per la brillante performance. E ci fermiamo qui nelle lodi, per non incorrere in un eccessivo... autoincensamento.

Poco importa che, obiettivamente, il nostro elaborato, essendo a chiave unica e avendo utilizzato un gioco nel gioco (lo si capirà tra breve), apparisse migliore dell'altro. Ormai, come detto, il lavoro era già stato accettato (e impaginato) dalla “Settimana”; e infatti sarebbe apparso alla fine di agosto sul numero 3518 della rivista.

Ma a questo punto, dopo la lunga premessa, sarà bene riportare in dettaglio i due rebus, nella certezza che i lettori capiranno il nostro, come dire?, disappunto per l'incredibile circostanza.

E con riferimento alla pubblicazione sul “Leonardo” (che pure ringraziamo per l'ospitalità) consentiteci un'ultima annotazione scherzosa: stavolta le “briciole” (da parte, guarda caso, di... Panettieri) sono state lasciate proprio a noi!

Ignazio Fiocchi

18140. REBUS (7, 2, 5, 8, 2, 8) (O. Panettieri)

41 bis - Rebus 2 8 2 7: 3 4+4 = 7 2 5 8 8
di Fiocchi Rosa

IL MISANTROPO MANIACO (8+3 = 11)
Non può vedere il prossimo
e arriva al punto che si butta in mare:
che una casa di cura sia indicata
ecco ora qui evidentemente appare!
(presbite + rio = presbiterio)
Renato il Dorico

LT UN DUO IN VOGA (4+4 = 8)
L'uno, inglese, fila con la maestra;
l'altra, navigata, è sottile e snella;

(... NTO ... = ...)

Fiocchi Rosa

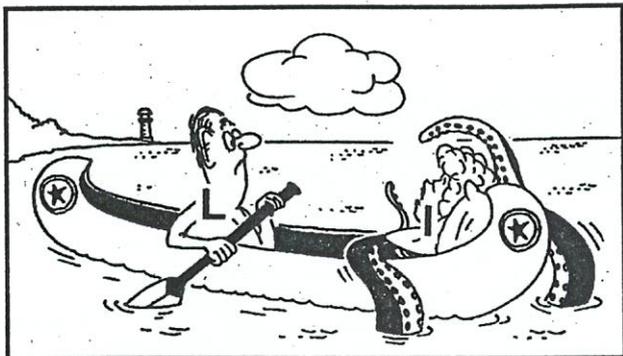
Concorso Rebus Snoopy 1999

Il concorso, cui hanno partecipato 28 autori con 49 giochi, ha avuto il seguente esito:
1° Atlante, 2° Papul, 3° Orofilo.

Da segnalare i buoni lavori di *Ilion* e *Megaride*.
I premi saranno consegnati al prossimo Convegno ARI.
Grazie a tutti.

Snoopy

42 - Rebus 4 5 (4 5 1...) 1! = 5 6 9
di Atlante

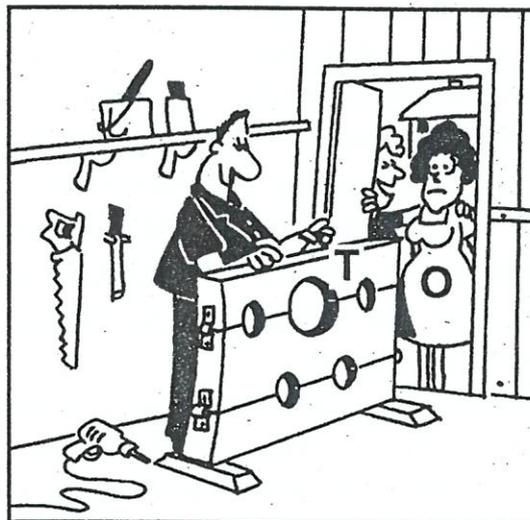


— Maurizio, credevo che fossi un gentiluomo!

43 - Rebus 2 2 - 2 1 4 6 - 3?! = 6 5 2 7
di Papul



45 - Rebus 3 4 1 5 1 1! = 7 8
di Orofilo

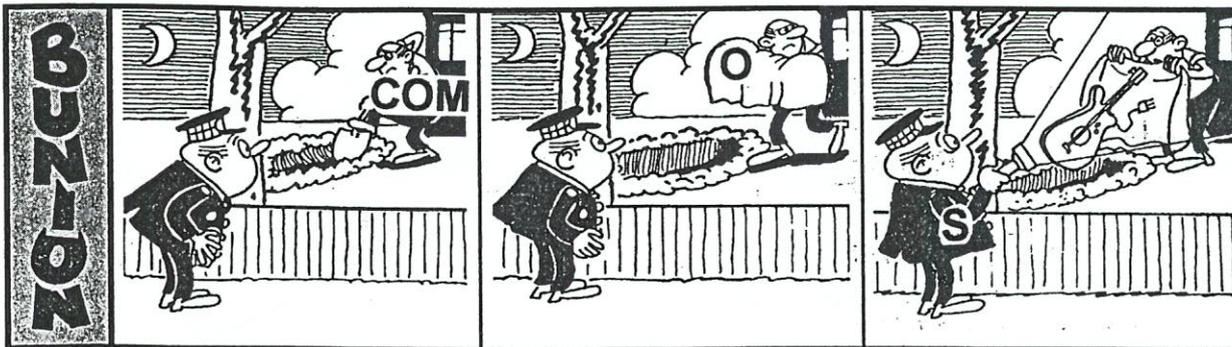


— E' un regalo a sorpresa per te, mamma: mio marito ci sta lavorando già da un bel po' di tempo!

44 - Rebus 1 1 4: 2 1 6! 2 2? = 6 7 6
di Megaride



46 - Rebus 3 5 3 3 1 1 6 = 10 7 5 di Ilion



Note in margine a “Rebus e semiotica del testo” di Umberto Eco

di Elio Maccario

Quando esperti in campo linguistico e semiologico, sulla scia delle proprie ricerche si accostano ai meccanismi propri dei giochi enigmistici, c'è il rischio che la trattazione rimanga purtroppo confinata in ambiti specialistici, su riviste, e comunque fuori dalla portata del grosso pubblico.

Negli anni recenti anche Umberto Eco, notissimo semiologo, docente all'Università di Bologna, ha sviluppato una sua analisi del rebus, ricca di concetti e riferimenti specialistici, propri dell'indagine semiotica, ma condotta nello stesso tenore con notevole chiarezza espositiva (quasi a livello divulgativo) e con tanto di esempi tratti da “La Settimana Enigmistica”.

Abbiamo ritenuto utile e interessante cercare di riprendere e sviluppare passo passo il testo di “Rebus e semiotica del testo” [1], per portarlo alla conoscenza di un più vasto numero di appassionati (autori e solutori di rebus).

Da Eco il Rebus viene illustrato (è proprio il caso di dirlo...) come un affascinante mix di operazioni semiotiche (oltre che linguistiche) assai complesse, un sistema ricco di stimoli per gli studiosi dei meccanismi del linguaggio e carico di implicazioni anche per i cultori dell'ermeneutica.

Lo studioso, al termine della sua trattazione, arriverà ad usare per il Rebus espressioni di massimo elogio: “Il giorno che saremo riusciti a spiegare tutte le operazioni cognitive che [il rebus] mette in gioco, avremo terminato di far semiotica perché avremo capito tutto.”!

Tutt'altro, quindi, di quel semplice passatempo domenicale e da ombrellone, come invece ancor oggi da troppi viene ritenuto.

Dopo un cenno al linguaggio di altre forme enigmistiche (crittografie mnemoniche e indovinelli, caratterizzati da bisensismo ed anche al cruciverba), Eco parte con una sua definizione di Rebus.

Noi proveremo ad analizzarla elemento per elemento, mettendo in particolare rilievo le operazioni a cui è chiamato il Solutore:

“Il Rebus consiste in

- una scena rappresentata visivamente, in cui
- certi soggetti, cose persone, azioni, sono marcati da una etichetta alfabetica in modo che,

A) interpretate verbalmente

le immagini (o *de re* o *de dicto*)

e le etichette alfabetiche (o *de sono* o *de littera*)

B) si ottenga una catena da cui derivi

C) dividendo diversamente il/i sintagma/i

D) un'espressione dotata di senso le cui parole sono composte da tante lettere quante indicate fra parentesi sopra la scena” [cfr.p.40]

Si notano dunque, accanto ai due elementi formali che caratterizzano l'aspetto del Rebus (“soggetti rappresentati all'interno di una scena” e “etichette alfabetiche”), almeno tre distinte operazioni di carattere linguistico-cognitivo demandate al Solutore:

A) la prima, è Saper interpretare verbalmente le immagini coinvolte (denominate anche, più propriamente, “chiavi”). Vale

a dire saper “nominare” correttamente soggetti, azioni, ...; saper cioè usare la lingua come strumento per rappresentare la realtà.

Notiamo qui che, per il momento, Eco evita di addentrarsi nella distinzione tra Rebus statici - di pura denominazione, con utilizzo dei nomi corrispondenti ai singoli oggetti (rebus in cui, per altro, tali oggetti sono spesso solo giustapposti, per cui la scena appare eterogenea, priva di coesione, a volte quasi surreale) e Rebus dinamici - in cui occorre far emergere le relazioni che, a mo' di complementi della frase, intercorrono tra i vari elementi presenti nella scena. La trattazione, in effetti, poi viene condotta quasi esclusivamente sulla base di rebus dinamici e tale distinzione (di basilare rilevanza per gli addetti ai lavori) resterà sempre piuttosto implicita.

La seconda (B/C), è Saper dividere in sintagmi in modo diverso, operando tra le lettere differenti cesure, in modo da ottenere parole del tutto diverse da quelle di partenza. (L'insieme delle parole che scaturiscono dall'interpretazione delle immagini è appunto chiamato “prima lettura”; quello che, invece, scaturisce dalla diversa scansione, viene denominato “seconda lettura”).

In pratica, consiste nel saper superare creativamente una strutturazione precostituita per ottenerne una diversa; che però sia, sul piano linguistico, altrettanto accettabile (il che corrisponde al saper giocare con la lingua, manipolandola, pur restando entro lo spazio, ben delimitato, che le è proprio: giocare a formulare una Doppia lettura).

La terza, infine, (C/D), è Saper controllare l'esatta rispondenza di quanto si sta facendo, confrontandolo con le indicazioni ricevute in partenza, nel diagramma numerico: vale a dire, saper operare continui raffronti e puntuali controlli, anche ritornando indietro; saper rispettare rigide consegne, le regole del gioco (tutte abilità, queste, non così intuitive ed elementari, come un provetto enigmista forse potrebbe supporre...).

Di queste, le ultime due operazioni costituiscono la parte più prettamente giocosa, più enigmistica.

1. E' noto quanto sia essenziale la Doppia lettura all'interno del Rebus (e in generale all'interno del gioco enigmistico): trattasi qui di una doppia lettura di carattere prevalentemente sintattico.

Infatti, proprio come avviene, tra i vari giochi dell'Enigmistica classica, nella “Frase doppia” o anche nella “Sciarada”, si deve operare una diversa Cesura, che determina una diversa strutturazione delle lettere all'interno della frase. Due esempi per tutti: “*Iepri; mela; Crimea; mare* = Le prime lacrime amare” di Briga; “*granchi a rosolare* = Gran chiaro solare” di Muscletone. Ci pare ovvio precisare come, però, a differenza della Frase doppia o della Sciarada, un Rebus debba necessariamente fondarsi su elementi ben rappresentabili...

Anche qui si sarebbe potuta introdurre un'ulteriore precisazione: la necessità della ‘doppia lettura’ non esclude, come si sa, l'esistenza l'esistenza di rebus privi di “cesura” (come “O pera; N uova = opera nuova” o, a livello più impegnativo, “SE lezione dà, O P E rette = selezione di operette”) o, addirittura, privi di grafemi (come “[G.] Verdi; [G.] Pascoli = verdi pascoli”), rebus che ha anch'esso la ‘doppia lettura’, tutta confinata, però, a livello semantico, costretta a giocare sulla presenza di semplici Bisensi.

Ma, anche qui, occorre dire che la trattazione riporta, in mas-

[1] Umberto Eco, Rebus e semiotica del testo, dal vol. “Il gioco: segni e strategie” a cura di A. Perissinotto, ed. Paravia, 1997.

... *sima parte, rebus cesurati e che, in secondo luogo, allo studio non interessava sviscerare l'intera casistica, rischiando di appesantire il discorso e di mettere in ombra gli aspetti semiologici...*

2. Prettamente enigmistica è anche la necessità, da parte del Solutore, di seguire le indicazioni dettate dal gioco stesso: nessun Solutore, si sa, può affidarsi solo a considerazioni di tipo linguistico o, men che meno, lessicale: deve invece sempre restare attento al tipo di gioco che ha davanti, fatto di meccanismi precisi e di indicazioni numeriche...

Un Lettore-Solutore non è certo libero di fornire risposte a tutto campo...; solo seguendo il diagramma, mappa del gioco, filo di Arianna, può sperare di riuscire ad ottenere la soluzione.

La prima delle operazioni (A) esaminate può invece prestarsi ad alcune considerazioni sul piano marcatamente semiologico in virtù delle sue importanti implicazioni teoriche.

U. Eco, nei suoi vari saggi, ha più volte inteso sottolineare come sia proprio l'interpretazione a costituire un fatto centrale all'interno di ogni processo comunicativo: di fronte ad un testo, anche brevissimo, il Lettore è tenuto a porsi domande, a decodificarlo in modo attivo nelle sue relazioni interne (non limitandosi a prenderne atto...). Ciò avviene comunemente, non solo di fronte ad un testo letterario...

E parallelamente ha voluto ribadire il ruolo dell'Inferenza. Inferire significa propriamente saper ricavare dai segni presenti nel testo una serie di informazioni non-dette; sottaciute proprio perché lasciate alla cooperazione di chi legge: ovviamente sono presenti, nel testo, nel significato delle parole, e anche nella nostra mente, tutti gli elementi da cui è possibile ricavarle... ("Lascia al lettore ciò di cui anche lui è capace..." consigliava Wittgenstein).

La quantità e la qualità delle informazioni che quotidianamente noi ricaviamo in modo inferenziale può certo stupire i non addetti ai lavori...

Da questa attiva cooperazione del Lettore nei confronti del Testo [2] scaturirebbe, anche secondo Roland Barthes, il piacere della lettura e il godimento di un testo.

Ogni testo è "un meccanismo pigro che vive sul plusvalore introdotto dal destinatario... Un testo vuole qualcuno che lo aiuti a funzionare" [Eco, *Lector in fabula*, pag.52).

Già Hans Georg Gadamer, filosofo tedesco tra i maggiori del nostro secolo, elaborando negli anni '60 il proprio sistema ermeneutico, diceva "Un libro è muto finché il lettore non lo fa parlare"! E prima ancora, il linguista Roman Jakobson svelava come in un testo è proprio l'Autore che richiede da parte del Lettore una serie di scelte interpretative.

Come in un gioco a due, ricco di ammiccamenti e di rimandi. (Come anche in enigmistica, aggiungiamo noi...).

Un rebus, fatto essenzialmente di immagini tutte da interpretare, nonché ricche di un certo fascino, sembra quindi di tali meccanismi una perfetta metafora.

Può essere inteso come un vero e proprio banco di prova per l'affinamento di tali abilità: a che livello il Lettore-Solutore dovrà spingere la propria interpretazione? Quali inferenze si renderanno necessarie per una soddisfacente comprensione?

Possiamo ora esaminare le due distinzioni di cui Eco parla a proposito dell'interpretazione delle immagini e dei grafemi. "Le immagini possono essere intese *de re* o *de dicto*, le etichette possono essere intese *de sono* o *de littera*".

[2] Umberto Eco - *Lector in fabula* - Tascabili Bompiani, 1979. pag.5 e sgg.

(A tale proposito si sarebbe potuto ricordare che un Rebus esige una particolare coerenza interna: se, ad esempio, per un primo grafema G si richiede una lettura fonetica, Gi, anche gli altri grafemi presenti saranno da leggere allo stesso modo, fonetico e non grafico.; e viceversa. Sarebbe inaccettabile, si sa, un rebus come (6 6) "G grande; P atto = grande piatto"!)

La distinzione *de sono* vs *de littera* viene, in pratica, a corrispondere alla nota opposizione tra Scrittura e Pronuncia: la veste sonora del grafema (gi - acca - emme...) vs la sua veste grafica, alfabetica (G - H - M...).

C'è da precisare che, di solito, la nostra Enigmistica (al contrario di quella francese e di altri paesi) ama privilegiare la forma scritta. Innumerevoli ne sono gli esempi, sia in Rebus sia nelle varie Crittografie: ecco quindi la mancata distinzione della pronuncia: vocale aperta o chiusa "botte; venti; ..."; "razza/razza" ...; e poi combinazioni giocose sui vari digrammi del nostro alfabeto, come "asse G nazioni DI... = assegnazioni di premi" o sulla pronuncia di parole straniere: "dive R T e N tegame = divertente game".

Ma è pur vero che, altrettanto giocosamente, un Autore di rebus (o un Autore di crittografie) può, argutamente, sfruttare la veste sonora della lettera rappresentata: G da intendere Gi, ...; o, addirittura, il segno X da intendere "per"; o il numero 6 da intendere "sei".

Siamo molto vicini, storicamente oltre che concettualmente, alle origini della scrittura fonetica: ecco l'uso di tre "no" per indicare un "treno", anziché un netto rifiuto: quindi *de dicto*, non certo *de re*.

Ecco anche l'uso di "Nar e Mer" per indicare il faraone Narmer! (Mi affascinano i geroglifici...).

A nostro avviso, peraltro, questa opposizione tra *de re* / *de dicto* (tra pura forma e rimando alla realtà) fa parte della natura stessa del nostro gioco, del Rebus.

In pratica infatti abbiamo, da un lato, quello che di solito ci si aspetta dall'immagine segnica che ci sta davanti e, dall'altro, l'uso giocoso, fuorviante (non convenzionale!) che l'Autore in quel momento ha previsto. Un rebus cioè è tale perché sfrutta una data immagine, ma solo per altri fini, nascosti: non in sé stessa, in quanto immagine di un significato reale, bensì per significare, grazie alla sua forma fonica, un contenuto del tutto diverso (il disegno di un /tram/ e di un /busto/ per rappresentare un "trambusto"!;...), a mo' di *deguisement*.

Sfruttare, infidamente, di un segno solo la dicitura formale è anzi tipico del gioco enigmistico in sé (s'è appena fatto l'esempio di una sciarada...); vorremmo qui ricordare, perché no, quelle definizioni argute, presenti nei cruciverba anche di livello popolare, che prevedono per "La fine di Napoleone" o per "Le ultime lettere di Jacopo Ortis" solo due caselle!

Di fatto però, in queste sue pagine, U. Eco introduce la distinzione tra *de re* / *de dicto* per indicare un aspetto ben più circoscritto: "L'opposizione *de re* / *de dicto* riguarda il fatto che le immagini del rebus possono sia venire nominate come entità riconoscibili sia venire usate come puri supporti di etichetta alfabetica (pag. 40)".

Egli viene in tal modo a toccare un punto importante, spesso dolente, per chi si avvicina alla soluzione per la prima volta (ben lo sa chi opera a livello divulgativo, in ambito scolastico per esempio, cercando di educare ragazzi ad amare tali giochi...).

A volte, un soggetto marcato da etichetta alfabetica (una figura su cui è posto un grafema) deve essere nominato o descritto per

quel che è (o che fa), ma altre volte no: deve valere il solo grafema e null'altro! Come fare a stabilirlo?

Eco ci propone subito un esempio chiarificatore.

Rebus 1 (5 2 7 10) AN si adira, gazza in N A, M orata.

(Rebus, come si può notare, già abbastanza complesso, per la presenza di ben due chiavi dinamiche: "adirarsi" ed "(essere) in N"). L'esplicazione di gabbia, o termine sinonimico, non era qui assolutamente prevista...

A questo si potrebbe accostare un secondo punto altrettanto dolente (altra domanda disperata che spesso ci sentiamo rivolgere dai principianti): a volte deve essere prima collocato il grafema e poi la definizione/descrizione di quanto è disegnato; ma altre volte, viceversa, la parola precede il grafema! Che fare? (Nobile e tragico interrogativo).

Anche qui le regole del Rebus si aprono ad entrambe le possibilità.

(Regole più ferree avrebbero, certo, limitato di molto le potenzialità espressive del gioco...; lasciar aperta una doppia possibilità rende però un po' più arduo il lavoro dei solutori... Purtroppo? Per fortuna? Dipende dai punti di vista...).

U. Eco ci sottopone un secondo esempio.

Rebus 2 (5 10 10) N uovo, pali N S, est O, tè LE, visi V O. (Rebus che, essendo costruito tutto su chiavi statiche, ci pare ben più accessibile del precedente).

In pratica, dunque, si presentano qui due distinte questioni, entrambe però legate all'uso dei grafemi: questioni rappresentabili in un diagramma di flusso

1 rombo: soltanto il Grafema vs no?

e, in tal caso,

2 rombo: grafema prima o Grafema posposto?

Per entrambe le questioni, 1 e 2; la risposta risiede in un aspetto-base del gioco: nel Contesto.

Occorre esaminare le parole, anzi le lettere che seguono e che precedono il punto oggetto di indecisione; e contemporaneamente seguire le indicazioni di *quel* preciso rebus...

Ogni gioco infatti ha la propria struttura: solo ragionando su tutto l'insieme del gioco, oltre che sulle singole figure, e anche, in particolare modo, sul diagramma numerico, si può percepire ed arrivare alla soluzione...

Infatti, nei due esempi riportati, senza la dicitura "2...in N A..." non si sarebbe potuto rispettare l'indicazione 5 2 7 10. E "palinsesto televisivo" (10 10) poteva venir fuori solo da una lettura posposta dei grafemi (diversa da quella del grafema precedente, N!).

(Ma d'altronde, a ben riflettere, altro non era che il Contesto, cioè le regole dettateci da *quelle* caselle di *quel* determinato cruciverba, a portarci, nelle definizioni che abbiamo voluto precedentemente citare, verso NE anziché verso WATER-LOO!...).

I meccanismi risolutivi di un rebus, anche di quelli più semplici, appaiono dunque piuttosto complessi: interpretarlo e "leggerlo" non è certo un'operazione meccanica. Ma siamo appena all'inizio...

Eco, sospettiamo, ama il Rebus proprio perché lo vede in molti punti corrispondere alle complessità della Lingua e più in generale, alle regole (spesso abbastanza imperscrutabili) che ci permettono la comunicazione. Più volte infatti si è detto convinto che ogni Lingua non costituisca tanto un Dizionario, un Codice fisso a cui attingere, quanto un complesso sistema di Competenze, per cui ogni segno è legato alle sue "possibili inserzioni contestuali" e alle attese che ciò crea nel Lettore (*Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, 1996, p. 34 e sgg.): in quest'opera infatti Eco riprende, anche con

una certa autocritica, il concetto di Codice, con i vari usi ed abusi (cfr. in particolare p. 255 e sgg.).

L'importanza basilare del contesto non può non ricordarci la celebre affermazione di Wittgenstein (del "secondo Wittgenstein" anni '50): "Quel che decide il significato di un segno è il suo uso".

La Lingua è quindi, riconosciamolo, un sistema concreto (e per ciò stesso, complesso...: se ciò non fosse, sarebbe tutto più meccanico), calato in una specifica realtà: è molto più "play" che "game"...

(Sviluppare adeguatamente tale analisi, che per altro non potrebbe non rivestire particolare interesse per chi si occupa di enigmistica, ci porterebbe al di fuori dei limiti che questo nostro lavoro si è imposto: ritorniamo perciò a noi.)

L'analisi della complessità del Rebus prosegue poi su un altro terreno.

Il discorso di Eco ora si concentra su un settore più marcatamente linguistico-grammaticale: sulle formulazioni sintattiche della frase che voglia descrivere un'immagine.

Tale frase può essere costituita da un numero di elementi più o meno ricco e può essere costruita in modo più o meno ellittico. Tutto ciò, lo sappiamo, attiene la nostra libertà di parlanti... Ma, riconosciamolo, è anche la nota mancanza, propria della lingua italiana, di rigide regole di costruzione sintattica che ce lo consente.

Andiamo con ordine.

A proposito di una particolare immagine, il Solutore potrebbe teoricamente (anzi, in pratica, a rigor di gioco, dovrebbe...) usare un solo Nome (col verbo "essere" sottinteso): ad esempio "scolaro". Ma potrebbe usare anche il Verbo "essere" + Nome (o, cosa consentita dagli usi linguistici propri delle regioni meridionali, Nome + Verbo "essere"): "è scolaro" o "scolaro è". Oppure anche un sintagma Nome + Aggettivo; ma anche Aggettivo + Nome (ecco la nostra libertà sintattica vs la rigidità della lingua inglese...): "porta chiusa" "chiusa porta". E per di più, corredato o meno dal verbo "essere"!

Ma non basta: interpretando il rebus in modo sempre più dinamico, il Solutore potrebbe/dovrebbe aggiungere un complemento indiretto: "Essere in ..., essere a ..., essere con ..., essere fra ..., ecc."

E anche qui il verbo potrebbe/dovrebbe essere o omesso (ellissi) o spostato in posizione inconsueta (prima del Soggetto oppure dopo il Complemento!). Il Soggetto, per altro, potrebbe finire in fondo alla frase... e il Complemento addirittura, assumendo valore attributivo, collocarsi tra il Nome e il grafema (già sappiamo come anche il Grafema non sia legato ad una posizione rigida): Gazza, in N, A!

Ecco un altro esempio:

Rebus 3 (1, 5, 8, 6,8) Avo LT è con VIE nere, starne UT, R ali

Lo stesso ovviamente vale per eventuali frasi costruite con un Verbo transitivo e un suo Oggetto (che ovviamente compare nell'immagine). Anche qui la sequenza potrebbe disporsi in vari modi: sei, per la precisione, secondo le classiche regole combinatorie: SVO, SOV, VSO, VOS, OSV, OVS.

Il numero delle varietà possibili, anche a livello sintattico (oltre che per quanto concerne i grafemi...) è dunque molto alto. Di conseguenza, un ruolo chiave per giungere alla soluzione non può non essere demandato alla riflessione sul contesto, su quanto emerge da quel singolo rebus. Tutto dipende dal suo diagramma numerico... E, beninteso, dalle doti intellettive e personali del Solutore: uno che, si sa, non vuole arrendersi facilmente né intende, per procedere più speditamente, invocare consolatorie piste precostituite!

Ma forse stiamo andando un po' troppo in fretta.

Stavamo dimenticando: Eco, nel frattempo ha già trovato il modo di avvertirci del fatto che in un Rebus l'andamento della lettura è rigi-

damente preconstituito: va da sinistra a destra (prima si esaminano i soggetti e i relativi grafemi posti sulla sinistra della vignetta e poi si procede regolarmente verso destra...). Ma subito ci ha messo in guardia: proprio su tale andamento può nascere (per un principiante...) un grosso equivoco! Il percorso sin-dx deve riguardare unicamente la lettura delle immagini (la cosiddetta "prima lettura") e, se vogliamo, la struttura della frase risolutiva (la "seconda lettura"); ma non il processo mentale di decifrazione.

Infatti ogni Solutore, già dalle prime esperienze, apprende come, per ottenere il risultato finale, si possa partire dalla decifrazione dell'ultimo elemento (ad esempio: "M orata"); e solo in un secondo tempo si riesca ad arrivare alla prima parte della frase! Proprio come ci succede nella comprensione di un testo scritto che presenti una certa difficoltà; e come ci succedeva nelle più ostiche versioni dal latino. O anche come, se vogliamo, nel compilare uno schema di cruciverba o nel risolvere un enigma in versi... La strada della completa fruizione non è mai del tutto lineare.

Si tratta di un percorso risolutivo non intuitivo: solo gli adulti non temono di lasciare una parte in sospeso (i lettori inesperti invece si bloccano...) né temono di procedere all'indietro, da destra a sinistra! Sanno che spesso è proprio alla fine del gioco che emergono elementi tali da chiarire definitivamente i punti oscuri o le residue perplessità precedenti (AN si adira; gazza INA...):

D'altronde, ci conferma Eco, è tipico di qualsiasi testo essere "attraversato da rimandi, salti, anticipazioni e controlli all'indietro: non è rappresentabile in sequenze lineari (Lector in fabula, p.175)": in questi decenni tutti gli studiosi di linguistica testuale hanno a più riprese sottolineato e ribadito tale caratteristica (uno per tutti: R. Simone, Fondamenti di linguistica, Laterza, 1991, passim). Di tali percorsi non lineari lo studioso avrà occasione di parlare diffusamente in riferimento al rebus 11, che infatti presenta una notevole difficoltà nella parte iniziale.

Rebus 11 (3,3,6,7,2,10)

Chiusa porta R, R ancora, S I ama, regge R A

A questo punto Eco, teso ad inseguire le intime peculiarità del Rebus, ci conduce verso aspetti di carattere più marcatamente semantico, concernenti "le regole di pertinenza definitoria". E', a nostro parere, uno dei punti salienti dell'intera trattazione.

Si chiede: interpretando un'immagine, che cosa di essa viene ad essere messo in luce? Che cosa, sottaciuto?... E in tal modo si addentra, introducendo concetti piuttosto specialistici, in una interessante distinzione dei vari tipi di pertinenza grazie a cui è possibile interpretare un'immagine:

- "Pertinenza Individuale", quanto non conta chi sia l'individuo rappresentato, a che categoria appartenga, bensì conta che atteggiamento abbia: come ad esempio, nel rebus 1., non contava affatto che il personaggio fosse un pescatore (l'immagine del pescatore era certo dovuta a problemi di coerenza, data la presenza dell'orata...), ma contava solo che fosse adirato; o, nel rebus 11., non contava che tipo di porta fosse, bensì contava (anche perché nel disegno ne compariva più in là un'altra aperta...) che fosse chiusa.

- "Pertinenza Specifica", quando si tratta invece di precisare di che si tratta: ad es. pescatore; orata; ...

vs "Pertinenza Generica", quando al contrario si indica l'immagine mediante un iperonimo: pesce (anziché orata, ...). E infatti che cosa di per sé ci impedisce di "leggere" la figura, ad es., di un setter o di un pointer come "un cane", o viceversa di

disegnare un cane con le fattezze di una razza specifica?

- "Pertinenza Diegetica", quando invece, come s'è detto prima, si tace ogni cosa dell'individuo rappresentato per limitarsi a dire (con frase a soggetto sottinteso) che cosa sta facendo: "il personaggio è nominato solo de dicto, in quanto ciò che conta è l'azione che sta facendo (p. 41)". Vedasi a tal proposito il **Rebus 5** (3,3,2,8) chino NH apre tenda (difficile, proprio perché, oltre ad essere di tipo dinamico, la sua "lettura" non esige per l'appunto alcuna pertinenza né specifica né generica: solo diegetica...).

- "Pertinenza iconografica", quando è necessario che grazie a particolari grafici appartenenti a precisa iconografia, un determinato personaggio venga riconosciuto e identificato (un busto di Napoleone, una Nike, ...).

- "Pertinenza emblematica", quando l'individuo viene riconosciuto, grazie al bagaglio culturale, come appartenente ad una categoria ben definibile.

Questa sequenza Disegno-Individuo-Categoria, è ben presente nel

Rebus 4 (4,2,8) Semidio RC, HI dea

- "Pertinenza della Scena", quando occorre prendere in esame l'intera scena anziché i singoli soggetti che vi compaiono. Di solito è proprio la lunghezza della frase risolutiva (dal diagramma) che porta il Solutore ad allargare la propria attenzione della singola azione (un semplice verbo...) all'intera scena (dove?, quando?, perché?...). Esempio, il

Rebus 9 (1,3,7,4) LO radesi a tavola.

In alcuni Rebus, a tal proposito, emerge l'importanza di oggetti non etichettati (v. anche Rebus 8.)! Essi di per sé potrebbero essere intesi come marginali, ma alla fine il lavoro mentale del solutore riuscirà a scoprire che non lo erano affatto.

Dunque ci troviamo di fronte ad una notevole pluralità di approcci. Schematicamente: PInd – PS/PG – PD – Pic – PE – PdS. Il Solutore è tenuto a destreggiarsi, di volta in volta, con l'intera gamma, scegliendo quello che riterrà più produttivo.

Nel **Rebus 10** (5,5) AV violento

infatti si dovrà intelligentemente puntare sulla Pertinenza Diegetica anziché su quella della Scena (infatti troppa attenzione alla scena, che presenta un'ambientazione inequivocabilmente medioevale, potrebbe portare fuori strada...)! E nel rebus 11. Dovrà prevalere, nella prima chiave, la Pertinenza Individuale, non quella Generica.

E' di conseguenza basilare, per un Solutore, la capacità di tentare più interpretazioni, in attesa di trovare quella più proficua, quella che lo porterà alla soluzione. In tutto ciò egli dovrà saper tenere il proprio giudizio come sospeso, pronto anche a ritornare sui propri passi...

E' richiesto in ciò un habitus improntato alla massima elasticità mentale.

Proprio come nel risolvere un rebus, anche all'interno dei processi comunicativi che quotidianamente ci coinvolgono, intervengono a complicare le cose elementi di natura sociale, idee e concetti costituiti in base a parametri ben diversi.

Un limone ad esempio è, ci dice Eco, scientificamente un agrume e non necessariamente giallo, ma per un lettore di Montale, è necessariamente un frutto giallo, e che sia un agrume è del tutto irrilevante! (Semiotica e filosofia del linguaggio, cit. p.40). E anche una balena, a seconda dei contesti, viene comunemente intesa come pesce o come mammifero!...

(seguito al prossimo numero del Leonardo)

IV MUCCA GAMES

Tarquinia, 17 e 18 aprile 1999

*

GARA ENIGMISTICA

a cura dell'A.R.I. Associazione Rebusistica Italiana

Tra tutti coloro che avranno risolto il maggior numero dei giochi - per i concorrenti alla pari sarà effettuata estrazione - saranno premiati 5 concorrenti. I vincitori saranno avvertiti telefonicamente.

Ciascun concorrente potrà consegnare una sola scheda.

La scheda dovrà essere consegnata presso il "Punto ARI" entro e non oltre le ore 16.00 del 18 aprile '99

1 - Rebus 59 di Mc Abel



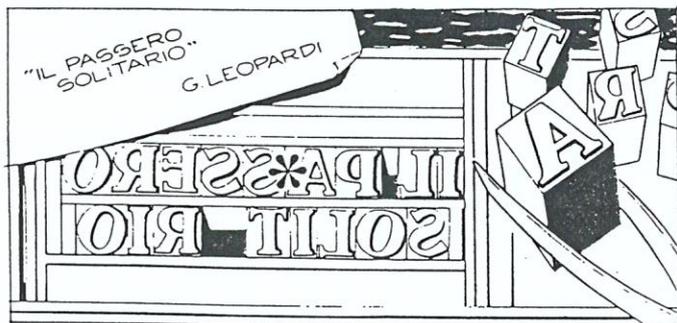
soluz.

2 - Rebus 4175 di Lionello



soluz.

3 - Rebus 98 di Lionello



soluz.

4 - Rebus 45 di Ilion



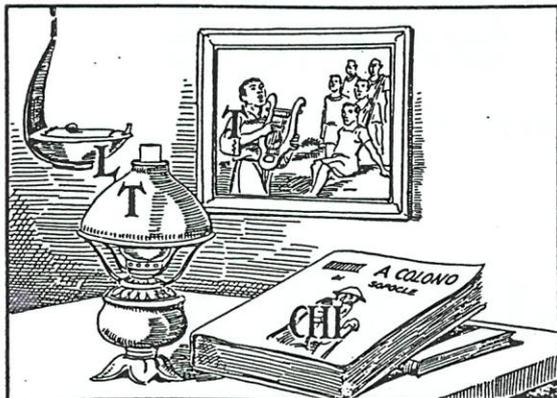
soluz.

.....
cognome e nome

indirizzo

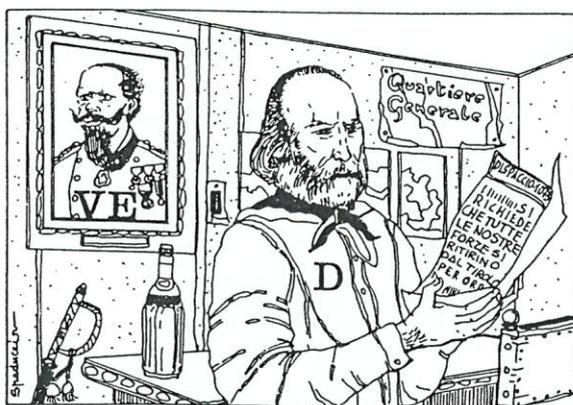
telefono

5 - Rebus 1'6 1 4 2 5 di Lionello



soluz.

7 - Rebus 5 5 2 4 di Lionello



soluz.

9 - Indovinello di Tiberino

Bellezza linguacciuta

Rossa di fuoco la sua bocca ardente
 è un tipo che fa colpo sulla gente,
 ma quando infine tace
 allora si sta in pace!

soluz.

11 - Indovinello di Tiberino

Il maestro parla di uno scolaro

A far lo stupidone
 nel banco l'ho pescato
 e c'è rimasto secco
 per come l'ho trattato!

soluz.

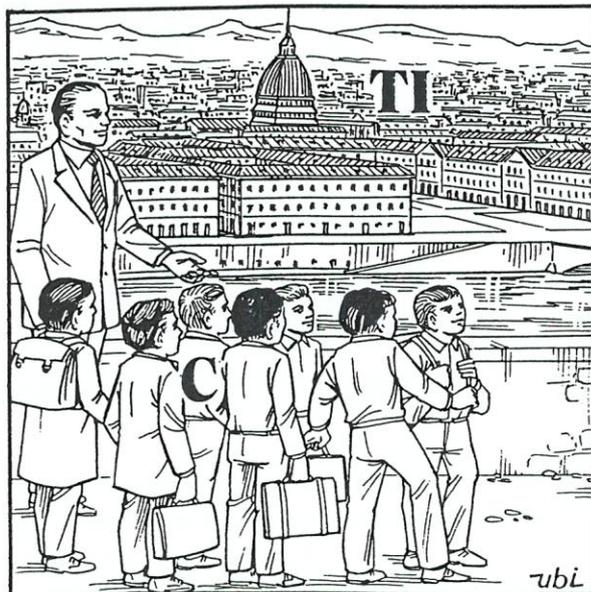
13 - Cambio di consonante (4) di Tiberino

Politicante incapace

Successo l'animale non avrà
 e al Parlamento non arriverà.

soluz.

6 - Rebus 11 4 di Tiberino



soluz.

8 - Sciarada (4/5 = 9) di Tiberino

Riccardo Muti

Nella bacchetta è il suo poter divino
 ed è la nota appunto ben distinta:
 ci si ispira a "La forza del destino".

soluz.

10 - Sciarada a frase (3 3 = 6) di Tiberino

"Matusa" terribile

E' un nonno cattivo,
 proprio un osso duro.

soluz.

12 - Sciarada di Tiberino

Signore nato

X'xxxxxxx egli è xxxxxxxx

soluz.

14 - Sciarada (2/4 = 6) di Tiberino

Barbone rompiscatole

Sei vecchio,
 di buchi cosparso,
 cieco e fai tanto chiasso.

soluz.

V° MUCCA GAMES

Tarquini, 11 e 12 settembre 1999

GARA ENIGMISTICA

a cura dell' A.R.I. Associazione Rebussistica Italiana

*

Tra coloro che avranno risolto il maggior numero dei giochi - per i concorrenti alla pari sarà effettuata estrazione - saranno premiati 3 concorrenti. I vincitori saranno eventualmente avvertiti telefonicamente. Ciascun concorrente potrà consegnare una sola scheda.

La scheda dovrà essere consegnata presso il "Punto ARI" entro e non oltre le ore 16.00 dell'11 settembre 1999

1 - Rebus 4 7 9 2 1 1 7 = 9 6 3 3 1 0 di *Il Grigio*



soluz.

2 - Rebus a cambio 5 7 = 5 7 di *Mavi*



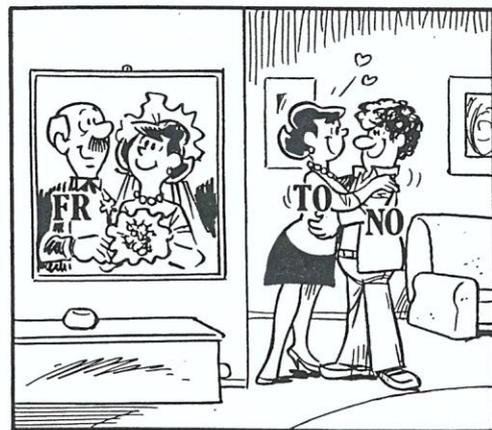
soluz.

3 - Rebus 6 9 di *Quizzetto*



soluz.

4 - Rebus 2 1 5: 2 3 2 = 4 6 1 4 di *Ilion*



soluz.

Cognome e nome

Indirizzo Tel.

5 - Rebus 6 6 di Mavi



soluz.

6 - Rebus 1 3 2 3 1 5? = 6 9 di Fama



soluz.

7 - IL PROVERBIO ILLUSTRATO

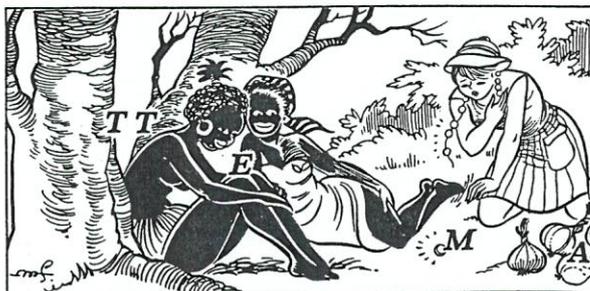
di Lionello

Osservate bene questo disegno. Vi dovrebbe suggerire un famoso proverbio riferito alle persone un po' vanitose.



soluz.

8 - Rebus 10 3 2 6 di Lionello



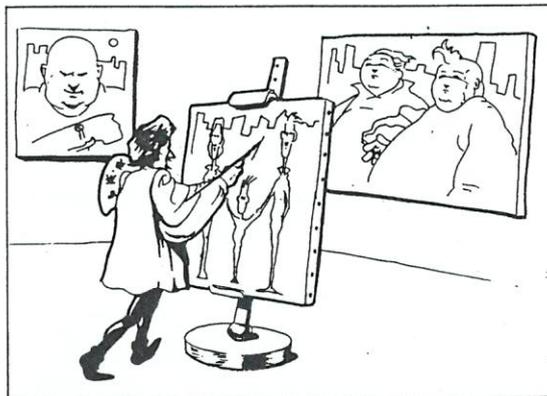
soluz.

9 - Rebus a incastro 5 2 9 di Mavi



soluz.

Osservate bene questa vignetta: vi dovrebbe suggerire un modo di dire che si adatta bene alle persone che commettono... papere.



(Lionello)

soluz.

11 - Scambio d'iniziali 5 5 = 5 5

LA MIA FRANCESCA

Fragile sei,
con un aspetto chiaro e trasparente
mentre in un canto
triste te ne stai.

Tiberino

Soluz.

12 - Scarto iniziale 2 4 = 5

RICORDI DI GIOVENTU'

Graziella,
con te i primi passi e le parole.

Tiberino

Soluz.

13 - Anagramma 5 5 = 4 6

AMANTE AVIDA

Per accettare è fine,
per accettare è brava;
con lei sopra la testa
non c'è serenità!

Tiberino

Soluz.

Lutto – Gli amici si uniscono al dolore del Presidente dell'ARI Salvatore Chierchia (*Magopide*) per la scomparsa della mamma.

Lutto – Il 24 settembre ci ha lasciati per sempre il caro amico ed enigmista *Cerasello* (Raffaello Cerasi). Nato a Firenze nel 1913, esordì giovanissimo come enigmista nel 1927 sul "Giornalino della Domenica". Bravo autore di brevi e animatore del gruppo enigmistico "Firenze", fu anche redattore di rubriche enigmistiche su vari quotidiani e settimanali popolari. L'ARI, il "Leonardo" e tutti i rebussisti si uniscono al dolore della famiglia di *Cerasello*.

Fiocco rosa – Il 24 settembre, dopo Luca e Lara, Lisa ha bussato alla porta di casa Borgnino, accolta festosamente da Annalisa e Claudio (*Cyborg*).

Nuovi collaboratori – Presentiamo in questo numero della rivista due nuovi collaboratori:

- *Arkansas* (Marcello Rotundo), veterinario di Trani;

- *Ego* (Diego Brognoli), impiegato di Napoli.

Enigmistica alla radio – Dal 25 settembre, ogni sabato dalle 18.30 alle 19.25, va in onda su RADIO DUE, in 18 puntate, il programma enigmistico "La Sfinge". La trasmissione è realizzata da *Zoroastro* (Giuseppe Aldo Rossi) in collaborazione con *Il Divo Claudio* (Claudio Rossi Massimi)

Il gioco alla radio – Dal 25 settembre, ogni Sabato dalle 13.00 alle 14.00, va in onda su RADIO DUE il programma "Giocando", a cura di Beatrice Parisi e Sergio Valzania.

Campionato Italiano di Giochi di Parole 1999 – Nel mese di dicembre avrà luogo a Roma il 6° Campionato Italiano di Giochi di Parole, organizzato da Claudio Borgnino (*Cyborg*). Il vocabolario di riferimento per i giochi sarà lo "Zingarelli 2000" edito dalla Zanichelli.

Per informazioni, contattare Claudio Borgnino: telef. uff. 0622931035; oppure: cyborg.n@tiscalinet.it

Nota alle soluzioni – Nell'elenco dei solutori totali del n. 1 devono essere inseriti anche Monti Omar (in quanto il rebus n.28 poteva essere risolto 'Circuito...', come da 'pezza d'appoggio' inviata dall'amico Omar) e Ghironzi Evelino (il cui modulo, a causa della "precisione" regnante in redazione, era andato a finire nella cartellina 'soluzioni n. 1').

Inoltre, i moduli solutori del n.2 di Stramaccia Siro (con 25 giochi risolti) e di Zanchi Luisa (con soluzioni totali) sono arrivati in ritardo.

Inviare le soluzioni
di questo numero
entro il 15 dicembre 1999
a: Franco Diotallevi,
via delle Cave 38, 00181 Roma

- 1 di S tribù T OR idoli: MI nera li = Distributori d'oli minerali
- 2 su C codici l'I è già = succo di ciliegia
- 3 sui teli ricamò LT O nota = "Suite" lirica molto nota
- 4 SA perse la C: ava rea BIL mente = Sapersela cavare abilmente
- 5 demodé l'udente = "Demo" deludente
- 6 giova - nevica RIO = Giovane vicario
- 7 intima RE "alt" a divi T A = Intima realtà di vita
- 8 lama S che rade L; lama L V agita = La maschera della malvagità
- 9 S bar: carina NGO là = Sbarcar in Angola
- 10 in D e G nome di Castro = Indegno medicastro
- 11 M ali N tese: parò L E = Malintese parole
- 12 R I spostano N e SP li cita = Risposta non esplicita
- 13 RI, chi è stato, T a L (mente e va) sa! = Richiesta totalmente evasa
- 14 SB occhi si curi! = Sbocchi sicuri
- 15 DIS pensa con testata = Dispensa contestata
- 16 fra sedili NG U à messa pica = Frase di lingua messapica
- 17 forse colli... sì o no? = Forte collisione
- 18 è stremato L, l'era NZA = Estrema tolleranza
- 19 in U TI: le importasse, almen, di CO! = Inutile impor tasse al mendico
- 20 à VV incentivo l'umile TTI = Avvincenti volumi letti
- 21 O pere rimaste rizzate = Opere rimasterizzate
- 22 DI vede testa TE?! = Dive detestate
- 23 F a L Socrate R e G recò = Falso cratere greco
- 24 Ora è inquilino in Quirinale
- 25 Papa RaZ zio di O? Sì = Paparazzi odiosi
- 26 F e R Marsia BI sceglie = Fermarsi a Bisceglie
- 27 M è ritaglio? No, richiamalo però sì, TA! = Merita gli onori chi ama l'operosità
- 28 pasto sì barbaro SSA! = Pastosi Barbarossa
- 29 arti S T à NO: strano, con testa TO... = Artista nostrano contestato
- 30 IM presa da "mazzo" N è = Impresa d'amazzone
- 31 nume ripari: E d'I spari! = Numeri pari e dispari
- 32 TR ama cantante S: ce ne ha, RD! = Trama con tante scene hard
- 33 con T è NE: ripassi VI! = Contener i passivi
- 34 chiede testa T: O S offre = Chi è detestato soffre
- 35 V I otto (li à N) gusti = Viottoli angusti
- 36 VA lido T orna con TO = Valido tornaconto
- 37 genero S ama? No! = Generosa mano
- 38 S trappola c'è, RaN tema S! AN abile? = Strappo lacerante ma sanabile
- 39 d'amore missiva = Dama remissiva
- 40 A VE ricalcoli! = Aver i calcoli

Modulo gara solutori Convegno Verona 1999: 1) la zia li allatta CC O = Laziali all'attacco - 2) V a scala va: T à = Vasca lavata - 3) T è l'ex di R, amato = Telex diramato - 4) con tende R è IN vano: là PI azza donò re = Contendere invano la piazza d'onore - 5) d'U è L l'antitesi = Duellanti tesi - 6) accessibili ari = Accessi biliari - 7) "Partite!": dica L ciò = Partite di calcio - 8) P e S (che tipo!) Tati = Pescheti potati - 9) bersò l'ovino ròse = Ber solo vino rosé - 10) CH armeria: C qui stato = Charme riacquistato - 11) fa l' "S.O.S." C a navi NO = Falso Scanavino - 12) con divi deridenti chef e con dei dee = Condivider identiche, feconde idee.

Rebus di pag. 20: 1) rimediò per amore scaletta = Rime di opera moresca letta - 2) TR è scala: S ci va tra VOL gente = Tresca lasciva travolgente - 3) in F ami chi à C, chi? ER: è distolto! = Infami chiacchiere di stolto.

Rebus di pag. 22: 1) T E lidi: T antico lo ripercorre DI = Teli di tanti colori per corredi - 2) campà NA (ma la mente fu SA) = Campana malamente fusa.

*

Solutori totali (punti 40)

Aurilio N. - Becucci G. - Brognoli D. - Gasperoni L. - Ghironzi E. - Lisi G. - Micheli G. - Monti O. - Romano E. - Rotundo M. - Stramaccia S. - Viezzoli A. - Zullino V.

Solutori parziali

Baracchi A. (39) - D'Ambrosio R. (39) - Carpani V. (38) - Rinaldi A. (38) - Mussano F. (38) - Barbujani G. (37) - Ferrari G. (37) - Bosia M. (37) - Vittone Torello M. (36) - Cortellazzi D. (35) - Maestrini P. (35) - Quintini R. (35) - Fausti F. (35) - Rinaldi R. (35) - Bertolotto F. (35)

