

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

IL REBUS MODERNO NELL' ENIGMISTICA CLASSICA

A CURA DI
MASSIMO CABELASSI, FRANCO DIOTALLEVI,
FRANCESCO ROSA, NELLO TUCCIARELLI



ARI ASSOCIAZIONE REBUSSISTICA ITALIANA 1999

il LEONARDO

Anno XII - n. 1 - gennaio 2000

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Alan (Alan Viezzoli)
Arkansas (Marcello Rotundo)
Bang (Angelo Balestrieri)
Cocò (Margherita Barile)
Federico (Federico Mussano)
Fra Diavolo (Carmelo Filocamo)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giacò (Gianni Corvi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Il Faro (Fabio Rovella)
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)
Il Peloritano (Filiberto Romanetti)
Il Sol Felico (Elio Maccario)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mavi (Marina Vittone)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Oggirio (Giorgio Barbujani)
Oris (Siro Stramaccia)
Orofilo (Franco Bosio)
Papul (Donato Continolo)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Zoroastro (G. A. Rossi)

Disegni originali di

Lina Buffolente
Francesco Pagliarulo
Valentino Po
Siro Stramaccia

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI per il 2000
(comprensiva del "Leonardo") £. 75.000
solamente "il Leonardo" £. 45.000.

(Per posta prioritaria, aggiungere £ 10.400)

Versamenti sul c.c.p. 19806009

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

Corrispondenza

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

Stampa in proprio

vietata la riproduzione, anche parziale,

Pubblicazione avente il patrocinio
 del Ministero dei Beni Culturali.

Supplemento al n.1/2000 di Penombra

Il XXI Convegno Rebus dell' A.R.I. del 2000 si svolgerà a Casciana Terme (PI)

informazioni più dettagliate sul prossimo numero del "Leonardo"

Il Simposio Tiberino -Vesuviano del 2000

si svolgerà domenica 14 maggio
a Carano di Sessa Aurunca (CE)

L'A.R.I. sarà presente al 59° Congresso Enigmistico Nazionale con la premiazione dei vincitori del concorso "Rebus è Donna" e con la presentazione del relativo libro d'autore.

Inoltre, nell'ambito della manifestazione teramana, si svolgerà anche una gara di risoluzione rebus su modulo A.R.I.

Sono a buon punto le pubblicazioni da tempo annunciate, riguardanti e l'aggiornamento del "Repertorio rebus stereo e a rovescio" e il volume antologico del rebus moderno.

Gli interessati, per il momento, sono pregati di inviare al più presto solamente l'adesione per il futuro acquisto.

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 domanda e risposta, 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.

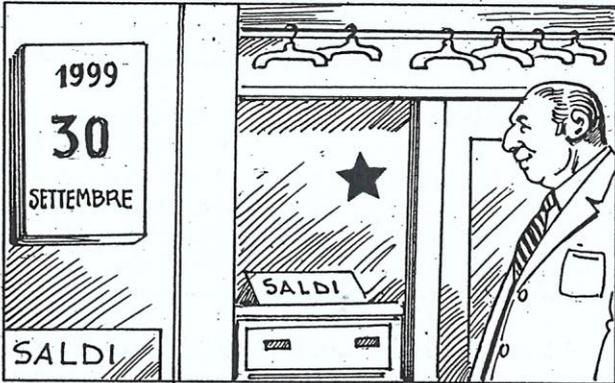
CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 1999

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.

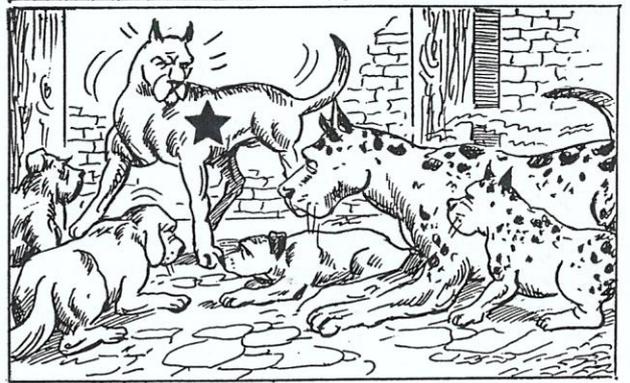
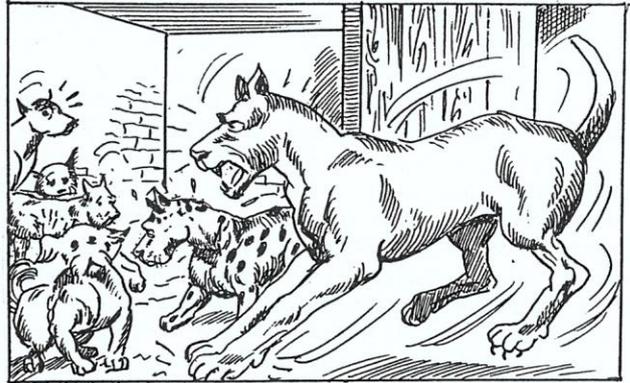
Premi: medaglia d'oro al 1° classificato e tre targhe rispettivamente al 2° e al 3° solutore totale ed a un solutore parziale.

Quattro stereobus disegnati da Lina Buffolente

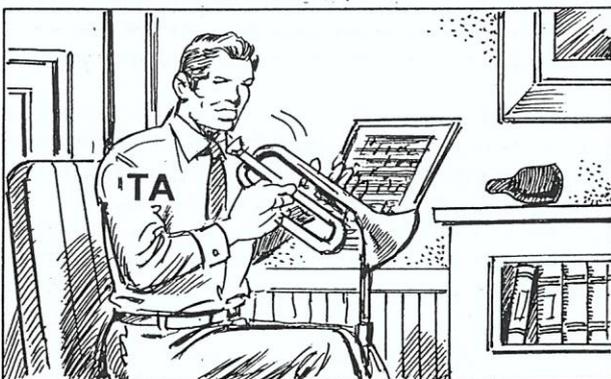
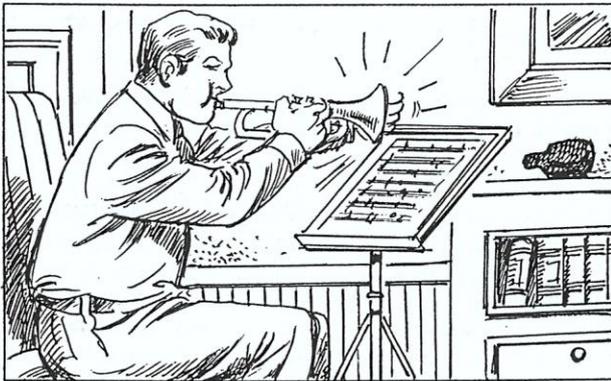
1 - Stereobus 2 1'4 2 4! = 9 4
di Lo Stanco



2 - Stereobus 8 3 5 = "6" 2 4 4
di Mavi



3 - Stereobus 5 1'6 2 7 2 = 12 11
di Snoopy



4 - Stereobus 2 5 2 6 4 1 1 1 = 7 8 1 6
di Pipino il Breve



Introduzione

Anche per quest'anno non sono stati posti "paletti tecnici" alla reale dimensione creativa dei partecipanti. Tale libertà d'azione ha liberato interessanti proposte ed altrettante gradevoli e inaspettate sorprese, concretizzate con l'invio dei lavori. Questi risultati ci confortano, fornendoci altresì una conferma all'ipotesi di base che costituisce, in fondo, la vera ragione d'essere ed anche di continuare nel nostro lavoro. Le proposte pervenute hanno messo in risalto due aspetti salienti ed uno consequenziale. Da un lato, i lavori confermano l'esistenza di altri spazi operativi nei quali il rebus può inserirsi e, quindi, ne ampliano il campo della sua applicazione; dall'altro lato, i lavori indirizzano il rebus verso nuove interpretazioni sia visive che linguistiche di vera e pura avanguardia. L'aspetto consequenziale ha riguardo per le applicazioni della tecnica enigmistica in campo rebussistico.

I rebus, selezionati e premiati secondo i consueti canoni, rigorosamente e strutturalmente tecnici, saranno e riportati nella consueta relazione dell'attività dell'ARI e nella Mappa del Rebus Contemporaneo, nelle caselle riguardanti la tipologia che hanno sviluppato.

I risultati

26 i lavori pervenuti. Agli autori la giuria esprime i suoi ringraziamenti per la loro partecipazione ed estende l'invito a riproporsi anche per la prossima edizione.

Alcuni dei lavori avevano i tratti e le caratteristiche di tanti altri concorsi di tipo "classico". Essi sono stati ugualmente presi in considerazione in quanto espressione di movimenti creativi che finalizzavano, nella volontà dell'autore, almeno uno dei 4 criteri di selezione che sono alla base del concorso (momento innovativo della proposta; tecnica adottata; tipologia applicata; fluidità del procedimento logico-deduttivo).

Altri, pur presentando momenti innovativi, difettavano nel procedimento logico-deduttivo, taluni dei loro percorsi si sviluppavano in forme circolari o addirittura ellittiche, dove il senso lineare iniziale, anche se frammentato da grafemi o da salti di piani di analisi consequenziale, si perdeva confluendo in ambiti personali ed arbitrari. O sconfinando in campi di "denominazione", banalizzando il lavoro. Inoltre, abbiamo incontrato lavori già svolti precedentemente da altri autori. Per la prossima edizione è prevista la realizzazione grafica dei lavori selezionati.

I riconoscimenti (per ordine alfabetico di pseudonimo) a: Marina Vittone; Andrea Rinaldi; Riccardo Benucci.

I lavori

1°) frase	Prender sottobraccio
diagramma	1 5 2 11 = 7 12
	P rende RS ottobraccio
autore	Marina Vittone (<i>Mavi</i>) - Genova
tipologia	Rebus di azione con grafemi e senza cesura
MRC	2.2

Componente innovativa – L'autrice ha presentato altri lavori meritevoli di riconoscimento. Molteplici sono gli aspetti di natura tecnica legati all'esempio premiato.

La frase evoca in sé un piacevole incontro di gestualità quasi sempre familiari. Il termine "ottobraccio" è unico nel suo genere di applicazione. Pur apparentandosi con la vasta categoria dei rebus d'azione, per cui l'uso di un altro verbo simile avrebbe potuto dare la stessa resa, il verbo "rendere" è, in questa accezione, il più idoneo a rappresentare la sintesi e la rapidità della scena. Del verbo "rendere" si hanno altre 5 accezioni e, la più corretta, è quella dell'es. riportato.

Commento dell'autore – P è un'ondata di maltempo, come si desume da un articolo di giornale; RS il mese di ottobre, decimo dell'anno, desunto da un calendario (e dalla data del giornale).

2°) frase	Batteri anairobi
diagramma	5 2 1 7 = 7 8
	batte re a Nairobi
autore	Andrea Rinaldi (<i>N'ba N'ga</i>) - Diano S. Pietro (IM)
tipologia	rebus d'azione senza grafemi, senza cesura, con scambio di vocali
MRC	2.4.20.

Componente innovativa – Il rebus, anche se è composto da una frase già esistente ma mai proposta a livello rebussistico, è un pregevole esempio dell'applicazione della tecnica enigmistica dello scambio di vocali.

L'autore, inoltre, ha presentato altre proposte interessanti che utilizzavano altre tipologie rebussistiche. La giuria ha ritenuto prendere in considerazione quella dello "scambio".

Commento dell'autore – Nella capitale del Kenya, un soggetto (identificato con asterisco) picchia un re.

3°) frase	Fiori di colore nero
diagramma	1 - 2 8 2 - 1 3 = 5 2 6 4
autore	Riccardo Benucci (<i>Pasticca</i>) - Siena
tipologia	Rebus d'azione con grafemi e con cesura a frase stereo
MRC	2.1.2

Componente innovativa – L'autore si propone con un lavoro sul rebus in 1.a persona singolare in versione stereoscopica. Abbiamo già avuto modo in tempi passati di leggere rebus la cui soluzione imponeva il coinvolgimento e l'intervento attivo del solutore/lettore: l'ottimo esempio, lineare nella sua esecuzione, è un valido testimone della bontà di questa iniziativa.

Val la pena ricordare che l'accedere al mondo del rebus della 1.a persona singolare, comporta consequenzialmente, la possibilità di utilizzare anche la 1.a persona del plurale e, quindi, la 2.a persona singolare e plurale. L'esempio qui riportato usa e ripresenta soggetti e temi già comunemente riconosciuti dalla memoria rebussistica ma da essa se ne distacca perché inserisce altri elementi di lettura validi per la fase risolutiva. Proprio l'autore, nel suo commento, ci introduce per sommi capi alla problematica esistente.

Resta ancora molto da definire e altri esempi, senza dubbio, contribuiranno a dirimere le ultime zone grigie non ancora completamente svolte.

Commento dell'autore – Introduzione: esistono le crittografie in 1.a persona? Sì, e quindi perché non dovrebbero essere accettati anche i rebus così costruiti? Infine, si pone una domanda: "Il protagonista del disegno dovrebbe assomigliare, nelle fattezze, all'autore del rebus? Sì, se possibile, ma non è fondamentale perché la dizione – 'in 1.a persona' – già spiega di che si tratta". Infine, rileva che "il protagonista dell'azione sono io!"

Un ulteriore commento tecnico

Dietro specifica richiesta del concorrente Claudio Borgnino (*Cyborg*), forniamo il nostro commento tecnico sui criteri di esclusione del suo lavoro.

La proposta, rebus a cambio, pur essendo dal punto di vista tecnico ineccepibile, presenta tra i suoi elementi compositivi alcuni condizionamenti che esauriscono la sua portata innovativa o applicativa.

La valenza della frase finale risultante è strettamente legata a quella della didascalia, per cui, mancando quest'ultima, si ha un devastante effetto collaterale: senza "oggi, se più non senti..." la frase finale a cambio non vive di sua autonomia, cioè non ha un senso compiuto pur essendo "non udente diventi" costruita con ottima fattura tipologica.

Fin qua la proposta poteva starci! Ma oltre non poteva andare. Comunque, abbiamo preso atto di una nuova dinamica esistente nella composizione di questa proposta.

Esistono già degli esempi di rebus a domanda e risposta dove sia la domanda sia la risposta erano parti composte di altrettanti rebus. Altri esempi riguardavano i rebus dialogati. Questa proposta si situa al limite tra un rebus a domanda e risposta ed uno dialogato in cui, però, la prima parte è costituita da una semplice domanda, mentre la seconda parte – la risposta – è una composizione rebussistica della domanda stessa: qualcosa che meriterebbe attento approfondimento.

Per la giuria:

Gianni Corvi (*Giacco*)
 Roberto Portaluri (*Galdino da Varese*)
 Donato Continolo (*Papulo*)

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

5 - Stereorebus 3 1 1 5 1 1 : 9 1 1 4 = 8 2 3 5 3 6
di L'Esule



6 - Rebus 2 1 5 2, 4 = 8 6
di Gipo



7 - Rebus 1 1 1 5 : 1 4 = 5 1 7
di Sin & Sio



8 - Rebus 2, 5, 3 1 3 = 5 9
di Il Peloritano



9 - Rebus 2 1 4, 5 1 ; 5 2 = 5, 5 1 0
di Cocò



59° Congresso Enigmistico Nazionale

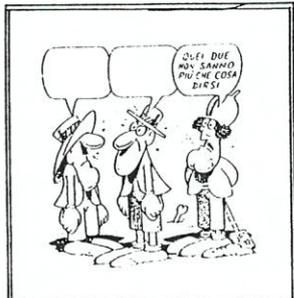
Comunicato n.1

Il Gruppo "Samnium" promuove e l' ETSI Molise organizza il 59° Congresso Enigmistico Nazionale dal tema "Enigmi tra Belle Lettere e Gaia Scienza".

La sede prescelta è la città di Termoli, in provincia di Campobasso, sull'Adriatico, nei locali dell'Hotel Garim, dal pomeriggio del giorno 15 giugno 2000 al pranzo d'arrivederci della domenica 18.

Sono previste le seguenti competizioni:

1. Premio per un enigma con assoluta libertà di svolgimento a piacere;
2. Premio per una canzone tradizionale di endecasillabi e settenari a tema libero, sulla combinazione obbligata *calice-liceo-oppio = cappio*;
3. Premio per una ottava giocosa a tema libero, sulla combinazione obbligata *calice-liceo-oppio = cappio*;
4. Premio per un indovinello su tema scabroso a scelta e soluzione innocua;
5. Premio per una crittografia qualsiasi con esposto TERMOLI oppure TREMITI per esteso o con, al massimo, tre lettere mancanti;
6. Premio per un rebus su una delle due vignette di Jacovitti, nativo di Termoli, sotto riportate.



Gli elaborati dovranno pervenire siglati con un numero casuale di nove cifre (ottenuto da un calcolatore con RANDOM o preso dalla sequenza interminabile del π) in una busta chiusa sigillata inserita nel normale plico di spedizione. Le soluzioni dei lavori di cui ai nn.1-4-5-6 vanno scritte, con opportuni richiami, su foglio a parte allegato agli stessi.

Gli elaborati devono essere spediti a: ETSI MOLISE – via Torino, 1/A – 86100 CAMPOBASSO.

Il termine utile e perentorio per l'invio con *affrancatura prioritaria* è fissato per il giorno 26 aprile 2000.

*

Comunicato n.2

Come previsto nel primo comunicato, vengono qui indicati altri Premi, questi per lavori presentati dai soli partecipanti al Congresso:

A) Premio per un anagramma a continuazione del tema

del Congresso *Enigmi tra Belle Lettere e Gaia Scienza*;
B) Premio per un qualsiasi tipo di giochi enigmistici, compresi quelli crittografici.

Ogni concorrente potrà partecipare con un solo elaborato per ogni sezione; il limite è posto per indurre gli stessi autori ad essere i primi a valutare la propria produzione e per rendere meno gravosi i compiti di giudizio. Per lo stesso motivo si sono date delle restrizioni di tema o di schema per determinati lavori da presentare a concorso.

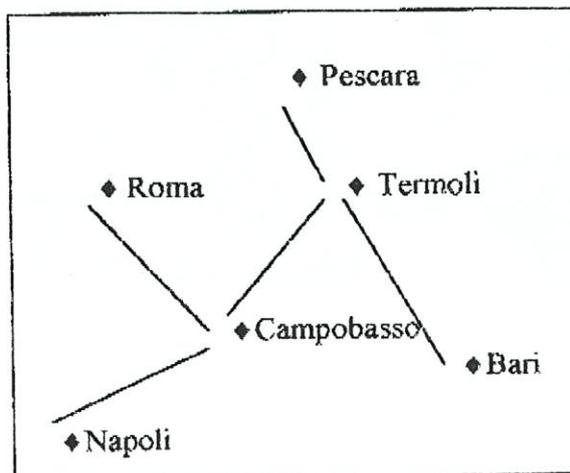
La quota di partecipazione al congresso è stabilita in £ 470.000, elevata a £ 500.000 per camera singola. Le prenotazioni, nella misura di £ 200.000 a persona a titolo di anticipo, vanno inviate entro il 23 marzo 2000 a mezzo vaglia postale intestato a ETSI MOLISE – via Torino, 1/A – 86100 CAMPOBASSO o tramite bonifico bancario sul c.c. n.305576 c/o CREDITO MOLISANO (ABI 3200/CAB 3801) ed il saldo dovrà essere effettuato entro il 6 maggio 2000.

Si porta a conoscenza che esiste un sito Internet con questo accesso: web.tiscalinet.it/etsimolise e il seguente indirizzo elettronico: etsi.mol@tiscalinet.it

Il Programma del Congresso verrà reso noto col prossimo comunicato.

Per l'Organizzazione
Roberto Passarella

Per il Comitato Promotore
Salvatore Chierchia



In auto

- da NE: Autostrada A14 (uscita casello Termoli);
- da NO: Autostrada A1 (uscita casello S.Vittore; proseguire per Superstrada Venafro-Isernia-Bojano-Termoli);
- da SUD: Autostrada A3 fino a Salerno, indi Autostrada SA-AV-BN e prosecuzione sulla Superstrada BN-Termoli.

In treno

- Linea Milano-Lecce, con fermata a Termoli;
- Linea Roma-Campobasso-Termoli;
- Linea Napoli-Campobasso-Termoli;

In aereo

Aeroporto di Pescara, indi Autostrada A14 (uscita casello Termoli).

Quale enigmistica nella scuole?

La lettura del documento del Ministero della Pubblica Istruzione (prot. 4571/A1 del 26 luglio 1999), indirizzato ai presidi degli Istituti di Istruzione Secondaria di 1° e 2° grado e agli I.R.R.S.A.E., avente come oggetto: "Proposte operative per le istituzioni dell'autonomia. 1° Cimento nazionale di enigmistica classica per le scuole" ci ha lasciato veramente perplessi.

Il documento, dopo un breve *excursus* storico tendente a dimostrare che una caratteristica non secondaria della nostra cultura è quella, risalente fino ai Greci e ai Romani, di proporre e risolvere enigmi e dopo una dichiarazione che l'iniziativa in oggetto si propone di sfatare i pregiudizi con cui l'enigmistica è guardata nelle scuole, così recita:

"La scuola che avrà realizzato la migliore rivista (o inserto) di enigmistica classica (sarà privilegiata, a parità di qualità quella che proporrà il più ampio numero di giochi enigmistici integrati dall'unico tema desumibile dal rebus dell'intitolazione), oltre ad un riconoscimento formale dell'Ispettorato e ad un trofeo che potrà conservare fino allo svolgimento del prossimo concorso (e dovrà esser ceduto alla eventuale altra scuola vincitrice della prossima edizione), potrà vedere la propria produzione pubblicata sul sito ufficiale del Ministero della Pubblica Istruzione.

"La giuria... sarà presieduta da Andrea Angiolino e composta dalla prof.ssa Elsa Cagner, dal prof Augusto Santini e da tre esperti nominati da "Gradara Ludens", la meritoria agenzia promossa dal Comune di Gradara, che già collabora in maniera molto feconda con le scuole di ogni ordine e grado per la valorizzazione di tutti i tipi di gioco.

"La rivista (o l'inserto) dovrà contenere necessariamente: anagrammi, cruciverba con o senza schema, enigmi, fasi derivati, indovinelli, rebus, rebus crittografici, scarti, sciarade semplici, problemi polizieschi, trame di romanzi, trame cinematografiche e teatrali, zeppe. Saranno elemento di preferenza antipodi, bifronti, bisensi, crittografie, curiosità, logogrifici, passatempi, problemi di gioco (backgammon, bridge, dama, scacchi, master mind), prove d'intelligenza, fumetti e vignette.

"(Per la definizione dei giochi si fa riferimento al volume di Tolosani/Rastrelli: "Enimmistica", Milano Hoepli, 1938)".

Infine, in un allegato dal titolo "Elementi per un itinerario didattico preparatorio alla partecipazione al Cimento" appaiono riportati alcuni indovinelli ed enigmi di Virgilio, di A.E. Scribe, di F. Schiller, di A. Malatesti, di *Mortadella* (Sebastiano Marchi, 1840-1910), di *Piccolomini* (Bassi Vittorio, (1861-1941), di *Fioretto* (Ettore Fiori, 1874-1947); sciarade di V. Alfieri e U. Bocchini (fine '800-1943); un bifronte, una zeppa letterale, uno scarto letterale, un falso diminutivo, un falso derivato, questo rebus crittografico, assente dal "manuale" di Tolosani e e quindi parto di una mente dei nostri giorni.

Rebus crittografico

ST a a - & + dovrai
a a a a a a
dare

Tutto quanto sopra attesta l'assoluta incompetenza nel campo dell'enigmistica classica dei promotori e realizzatori dell'iniziativa. Già il fatto di prendere come riferimento un libro uscito (in terza edizione, la prima risaliva addirittura al 1901) edito nel 1938 e di riportare giochi che appartengono a un'epoca da considerarsi antidiluviana, se confrontati alla produzione classica dei nostri giorni, ci lascia sbalorditi. A solo titolo di informazione, riportiamo una succinta bibliografia dei volumi specialistici usciti negli ultimi 30 anni: M. Musetti "Dizionario enciclopedico dell'enigmistica" (1970); G.A.Rossi "Storia dell'enigmistica" (1971); Cusatelli e Sordi "Da Edipo alle nostre nonne" (1975); Carnevale e Rossi "Che cos'è l'enigmistica" (1980); S.Bartezzaghi "Come risolvere facilmente i giochi enigmistici" (1984); E. Peres "Rebus" (1989); F. Bosio "Il libro dei Rebus" (1993); E. Maccario "Wordgames - Giochi di classe" (1998); S. Nugnes "Raccolta di testi di scrittura creativa" (1999).

Totalmente ignorate risultano inoltre le cinque riviste di enigmistica classica attualmente esistenti: "Penombra", "Il Labirinto", "Sibilla", arrivate rispettivamente all'80°, al 53° e al 26° anno di vita, oltre alla più giovane "Morgana" e al "Leonardo", organo ufficiale dell'Associazione Rebusistica Italiana sotto il patrocinio del Ministero dei Beni Culturali.

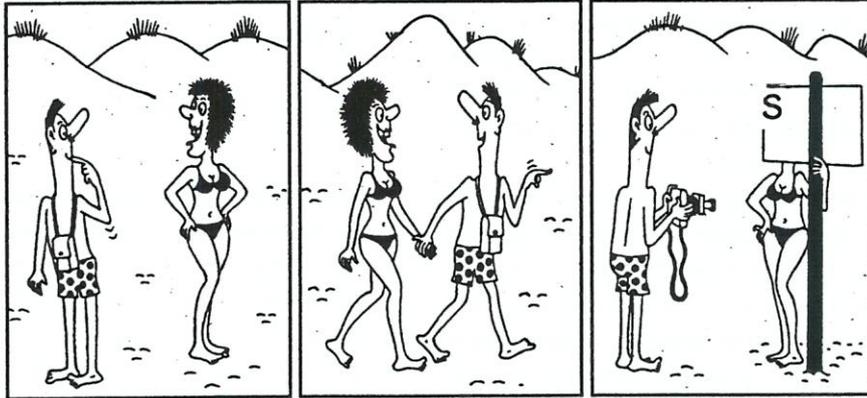
Che dire degli "esempi" forniti ai futuri giovani enigmisti? A parte che il gioco di *Mortadella* manca del terzo verso e che nei quattro versi del falso derivato si rinvencono quattro errori di trascrizione, non c'è che da sbalordire per la disinvoltura con cui vengono mischiati lavori di enigmisti autentici (ma tutti vissuti a cavallo tra il XIX e il XX secolo) con i *divertissements* di enigmisti d'occasione. Ne meno irragionevole va giudicato l'aver posto sullo stesso piano, nel bando del Cimento, elementi diversissimi come i giochi d'enigmistica classica, i romanzi polizieschi, i giochi da tavolo, i fumetti (!) e le vignette (!!).

Per chiudere, saremmo lieti di conoscere i nomi dei tre esperti nominati da "Gradara Ludens", che dedica all'enigmistica classica non più del 10% delle sue manifestazioni, peraltro ineccepibili nel campo di quei giochi da tavolo e simili, che salvo errore, sono totalmente esclusi dal bando in oggetto.

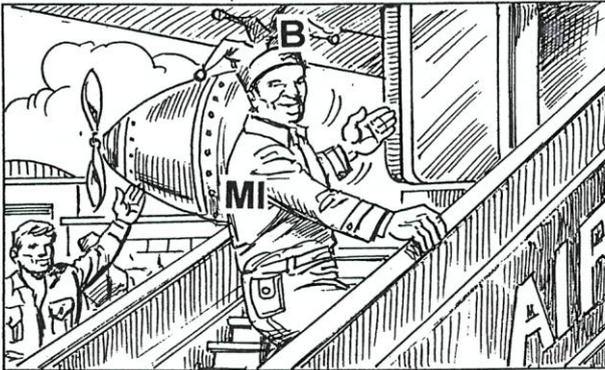
Ben venga l'insegnamento e la pratica dell'enigmistica classica nelle scuole, ma in forma corretta e sotto la guida di chi ne abbia un'effettiva conoscenza e una provata esperienza.

Franco Diotallevi (*Tiberino*)
Giuseppe Aldo Rossi (*Zoroastro*)

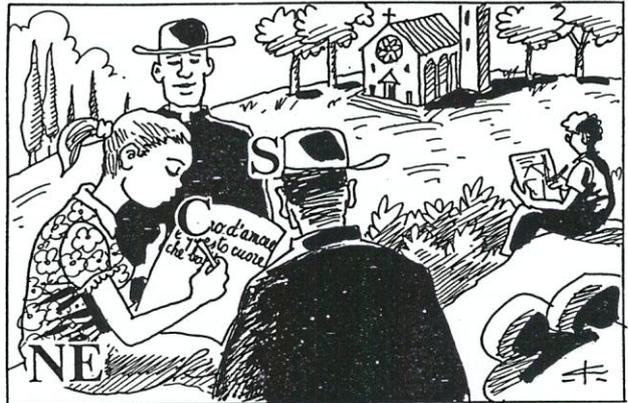
10 - Rebus 1: 2 "4" 9 = 5 4 7
di Marchal



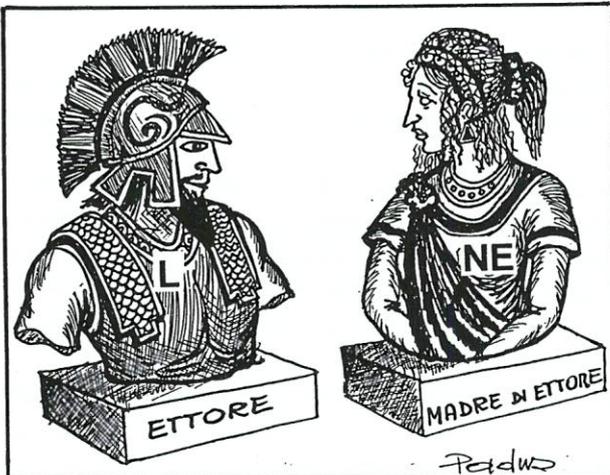
11 - Rebus 1 2, 3 6, 1 5 = 10 8
di Snoopy dis. di L. Buffolente



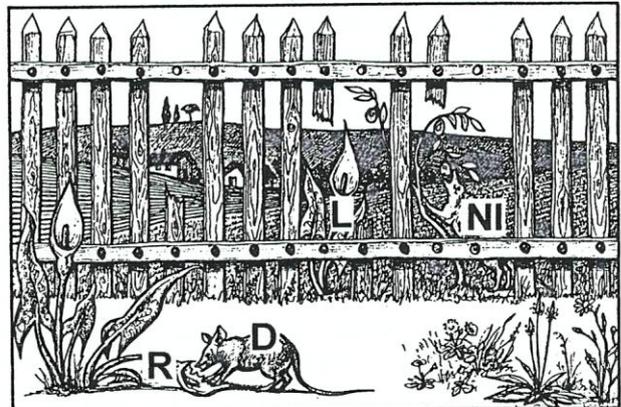
12 - Rebus 4 2 2 1: 4 4 3 1 6 = 6 9 2 10
di Bang dis. di F. Pagliarulo



13 - Rebus 4 1 5 2 = 6 6
di Marchal dis. di Padus



14 - Rebus 1 3 3 1 4, 1 2 2 2 = 4 6 3 6
di Oris dis. dell'autore



Note in margine a “Rebus e semiotica del testo” di Umberto Eco

di Elio Maccario

(prosegue dal n. 4/1999 del Leonardo)

Il fatto è che “La percezione, già Peirce lo sapeva, è un processo indiziario, focolaio di semiosi in nuce” (citiamo da *Semiotica e filosofia del linguaggio* cit. pa. 36). In quest’ambito, Eco pone particolare accento su un’ulteriore abilità richiesta al solutore: quella di saper arrivare a decisioni abduttive: “Tipico di ogni processo abduttivo è che prima si ipotizza la soluzione e poi si dà senso agli indizi. Nei Rebus infatti le regole sono troppe: occorre quindi non seguire una regola, ma trovarla! p. 43”.

Dell’Abduzione egli aveva già trattato diffusamente nel più volte citato saggio “*Semiotica e filosofia del linguaggio*”: “E’ il tentativo azzardato di un sistema di regole di significazione alla luce delle quali un segno acquisterà il proprio significato” (*Semiotica e filosofia del linguaggio* cit. p. 42). Si ha quando cerchiamo di decodificare segni a noi sconosciuti, ma nel farlo cerchiamo di formularci mentalmente una regola capace di dar loro esauriente spiegazione: quando ad esempio ci troviamo a interpretare il valore che una data parola o frase assume in un determinato testo o contesto.

Naturalmente le abduzioni devono sempre essere verificate. Si tratta comunque di “un atto di coraggio immaginativo”, paragonabile a quello di un astronomo impegnato a studiare le orbite dei pianeti il quale, sulla base della rilevazione di due punti, ipotizza che si tratti di un’orbita ellittica.

Come accade anche in un romanzo giallo: un indizio rinvia di solito ad una classe di possibili possessori (non ad un unico individuo!): per essere usato estensionalmente richiede l’intervento di ragionamenti abduttivi, costruiti in base a molteplici congetture più o meno vaghe. E spesso è solo lo stupore dell’interessato (Watson) a dare all’investigatore (Sherlock Holmes) la certezza che la scommessa, l’abduzione, era corretta!

Ebbene, il Rebus, ci ripete Eco in più occasioni, è proprio come un romanzo poliziesco: si rivelano alla fine decisivi indizi che a prima vista non sembravano certo tali!

Il ragionamento abduttivo risulta quindi particolarmente complesso, assai più di quello deduttivo e induttivo. Nello stesso saggio (*Semiotica e filosofia del linguaggio*), l’Autore aveva sviluppato a fondo la questione, spiegando come, epistemologicamente, si possa dall’effetto risalire alla causa (in un processo diagnostico) e procedere dalla causa ai suoi possibili effetti (come nelle prognosi); ma come sia altrettanto importante riprendere la distinzione, già per altro in Aristotele, di “segno forte” e “segno debole”: questo tipo di segno, a differenza dell’altro, rinvia non ad una sola causa, bensì ad un’intera classe di cause... Per circo-

scrivere il riferimento, c’è quindi bisogno di ulteriori ragionamenti; di operare in base alla situazione, alle informazioni che abbiamo sul protagonista, al suo preciso contesto. Proprio come (lo si è visto) deve fare un investigatore o un solutore di rebus.

Naturalmente poi, prosegue Eco, l’attività del solutore di rebus non dovrà tralasciare gli aspetti più prettamente linguistici della questione.

Nella ricerca della soluzione possono/devono infatti intervenire anche considerazioni morfo-grammaticali, quali le desinenze (maschili/femminili), come *disastrose* che porterà ad *inondazioni*, nel rebus 14. O la conoscenza acquisita di frasi fatte all’interno della nostra lingua (“sanare i dolori” nel rebus 13).

Rebus 13 (7,5,3,6,1,6)

OC corre, tè M, PO persa, N are, idolo RI

Rebus 14 (11,10)

I non dà ZIO, nidi S, astro SE

Sulle frasi fatte e, più in generale, sulle preconnoscenze che ci soccorrono nella comprensione di un testo, Eco s’è più volte soffermato, analizzando in particolare la lingua degli *Schtroumpf*, dei *Puffi* (già sulla rivista “AlfaBeta” del 5/9/79, ma il saggio è stato recentemente ripreso in “Kant e l’ornitorinco”, Bompiani, 1997, pp. 240-242). Tutti noi possiamo comprendere la strana lingua dei *Puffi*, fatta come sappiamo di innumerevoli omonimi...; ma ciò, grazie a quali meccanismi?

Ci riusciamo proprio grazie, da un lato, al fatto che tali termini in realtà preesistono nel nostro lessico e anche che in esso compaiono, molto più frequentemente di quanto si possa ritenere, sintagmi prefissati e frasi fatte (“Non riesci a *puffare* al di là del proprio naso”...). Dall’altro, grazie al fatto che nella nostra mente sono già ben impresse precise “sceneggiature”, ricche di informazioni, i cosiddetti *frames*, che ci aiutano ad integrare quanto è sottaciuto.

Si tratta di meccanismi cognitivi che solo da un paio di decenni vengono adeguatamente studiati. Sono definibili come “schemi di azione e di comportamenti pre-stabiliti (*Semiotica e filosofia del linguaggio* cit. pp. 70-71)”: Eco, in altra sede, li aveva chiamati “sceneggiature comuni, informazioni su situazioni stereotipe, per cui tutti sappiamo che cosa ci si deve aspettare che accada; come essere in un certo tipo di soggiorno o andare a una festa di compleanno per bambini (*Lector in fabula* cit. p. 80)”.

E’ grazie a queste informazioni che anche un com-

puter potrà capire interamente il significato di una frase ellittica del tipo “Giovanni doveva organizzare un party e andò al supermercato”. Certo un extraterrestre sceso dall’astronave o anche un bimbo non sarebbero in grado di recepirne il contenuto, e ciò, non tanto per la scarsa padronanza lessicale (anche un dizionario non gli sarebbe granché di aiuto)!... Si tratta in realtà di acquisizioni “adulte” derivanti dall’esperienza vissuta (tutti sappiamo che...).

Il ruolo di tali *frames* è riconosciuto da un numero sempre maggiore di studiosi (sarebbe interessante poter dilungarsi sui curiosi esiti delle ricerche nel mondo dell’Intelligenza Artificiale) come predominante all’interno della comprensione di un testo.

Nel rebus 6, come nel rebus 8, ad esempio, è necessario l’intervento di particolari inferenze e il ricorso a *frames* enciclopedici (le comari, si sa, parlano volentieri di ragazze belle e provocanti...; e chi di noi non ha mai assistito alle affollate lotterie dei luna-park...).

Rebus 6 (4,2,7) BE ne dicono su MO

(Rebus particolarmente arguto, difficile per molti aspetti. La frase richiedeva, tra l’altro, un’accurata resa grafica delle comari e della ragazza!);

Rebus 8 (10,10) a V vincente spetta colo

(Anche questo rebus richiedeva particolare abilità nello strutturare l’intera scena).

Il fatto è che alla luce di quanto si viene dicendo, in un Rebus, *tout se tient*: ogni elemento dell’immagine (e anche del gioco) è ben vincolato, in modo da escludere libere interpretazioni. Tuttavia, aggiunge Eco, un Rebus può dare la stura a percorsi sfrenati sulle ali della fantasia, nel cogliere l’atmosfera (situazioni esistenziali individuali, status socioeconomico, ...) vi viene suggerita (come nel rebus 15)!

Rebus 15 (6,1,6,5,7)

VO lume dà, far I AS sa, IMO desto.

Siamo ormai alla fine.

Il Rebus n.16, l’ultimo, sembra condensare i molti percorsi possibili (avanti e indietro nella frase, ricorso al diagramma ...) e i molti fenomeni linguistici e semiologici qui accennati: *frames* (la serenata), presupposizioni varie, contesti enciclopedici, convenzioni iconografiche (costumi tipici), frasi fatte, ecc...).

Rebus 16 (8,11) D [Di] amante inca stonato

Ancora una volta si dovrà così parlare di una semiosi illimitata, tale da richiedere una decisa (e decisiva) cooperazione del lettore.

“Un testo (amiamo qui ripetere la frase di Eco citata all’inizio) è intessuto di spazi bianchi, di interstizi da riempire: il suo autore lo aveva previsto. Un testo è un

meccanismo pigro che vive sul plusvalore di senso introdotto da destinatario”. (Di conseguenza, detto per inciso, un testo degno di tal nome non deve mai e poi mai presentarsi prolisso, contenere pignolerie, apparire troppo ridondante! Deve necessariamente mantenere una propria dimensione aperta, invogliare al libero gioco a due... Un po’, lo vogliamo ribadire, come un enigma; che un Autore fa nascere proprio in previsione dell’intervento di un Solutore).

Certo, in tale attività di semiosi all’interno di un testo, appare evidente l’importanza del topic, della percezione di quale tema si stia trattando.

Ogni Lettore, alle prese con un testo oscuro, deve cercare di individuarne uno accettabile, tentando di rispondere alla domanda: “Di che si sta parlando qui? e, addirittura: “Questa frase a quale domanda implicita cerca di dar risposta?”. Il topic di fatto interviene a indirizzare l’interpretazione del lettore, fissando la coerenza di un testo: permette una serie di basilari amalgami semantici.

Risolvere un rebus verrebbe quindi a coincidere con il processo di individuazione di un topic adeguato, anzi del topic che la sua strategia, quella datagli dall’Autore, ha previsto.

“Sulla base del topic il lettore decide di magnificare o narcotizzare le proprietà semantiche dei lessemi in gioco, stabilendo un livello di coerenza interpretativa, detta isotopia (Lector in fabula, p.92“: lì, sui vari tipi di isotopia, Eco si sofferma per più pagine.

Anche qui, numerosi studiosi si sono occupati della questione: Winston: “Una sceneggiatura contiene molti dettagli la cui supposizione non è garantita dalla situazione”; Van Dijk: “Sembra ovvio che quando leggo una storia in cui si parla di un party, non debba attualizzare l’idea dell’intero supermarket per il semplice fatto che c’è da comprare qualche nocciolina per gli ospiti! (Non sarebbe rilevante immaginarsi anche il reparto detersivi o quant’altro! E’ necessario narcotizzarlo)” et alii.

In conclusione.

Le cose risultano quindi un po’ più complesse di come siamo stati da anni abituati a percepirle: vanno ben oltre i semplici schematismi.

Già nel “Trattato di semiotica generale” del 1975 Eco, sulla scia di molti altri studiosi, aveva criticato lo schema, da anni divulgato a livello scolastico: “Emittente Messaggio Destinatario, in cui il Messaggio viene generato/interpretato sulla base di un Codice linguistico”: un Codice non è un’entità semplice!

Per decodificare adeguatamente un determinato messaggio occorrono anche competenze (Competenze più che Conoscenze!) extralinguistiche, circostanziali, sforzi presupposizionali, attenzione ai segnali paralleli di feedback,... La comunicazione linguistica è in realtà attività semiotica in senso lato!

Il fatto è che fino a qualche decennio fa si poneva attenzione alle regole di codice in senso stretto, linguistico

e semantico, mentre ora s'è visto che un'analisi concreta del fatto comunicativo non può ignorare l'esistenza di altre regole di interpretazione, testuale più che lessicale.

Anche in "Kant e l'ornitorinco" (cit.) Eco ritorna sulla necessità di una netta distinzione, nella moderna indagine semiologica, tra "enunciati elementari" e "testi": i primi, esistenti solo a livello isolato, autistico; i secondi, coinvolti (anche se molto brevi) pienamente nel gioco delle interpretazioni e delle varie contrattazioni tra i parlanti, come è proprio di ogni lingua.

(Si parva licet... ho cercato di sostenere, tra le righe, l'importanza di una dimensione testuale del gioco, e, conseguentemente, di un approccio "testuale" da parte dei piccoli solutori, anche nel mio "Wordgames/Giochi di classe" [3], proponendo il superamento di quei giochi, condotti puramente a livello lessicale, che di solito, in certe classi, vengono proposti dagli insegnanti).

Un rebus, è chiaro, assume un'evidente dimensione testuale quando supera la pura denominazione (per cui ogni elemento viene etichettato): anche un testo è infatti, di per sé, un fatto dinamico, in cui i vari elementi risultano parti organiche di un'unica testura (tessitura), in rapporto di luogo, di tempo, di coinvolgimento in determinate azioni, di contrasto e somiglianza, ... Un testo è una scena di vita.

Parallelamente, esistono nella lingua reale molte situazioni di ambiguità che una semplice analisi semantica, condotta in termini di componenti elementari, non riesce a spiegare.

Eco ne porta alcuni esempi (le espressioni ambivalenti risultano sempre piacevoli, tendono a sconfinare nel gioco...)

"Dovremmo riportare Pierino allo zoo"

"Dovremmo riportare il leone allo zoo"

E, aggiungerei io, per rincarare la dose di ambiguità, *"Dovremmo riportare la 'belva' allo zoo"*.

Si tratta di minacce, di promesse? Altro esempio: *"Luigi fa l'amore con sua moglie una volta alla settimana. Anche Enrico"*...

Che ci avete capito voi?

Si tratta di infedeltà? O tutto, per Luigi, procede regolarmente (Enrico gli è amico leale e la moglie è moglie fedele)?...

Per stabilirlo occorre comunque passare dal dizionario all'enciclopedia e ragionare in termini di contesto linguistico e contesto extralinguistico, di presupposizioni e di regole conversazionali; raccogliere, comunque, altre informazioni.

(Si veda anche quando lo stesso Eco diceva in "Lec-

tor in fabula" (p.16), riprendendo tesi contenute nel "Trattato di semiotica generale", pubblicato nel 1975: "Un'analisi in forma di enciclopedia considera sia le selezioni contestuali sia le selezioni circostanziali").

Abbiamo anche potuto notare che Eco già in una precedente occasione si era voluto occupare del mondo dei Rebus, ma senza addentrarsi troppo e senza riportare esempi: lo aveva fatto nell'ultima parte di *Semiotica e filosofia del linguaggio*, nel capitolo incentrato sul concetto di Codice (pp. 275 e segg.).

In quella sede già ci avvertiva che l'attività propria dell'enigmistica non consiste nel decodificare (ossia trascrivere in chiaro un messaggio cifrato di cui non si possiede il codice: dovrà estrapolarne le regole intuendole sulla base del messaggio). L'enigmista sa di doversi muovere all'interno di alcune regole generali (che cos'è un anagramma, come funzionano i rebus, ...), ma esse sono tali da non consentire di certo, per quel gioco, di arrivare automaticamente alla soluzione!

Egli non è chiamato ad un lavoro meccanico. Infatti dovrà completare le Regole del genere con le necessarie Inferenze contestuali; tutte da trovare! Dovrà provare e riprovare per vedere poi se e alla luce di quale congettura, finalmente, l'intero messaggio acquista un senso, diventando leggibile. La soluzione c'è di certo; è da trovare, senza lasciarsi prendere dallo sconforto. E' la sfida al Labirinto...

Concludeva Eco magistralmente: "Il gioco enigmistico è prova di pazienza e di intuizione ad un tempo. La pazienza si esercita provando varie regole dotate di una loro ricorsività, e l'intuizione si esercita cogliendo per rapida ispezione, tra tutte le regole possibili, quella giusta (*Semiotica e filosofia del linguaggio*, p. 279)".

Le citazioni delle opere di Eco, che risalgono anche agli anni Settanta, gettano, crediamo, una luce particolare sul saggio che vi abbiamo appena proposto: "Rebus e semiotica del testo", scritto circa vent'anni dopo.

Saggio che è, sì, dedicato alla complessità (e alla bellezza) del Rebus moderno e al lavoro del Solutore, ma che nello stesso tempo appare perfettamente integrarsi (e anzi integrarla...) nella moderna ricerca, a livello nazionale e internazionale, sulle semiotiche testuali, e sugli intimi meccanismi della comunicazione.

Ci piace a tal proposito riportare qui la citazione iniziale: "Il giorno che saremo riusciti a spiegare tutte le operazioni cognitive che (i rebus) mettono in gioco, avremo terminato di far semiotica perché avremo capito tutto (op. cit. p. 45)"!

In effetti, ora capiamo, solo un testo scritto con particolare attenzione alla realtà delle attività semiotiche (e non limitato agli aspetti linguistici *tout court*) era in grado di svelare quanto di prezioso, direi anche di profondamente attuale, un Rebus implicitamente racchiude.

[3] Elio Maccario – Wordgames/Giochi di classe – Ed. La meridiana, Molfetta, 1998.

PLAY OFF 1999/2000

2.a manche (esito)

I giudici della 2.a manche – *Cocò* ed *Edgar* – hanno così espresso i loro voti:

Snoopy – Woquini	15+18 = 33	9 + 6 = 15
L'Esule – Mariella	19+ 8 = 27	18+18 = 36
Ilion – Braccio da Montone	17+18 = 35	13+16 = 29
Quizzetto – Walter	8+18 = 26	12+18 = 30
Arbe – Federico	10+11 = 21	12+15 = 27
Mavi – Marchal	18+18 = 36	26+17 = 43
Il Faro – Megaride	24+22 = 36	10+17 = 27
Galdino da V. – Amore N.	17+24 = 41	15+16 = 31
Orofilo – Triton	25+26 = 51	15+17 = 32
McAbel – Pan d'oro	13+21 = 34	18+11 = 29
Papul – Giaco	28+19 = 47	28+12 = 40
Il Nettuno – Pipino il Breve	18+25 = 43	24+19 = 43
N'ba N'ga – Pasticca	21+16 = 37	10+25 = 35
Cyborg – Bang	25+ 8 = 33	27+12 = 39

Pipino il Breve ha passato il turno (a spese del *Nettuno*) per il miglior punteggio del secondo gioco (42 a 33). Inoltre, come da regolamento, sono stati ripescati *Il Nettuno* e *Giaco*, in quanto hanno totalizzato i due migliori punteggi tra i perdenti (punti 43 e 40).

3.a manche (regolamento)

Diamo il tabellone degli incontri della 3.a manche.

Orofilo	-	Giaco
Papul	-	Il Nettuno
Il Faro	-	Federico
Pipino il Breve	-	Walter
Marchal	-	Snoopy
Galdino da Varese	-	McAbel
Bang	-	Ilion
N'ba N'ga	-	Mariella

I concorrenti dovranno inviare un massimo di 2 rebus le cui *chiavi* abbiano per argomento episodi tratti dai "Promessi sposi".

Non è richiesto l'invio di immagini che, se mandate, non costituiranno un vantaggio in sede di giudizio. Indicare il passo del romanzo da cui si è ricavato lo spunto per la *chiave*.

Per ogni concorrente sarà considerato il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco varrà in caso di ex-aequo; perdurando il pari, sarà effettuato un sorteggio.

Passeranno il turno i vincitori degli otto incontri, più i due ripescati con i migliori punteggi: in totale dieci concorrenti.

Spedire i lavori in duplice copia (entro il 10.01.2000) a: Massimo Malaguti (v. Panigale 46, 40132 Bologna – tel. 051.403384).

I giudici – *Bardo* e *Triton* – riceveranno i giochi in forma anonima.

Massimo Malaguti

Concorso Rebus 2000

Il tradizionale concorso della "Settimana Enigmistica", giunto alla sua 27.a edizione, si articola quest'anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le due sezioni sono:

1. **Rebus con chiavi classiche:** normale, stereoscopico e a domanda e risposta;
2. **Rebus fotografico:** sarà ammesso qualunque tipo di rebus purché costruito su una fotografia che dovrà essere allegata al gioco stesso.

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

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

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

Scadenza per l'invio dei lavori: 8 marzo 2000.

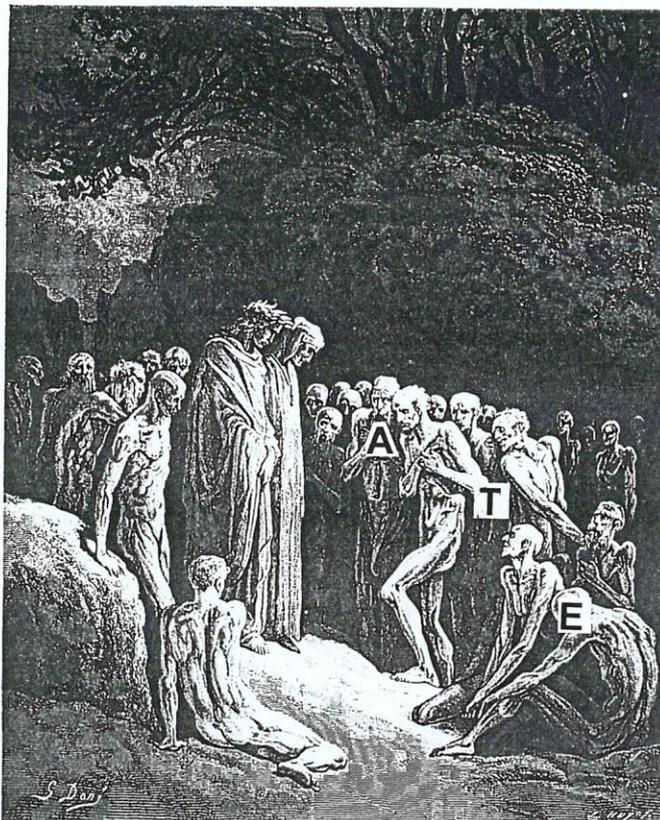
Briga

59° Congresso Enigmistico Nazionale

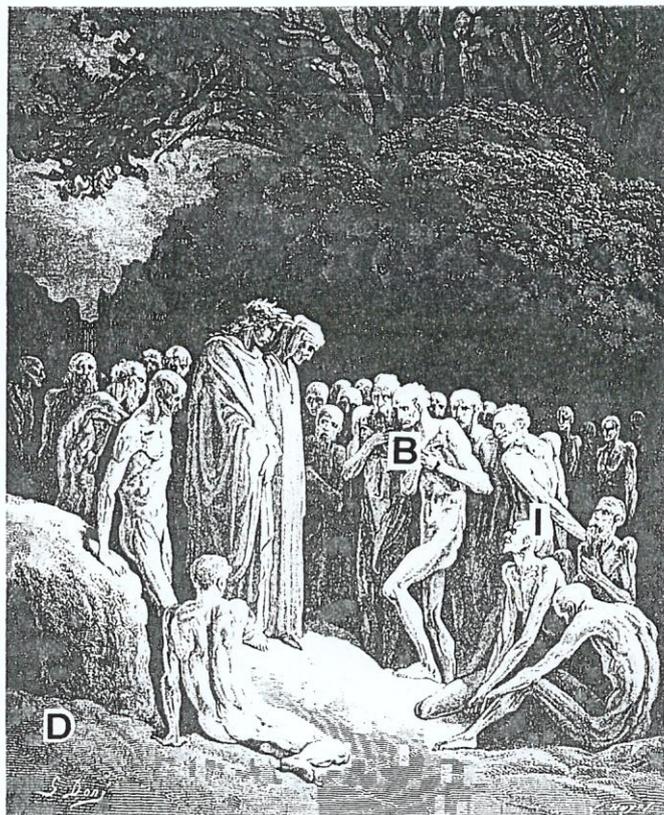
Riproduciamo in un formato leggermente più grande le due vignette di Jacovitti relative ad una delle gare del Congresso.



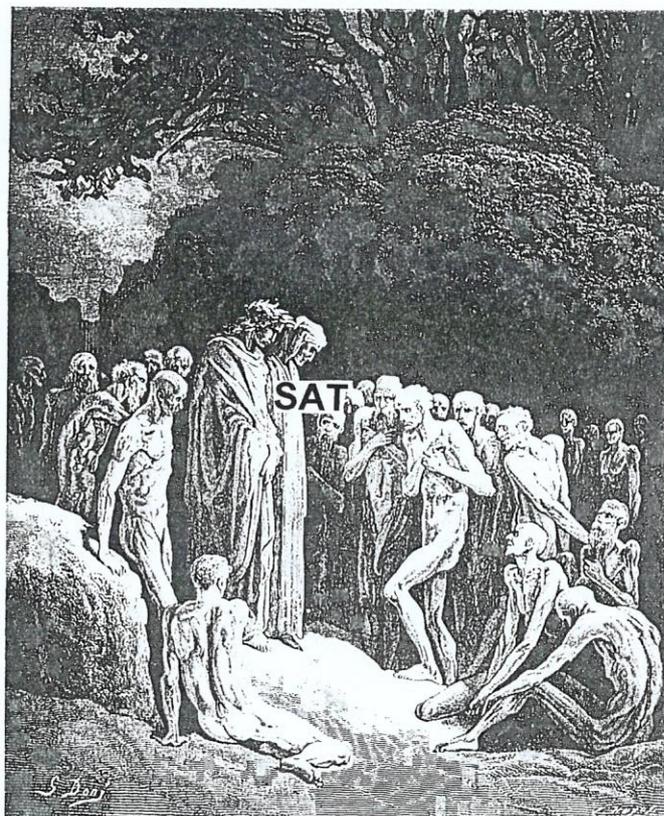
15 – Rebus 6 6 1 1 1 = 7 8 di Orofilo



16 – Rebus 1: 4 4 1 1 2, 5 1 6 = 7, 11 7 di Pipino il Breve



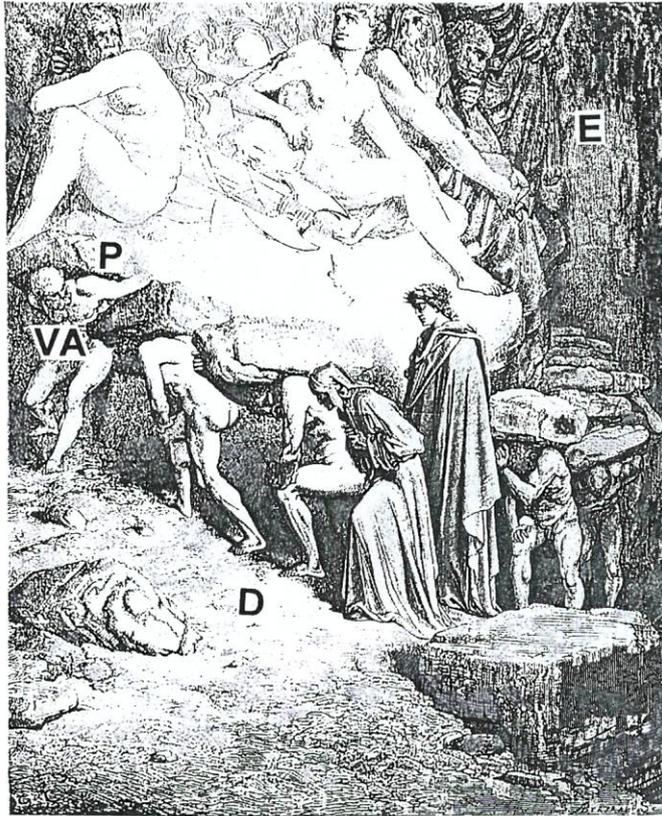
17 – Rebus 3 8 5? 3! = 5 3 5 6 di Il Nettuno



I GOLOSI

E l'ombre, che parean cose rimorte,/per le fosse de li occhi ammirazione/traean di me, di mio vivere accorte (Purg. XXIV, 4-6)

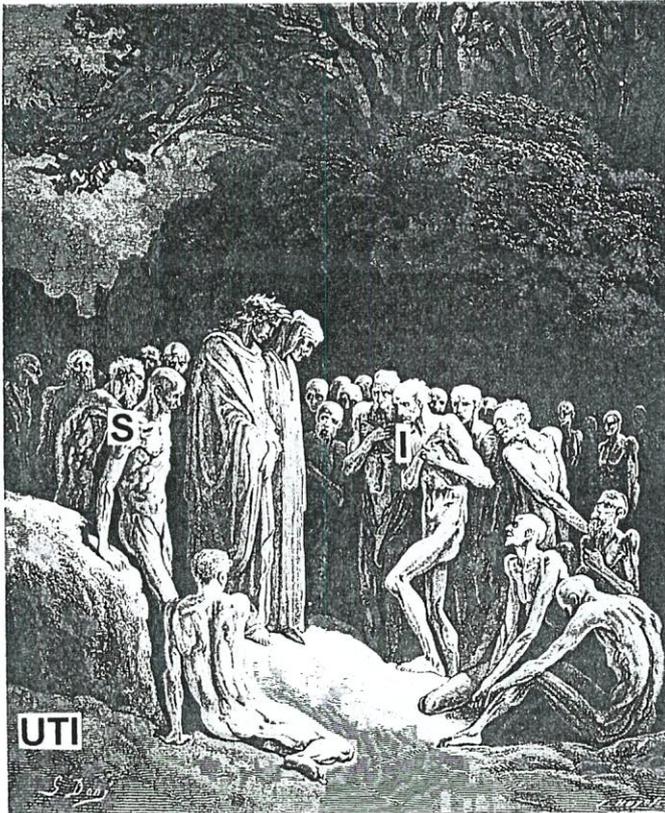
18 - Rebus 2 3 3 6 1: 4 1 2 1 1'1 = 5 5 9 2 4 di Papul



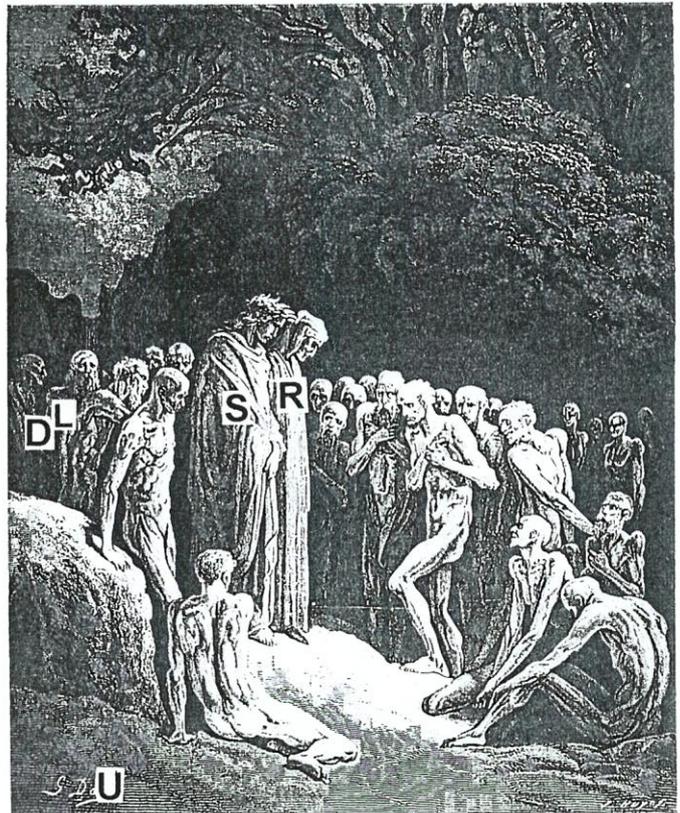
I SUPERBI - ODERISI

Di pari, come buoi che vanno al giogo, / m'andava io con quell'anima carca (Purg. XII, 1-2)

19 - Rebus 2 3, 2 3 1 1, 3 1 1, 3 6 4 = 7 5, 8 10
di Galdino da Varese



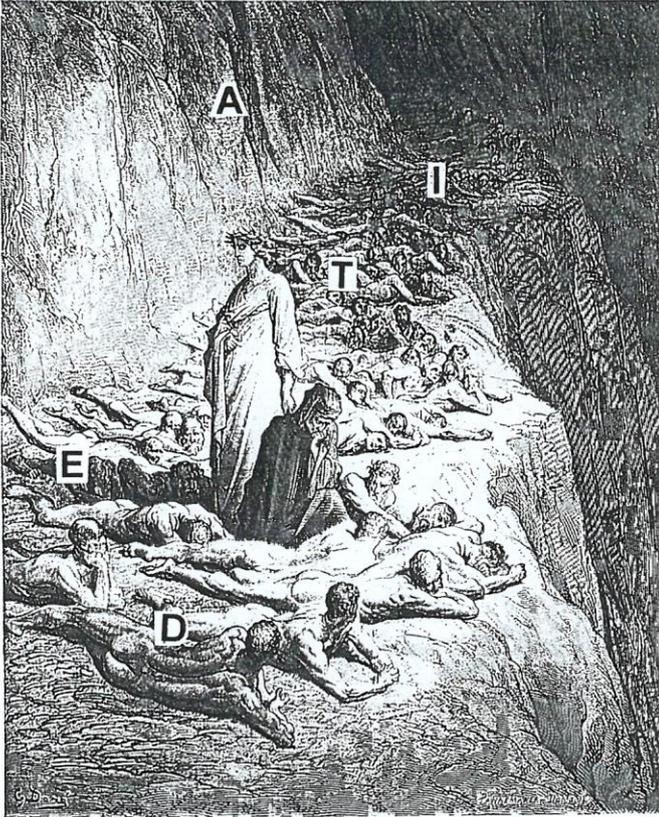
20 - Rebus 6 1 1 1 1'1 5 3 1 1 1 4 = 6 1'9 10 di Bang



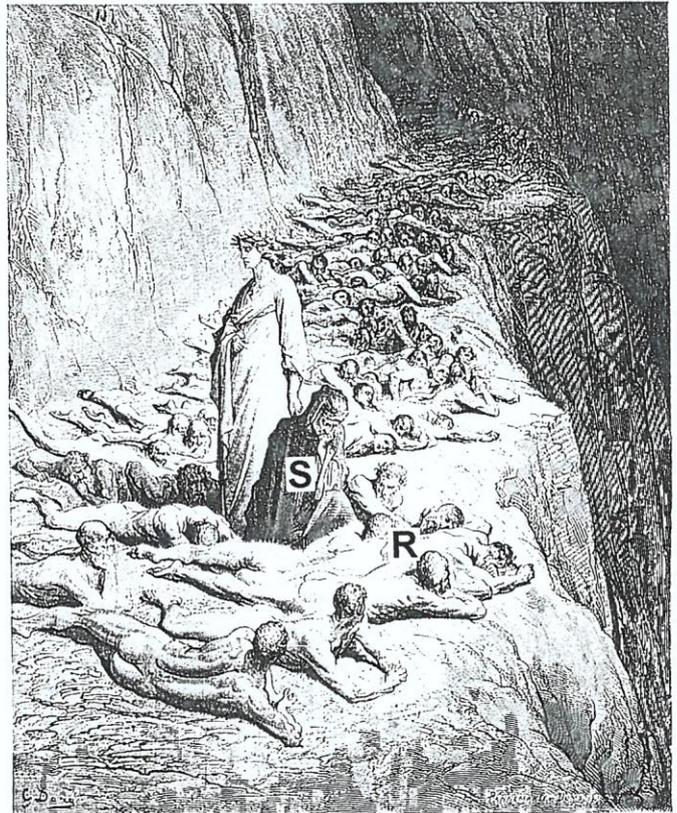
I GOLOSI

E l'ombre, che parean cose rimorte, / per le fosse de li occhi ammirazione / traean di me, di mio vivere accorte (Purg. XXIV, 4-6)

21 – Rebus 5 1 1 2 1: 5 6 1 1 = 6 2 7 8 di *Il Faro*



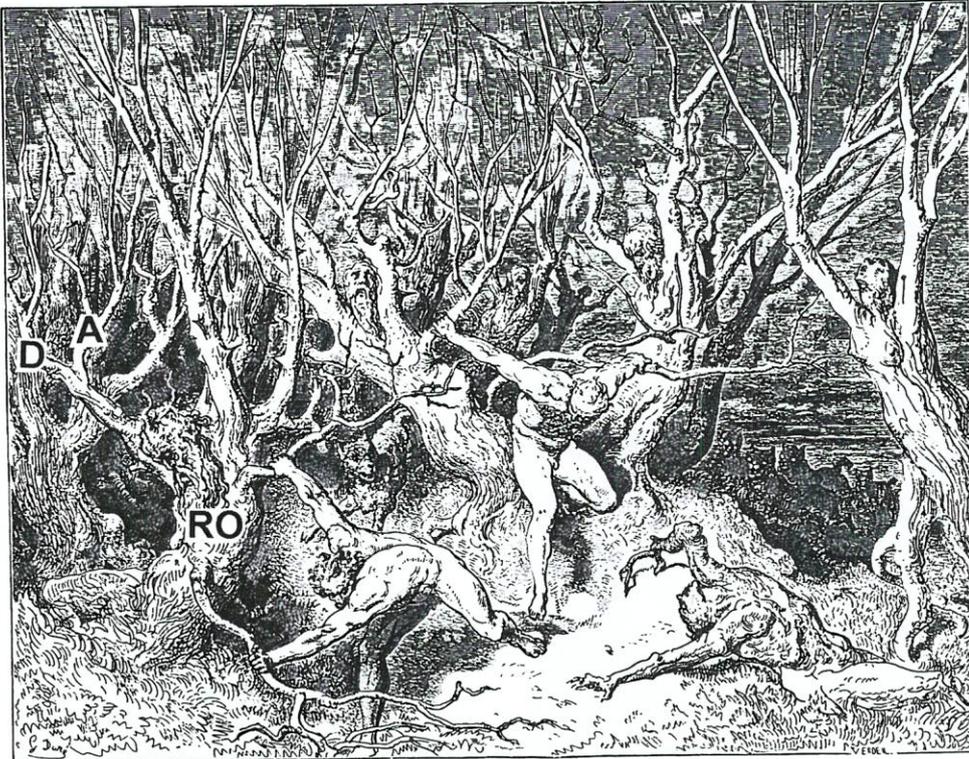
22 – Rebus 1 1 2 1 6: 4 5 1? 1 1 = 5 10 8 di *Giacco*



GLI AVARI – ADRIANO V

“Qual cagion” disse “in giù così ti torse?” / E io a lui: “Per vostra dignitate / mia coscienza dritto mi rimorse (Purg. XIX, 130-132)

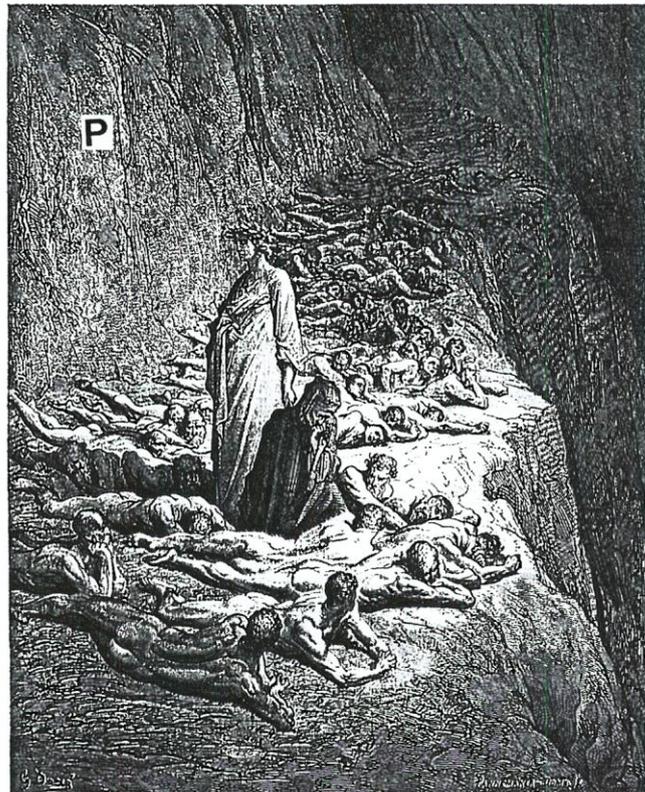
23 - Rebus 4 8 1 1 1'3 2 = 6 6 2 6 di Marchal



I SUICIDI

“Ed ecco due da la sinistra costa, / nudi e graffiati, fuggendo si forte, / che de la selva rompieno ogni rosta” (Inf. XIII, 115-117)

24 - Rebus 5 1 5 1 1, 8 = 6 1 4 10 di N'ba N'ga



GLI AVARI - ADRIANO V

“Qual cagion” disse “in giù così ti torse?” / E io a lui: “Per vostra dignitate / mia coscienza dritto mi rimorse (Purg. XIX, 130-132)

quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

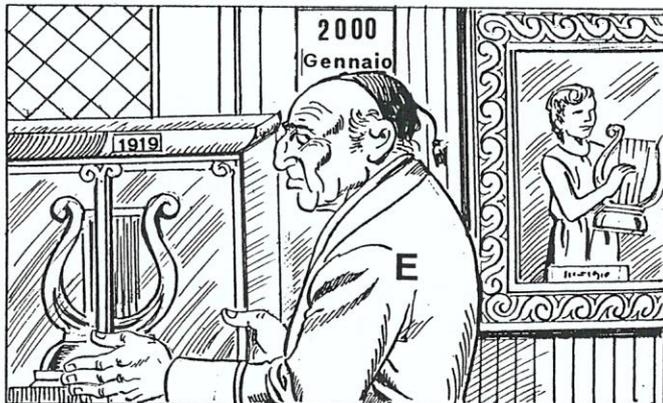
25 - Rebus 1'73 = 47
di Arkansas



26 - Rebus 48 = 48
di Lo Stanco



27 - Rebus a rov. 1525 = 49
di Fra Diavolo



28 - Rebus a cambio 76 = 526
di Mavi



Campionato Italiano 1999 di Giochi di parole

Nel mese di dicembre 1999 si è svolto a Roma il 6° Campionato di Giochi di Parole, sotto l'ormai ben collaudata regia di Claudio Borgnino (*Cyborg*). I 34 concorrenti, giunti da varie parti d'Italia, si sono incontrati in 10 gare: abaco/zuzzurellone, anagrammatica, cruciverba, enigmistica, paroliamo, paroliere, rebus, scrabble, vocabolando, verba volant.

Riportiamo i primi tre classificati di alcune gare:

- anagrammatica: Monti O., Bellini E., Bassetti L.
- cruciverba: Monti O., Dinale D., Comerci M.
- enigmistica: Bellini E., Benucci R., Morisi C.M.
- rebus (autore dei giochi *Cyborg*): Bellini E., Monti O., Erber C.

Al termine delle prove, si è laureato Campione Italiano 1999 Bellini Edgardo di Napoli. A seguire in classifica: Monti O., Lisi G., Bassetti L., Comerci M., Dinale D., Erber C., Palumbo G., Romano E., Morisi C.M.

Nel corso della manifestazione, l'ARI ha preparato una "gara estemporanea di composizione rebus": dovevano essere creati dei rebus su dei disegni precostituiti. Quindici i partecipanti alla gara. sono stati premiati, menzionati alla pari, cinque autori: Carla Maria Morisi (*L'Amica rara*), Luciano Bassetti, Daniela Dinale, Riccardo Benucci (*Pasticca*), Federico Mussano (*Federico*).

I cinque rebus sono pubblicati a pag.

Vicolo Stretto a Roma

Sabato 27 novembre 1999 si è inaugurata a Roma, (via Pietro Sensi, 50/52) una nuova ludoteca, grazie agli sforzi congiunti di due storiche associazioni del settore, "I Dungeoneers" e "Ludicamente".

La manifestazione inaugurale si è svolta con una no-stop di oltre 24 ore di gioco continuato, con tornei, tra gli altri, di *Carrom*, *Monopoli*, *Coloni di Katan*, *Othello*, *Sei*, oltre ad una gara di enigmistica a cura dell'Associazione Rebusistica Italiana.

Per questa gara, sono presentati due moduli di risoluzione (entrambi con sei rebus e quattro indovinelli), il primo per principianti e l'altro per solutori un po' più esperti.

Alla gara hanno partecipato una ventina di concorrenti (alcuni di loro si cimentavano per la prima volta in una gara del genere) e al termine della stessa sono stati premiati i migliori solutori.

Per finire, mi piace riportare quanto ha scritto il periodico "Agonistika news" in merito alla manifestazione: "*Vicolo Stretto*" non è un posto elegante, non è in centro, e non è facilissimo da trovare. Ma ci sono scaffali e scaffali di giochi a disposizione del pubblico ed è frequentata da gente simpatica e curiosa che ha voglia di giocare e di comunicare. Andateci, vi divertirete!"

Grafemando qua e là

I grafemi, questa simpatica specie protetta che – se verrà confermato il bando di *Lacertio Novalis* contro i rebus grafemati a vantaggio delle panicone – si avvia all'estinzione, sono arrossiti leggendo "Paniconiche e non" sull'ultimo "Leonardo". Ed oltre che arrossire si sono nascosti e, presi da grande panico, anche contorti.

Confesso di non aver nulla contro i rebus de-grafemati (il primo rebus che ho avuto il piacere di trovarmi pubblicato su questa rivista non solo era muto ma addirittura muto come un pesce, visto che trattava di acciughe: "par tipo d'alici"), ma confesso anche che grande è stata la curiosità di cercare qua e là qualche grafema che si contorcasse, si nascondesse e ne combinasse di tutti i colori.

Grafemi contorti? Proprio sull'ultima S.E. (la n.3527: sto scrivendo oggi 29 ottobre) trovo a pag.45 un rebus di F.Ott. "Festival internazionale del cinema" dove la lettera N compare due volte: in un caso sull'assai fotogenico (a giudicare dall'inflazionata presenza) fratello di papà e, poco prima, sulla terna arbitrale. Ma mentre la N sullo zio è di dimensioni normali, la N sulla terna è vistosamente dilatata in orizzontale (e meno male che non c'è il quarto uomo e che il grafema è una N e non una I!)

Grafemi nascosti? Be', se il grafema si cela del tutto, allora paniconizza il rebus: ci sono però casi dove si na-

sconde parzialmente. Ad esempio, nell'anarebus di *Paolino* riportato a pag.37 dell'Antologia ricevuta a Verona, la N (ancora lei!!!) sporge solo in parte dalle ceste che l'asino reca seco, così da denotare meglio che si tratta di carico d'asino e pervenire quindi a "celere corsa di scoiattolo rincorso dai cani". Ed ancora più veloce di scoiattoli, cani e somari vola l'aereo di *Briga* dove "di alettone O lati N,O = dialetto neolatino" è reso con una seconda O un po' coperta dall'alettone stesso (e se la copre, vuol dire che le sta davanti).

Grafemi di tutti i colori? Qui c'è un forte condizionamento a carattere tipografico: la rivista di classica solitamente si sposa all'economico bianco & nero, mentre le popolari sono ormai a colori, ma anche negli anni passati, quando l'orgia cromatica era ancora al di là da venire, qualche grafema verde (ad esempio di *Atlante*) ogni tanto spuntava. Ed anche in tali circostanze il grafema verde dimostrava di "aver dello stile".

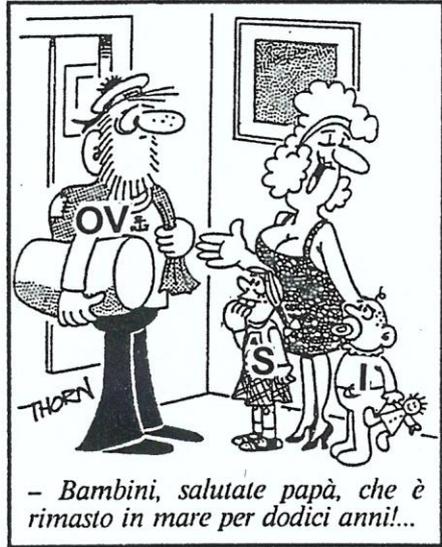
E qui concludo sperando, senza aver fatto "discorsi violenti" (e già, perché i grafemi possono anche presentarsi corsivi), di aver spezzato una lancia in favore della specie protetta, mostrandone la simpatia e la vitalità.

Federico Mussano

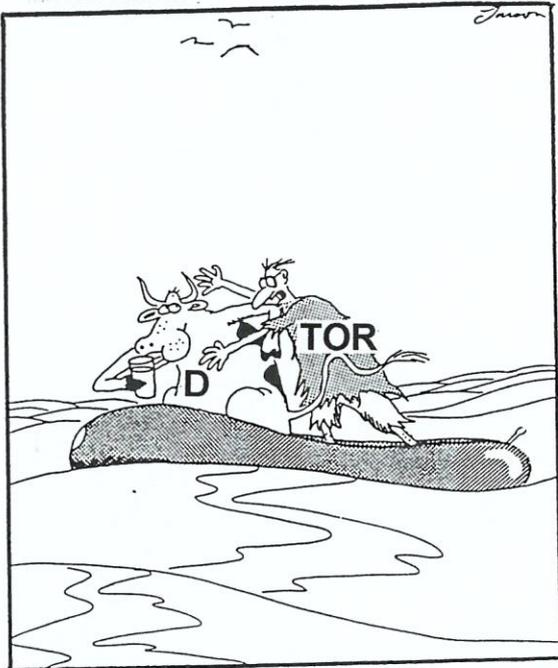
29 - Rebus 1 1 7 2 1 3 = 7 3 5
di Il Faro



30 - Rebus 1'2 5? 5 1, 1 2! = 6 2 9
di Marchal



31 - Rebus 1 4 1 1 3 5 = 5 2 8
di Pasticca



Ehi! Ma quello è latte! E a me avevi detto che lo avevi finito, maledetta bugiarda!

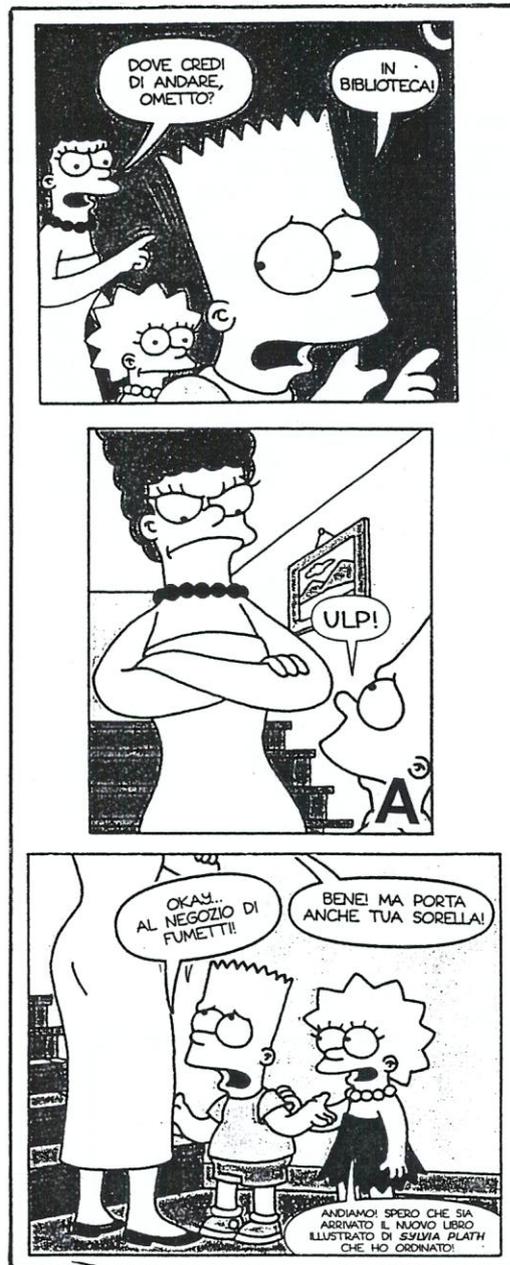
(1° classificato al IV° Mucca Games 1999)

32 - Rebus 5 1: 7 2 = 9 6
di Oggirio

Esercizio 2 - DISEGNO DEL LANCIO



Eseguite più lanci da destra e da sinistra in successione continua. La pallina disegnerà nello spazio una traiettoria a forma di «otto orizzontale» equivalente al segno matematico dell'infinito (∞)



I Simpson

Adelchi - Invio dei primi di ottobre 1999: accettati 1 / 3 / 8 / 9 / 10. Non accettati: 2 / 4 (costruzione non convincente) / 5 / 6 / 7 (chiavi non omogenee) / 11 (per questo tipo di giochi vorremmo che ci sia la cesura) / 12 (identità etimologica).

Brunos - Invio del 6.10.1999: accettato 8.

Marchal - Invio del 17.9.1999: accettati 2 / 3 / 4.

Marzolino - Il rebus "Usar torchi a mano" è stato già fatto nel 1989 dal *Troviero*.

Pasticca - invio del 16.10.1999: accettati 6 / 8 / 9 / 10 / 11.

Pipino il Breve - Il rebus sulle note musicali convincente; rebus su Ercole: accettato 8.

Samaro - Invio del 29.10.1999: accettato 9 (però, difficoltà illustrativa). Non accetti: 1 (già fatto quasi completamente) / 2 (identità etimologica nata/Natale) / 3 (troppi suffissi) / 4 / 7 (la preposizione in si ripete e in 1. a lettura e in frase risolutiva) / 5 (per la frase risolutiva) / 6 (chiave sfruttata) / 8 (identità etimologica salto/assalto).

Marik - Invio dell' 8.12.1999: accettato 4. Non accettati: 1 (a denominazione) / 2 / 3 / 5 (per erra/errato) / 6 (due soggetti e un complemento oggetto indicati dai soli grafemi).

Mavi - Accettati: 4 / 5 / 8. Per l' 1, decisione ancora da prendere. Non accettati: 2 (soggetto e due complementi oggetto indicati dai soli grafemi) / 3 (per del/dell') / 6 / 7 (soggetto e complemento oggetto indicati dal solo grafema) / 9 / 10 (personaggi e luoghi indicati dai soli grafemi) / 11 (non è preciso dire 'vacca intende' per 'chi ode muggire una vacca') / 12 (non ci sembra plausibile un tiranno amante dei suoi sudditi) / 13 (soggetto e complementi indicati dai soli grafemi).

Galdino da Varese - Accettati: 1 / 3 / 4.

*

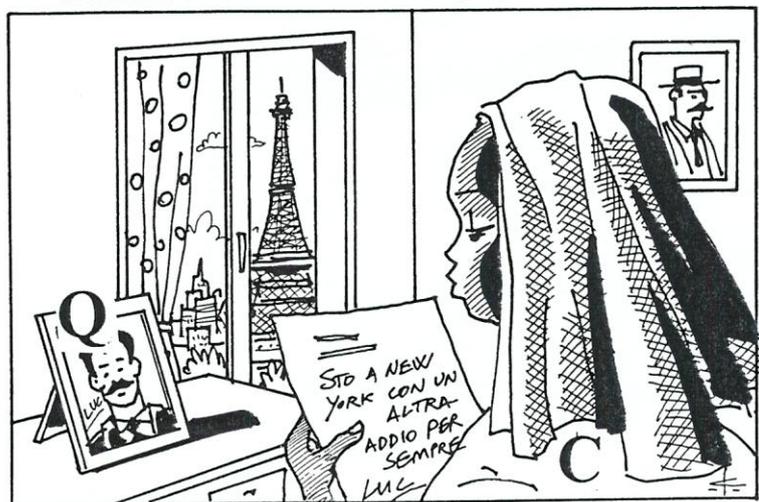
Concorso Rebus Zanzibar

Riguardo i rebus a suo tempo inviati per questo concorso, non sono stati accettati per la normale collaborazione i giochi di: *Fra Diavolo, Bang, Bruno, Oris, Gipo, Pan d'Oro, Adelchi, Tex, Pasticca, L'Amica Rara*.

Al più presto comunicheremo direttamente agli interessati l'accettazione o meno dei giochi di: *Arsenio B., Marchal, Cleos, Arkansas, Triton, Snoopy*.

I giochi degli autori qui menzionati sono stati accettati per la normale collaborazione.

34 - Rebus 2 4 7: 5 6 2 3 = 6 1' 4 3 1 5 2 7
di Galdino da Varese dis. di F. Pagliarulo



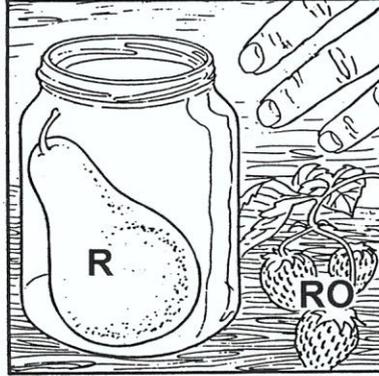
CAMPIONATO ITALIANO DI GIOCHI DI PAROLE 1999

Roma, 11 - 12 dicembre 1999

GARA DI COMPOSIZIONE REBUS

a cura dell'A.R.I. Associazione Rebussistica Italiana

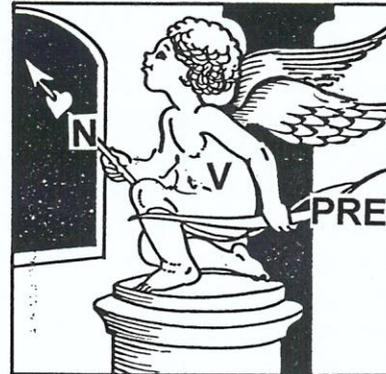
a) Rebus $2\ 4\ 1; 1\ 2? 2\ 2! = 8\ 6$
di Daniela Dinale



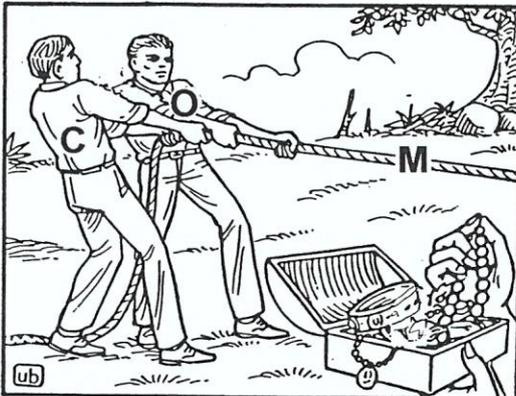
b) Rebus $3\ 4\ 2? 4? 3! = 7\ 9$
di Pasticca



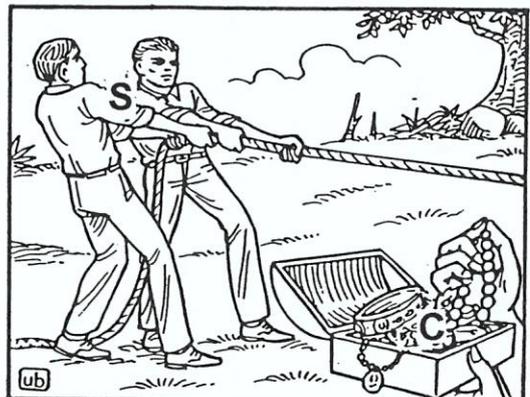
c) Rebus $1\ 1\ 5\ 1 (1\ 2, 3\ 7\dots) = 5\ 4\ 2\ 10$
di Federico



d) Rebus $1\ 1\ 4\ 7\ 1 = 8\ 6$
di L'Amica Rara



e) Rebus $4\ 1\ 5; 1\ 3 = 7\ 7$
di Luciano Bassetti



Rebus "Oltre lo Spazio"

Al giorno d'oggi sicuramente non c'è un rebussista che non conosca l'esistenza dei rebus "Nuova Frontiera": intorno a questo fenomeno se ne parla da anni e se ne continua a parlare.

In proposito, *Guido*, a chiusura dell'articolo "Nuova Frontiera cercasi" (Il Leonardo, 1/1998), in merito al primo rebus di questo tipo pubblicato, si poneva l'interrogativo: "nel maggio 1950, sulla "Corte di Salomone" apparve un rebus di *Cielo d'Alcamo* che così si risolve 'a C C ordina: *tura l'I*' = Accordi naturali. E' il primo? Non so: io ho collocato un paletto e sarebbe interessante trovare dei precedenti".

A quanto mi risulta, a tutto oggi il paletto della "Nuova Frontiera" di *Guido* sta sempre là, in attesa di un possibile spostamento.

Non potrà essere mai spostato (ma sarà poi vero?), invece, il paletto da me piantato l'11 ottobre 1997, paletto riguardante il primo rebus "Oltre lo Spazio" pubblicato in Italia.

Durante l'estate ho comperato il romanzo "Il quindicesimo Procuratore" di Lapo Sagramoso, edito dalla Marsilio Editori di Venezia, in quanto, da un abbonato al "Leonardo" mi era stato riferito che nel volume si parlava di rebus e che ne comparivano due.

L'azione del romanzo si svolge a Venezia nel 1797 e si racconta di un nobiluomo veneto che, ritornato da Istanbul per affrontare il giudizio del consiglio dei Dieci e sospettato di simpatie giacobine, capisce di essere finito in mezzo a una per lui non chiara macchinazione: il capo del complotto, per dargli degli ordini, adopera un linguaggio cifrato (i rebus) che però il nobiluomo stenta a capire.

Tralasciando gli altri due rebus [!] (TU sal vera I L oste N dardo DI san M arco = Tu salverai lo stendardo di san Marco - N elmi OC asino = Nel mio casino), mi ha colpito il terzo rebus, qui riprodotto (PER riso L vermi DE vive DE re FI GU re E legge re fra SI = Per risolvermi devi vedere figure e leggere frasi) che, appena visto, mi ha fatto esclamare, con una certa emozione: "Tiberino ha scoperto il primo rebus 'Oltre lo Spazio'!".



Il primo che mi scriverà (usare la *posta prioritaria*) motivando perché tale rebus si possa fregiare di tale prerogativa, riceverà in premio una confezione da 1 Kg di "riso Arborio".

Franco Diotallevi

Riceviamo...

Caro Leonardo,

Ma quando si farà un serio dibattito sulla lingua italiana e le sue forzature?

Non esiste al mondo che frasi come "già la rottama" o "la rottama già" possano essere trasformate in "rottamala già" o "già rottamala". E siamo all'indicativo presente! Il suffisso "la", per quanto se ne sappia, può essere aggiunto solo all'imperativo: "rottamala!"; al gerundio: "rottamandola"; all'infinito: "rottamarla". Non per niente questa regola viene seguita dagli appassionati "scrabblisti"!

Scusate se sono sembrato una "piattola" (= "la piatto"): il verbo "piattare" esiste!

Cordialmente

Lettera firmata

...e rispondiamo

Cominciamo col dire che questo *la* non è un prefisso ma una parola: una particella con funzione enclitica. (Quando precede - *la* rottama - è detta proclitica). Inesatta anche la casistica che, includendo imperativi gerundi infiniti, trascura i participi, specie con funzione aggettivale: presente, "denaro *occorrentegli*", e meno raro, passato: *salutatolo*, *consegnatami*; nonché, l'avverbio *ecco* (*eccomi*, *eccotelo*).

Il fulcro del discorso è però un altro. Dicendo "non esiste al mondo...", il firmatario della contestazione avrebbe dovuto chiedersi: quale mondo? Quello tipico della nostra disciplina può anche discostarsi dalla lingua italiana senza che alcuno batta ciglio: con forme cioè non lesive della stessa né con forzature.

Se sgradevole può essere il (forzoso) look di telegrammi e annunci economici (vi leggiamo "*affittasi*", "*vendonsi*"), si pensi ai meno ostici futuro e passato remoto in area poetica, col raddoppio di consonante dell'enclitica: *dirotti*, *guardolla* ecc.; o comunque a forme arcaiche, come la stessa *piattola* (per *nascondola*) vista più su.

Un *amolla* che animò una discussioncella sui nostri mensili (Labirinto 6/86, Penombra 10/86) può anche apparir buffo, ma solo a chi se ne dimentica della finalità nel nostro hobby. Sappiamo tutti quanto corposa è la fascia dei giochi cui dovremmo rinunciare bollando l'*iri*, l'*epa*, l'*imo*, o lasciandoci turbare dai muscletoniani *divàricalo* e *impronteràvvici*...

Certo, è comprensibile la perplessità del nostro incontrando "già *rottamala*": non è poi il solo, se ci fu chi stentò non poco per convincere *Marisa* ad accantonare la riluttanza a cose anche più tranquille, come *te amo* (che nessuno direbbe per *ti amo* o *amo te*): desuetudini, letterarietà nemmeno più avvertite come tali, specie chi rammenti il saggio di *Sin & Sio* "EDIPES (o un bel de profundis?)" pubblicato sul Labirinto (1/1987).

LUDOTECA LUDICAMENTE

Via Pietro Sensini 50/52, Roma

Sabato 27 novembre 1999, ore 18.00

A.R.I. Associazione Rebussistica Italiana

*

GARA DI ENIGMISTICA PER ESPERTI

Cognome e nome

Indirizzo

Ora di consegna:

Enigma

LA CENSURA

Limitare per limitare
tanto vale passarci sopra
per andare oltre.
purché restino su
salve, sicure
le impronte di arti
che sono base
oltre che segno
di una superiore
umanità.

Soluz.:

Indovinello

IL PALIO DI SIENA

Dal rustico sagrato sale al cielo
la popolare sfida del Rione;
mentre in costume consono alla Fiera
scendono le madonne in fitta schiera.

Il Nano Ligure

Soluz.:

Indovinello

IL PRANZETTO FRA AMICI

Fatto così alla rustica, col cuore
e il buon "rosso" che scorre, al più s'adopera
solo il coltello... e ognuno si fa onore.
ma pure dove si tratta con i guanti
e in grande stil, coi "primi" ed i "secondi"
ne restan soddisfatti tutti quanti.

Soluz.:

Trajano

Nety

Indovinello

FANCIULLI A PRIMAVERA

Con i primi tepori
Sgusciano dalle case fra schiamazzi,
mentre alla luce sbocciano man mano
pollini in fiore piano, piano, piano...

Soluz.:

Il Nano Ligure

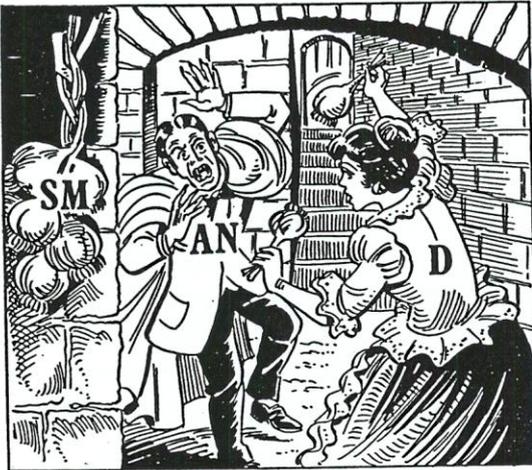
Rebus 98 di Lionello



Rebus 86 di Sin & Sio



Rebus 108 di Ilion



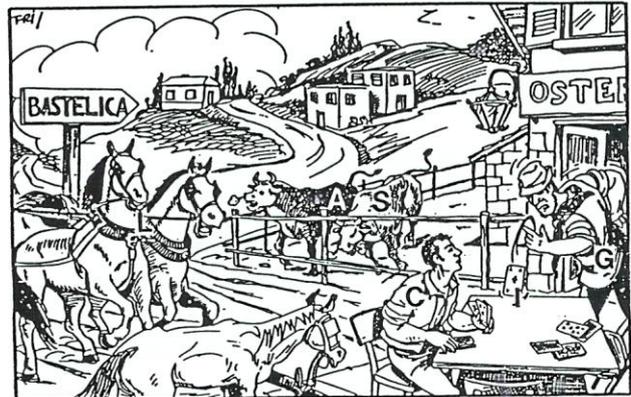
Rebus 77 di Cielo d'Alcamo



Rebus 89 di Hombre



Rebus 7851; 114; 111415 =
2551726210 di Cantachiaro



LUDOTECA LUDICAMENTE

Via Pietro Sensi 50/52, Roma

Sabato 27 novembre 1999, ore 18.00

A.R.I. Associazione Rebussistica Italiana

*

GARA DI ENIGMISTICA PER PRINCIPIANTI

Cognome e nome

Indirizzo

Ora di consegna:

Indovinello

CANDIDATO ABILE MA OPPORTUNISTA

Ognor s'adopra per la distensione
in un ardente clima di tensione.
ma spesso cambia "Capo" - e non sorprende -
perché in effetti va con la corrente.

Buvalello

Soluz.:

Indovinello

I CRIMINALI VISTI DA MAIGRET

Pur con tutte le arie che si danno,
e a volte son davvero tipi d'acciaio,
vi assicuro che senza alcun affanno
ne porto in gabbia tutti i giorni un paio.

Fan

Soluz.:

Indovinello

MIA SUOCERA A CACCIA

Poiché, armata com'era, essa accennò
con certi coltellacci a farsi avanti,
da quel momento a quando presi il largo,
venti secondi furono bastanti!

Gigi d'Armenia

Soluz.:

Indovinello

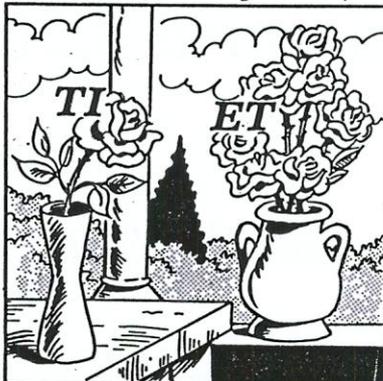
UNA PATITA DELLA ROULETTE

Quando è in vena, nel Circolo è destino
si dia da far con cura peregrina:
poi si piazza a sedere e un gettoncino
pronto ha sempre per una puntatina.

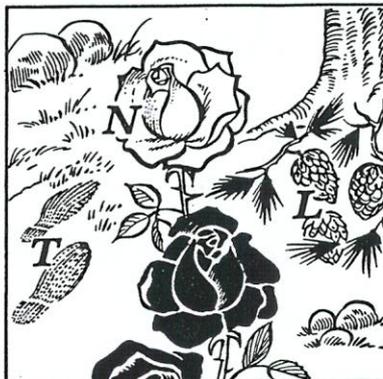
Lilianaldo

Soluz.:

Rebus 49 di Magus



Rebus 86 di Cellai



Rebus 510 di Lionello



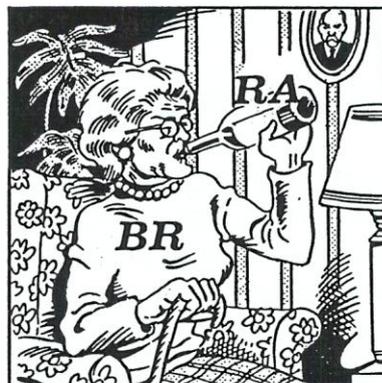
Rebus 458 di Furyo



Rebus 636 di Tex



Rebus 57 di Racine



Solutori totali del n. 4 (punti 48)

Aurilio N.; Baracchi A.; Becucci G.; Bosia M.; Brognoli D.; D'Ambrosio R.; Gasperoni L.; Ghironzi E.; Lisi G.; Micheli G.; Monti O.; Mussano F.; Ravecca L.; Rinaldi A.; Romano E.; Rotundo M.; Vittone Torello P.; Zanaboni A.; Zullino V.

Solutori parziali del n. 4

Maestrini P. (47); Viezzoli A. (47); Carpani V. (46); Ferrari G. (46); Quintini R. (46); Stramaccia S. (45); Bertolotto F. (44); Barbujani G. (42); Bonomi E. (42); Oss A. (42).

Classifica generale solutori 1999**Solutori totali (p. 143):**

Aurilio	1 - 11
Becucci	12 - 22
Gasperoni	23 - 33
Ghironzi	34 - 44
Lisi	45 - 55
Micheli	56 - 66
Monti	67 - 77
Rotundo	78 - 88

Solutori parziali:

Baracchi	142 p.	1 - 3
Brognoli	142 p.	4 - 6
D'Ambrosio	142 p.	7 - 9
Romano	142 p.	10 - 12
Zullino	142 p.	13 - 15
Rinaldi A.	139 p.	16 - 18
Vittone T.	139 p.	19 - 21
Bosia	138 p.	22 - 24
Mussano	136 p.	25 - 27
Viezzoli	94 p.	28 - 30
Cortellazzi	90 p.	31 - 33
Maestrini	90 p.	34 - 36
Rinaldi R.	88 p.	37 - 39
Fausti	84 p.	40 - 42
Bertolotto	78 p.	43 - 45
Stramaccia	65 p.	46 - 48
Carpani	64 p.	49 - 51
Barbujani	62 p.	52 - 54
Ferrari	61 p.	55 - 57
Bonomi	53 p.	58 - 60
Oss	53 p.	61 - 63
Ravecca	48 p.	64 - 66
Zanaboni	48 p.	67 - 69
Zanchi	29 p.	70 - 72
Mazzeo	28 p.	73 - 75
Baù	27 p.	76 - 78
Melis	27 p.	79 - 81
Palumbo	25 p.	82 - 84
Pontrelli	25 p.	85 - 87
Benucci	11 p.	88 - 90

Per l'assegnazione dei tre premi per i solutori totali, da considerare i primi estratti sulle ruote di Roma, Bari, Torino (ruote di riserva: Cagliari, Genova, Palermo). Per il solutore isolato, il primo estratto sulla ruota di Milano. Estrazione del 25.03.2000

**Inviare le soluzioni di questo numero
entro il 15 marzo 2000**

- a mezzo posta a:

**Franco Diotallevi,
via delle Cave 38, 00181 Roma
o a mezzo fax 067827789**

SOLUZIONI del n. 4 / 1999

- 1 S e M preda con testa recisa; R A perle per S O neri belli = Sempre da contestare ci sarà per le persone ribelli
- 2 con OS cerotti MI si curi R, i medi = Conoscer ottimi, sicuri rimedi
- 3 tra C cede F F razione = tracce d'effrazione
- 4 l'imitatore d'attore = Limitato redattore
- 5 P è di S: s'equilibri! = Pedissequi libri
- 6 portò dal geriatra F avolo S EC oste = Porto d'Algeria tra favolose coste
- 7 F in I miser rime = Fini miserrime
- 8 B a T taglia C: I vile = Battaglia civile
- 9 a NTL: "Che leggi?" dice SA re = Antiche leggi di Cesare
- 10 P, assiduo, M in IC laudi canti! = Passi d'uomini claudicanti
- 11 G a re IN dette perla V, ori E; d'I l'I = Gare indette per lavori edili
- 12 in V O lucroso lido = Involucro solido
- 13 O mici di seria LI = Omicidi seriali
- 14 faccia dama, scalzo NE! = Faccia da mascalzone
- 15 tra M E "frau" dolente = Trame fraudolente
- 16 AR busti medi terran E I = Arbusti mediterranei
- 17 ST ripassa I: S passo sa = "Strip" assai spassosa
- 18 è sporca P o l'avo RI? = Espor capolavori
- 19 E' un drago di autore ignoto
- 19 bis GI a Como casa NOV à = Giacomo Casanova
- 20 d'U ras C orzate, U tonica = Dura scorza teutonica
- 21 sono rari S a TA! = Sonora risata
- 22 ST à N coturni? ST à = Stanco turnista
- 23 metà ST à? sì, inope R (abile?) = Metastasi inoperabile
- 24 in C autonomo RM à TO = Incauto no mormorato
- 25 M à L T aperte: gol è = Malto per tegole
- 26 ER osa G rottamar in A = Erosa grotta marina
- 27 MA l'ignori S o perirà! = Maligno riso per ira
- 28 G rottamala già TA = Grotta malagiata
- 29 soli T OF àn farone = Solito fanfarone
- 30 brilla NT è come TA = Brillante cometa
- 31 M à LFI da rottamar in A = Malfida rotta marina
- 32 fon da lite à T: R; à L I = Fondali teatrali
- 33 TRI bucò N: gol è? Sì = Tribù congolesi
- 34 per D è RD inetto = Perder di netto
- 35 A, la chef, in tavola versò L: A portava a re tè = Ala che finta, vola verso la porta, va a rete
- 36 sa l'adagio (copriva T) A = Sala da gioco privata
- 37 paladino TE voleva LO re = Pala di notevole valore
- 38 tiro ideò P: Era T à = Tiroide operata
- 39 lago NI; S modella, S anche zingara = L'agonismo della Sanchez in gara
- 40 corre TT alea: L e S ignora = Corretta, leale signora
- 41 U O miniserie da C corti = Uomini seri ed accorti
- 41 bis la sciarada LT risolta: NTO bric+iole = Lasciar ad altri soltanto briciole
- 42 muta resti (mica tasta L...) I = Mutar estimi catastali
- 43 va LI - da P rosa dimora - via?! = Valida prosa di Moravia
- 44 S è vera: ma è strano! IO sa? = Severa maestra noiosa
- 45 per dono à gogna T O! = Perdono agognato
- 46 COM pensa reo per O S agente = Compensare operosa gente

Soluzioni dei rebus del modulo "IV Mucca Games":

- 1 UNI copre a V viso = Unico preavviso
- 2 AV erica; Pellico RTI = Aver i capelli corti
- 3 caratteri per versi = Caratteri perversi
- 4 da record A = Dare corda
- 5 lumi L T; aedo T; Edipo CHI = L'umiltà è dote di pochi
- 6 C alunni a Torino TI = Calunniatori noti
- 7 a VE re D ubbidire sa = Avere dubbi di resa

Soluzioni dei rebus del modulo del "V Mucca Games":

- 1 stan distese vereconde in E G ozianti = Standiste severe con dei negozianti
- 2 gonna svasata = Donna svagata
- 3 DI vis-a-vis con T e A = Divisa viscontea
- 4 FR à corna: TO ama NO = Frac ornato a mano
- 5 T empi O pàgano = Tempio pagano
- 6 S che dà per F orata? = Scheda perforata
- 8 tra TT E nere; perla M; agli A = Trattenerne per la maglia
- 9 i solai; la medusa = Isola di Lampedusa

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Concorso Rebus "LA BRIGHELLA"

Verona 1999

medaglia d'argento

Rebus 185: "3!" 2 = 9 10 di Claus disegno della Brighella



il LEONARDO

Anno XII - n. 2 - aprile 2000

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Azimut (Luca Montini)
Bang (Angelo Balestrieri)
Claus (Claudia Sansone)
Cleos (Giovanni Caso)
Federico (Federico Mussano)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giuli (Giuliana Ogheri)
Il Faro (Fabio Rovella)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Peloritano (Filiberto Romanetti)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mariella (Mariella Cambi)
Marik (Marik Bosia)
Mavi (Marina Vittone)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Nico (Nicoletta Potrich)
Oris (Siro Stramaccia)
Orofilo (Franco Bosio)
Papul (Donato Continolo)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni originali di:

Maria Brighenti
Lina Buffolente
Francesco Pagliarulo
Valentino Po (Padus)
Siro Stramaccia

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI per il 2000
(comprensiva del "Leonardo") £. 75.000
solamente "il Leonardo" £. 45.000

(Per posta prioritaria, aggiungere £ 10.400)

Versamenti sul c.c.p. 19806009

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

Corrispondenza

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

Stampa in proprio

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

Publicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Il XXI Convegno Rebus si svolgerà a Casciana Terme (PI) dal 3 al 5 novembre 2000

Il V Simposio Tiberino -Vesuviano

si svolgerà domenica 14 maggio a Carano di Sessa Aurunca (CE)
(per partecipare, chiamare *Ilion* (tel./fax 0823.709189) o *Tiberino*
(tel./fax 06.7827789) non oltre il 6 maggio.

L'A.R.I. sarà presente al 59° Congresso Enigmistico Nazionale di Termoli con una gara di risoluzione rebus e con la premiazione del concorso "Rebus è Donna".

In occasione del 59° Congresso Enigmistico di Termoli saranno disponibili le due pubblicazioni dell'A.R.I. da tempo annunciate:

- il volume "Repertorio rebus stereo e a rovescio" (aggiornato a tutto il 1999);
- il volume "Il Rebus moderno nell'Enigmistica Classica".

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 domanda e risposta, con o senza supporto figurativo.

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

- giudici: *Lionello* e *McAbel*.

1° premio - partecipazione gratuita al prossimo Convegno

2° premio - premio del valore di £. 120.000

3° premio - premio del valore di £. 60.000

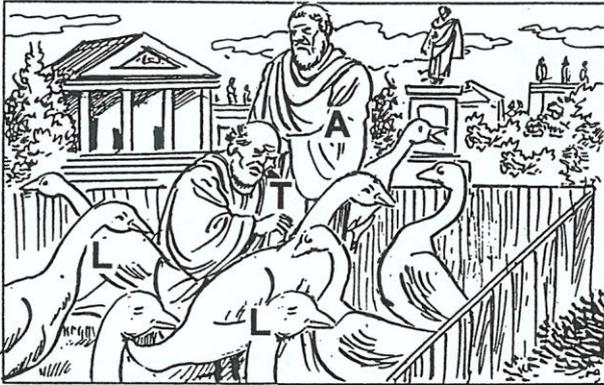
Ai vincitori sarà inoltre consegnata una medaglia di argento.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 2000

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: due medaglie d'oro (al 1° classificato con soluzioni totali e al 1° classificato con soluzioni parziali).

1 - Rebus 3 9 6 1 1 3 1 1 = 9754
de Il Faro



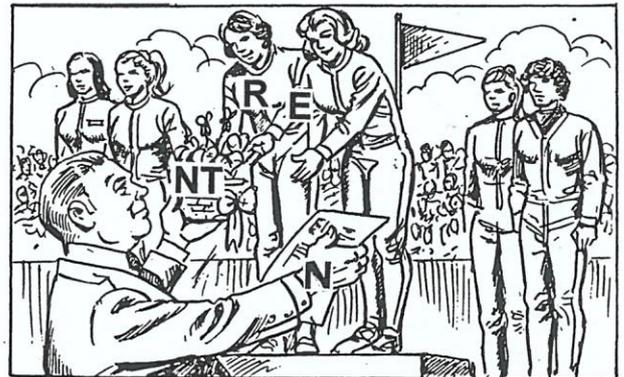
2 - Rebus 1 3 7 1 4 = 727
di Mavi



3 - Rebus 5 1 1 (6) 7 = 713
di Lo Stanco



4 - Rebus 5 2 1 1 1 5 1 2 = 810
di Giuli



5 - Rebus 1, 2 2, 3 2 1'6 = 4427
di Papul



6 - Rebus 2 "3-4" 1? 2, 5 1 = 55, 44
di Azimut



XXI Convegno Rebus

Casciana Terme (PI)

3 - 5 novembre 2000

L'A.R.I. - con la collaborazione logistico-organizzativa di Ada Onorato e di Giuseppe Pino e con l'apporto tecnico di Leo Nannipieri (*Tristano*) e di Alfredo Baroni (*Bardo*) del Gruppo "Pisorno" - organizza il 21° Convegno Rebus nella città di Casciana Terme (PI), a ricordo dell'amico Giuseppe Onorato (*Aliada*) che ottimamente organizzò insieme ad alcuni componenti del Gruppo "Pisorno" il VII Convegno del 1986 e il X Convegno del 1989.

Programma

Venerdì 3.11.2000

- 16.00 - Arrivo e sistemazione in albergo.
18.30 - Cocktail di benvenuto.
A seguire, nel Salone del Casinò delle Terme:
- Apertura del Convegno
- Premiazione dei Concorsi **Aliada, Malombra, Lilianaldo, Franger**
20.45 - Cena all'Hotel Villa Margherita
22.30 - Musica e intrattenimento

Sabato 4.11.2000

- 8.30 - Prima colazione in albergo
9.00 - Seduta tecnica dell'A.R.I.
Rinnovo cariche sociali A.R.I.
(Per le Signore, visita allo Stabilimento Termale)
11.00 - Gita a Lari con visita al Castello
13.30 - Pranzo a Villa San Marco in Suvigliano
15.30 - Sala Congressi del Gran Hotel delle Terme:
Gara solutori rebus modulo A.R.I.
Gara autori a coppie (rebus + breve)
(Per le Signore, trattamenti termali)
- Rebus in vetrina
20.45 - Cena di gala all'Hotel La Speranza
22.30 - Musica e ballo liscio

Domenica 5.11.2000

- 8.30 - Prima colazione in albergo
9.30 - Salone del Casinò delle Terme:
Gara solutori rebus modulo "Settimana Enigmistica"
Cerimonia premiazioni
(Per le Signore, bagno nella piscina termale)
13.30 - Pranzo all'Hotel Villa Margherita
15.30 - Chiusura del Convegno e *arrivederci a...*

La quota di partecipazione (suscettibile di eventuale minima variazione) è fissata in L. 260.000 a persona (supplemento di L. 40.000 per camera singola). Come di consueto, le bevande aggiunte e gli extra sono da regolare a parte con l'Hotel.

Nel prossimo comunicato gli organizzatori faranno conoscere:

- le definitive quote di partecipazione con le opportune modalità di versamento;
- l'itinerario per raggiungere Casciana Terme;
- il programma il più possibile definitivo.

Concorsi

Per il XXI Convegno Rebus di Casciana Terme sono previsti i seguenti concorsi:

1. Premio **Aliada**: per un rebus (classico, stereo, a domanda e risposta). Non è necessario l'invio del supporto figurativo.

2. Premio **Malombra**: per un enigma (non superiore a 36 versi) avente come senso apparente il rebus.

3. Premio **Lilianaldo**: per un breve (4/6 versi, qualsiasi tipo di schema) avente come senso apparente il rebus.

4. Premio **Franger**: per un saggio sul rebus, con argomento libero. Il testo non dovrà superare quattro pagine formato A4 (40 righe di testo per pagina; eventuali disegni o foto devono rientrare nello spazio prefissato).

Saranno premiati i primi tre classificati di ciascuna sezione.

Potranno partecipare ai sopracitati concorsi anche coloro che non parteciperanno al Convegno Rebus di Casciana Terme.

Ogni concorrente potrà inviare non più di due elaborati per ciascuna sezione.

Spedire gli elaborati (firmati con un motto) a: Signora Giovanna Olivari - via delle Cave 38 - 00181 ROMA. (Sulla busta indicare: "Convegno Casciana").

Il termine utile e perentorio per l'invio con *affrancatura prioritaria* è fissato per il 10 settembre 2000.

Per ulteriori informazioni contattare:

- Giuseppe Pino - tel. 0587.646423/fax 0587.629774

- Alfredo Baroni - tel. 050.553690

- Franco Diotallevi - tel./fax 06.7827789

diotallevif@hotmail.com

Il Comitato Organizzatore

Ada Onorato, Giuseppe Pino,

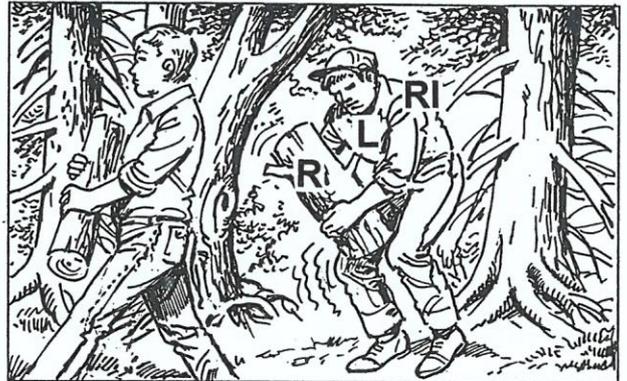
Bardo, Tristano,

Lionello, Tiberino

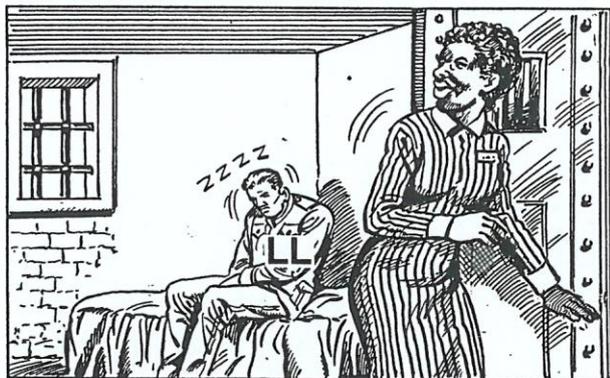
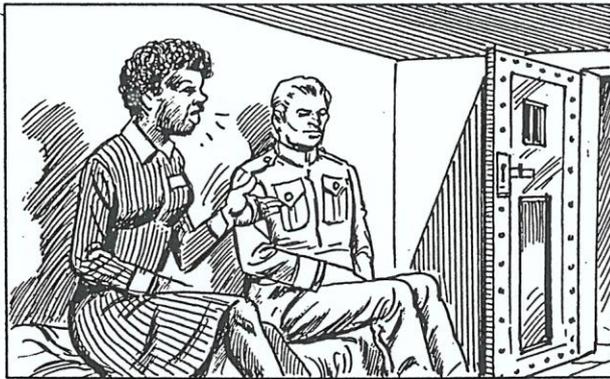
7 - Rebus 3 1 1 1 1' 1 1: 1 5! = 59
di Mariella



8 - Rebus 6 1 4 1, 2 2 9 = 2 7 5, 11
di Adelchi



9 - Stereorebus 1' 8 2 3 4 2 6 = 5 4 4 4 4 5
di Cleos

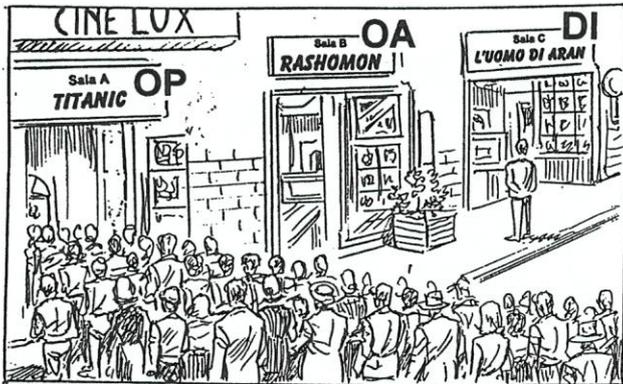


10 - Stereorebus 6 2 4 1 1 2 5? 3 2! = 2 6 2 6 5 5
di Pasticca



quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

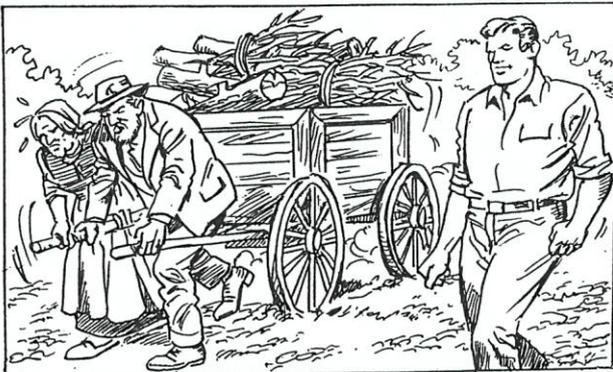
11 - Rebus 2 5, 2 2, 2 2 = 8 7
di Sin & Sio



12 - Stereorebus 7 3 = 7 3
di Il Peloritano



13 - Stereorebus 2 7: 5 1 1 2 = 9 9
di Mavi



14 - Rebus 5 1 1 3 (2 4): 1 2 = 9 10
di Pipino il Breve



Adelchi – Invio del 12/99: accettati 1, 2, 6, 7. Invio di marzo ancora da visionare.

Alan – Invio del 18/5/1999: accettati 1, 5.

Amore Normanno – Non accettati i due rebus danteschi.

Arkansas – Invio del 6/3/2000: accettati 3, 4, 10. Per il rebus 1 ci riserviamo un ulteriore controllo.

Bang – Non accettati i due rebus manzoniani e il primo di Quino.

Braccio da Montone – Non accettati i due rebus danteschi.

Federico – Non accettato il rebus manzoniano del IV cap. (per l'altro sarebbe necessaria l'illustrazione) e i due di Quino.

Fra Diavolo – Invio del 2 febbraio 2000: accettati 2, 3, 4, 5, 6 (il n. 1 già fatto nel 1964).

Galdino da Varese – Non accettato un rebus dantesco e quello manzoniano del III cap.

Gipo – Invio del gennaio 2000: accettato 5. I nn. 1, 2, 3, 4 già fatti (o, quasi); n. 6 identità etimologica; il 7 non convincente.

Hertog – Invio del dicembre 1999: accettato il n. 2.

Il Faro – Accettato il rebus di Ercole. Non accettato il rebus dantesco e quello manzoniano.

Ilion – Ancora da giudicare i rebus manzoniani.

Il Nettuno – Non accettato un rebus dantesco.

L'Esule – Non accettati i due rebus danteschi.

Lo Stanco – Invio marzo 2000: accettati 1, 5, 7, 8.

Marchal – Non accettato un rebus dantesco e uno manzoniano.

Mariella – Invio del 22/11/1999: accettati 1, 5. Non accettato il rebus dantesco con Anteo, quello manzoniano del XIV cap., quello di Quino.

Mavi – Invio del 5/12/1999: accettati anche l'1 e il 15. Non sono stati accettati i due rebus danteschi.

Megaride – Ultimo invio: accettati: 1, 3, 4, 5, 6. Non è stato accettato rebus dantesco con i golosi.

N'ba N'ga – Invio del 12/3/2000: accettati 1, 4. Non è stato accettato un rebus dantesco.

Orofilo – Non accettato un rebus dantesco.

Pan d'oro – Non sono stati accettati i due rebus danteschi e uno di Quino.

Papul – Ultimi due invii: accettato il n. 1; per il n. 2 gradiremmo l'invio della sceneggiatura; non convincenti il rebus della rosa e il rebus della bora. Non accettato un rebus dantesco. Ti preghiamo di numerare i lavori inviati.

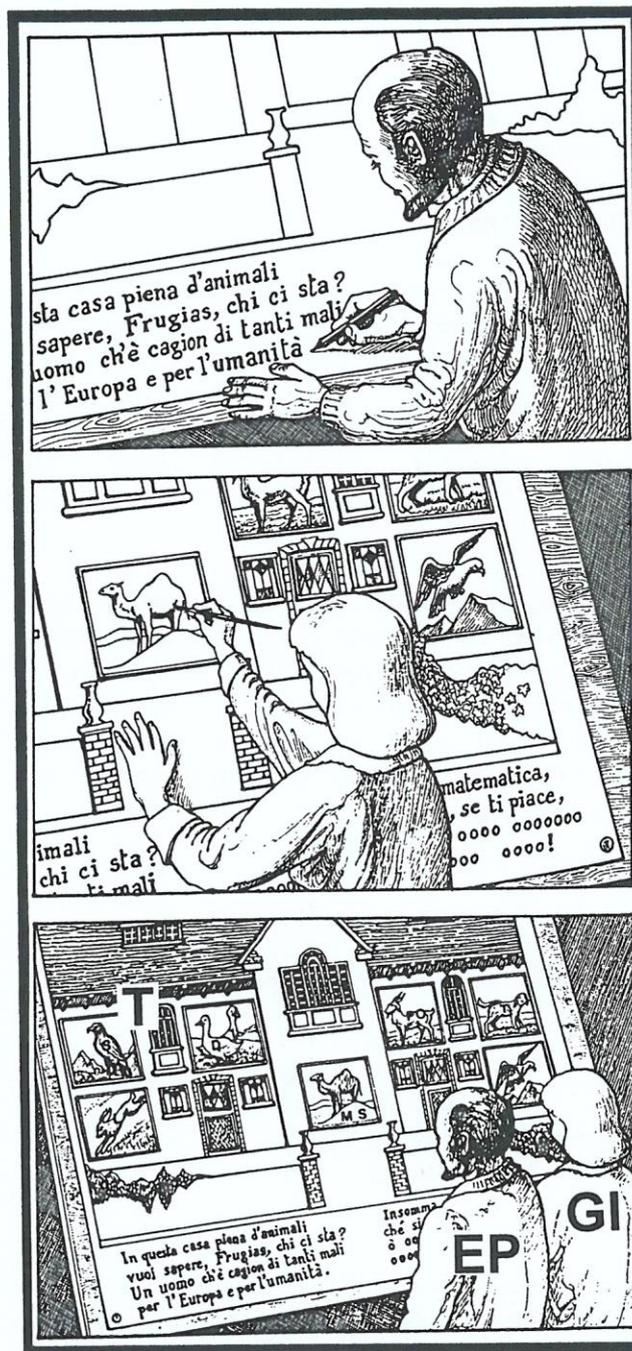
Pasticca – Non accettati i 2 rebus danteschi.

Pipino il Breve – Non accettato un rebus dantesco ed uno di Quino. Per il primo rebus manzoniano inviare sceneggiatura, il secondo non accettato.

Walter – Non accettati i due rebus danteschi.

Woquini – Non accettato un rebus dantesco.

15 – Rebus 1 5: 1 2 4, 2 4 = 3 5 “5 6”
di Oris dis. dell'autore



Concorso Rebus "LA BRIGHELLA" - Verona 1999

Al concorso hanno partecipato ben 57 concorrenti.

Le dodici medaglie d'argento sono state assegnate ex-aequo a:

- 1) *Arsenio B.* (Franco Barisone); 2) *Orofilo* (Franco Bosio); 3) *McAabel* (Massimo Cabelassi); 4) *Mariella* (Mariella Cambi); 5) *L'esule* (Cesare Ciasullo); 6) *Kon-Tiki* (Carlo Contini); 7) *Zio Igna* (Ignazio Fiocchi); 8) *Urlo* (Mauro Frilli); 9) *Snoopy* (Enrico Parodi); 10) *Quizzetto* (Francesco Rosa); 11) *Claus* (Claudia Sansone); 12) *Lionello* (Nello Tucciarelli).

Cinque 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.

Complimenti a tutti i bravissimi partecipanti, ai quali formulo i più sinceri auguri di Buona Pasqua.

La Brighella

PLAY OFF 1999/2000

3.a manche (esito)

I giudici della 3.a manche – *Bardo e Triton* – hanno così espresso i loro voti:

Orofilo - Giaco	28+22 = 50	25+20 = 45
Papul - Il Nettuno	22+20 = 42	23+22 = 45
Il Faro - Federico	26+20 = 46	24+22 = 46
Pipino il B. - Walter	27+22 = 49	24+22 = 46
Marchal - Snoopy	25+23 = 48	27+25 = 52
Galdino da V. - McAbel	24+23 = 47	20+22 = 42
Bang - Ilion	20+20 = 40	19+18 = 37
N'ba N'ga - Mariella	28+25 = 53	24+22 = 46

Federico ha passato il turno (a spese de *Il Faro*) per il miglior punteggio del secondo gioco (38 a 37). Inoltre, come da regolamento, sono stati ripescati *Marchal* e *Mariella*, che hanno totalizzato i due migliori punteggi tra i perdenti (48 e 46). *Mariella*, rispetto a *Walter* e a *Il Faro* (tutti e tre con p.46) passa il turno per il punteggio più alto del secondo gioco (rispettivamente 41, 38, 37).

4.a manche (regolamento)

Tabellone degli incontri della 4.a manche:

N'ba N'ga - Mariella
Snoopy - Marchal
Orofilo - Bang
Pipino il Breve - Il Nettuno
Galdino da Varese - Federico

I concorrenti dovranno inviare un massimo di 2 rebus (classici, a domanda e risposta, stereo) da creare su alcune vignette di Quino.

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 varrà in caso di ex-aequo; perdurando la parità, sarà effettuato un sorteggio.

Passeranno il turno i vincitori dei cinque incontri, più un ripescato, tra i perdenti, con il miglior punteggio: in totale sei concorrenti.

Spedire i lavori in duplice copia (entro il 20 marzo) a:
Massimo Malaguti – via Panigale 46, 40132 Bologna – telefono 051403384.

I giudici – ancora da designare – riceveranno i giochi in forma anonima.

Massimo Malaguti

Commento dei giudici

a) Non è mai semplice costruire buoni rebus su tema obbligato. Quando poi il tema è di così ampio respiro (“I Promessi Sposi”) il compito, a mio parere, diventa anche più arduo, in quanto è difficile delimitare il campo su cui concentrare gli sforzi o estrapolare la situazione che stimoli di più la vena creativa. Dobbiamo quindi dirci più che soddisfatti della qualità dei lavori di questa manche. Molte delle sfide, poi, si sono risolte sul filo di lana, a testimonianza di un buon equilibrio dei valori in campo.

Miglior rebus è risultato uno dei lavori di *N'ba N'ga*, che al fascino paniconico, aggiunge la spiritosa accezione del verbo [omissis], che ben si adatta alla famosissima scena di Renzo scambiato per un tutore.

Ottima l'interpretazione rebusistica dell'episodio della Monaca di Monza, eseguita da *Snoopy*, che sfocia in una splendida frase finale. Di alto livello anche il secondo rebus presentato da questo autore, sempre su medesimo soggetto.

Pure a livelli di eccellenza un lavoro di *Orofilo*, in cui ad un originale utilizzo di un altrimenti abusato participio, si aggiunge una consequenzialità interpretativa straordinaria dell'episodio in cui Don Rodrigo scopre di essersi ammalato. Bello il cambio di accento finale. Di questo autore risulta essere molto buono anche il secondo lavoro.

Buono anche un rebus di *Pipino il Breve*, purtroppo penalizzato da un eccesso di grafemi e dal finale in chiave un po' sforzato e quello di *Galdino da Varese*, anch'esso non molto fluido nella costruzione e con troppi grafemi.

Dispiace che, a causa del meccanismo della gara, alcuni buoni lavori, che avrebbero potuto vincere contro altri giochi, abbiano perso la sfida (*Giacco*, *Walter*, *Il Faro*) e non abbiano potuto giovare del ripescaggio a causa della debolezza del secondo gioco.

Infine è bene chiarire che alcuni rebus, buoni sulla carta, non hanno potuto essere valutati meglio o perché – anche se parzialmente – già fatti o per la non felice frase finale.

b) I contenuti dei giochi hanno, per certi versi, lasciato un po' a desiderare. Tuttavia non mi è chiaro se ciò sia dovuto a un certo fiato corto degli autori o, più verosimilmente, al fatto della non obbligatorietà del supporto illustrativo.

A mio modesto avviso la peculiarità del “Play Off” (e, perché no?) del suo successo sta, oltre che nello scontro diretto, nell'adeguamento delle chiavi a disegni precostituiti, sui quali l'autore deve ideare delle chiavi aderenti e giustificabili solo a quella illustrazione/tema.

Nel tema in questione, “I Promessi Sposi”, sono stati privilegiati quei giochi aderenti al tema ancorché carenti di chiavi di un certo spessore.

Un esempio per tutti uno dei due rebus di *Giacco*, dove la sua magnifica chiave (tralasciando la scorrevolezza della frase finale) potrebbe attagliarsi a mille altre situazioni.

Alla luce di quanto sopra e, concludendo, mi sono pertanto piaciuti un rebus di *N'ba N'ga*, uno di *Pipino il Breve* e uno di *Orofilo*.

Spero quindi che *Atlante* (in qualità di organizzatore di turno), gli autori rimasti in gara ed i giudici delle successive manches vogliano ascoltare il mio consiglio.

PLAY OFF 1999/2000

16 - Rebus 114261135 = 61'89 di Zio Igna

4.a manche (esito)

I giudici della 4.a manche - *Ilion e Tiberino* - hanno così espresso i loro voti:

N'ba N'ga - Mariella	26+24 = 50	21+25 = 46
Snoopy - Marchal	26+26 = 52	23+21 = 44
Orofilo - Bang	23+24 = 47	19+23 = 42
Pipino il Breve - Il Nettuno	23+23 = 46	18+18 = 36
Galdino da Varese - Federico	25+24 = 49	16+16 = 32

Hanno passato il turno i concorrenti *N'ba N'ga*, *Snoopy*, *Orofilo*, *Pipino il Breve*, *Galdino da Varese*.

Mariella è stata ripescata per aver totalizzato il miglior punteggio tra i perdenti (46).

5.a manche (semifinale)

Il tabellone della 5.a manche è il seguente:

Snoopy - Mariella
N'ba N'ga - Pipino il Breve
Galdino da Varese - Orofilo

I semifinalisti riceveranno al più presto una comunicazione con le modalità relative alla prossima manche.

*

Commento dei giudici

Per prima cosa è da notare che non ci sono stati grossi squilibri tra le votazioni dei giudici, che sono stati non eccessivamente soddisfatti della qualità dei lavori della manche, eccetto due o tre rebus.

Miglior rebus è risultato quello di *Snoopy*, che ha ben centrato lo spirito del tema; il gioco di *N'ba N'ga* ha buone idee, realizzate in modo originale; spiritoso quello di *Galdino da Varese*; non male il rebus di *Orofilo*; preciso quello di *Pipino il Breve*; *Mariella* viene ripescata con un rebus simpatico ma non esaltante.

Riguardo i giochi dei concorrenti perdenti:

a) malgrado le note del *Nettuno*, i due rebus non sono stati ritenuti convincenti; b) *Bang* ha presentato un gioco macchinoso in chiave e in frase e l'altro, con molti grafemi, che non ha colto lo spirito della vignetta; c) il primo rebus di *Federico* è inficiato da una identità etimologica, il secondo non ha colto il significato della vignetta; d) nel primo gioco di *Marchal* c'è un avverbio gratuito, nel secondo un inciso un po' forzato.

Atlante

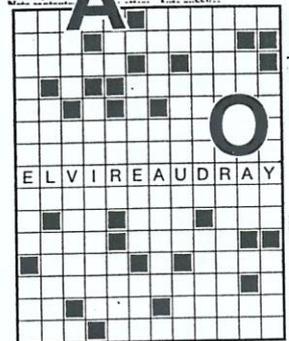
Due cruciverba particolarmente impegnativi, per i solutori più esigenti.

093 F. Polito CRUCIERMETICO (1) [4] [PUNTI]

Le definizioni sono alla rinfusa.

DEFINIZIONI: Prossimi al... dottorato - Film di Akira Kurosawa - Il nome della Marina - Sono venuti in farmacia - Suddivisioni geografiche - Una gruccia dell'aereo - Pseudonimo della scrittrice Anna Radice Zaccari - La città natale di Einstein - Parte posteriore del negozio - Fu sco al tic - Il Paradiso perduto - Ha Austria per capitale - Il nome di Darwin - Ottenuto con pieno diritto - Più di sei... società segrete - Il nome della Zanocchi - Lo è l'ambiente in cui parli sassone completamente - suoni - Fu signora degli Ordealli - Una suddivisione nella classificazione delle scienze naturali - Grande lago asiatico - Riunione di persone autorevoli - Frangere di chilo - Soggetto ad una sorte immutabile - Ottime carte a bridge - Un elegante e snello cane da corsa - Non la vede l'impiante - Ha...

pezzi di... classe - Case nel verde - Nativo dell'isola di Ulisse - Lo sono i dolori alle ossa - In nessuna occasione - Una festa come la Pasqua - Due setole fratello di Ovidio - Delimitata - Cola dal v... - Lo zio d'America - Un'erba aromatica - Refrattario - Cooperativi - Un'artista - Lo frequenta l'attore...



094 F. Polito CRUCIERMETICO (2) [4] [PUNTI]

Le definizioni sono alla rinfusa.

DEFINIZIONI: Franz che compose *La vedova allegra* - Favorevolmente disposto - Di fronte a Cariddi - Danza da cui derivò il cancan - Alcaloide affine alla caffeina - Elettore - Principe di Norvegia tra i personaggi dell'Amleto - Opera di Mascagni - Conosciuto - Sorella comica - Aspro, acido - Il nome di Satie - Danze - Retrogrado in politica - Un teatro londinese - Un Bill dei fumetti - Dignitario etiopico - Non accompagnati - Fernando, poeta lussuoso - Balla dello Scorpione - Lo sono i nativi di Belgrado - Il musqué da pellicceria - Può produrre renette - Agnese in Spagna - Jahn, compositore statunitense - Il nomignolo di Eisenhower - Noto cantastorie milanese (nome e cognome) - Affluente della Senna - Si usa in fogli impermeabilizzati (due parole) - Un uccello... in cantiere - Gli scozzesi Gallo - Terra nei prefissi - La Taylor... in breve - Diacni di plastica per provini - Lui - La moderna Persia - Il liberatore venezuelano (nome e cognome) - Prefisso per oroscopo - Ha suoi patentati (sigla) - Giocatore di fascia - Arnoldo del teatro - Agitate - La repubblica di Salò (sigla) - Macredente - Lo rovinata il cane - Non saputa - Aziosano scambì - Grande gruppo (sigla) - Corrono sulla neve...

DEFINIZIONI: Sfrangi il cuore - 12. Suona per chi dorme - 14. Pesciolino da antipasto - 16. I denari nel mazzo - 17. Fermi tutti - 19. Dilese per trincee - 21. Luce - 22. Soffoca in estate - 23. Il foro dell'ago - 24. C'è quel di Treda - 25. In mezzo al confetto - 26. Proprio... io! - 27. Ossessione di sé - 28. Impiegata adulta - 36. La fine del Titanic - 37. Indicali - 40. Serpente - 51. Iniziali di Barbaroschi - 55. I sassi del greco - 55. L'ora di costanza - 15. Uno che veste in modo strambo - 18. Quando si olio - 20. Un... po' d'orgoglio - 24. La crua che ricorda Madre Teresa - 26. Uomo di mezzo colore - 29. In luglio e in agosto - 30. E' nota quella di Curcio - 32. Pochiare - 34. La pensola con Pala - 35. Il Paese dei formaggi rossi - 38. Si dividono in quarti - 39. Il si di Schumacher - 41. Si cantano... insieme - 44. Kofi Annan ne è il segretario - 45. Iniziali di Fiorello - 46. I confini della Turchia - 48. Poche... senza si poi...

DEFINIZIONI: 1. Sfrangi il cuore - 2. Impianto per trasporti in montagna - 3. L'eroina delle Canarie rosse - 4. Anche fucile - 5. Sua... per esempio - 6. Una perla dell'Asio Adige - 7. Scuote... prima dell'uso - 8. Il declivio - 9. Il becco dove si trebbia - 10. La parte verde della noce - 13. Manca di costanza - 15. Uno che veste in modo strambo - 18. Quando si olio - 20. Un... po' d'orgoglio - 24. La crua che ricorda Madre Teresa - 26. Uomo di mezzo colore - 29. In luglio e in agosto - 30. E' nota quella di Curcio - 32. Pochiare - 34. La pensola con Pala - 35. Il Paese dei formaggi rossi - 38. Si dividono in quarti - 39. Il si di Schumacher - 41. Si cantano... insieme - 44. Kofi Annan ne è il segretario - 45. Iniziali di Fiorello - 46. I confini della Turchia - 48. Poche... senza si poi...



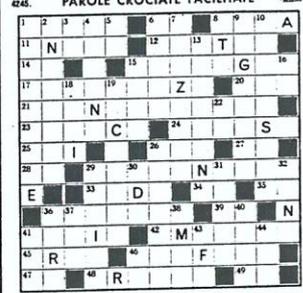
0246. PAROLE CROCIATE FACILITATE



ORIZZONTALI: 1. Pendono dalla sella - 6. Il palazzo dei senatori - 11. Stringe il cuore - 12. Suona per chi dorme - 14. Pesciolino da antipasto - 16. I denari nel mazzo - 17. Fermi tutti - 19. Dilese per trincee - 21. Luce - 22. Soffoca in estate - 23. Il foro dell'ago - 24. C'è quel di Treda - 25. In mezzo al confetto - 26. Proprio... io! - 27. Ossessione di sé - 28. Impiegata adulta - 36. La fine del Titanic - 37. Indicali - 40. Serpente - 51. Iniziali di Barbaroschi - 55. I sassi del greco - 55. L'ora di costanza - 15. Uno che veste in modo strambo - 18. Quando si olio - 20. Un... po' d'orgoglio - 24. La crua che ricorda Madre Teresa - 26. Uomo di mezzo colore - 29. In luglio e in agosto - 30. E' nota quella di Curcio - 32. Pochiare - 34. La pensola con Pala - 35. Il Paese dei formaggi rossi - 38. Si dividono in quarti - 39. Il si di Schumacher - 41. Si cantano... insieme - 44. Kofi Annan ne è il segretario - 45. Iniziali di Fiorello - 46. I confini della Turchia - 48. Poche... senza si poi...

VERTICALI: 1. Uccide la figlia di Rigoletto - 2. Impianto per trasporti in montagna - 3. L'eroina delle Canarie rosse - 4. Anche fucile - 5. Sua... per esempio - 6. Una perla dell'Asio Adige - 7. Scuote... prima dell'uso - 8. Il declivio - 9. Il becco dove si trebbia - 10. La parte verde della noce - 13. Manca di costanza - 15. Uno che veste in modo strambo - 18. Quando si olio - 20. Un... po' d'orgoglio - 24. La crua che ricorda Madre Teresa - 26. Uomo di mezzo colore - 29. In luglio e in agosto - 30. E' nota quella di Curcio - 32. Pochiare - 34. La pensola con Pala - 35. Il Paese dei formaggi rossi - 38. Si dividono in quarti - 39. Il si di Schumacher - 41. Si cantano... insieme - 44. Kofi Annan ne è il segretario - 45. Iniziali di Fiorello - 46. I confini della Turchia - 48. Poche... senza si poi...

0245. PAROLE CROCIATE FACILITATE



ORIZZONTALI: 1. Sfrangi il cuore - 2. Impianto per trasporti in montagna - 3. L'eroina delle Canarie rosse - 4. Anche fucile - 5. Sua... per esempio - 6. Una perla dell'Asio Adige - 7. Scuote... prima dell'uso - 8. Il declivio - 9. Il becco dove si trebbia - 10. La parte verde della noce - 13. Manca di costanza - 15. Uno che veste in modo strambo - 18. Quando si olio - 20. Un... po' d'orgoglio - 24. La crua che ricorda Madre Teresa - 26. Uomo di mezzo colore - 29. In luglio e in agosto - 30. E' nota quella di Curcio - 32. Pochiare - 34. La pensola con Pala - 35. Il Paese dei formaggi rossi - 38. Si dividono in quarti - 39. Il si di Schumacher - 41. Si cantano... insieme - 44. Kofi Annan ne è il segretario - 45. Iniziali di Fiorello - 46. I confini della Turchia - 48. Poche... senza si poi...

VERTICALI: 1. Siede sul trono di Pietro - 2. E' sempre sentinella nell'agire - 3. Il Camilleri scrittore (iniz.) - 4. Poco discosta - 5. Ai margini dell'Ena - 6. Località dell'Oltrepò Pavese, rinomata per il salame - 7. Hanno i peli ure - 8. Ormai... spente cavalierizie - 15. Si svolgono a scuola - 16. Impresa Edile - 18. Avvisti, abbozzati - 19. Manuscrine - 22. Una preposizione articolata - 26. Copiata nel comportamento - 29. Il nome di Mentana - 30. La Angeli attrice - 31. La Santa del 24 settembre - 32. Un canto solenne - 36. Veramente preoccupanti - 37. Sono più o meno densi - 38. Chiude la preghiera - 40. Esso creativo - 41. Una forma d'investimento - 43. L... diacni volano - 44. La classe più esclusiva - 46. Ergo... ma senza vocale...

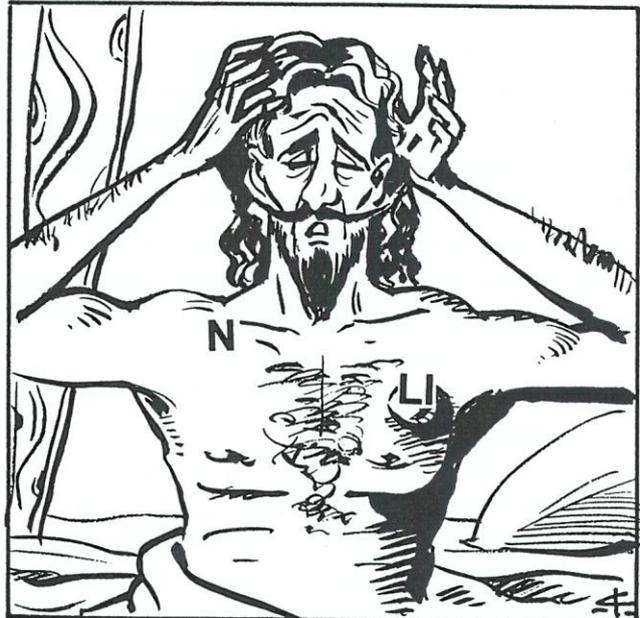


17 - Rebus 4? 2, 2 1... 6 = 2 6 7 di N'ba N'ga dis. di F. Pagliarulo



...ma dietro le spalle sentiva il calpestio e quelle grida amare: "dagli! dagli! all'untore!".
I Promessi Sposi, cap. XXXIV

18 - Stereorebus 5 1 1: 2 4, 1 5! = 7 6 1 5 di Orofilo dis. di F. Pagliarulo



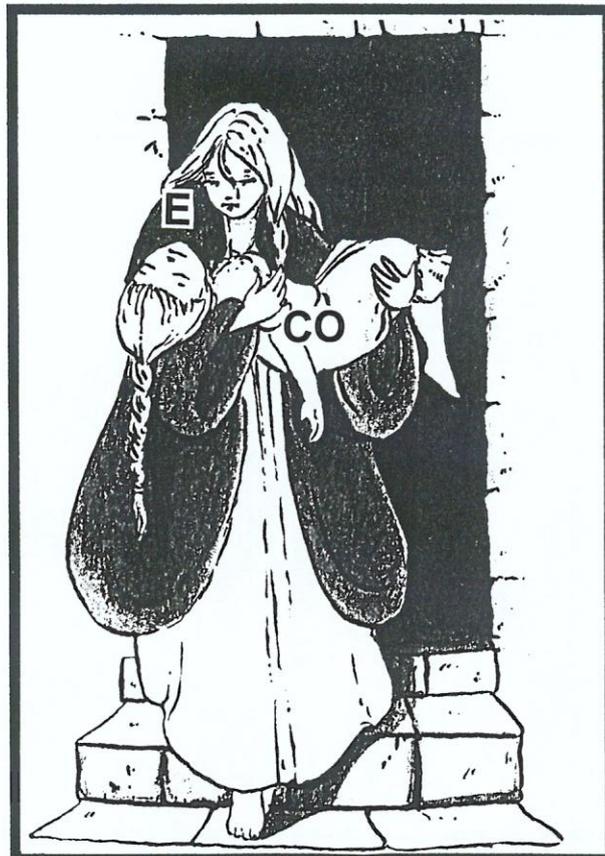
...esitò qualche momento, prima di guardar la parte dove aveva il dolore; finalmente la scoprì, ci diede un'occhiata paurosa; e vide un sozzo bubbone d'un livido paonazzo. L'uomo si vide perduto. - I Promessi Sposi, cap. XXXIII

19 – Rebus “9” 4 2 1 3 3 1 1 = 2 7 2 5 8 di Pipino il Breve



“Fai bene a ungere questa canaglia: ungili, estirpali costoro, che non vaglion qualcosa, se non quando son morti...”
I Promessi Sposi, cap. XXXIV

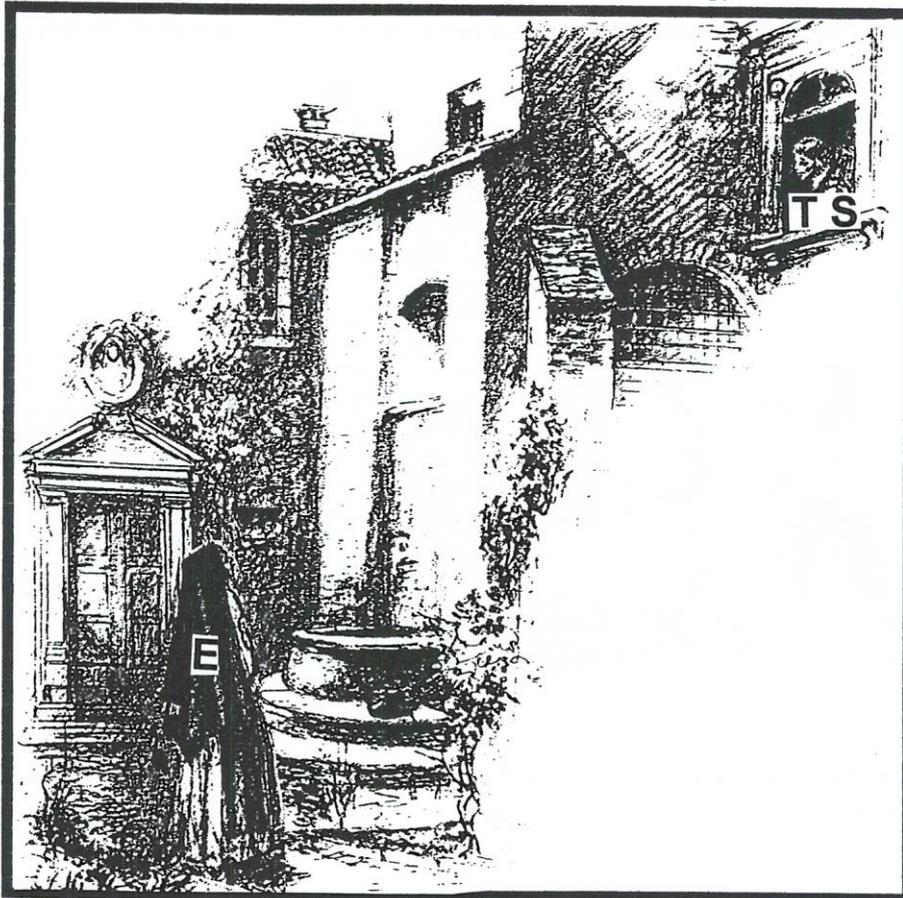
20 – Rebus 1 5 (3 4 2): 2 2! = 9 10 di Il Faro



*...portava essa una bambina, morta; ...”Addio Cecilia! Sta-
sera verremo anche noi...”* I Promessi Sposi, cap. XXXIV

PLAY OFF 1999/2000 (3.a manche)

21 - Rebus 135231111=41'67 di Snoopy



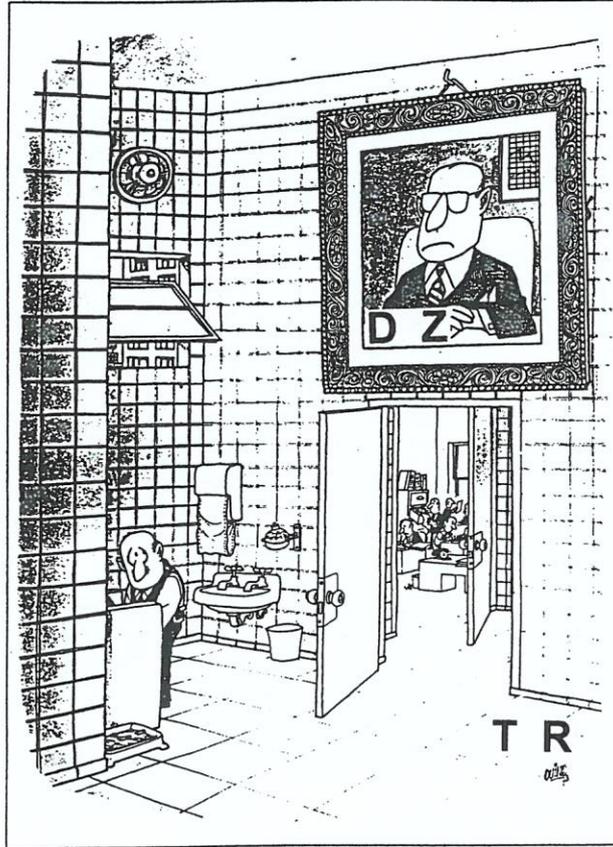
...Il nostro manoscritto lo nomina Egidio. Costui, avendo veduta Gertrude passare, un giorno osò rivolgerle il discorso. La sventurata rispose... I Promessi Sposi, cap. X

22 - Rebus 21211116711=9411 di Marchal

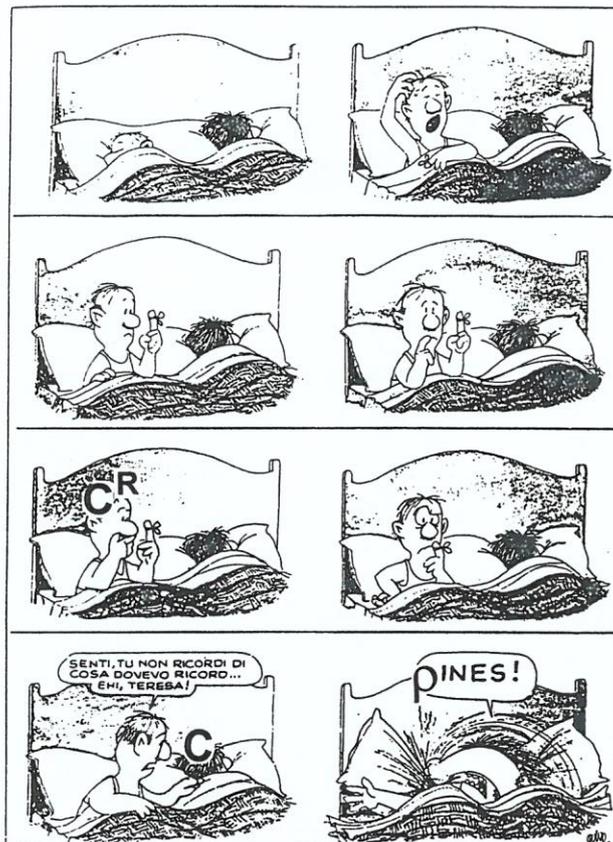


...Il vecchio Ferrer... s'aiutava co' gesti... sopraffatto dal fracasso di tante voci: "Sì, pane, pane,... lo prometto io..." I Promessi Sposi, cap. XII

23 - Rebus 1 1 1 5 2 1 1 1 2 3 = 5 3 10 di Snoopy



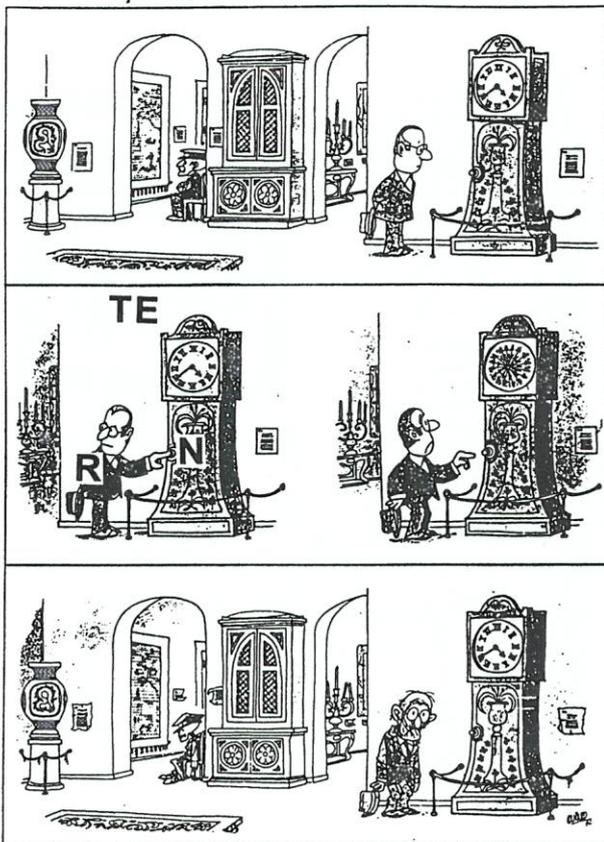
24 - Rebus 1 1 1 6 : 4 1 1 2 = 9 2 6 di Mariella



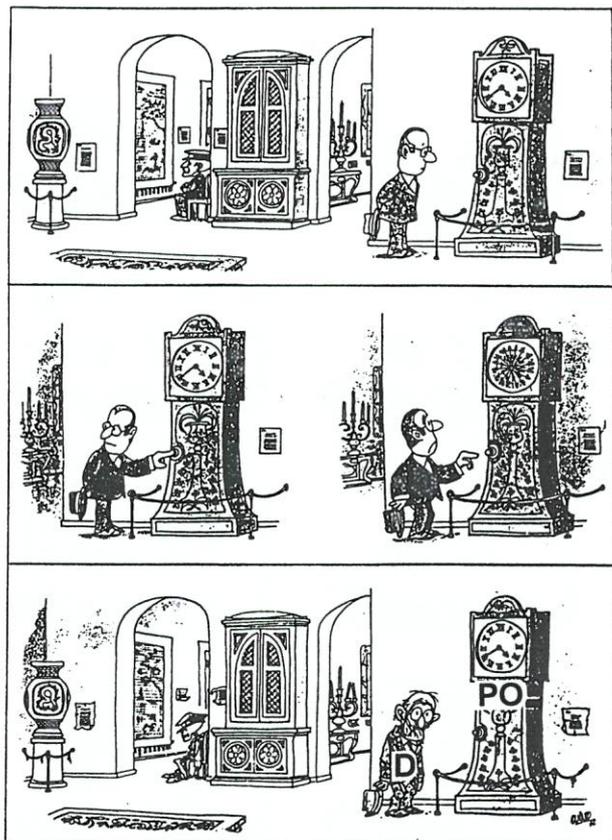
PLAY OFF 1999/2000 (4.a manche)

25 - Rebus 2 4 5 1 2 2 : 1 1 6 2 = 8 4 1 4

di Pipino il Breve

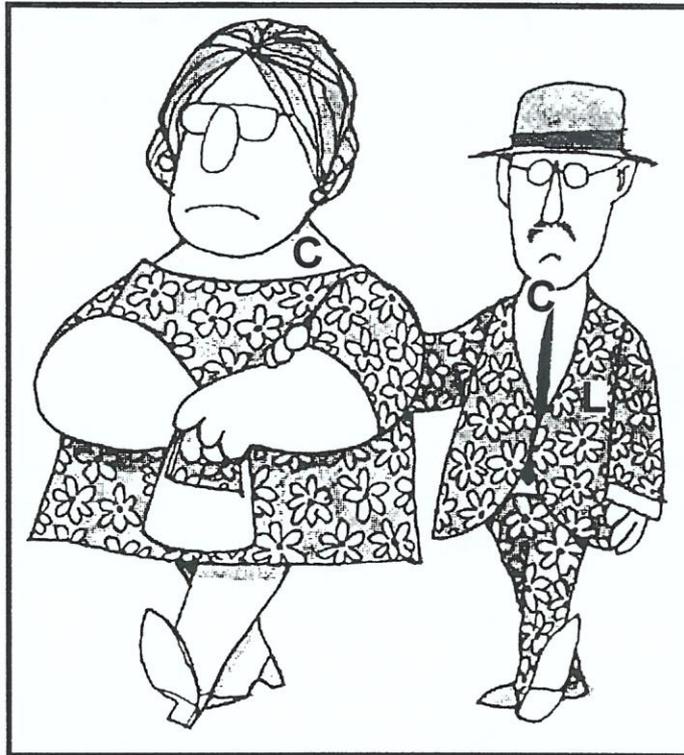


26 - Rebus 1 6 3 2 7 = 7 5 2 5 di Orofilo



PLAY OFF 1999/2000 (4.a manche)

27 - Rebus 1 1 2 6 1: 1 4 1 1! = 4 10 4 di N'ba N'ga

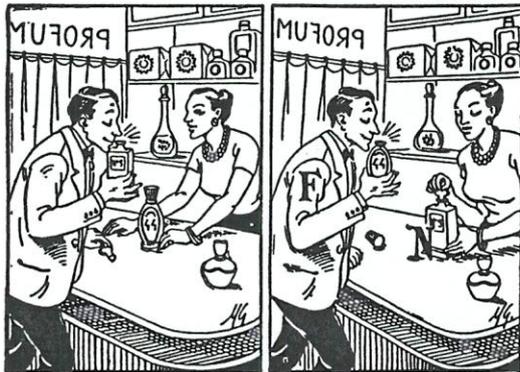


28 - Rebus 6 1 3 6 3! = 7 7 5 di Galdino da Varese



Tutto cominciò in profumeria...

REBUS STEREOSCOPICO (frase: 7,6)
(G. Brighenti)



Tutto cominciò nel luglio 1958 quando la "Settimana Enigmistica" pubblicò un rebus ambientato in una profumeria [1] con un signore intento ad annusare un profumo non una ma ben due volte, in due vignette separate. In questa mescolanza tra fragranze di profumo, odore di fagiano e – soprattutto – fiuto per il rebus da parte di *Briga*, nasceva il Rebus Stereoscopico "F à già N odorato = Fagiano dorato".

La vignetta doppia dello stereo consentiva una linearissima seconda lettura, evitando le forzature che una sola vignetta avrebbe richiesto (cosa poteva fare la profumiera altrimenti? Dire "ma perché l'annusa di nuovo?" o tenere sul bancone la foto fatta al pluri-annusatore il giorno prima ???) e giustificando l'uso del participio passato 'odorato'. Il nuovo schema di gioco riscosse grande successo, sia sulle riviste di classica sia sulle popolari che ospitano gli stereo (con o senza esplicita denominazione) ormai su ogni numero.

Innumerevoli sono i modi di imprimere una sequenza temporale alle due (o più) vignette: in tre disegni *Atlante* inventa un futuro 'rialeggerà' per la "cavalleria leggera", mentre con le più consuete due vignette *Giacco* mostra come anche il presente è tragga vantaggio dal meccanismo dello stereo: "la strada per F ora R è = Lastra da forare".

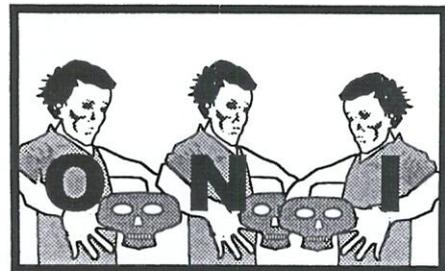
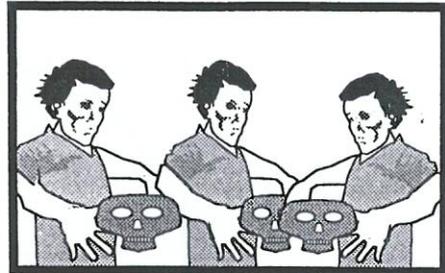
Passato, presente, futuro... qual è il nesso tra stereorebus e tempo? Nesso necessario o solo (e di gran lunga) ricorrenza più frequente? Sarei per la seconda ipotesi: prescindendo dalla validità degli esempi (per

[1] La scena si svolge all'interno della profumeria e si legge in trasparenza sul vetro del negozio MUFORP che poi altro non è che PROFUM, l'inizio della parola in questione. Nel 1996 il rebus fu riprodotto sul libro "Millerebus", dove il tipografo (o per eccesso di zelo o distratto dal dilemma se MUFORP e PROFUM fossero parenti di ACETONE e ENOTECA) ben pensò di rovesciare specularmente le vignette: è opinione diffusa che in tal caso non si possa parlare di "stereorebus a rovescio"...

l'appunto di esempi si tratta), oltre alla tipologia temporale, sono delineabili almeno altri due casi:

1) "tipologia comparativa" (confronto tra vignette) la 2.a vignetta è del tutto identica alla 1.a e *idem* indica l'esito della comparazione.

Stereorebus 4! 1 1 1 3 6 = 1 6 9



Idem! O N I dàn i teschi = I demoni danteschi

2) "tipologia grafica" (per motivi di definizione disegno): con lo zoom della 2.a vignetta si capisce come gli otto quadri appesi contro il muro che si intravedono nella 1.a vignetta siano dei quadri di Dalì.

Stereorebus 1 2 4 1 (4) 6 3 = 7 5 9

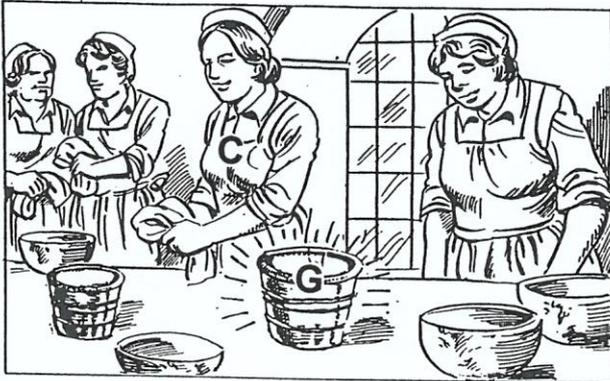


V àn Dalì S (otto) contro LLO = Vandali sotto controllo
Sono identificabili altri casi?

Federico Mussano

cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

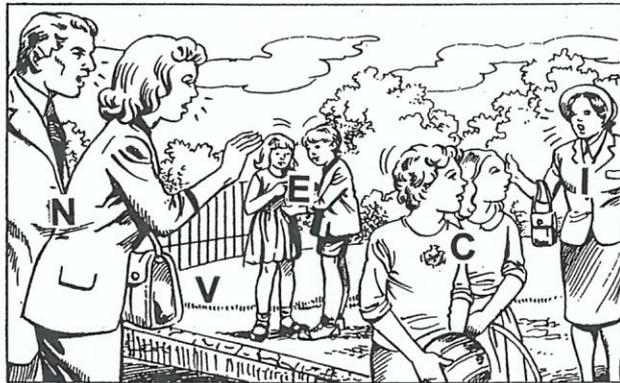
29 - Rebus 1'6 3 (1?) 5 1 5 = 7 4 3 8
di Pasticca



30 - Stereorebus 2 1 6 1, 1 1 4, 1 = 9 8
di Mavi



31 - Rebus 8 1, 2 1, 1; 1 6 1 = 3 3 3 9 3
di Adelchi



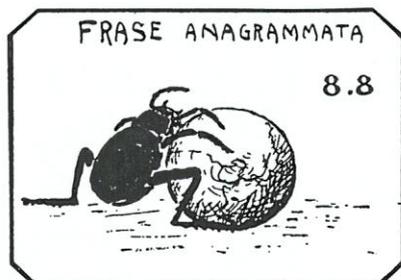
32 - Stereorebus 1 6 1 5 = 5 8
di Nico



33 - Rebus 3 1 2 2 2 4 8 = 8 6-8
di Pasticca



Segnaposti rebussistici



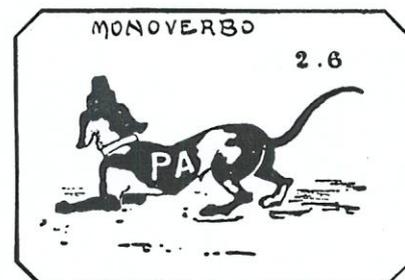
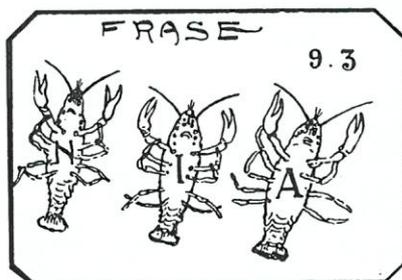
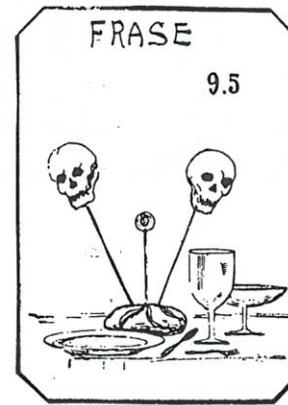
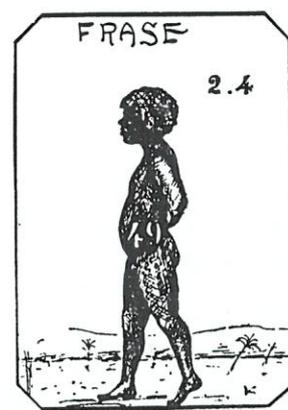
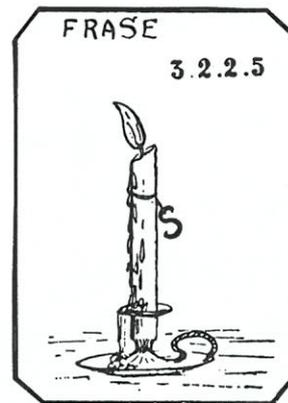
In occasione del VI Congresso Enimmistico Nazionale svoltosi a Viareggio dal 7 al 9 settembre 1928 (organizzato dal Gruppo "Burlamacca"), durante il banchetto ufficiale della domenica, a tavola, davanti ad ogni coperto fu messo, come segnaposto, un cartoncino su cui era disegnato un rebus (in qualche caso un anagramma) costruito sul cognome o sullo pseudonimo del commensale: ciascuno doveva sedersi nel posto dove avesse trovato il cartoncino di sua appartenenza (che quindi aveva dovuto risolvere).

L'idea dell'iniziativa fu di *Ambra* (Arduino Ambrosi), mentre i disegni furono opera di Armando Lombardi.

A più di settant'anni dall'avvenimento, mi piace ricordare questa iniziativa – che fu la prima del genere e che, a quanto mi risulta (salvo smentita) non fu in seguito più ripetuta – con la riproduzione di alcuni (ne furono fatti ottanta) di quei cartoncini.

A quando la ripetizione di questa simpatica idea?

Franco Diotallevi



34 - Rebus 1 "3" 1? 2, "3" 8 = 2 6 5 5
 di Ilion

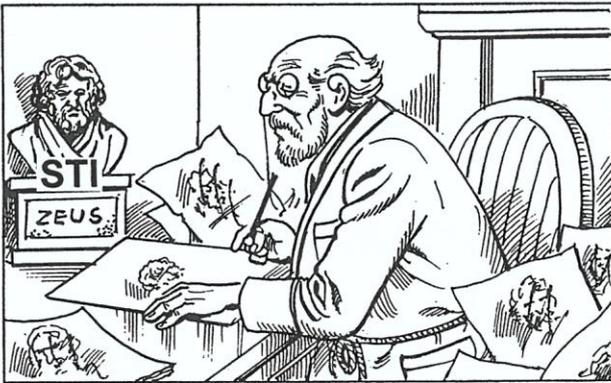


Ocalan

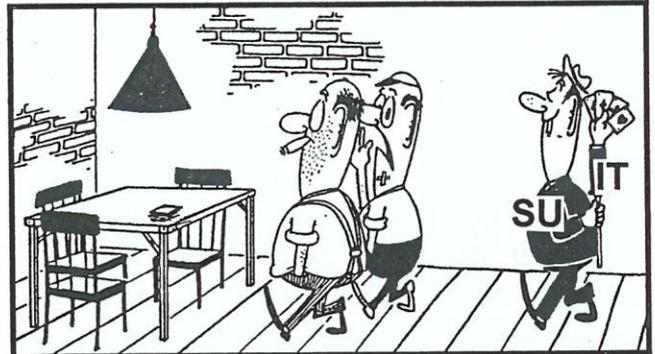
35 - Rebus 1'6 1 2 4 1 1! = 5 2 4 1 4
 di Marik dis. di Padus



36 - Rebus 1'3 4 3 3? 2! = 6 10
 di Adelchi dis. di L. Buffolente



37 - Rebus 2, 3 5, 2 1 = 7 6
 di Marchal



— Pssst... tienilo d'occhio, quel tizio! Non mi fido affatto di lui...

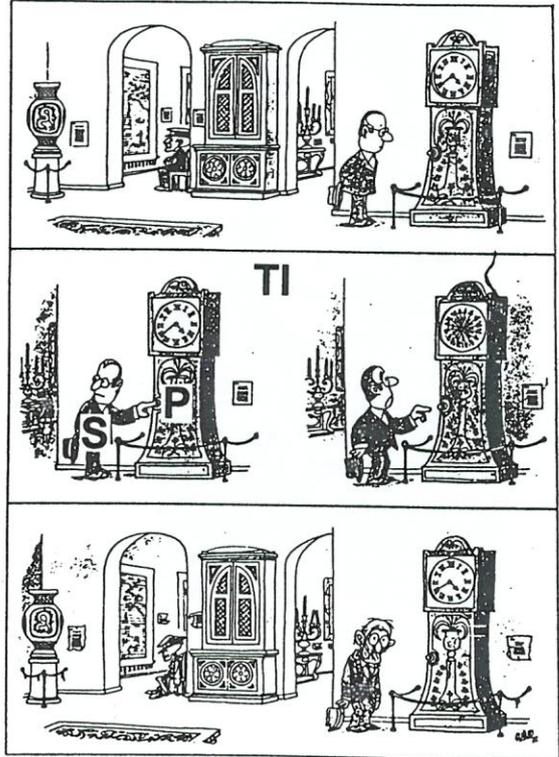
38 - Rebus 1 4 4 1 9 = 7 12
 di Snoopy dis. di L. Buffolente



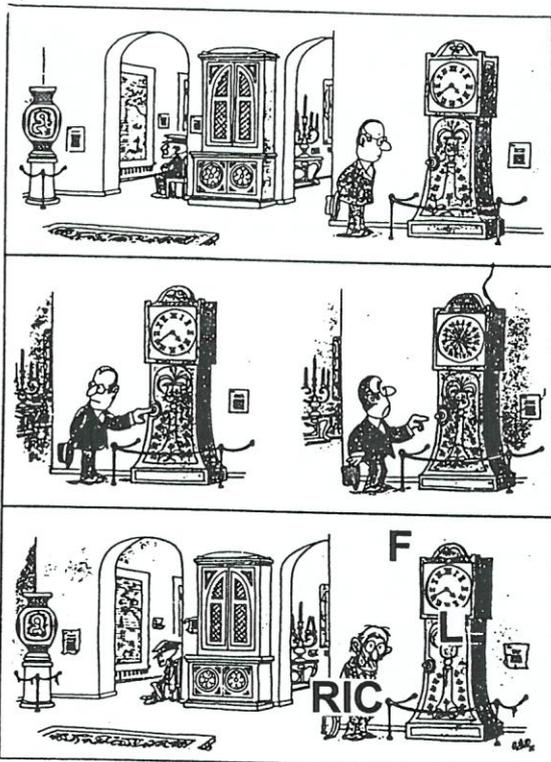
39 – Rebus 2 7 5 = 5 4, 1 4?
di Galdino da Varese



40 – Rebus 3 7 1 1 2 2, 5! = 5 3 8 1 4
di Bang



41 – Rebus 3 3 2 1, 1 8 = 6 12
di Orofilo



42 – Rebus 2 3 (5!!) 2 6 4 = 14 8
di Marchal



VI MUCCA GAMES

Fairquinnia, 8 e 9 aprile 2000

GARA DI RISOLUZIONE REBUS

a cura dell'A.R.I.
Associazione Rebussistica Italiana

o

Multirebus (autore Marte - disegno di Lino Brazzi)
(frasi: 2,3,5 - 6,5 - 4,8 - 7,5 - 7,6 - 7,8 - 3,7,6 - 8,5 - 6,4 - 9,5)



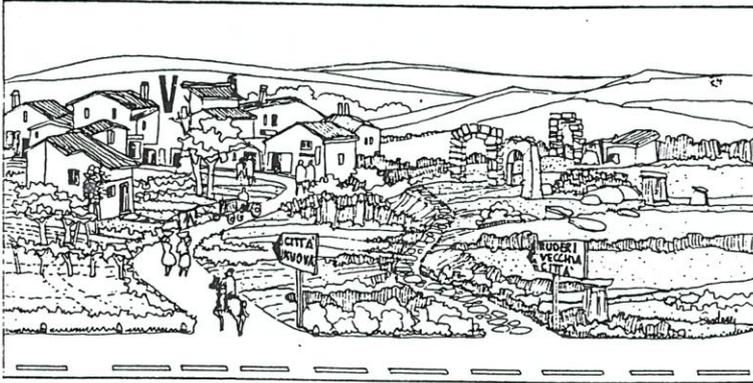
Soluzione:

Tre premi ai primi tre solutori che consegneranno il modulo con il maggior numero di rebus risolti.
Ciascun concorrente potrà partecipare con un solo modulo.
Il modulo dovrà essere consegnato presso la Segreteria entro le 16.00 di Domenica 9 aprile 2000.

Nome e cognome
Indirizzo
Tel.

Ora consegna
Numero progressivo.....

2 - Rebus 1 1 2 2 6 = 6 2 4 di *Lionello*



Soluzione:

3 - Rebus 7 1 1 7 = 5 11 di *Tiburto*



Soluzione:

4 - Rebus 3 1 4 2 7 = 6 4 2 5 di *Melicuccà*



Soluzione:

5 - Rebus 3 6 7 = 7 9 di *Marzolino*



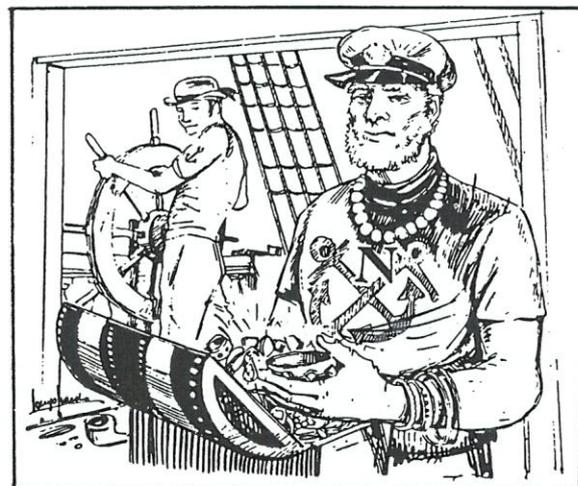
Soluzione:

6 - Rebus 2, 7 3 1 1 3 4, 2 2 = 9 1 7 8 di *Till*



Soluzione:

7 - Rebus 8 1 9 = 6 5 7 di *Re Orgo*



Soluzione:

Aurilio Nicola	33
Baracchi Andrea	24
Barbujani Giorgio	26
Becucci Gianfranco	33
Bertolotto Franco	25
Bonomi Edda	18
Bosia Marik	32
Brogno Diego	33
Carpani Vincenzo	30
D'Ambrosio Rino	33
Dessy Gentile	31
Di Fabio Nicola	12
Fausti Franco	18
Gasperoni Lamberto	33
Lisi Gino	33
Maestrini Paolo	30
Melis Franco	31
Micheli Giovanni	33
Monti Omar	33
Mussano Federico	32
Oss Armida	18
Quintini Rita	28
Raco Francesco	33
Rinaldi Andrea	33
Romano Ermanno	33
Rotundo Marcello	33
Viezzoli Alan	28
Vittone Torello Piera	32
Zullino Vittorio	33

*

Campionato solutori Il Leonardo 1999

Il Campionato Solutori 1999 del "Leonardo" si è concluso con la vittoria, per quanto riguarda i solutori totali, di:

- **Gino Lisi** di Firenze (51, primo estratto sulla ruota di Roma) - medaglia d'oro;
- **Lamberto Gasperoni** di Milano (27, primo estratto sulla ruota di Bari) - targa;
- **Marcello Rotundo** di Trani (85, primo estratto sulla ruota di riserva di Cagliari)

Vincitrice tra i solutori parziali:

- **Armida Oss** di Trento (62, primo estratto sulla ruota di Milano).

I premi saranno consegnati a Casciana Terme, durante il Convegno Rebus che l'A.R.I. ha organizzato per il prossimo novembre.

Invio delle soluzioni di questo numero entro il 15 giugno 2000
a: Franco Diotallevi,
via delle Cave 38, 00181 Roma
a mezzo posta o
a mezzo fax 067827789

- 1 ve n'eran di capi! = Venerandi capi
- 2 intimidi pur alana = "Intimi" di pura lana
- 3 compi l'azione di sordina TA = Compilazione disordinata
- 4 BI sognò re presso aste N T O = Bisogno represso a stento
- 5 chi O S tradi B è: identiche R I donò = Chiostra di bei denti che ridono
- 6 PR è senza tè, muta = Presenza temuta
- 7 F a S tiene: F Asti = Fasti e nefasti
- 8 NU, orafa, col T osa = Nuora facoltosa
- 9 fa T uova, cuoco N versa RE = Fatuo, vacuo conversare
- 10 S: un "tipo" còprecisi = Sunti poco precisi
- 11 à MI, che volerà, B buffo = Amichevole rabuffo
- 12 rime di NE C: essa rima tra S curati = Rimedi necessari ma trascurati
- 13 creò L Ecuba NE = Creole cubane
- 14 R aro qua D rode, L là NI no = Raro quadro del Lanino
- 15 màceri espian A T E = Macerie spianate
- 16 D: àno sede B I li, tanti e patiti = Dannose, debilitanti epatiti
- 17 SAT incontra magri? Già = Satin con trama grigia
- 18 VA sta con carico P: erta D in E v'è = Vasta conca ricoperta di neve
- 19 in UTI, li fra S I, con S I, gli immoti vati = Inutili frasi, consigli immotivati
- 20 secchi DaL l'U miniò con S e R vati = Secchi d'alluminio conservati
- 21 avari E D in A: tanti ancora T I = Avarie di natanti ancorati
- 22 S è da R immoti: vate sommo S? S è = Sedar immotivate sommosse
- 23 mise ramaglia D A l'avo RO = Misera maglia da lavoro
- 24 avari e avari à P, parecchi = Avarie a vari apparecchi
- 25 l'esapode sta = Lesa podestà
- 26 fine scontata = Fine scontata
- 27 E serba la cetra = Arte calabrese
- 28 custodi tenere = Culto di Venere
- 29 D O mandano NO V via = Domanda non ovvia
- 30 d'OV eredi? Certo S, I no = Dovere di certosino
- 31 a mare D a TOR menti = Amare dà tormenti
- 32 forma G: giocola TO = Formaggio colato
- 33 A (Marge lo sa) mente = Amar gelosamente
- 34 Qu andò lontano: negra velata Ci amò = Quando l'onta non è grave la tacciamo

Soluzioni della gara di composizione del Campionato Italiano Giochi di Parole 1999:

- a) in vaso R; e RO? Ma no! = Invasore romano
- b) GIO cosa fa? Voli? Sta! = Giocosa favolista
- c) à N dardo V (e sì, PRE ferisce...) = Andar dove si preferisce
- d) C O stan tirando M = Costanti RANDOM
- e) fune S tiran; C ori = Funesti rancori

Soluzioni della gara di enigmistica per esperti "Ludoteca Ludicamente":

- lo zerbino; il duello; la bestemmia; i pulcini
- CL a moro sé vendette = Clamorse vendette
- con TI nuovi ava I = Continuo viavai
- SM agli AN teme: D agli à = Smagliante medaglia
- S chi à veri denti = Schiave ridenti
- per M è S sospettante = Permesso spettante
- aiantanti corsieri corsi L; A S tori; a C I asso G getta = Ai tanti corsi e ricorsi la storia ci assoggetta

Soluzioni della gara di enigmistica per principianti "Ludoteca Ludicamente":

- il ferro da stiro; i polmoni; la vela; l'iniezione
- TI rosa; ET tante = Tiro saettante
- T orme; N tea; L pine = Tormente alpine
- pia NO con corda TO = Piano concordato
- BE remo; L T ali; MO nata = Bere molta limonata
- gabbiano N; chiu SA = Gabbia non chiusa
- BR ava scola RA = Brava scolara

Note alle soluzioni del numero di gennaio

- La soluzione del rebus n.34 di *Galdino da Varese* è stata abbonata a tutti in quanto l'esatto diagramma doveva essere: 2 4 7: 5 6 2 3 = 6 1'4 3 1 5 2 7.
- Per il rebus n. 32 di *Oggirio*, oltre alla soluzione data dall'autore, è stata accettata anche la soluzione "volta G: giocola TO = Voltaggio calato", pure se il verbo che specifica l'azione del giocoliere sia giocolare.

il nuovo
ETIMOLOGICO

**DELI-Dizionario Etimologico
della Lingua Italiana**

- 1856 pagine
- oltre 47 000 voci
- oltre 87 000 accezioni
- oltre 9000 locuzioni

Il **DELI** contiene informazioni aggiornate e precise sull'origine e la storia di circa 47 000 parole italiane per un totale di oltre 87 000 accezioni.

Di ogni voce vengono fornite la data di prima attestazione, l'etimologia prossima e remota e una serie di informazioni relative alla storia della parola, agli ambiti semantici in cui ogni voce è nata e si è sviluppata, alla sua fortuna nella storia della linguistica italiana.

Il **DELI** risponde alle più rigorose esigenze linguistico-etimologiche e filologiche ma cerca di soddisfare anche le curiosità dei lettori interessati all'evoluzione del lessico italiano, soprattutto nelle sue connessioni con la storia "culturale" intesa nel senso più ampio del termine.

A vent'anni dalla prima uscita, il **DELI** si presenta in una nuova edizione profondamente aggiornata tenendo conto delle ricerche effettuate nel frattempo soprattutto per quel che riguarda una più precisa documentazione di molte voci in testi letterari e tecnici. I numerosi interventi effettuati su ogni pagina, assieme alla minuta rilettura dell'intero vocabolario, alla nuova veste tipografica, che rende la consultazione più pratica e più rapida e alla possibilità di interrogazione del testo mediante il CD-ROM, fanno di questa edizione un'opera in gran parte nuova.

Il CD-ROM funziona con personal computer dotati di sistema operativo Windows 3.1 o Windows 95 e seguenti. Il Programma non richiede installazioni.

il nuovo
ETIMOLOGICO



**DELI - Dizionario
Etimologico
della Lingua Italiana**

di Manlio Cortelazzo e Paolo Zolli

seconda edizione in volume unico

a cura di Manlio Cortelazzo e Michele A. Cortelazzo

con CD-ROM e motore di ricerca a tutto testo



ZANICHELLI



Zanichelli editore SpA, via Irnerio 34, 40126 Bologna, tel. 051 293 111, fax 051 249 782 zanichelli@zanichelli.it www.zanichelli.it

ZANICHELLI
I LIBRI SEMPRE APERTI

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Concorso Rebus BRIGA 2000

medaglia d'oro

1 - Rebus 6 6 7 3 = 7 1 ' 6 8 di Ilion / L'Esule



il LEONARDO

Anno XII - n. 3 - luglio 2000

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Azimut (Luca Montini)
Falstaff (Luigi Marinelli)
Federico (Federico Mussano)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giacco (Gianni Corvi)
Il Faro (Fabio Rovella)
Il Felsineo (Luigi Maiano)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Matuziano (Roberto Morraglia)
Il Peloritano (Filiberto Romanetti)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Lo Stanco (Franco Fausti)
McAbel (Massimo Cabelassi)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Oris (Siro Stramaccia)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Tacor (Corrado Taiuti)
Tex (Carlo Barbero)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Ulpiano (Luigi Noto)
Virgilio (Ernesto Limonta)
Viceconte Enrico
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni originali di:

Lina Buffolente
Francesco Pagliarulo
Siro Stramaccia

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI per il 2000
(comprensiva del "Leonardo") £. 75.000
solamente "il Leonardo" £. 45.000
(Per 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
Fax 067827789

Stampa in proprio

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali.

Supplemento al n.7/2000 di Penombra

XXI Convegno Rebus

3/5 novembre 2000 - Casciana Terme (PI)

2° comunicato

- Quota individuale di partecipazione: L. 280.000 (per camera singola supplemento di L. 40.000). **Entro il 9 settembre 2000** inviare le prenotazioni, nella misura di L. 120.000 a persona a titolo di anticipo, tramite bonifico bancario sul c.c. n.10003431 c/o Cassa di Risparmio di Volterra fil. di Casciana Terme, intestato a Pino Giuseppe, causale: *XXI Convegno Rebus novembre 2000 Casciana Terme.*

Il saldo dovrà essere effettuato **entro il 2 ottobre 2000.**

- Per ulteriori informazioni contattare:

Giuseppe Pino - tel. 0587.646423; fax 0587.629774

Alfredo Baroni - tel. 050.553690

Franco Diotallevi - tel./fax 06.7827789

Il Comitato Organizzatore

**A coloro che ancora non l'hanno fatto,
sollecitiamo l'invio dell'abbonamento per il 2000**

CONCORSO "REBUS IN LIBERTA' " 2000

E' indetta per il 2000 la III edizione dell'annuale concorso "Rebus in Libertà".

E' ammessa qualsiasi forma di espressione del linguaggio visivo in chiave rebussistica che contenga elementi innovativi o anche applicazioni e conferme di quelle forme già esistenti, con particolare riferimento al meccanismo compositivo.

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

Giudici: Galdino da Varese, Giacco, Papul.

Spedire i lavori (**entro il 1 settembre 2000**) al dott. Donato Continolo, via 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, 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 domanda e risposta, con o senza supporto figurativo.

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

- giudici: *Lionello e McAbel.*

1° premio - partecipazione gratuita al prossimo Convegno

2° premio - premio del valore di £.120.000

3° premio - premio del valore di £. 60.000

Ai vincitori sarà inoltre consegnata una medaglia di argento.

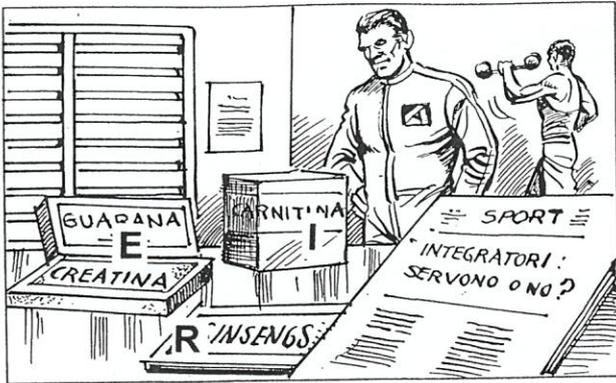
CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 2000

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.

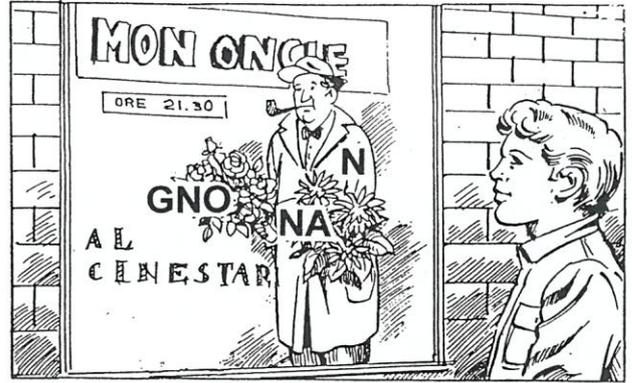
Premi: due medaglie d'oro (al 1° classificato con soluzioni totali e al 1° classificato con soluzioni parziali).

Sei rebus disegnati da Lina Buffolente

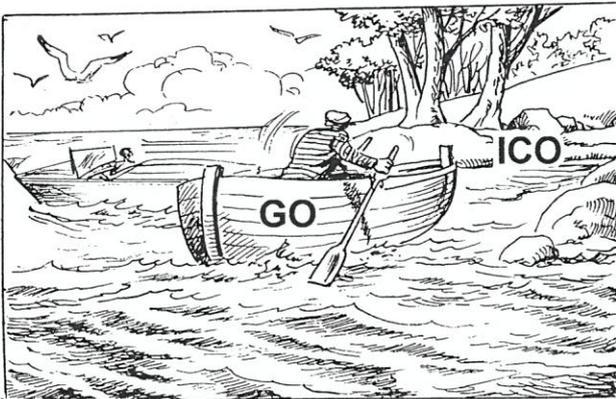
2 - Rebus 6 1 1 1? 6 1'6 = 7, 8 7
del Felsineo



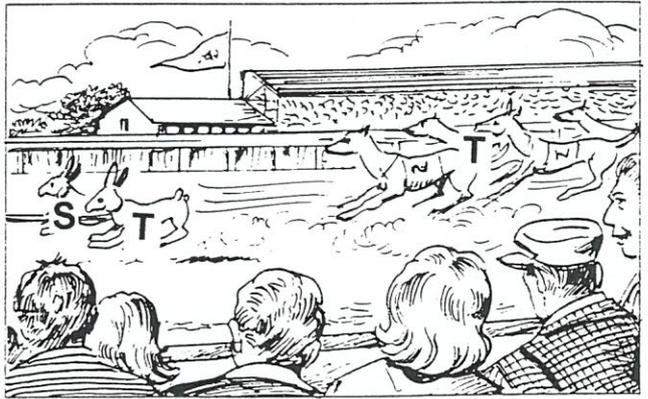
3 - Rebus 3 1 4 3, 5 2, 3 1 1 = 6 5 1'11
di Adelchi



4 - Rebus 2 2 5 6 3 = 4 5 9
di Pipino il Breve



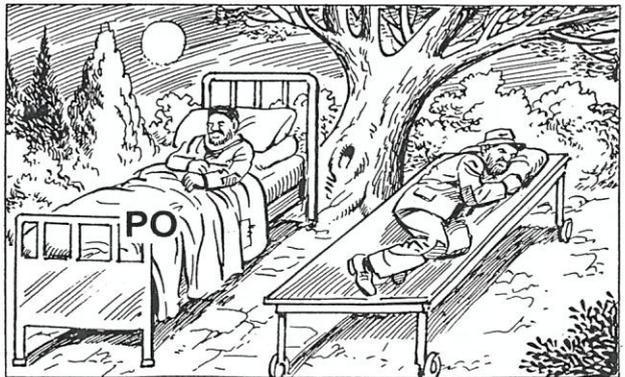
5 - Rebus 5 1 1 2 6; 1 1 4 = 15 6
di Falstaff



6 - Rebus 7 1 3 = 7 4
de Lo Stanco



7 - Rebus 2 4 (2 3) 5 = 6 10
di Azimut



PLAY OFF 1999/2000

5.a manche (semifinale)

Il tabellone della 5.a manche è il seguente:

Snoopy - Mariella
 N'ba N'ga - Pipino il Breve
 Galdino da Varese - Orofilo

Il tema, unico, è costituito da sei foto riguardanti "I carabinieri e il cinema". Su di esse si potranno creare un massimo di due rebus (classici o a domanda e risposta); un'eventuale variante sarà considerata di per sé come gioco. 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 solo in caso di ex aequo; perdurando la parità si procederà al sorteggio.

I tre vincitori accederanno alla finale del Play Off 1999/2000.

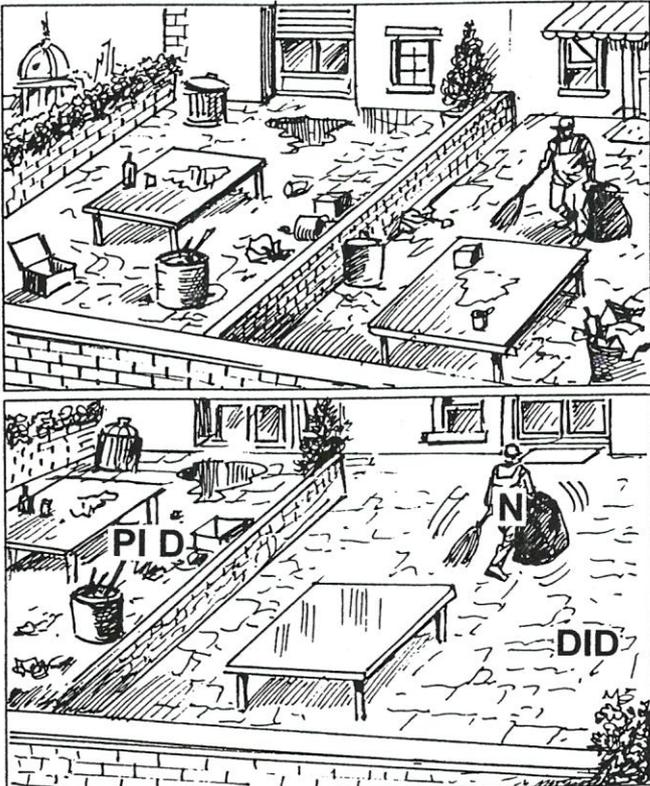
I rebus - in copia singola, corredati di firma e generalità dei concorrenti - dovranno pervenire, entro il 17 luglio 2000, a:

Massimo Malaguti - via Panigale 46, 40132 Bologna (tel. 051/403384).

I giudici (McAbel e Quizzetto) riceveranno i giochi in forma anonima.

Atlante

8 - Stereorebus 1 6 2 1 1 6; 1 5 3 6 = 5 5 1'4 3 5 9
 di Galdino da Varese dis. di L. Buffolente



5° Simposio Tiberino-Vesuviano

Nella calda giornata di domenica 14 maggio (...sembra l'inizio dell'articolo pubblicato un anno fa: evidentemente il caldo a maggio in quel di Carano è una costante!) si è tenuto a Carano di Sessa Aurunca il Simposio Tiberino-Vesuviano, arrivato ormai alla quinta edizione.

Sempre numerosi i partecipanti, enigmisti di ogni età con i familiari: particolarmente gradita la presenza di *Favolino* e famiglia. Qualche defezione dovuta a paventati scioperi ferroviari: così *Pasticca*, rimasto a Siena a sfogliare la margherita "sciopero o non sciopero" era assente e non è potuto salire sul podio del "Concorso Autori" (indetto l'anno precedente) e che ha visto come vincitrice la coppia *L'Esule/Megaride*, al secondo posto *Cleos*. Per quanto riguarda la "gara solutori" (opera di *Ilion* e *Tiberino*) la vittoria è andata ad *Amore Normanno*.

Chi frequenta il Simposio di Carano sa, però, che a tenere banco non ci sono solo le gare e le discussioni enigmistiche. Così, ad una certa ora i tavoli del ristorante "DOC da Arturo" hanno cominciato a riempirsi: particolarmente ricercati i posti di fronte al televisore poiché, per il secondo anno di fila, la domenica ha coinciso con la "volata scudetto". E le numerose bottiglie di vino dispensate da *Tiberino* ai solutori dei quiz propinati tra spaghetti e orate sono servite ad allietare la giornata degli enigmisti laziali e a consolare juventini, e non solo!

Al termine del simpatico incontro (ancora grazie agli organizzatori!) ci si è dati appuntamento ai prossimi eventi di Termoli e Casciana, nonché al 6° Simposio, il primo del terzo millennio.

Federico Mussano

Stereorebus (...vulcanico) 6 "3 1 1 7?! " 1 1 1 7 = 6 10 12
 di Federico

(menzionato al 5° Simposio Tiberino-Vesuviano)



Concorso "La Brighella"

Termoli – giugno 2000



Gesù e la samaritana

Lasciata la Giudea per raggiungere la Galilea, Gesù deve attraversare la Samaria, dove, giunto nei pressi della città di Sicar, sosta al pozzo di Giacobbe. Quand'è sopra giungere una Samaritana che deve attingere acqua ed Egli le chiede da bere, iniziando con lei il dialogo della conversione, mentre i discepoli, che stanno facendo ritorno con il cibo, sono sorpresi di trovare il Maestro a discorrere con una donna.

(Vangelo di Giovanni, 4)

Autore

N.B. Il disegno può essere rovesciato specularmente.
Da spedire entro il 31 dicembre 2000 al seguente indirizzo:
Brighenti – Viale Piave, 40/B – 20129 Milano.

Concorso Rebus Snoopy 2000

Il concorso avrà le seguenti modalità:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristiche o strip che appariranno sul n. 36 del 7 settembre 2000 di *Domenica Quiz* e sul n. 3572 del 9 settembre 2000 di *La Settimana Enigmistica*;
- le vignette non potranno essere né manipolate né rovesciate specularmente ed ogni concorrente potrà inviare, al massimo, due giochi (anche in fotocopia), pena l'esclusione dalla gara;
- ogni variante sarà considerata gioco a sé.

Premi per i primi tre classificati.

Scadenza: **5 novembre 2000**. I giochi spediti oltre tale data (farà fede il timbro postale) non saranno accettati.

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

Snoopy

Il Rebus a "La sfida alla Sfinge"

Domenica 18 giugno, nella cittadina di Pieve Emanuele, alle porte di Milano, ha avuto luogo la IV edizione della "Sfida alla Sfinge – Campionato pievese di Enigmistica".

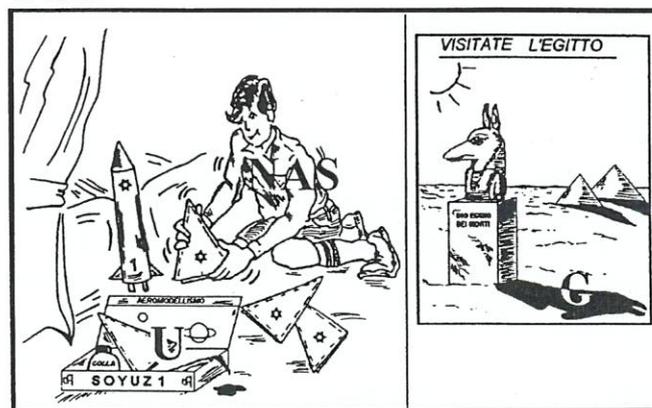
La manifestazione è curata da Corrado Taiuti, che per mezzo dell'enigmistica riesce a riunire, annualmente, un cospicuo numero di persone favorendo, in questo modo, una certa socializzazione carente specialmente nelle periferie delle grandi città che poco offrono per un sano ed intelligente svago.

Il torneo – articolato in varie prove, una delle quali basata sulla risoluzione di alcuni rebus, opera dello stesso organizzatore – ha visto il successo di Giovanni Clemente, al quale è andato, oltre agli altri premi, anche un abbonamento per il 2001 al "Leonardo", omaggio dell'Associazione Rebusistica Italiana.

Tra i rebus facenti parte della gara ne abbiamo scelti due, che qui riportiamo.

Rebus 1 7 5 3; 1 5 1'5 = 3 5 7 7 2 4

di Tacor



Rebus 2 2 6 7 = 8 9

di Tacor



Concorso "Rebus è Donna"

Il concorso ha avuto un buon risultato finale, evidenziando il fatto che è la prima volta che si tenta di abbinare il mondo dell'arte con quello dell'enigmistica.

Si è deciso di premiare il 1° classificato con una cartella contenente i dieci rebus considerati migliori. Il 2°, il 3°, il 4° e il 5° classificato riceveranno i cinque migliori lavori, mentre tutti coloro che sono stati selezionati e hanno avuto il rebus realizzato dall'artista assegnato, avranno una copia del proprio rebus inciso.

La classifica è la seguente:

- 1° - Marchal (Alfonso Marchioni)
- 2° - Ilion (Nicola Aurilio)
- 3° - Giaco (Gianni Corvi)
- 4° - Briga (Giancarlo Brighenti)
- 5° - Atlante (Massimo Malaguti)

Al sesto posto, a pari merito, si sono classificati:

- Giaco, con due rebus; Il Faro (Fabio Rovella); L'Esule (Cesare Ciasullo); Marchal (Alfonso Marchioni).

Sono stati altresì realizzati i rebus di: Adelchi (Antonio De Marchi), Arcanu (Domenico Nucara), Atlante (Massimo Malaguti), Bardo (Alfredo Baroni), Federico (Federico Mussano), Mariella (Mariella Cambi), Mavi (Marina Vittone), N'ba N'ga (Andrea Rinaldi), Piervi (Piervittorio Certano), Ser Bru (Sergio Bruzzone), Snoopy (Enrico Parodi).

I rebus saranno esposti, per la prima volta, nella mostra che verrà allestita a Pont Canavese (TO) dal 29 luglio al 15 agosto 2000.

Grazie di cuore a tutti i partecipanti.

Gianfranco Scalvino e Orofilo

N.d.r. - L'A.R.I. precisa che anche nell'ambito del Convegno Rebus di Casciana verrà allestita la mostra di tutti i rebus presentati al Concorso "Rebus è Donna".

Concorso Rebus 2000

Classifiche delle due sezioni.

Rebus classico

Le medaglie d'oro sono state assegnate a:

- 1° - Bardo (Alfredo Baroni)
- 2° - Tenaviv (Enrico Vivonet)
- 3° - Ilion /L'esule (Nicola Aurilio/Cesare Ciasullo)

Le medaglie d'argento a:

- 4° - Zio Igna (Ignazio Fiocchi)
- 5° - Il Normanno (Ermanno Romano)
- 6° - Falstaff (Luigi Marinelli)
- 7° - Cleos (Giovanni Caso)
- 8° - Arcanu (Domenico Nucara)
- 9° - Mariella (Mariella Cambi)
- 10° - Talete (Leopoldo Taruffi).

Rebus fotografico

- 1° - Claus (Claudia Sansone) - medaglia d'oro
- 2° - McAbel (Massimo Cabelassi) - medaglia d'argento
- 3° - Mavi (Marina Vittone), Brunos (Sebastiano Bruno) - medaglie di bronzo (ex-aequo)

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di:

Bang (Angelo Balestrieri); Piervi (Piervittorio Certano); Triton (Marco Giuliani); Il Felsineo (Luigi Maiano); Snoopy (Enrico Parodi); Quizzetto (Francesco Rosa).

Dopo che le riviste avranno pubblicato ciascuna un rebus premiato, sarà inviata a tutti i partecipanti (quest'anno sono stati 55) e anche a chi me la richiederà, la consueta relazione.

Un grazie di cuore a tutti, con l'augurio che il Concorso 2001 (le cui modalità saranno rese note quanto prima) rinnovi il successo dei precedenti.

Briga

Filo diretto

Adelchi - invio del 17/3/2000: non accettati nn. 1, 6, 8, 14.

Arkansas - invio del 6/3/2000: accettato il n. 1.

Azimut - ultimo invio: accettato n. 1. Il n. 3 già fatto nel 1989.

Cleos - invio del 4/4/2000: accettati nn. 1, 2.

Ego - ultimo invio: accettato n. 3.

Gipal - invio del 2/6/2000: accettato n. 1.

Gipo - invio del 2/6/2000: non accettati nn. 2, 3, 4, 8, 9 (già fatti o con chiavi già fatte), 10 (interessante ma difettoso per *ivi*), gli altri non convincenti.

Magina - ultimo invio: accettato n. 9. I nn. 1, 2, 3, 5, 6, 7 già fatti o quasi.

Marchal - invio del 18/4/2000: si per rebus su Cenerentola. Invio del 24/5/2000: accettato n. 1.

Mariella - invio del 23/3/2000: accettati nn. 1, 2 (per il 2 ci sono difficoltà illustrative).

Mavi - ultimo invio: accettati nn. 5, 9, 11, 21, 24, 25, 32, 35 (difficoltà illustrative per 1 e 2). Già fatti o con chiavi già sfruttate i nn. 2, 8, 36, 37, 38.

Re Moro - ultimo invio: giochi non convincenti.

Tex - invio del 2/5/2000: incastro non convincente.

Pasticca - Per rebus su Meucci e n. 10 del 16/10/99 (già accettati) non riusciamo a renderli graficamente.

Il Peloritano - Il rebus dei mediatori (già accettato) non riusciamo a renderlo graficamente.

*

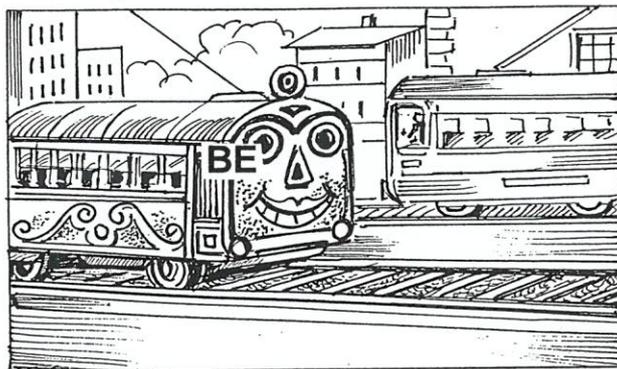
Spesso rileviamo che in molti rebus (specie da parte di alcuni autori) si fa largo uso di meccanismi propri della crittografia, tanto che il gioco si basa solo (o quasi) su combinazioni costruite con grafemi collegati con preposizioni, congiunzioni, avverbi di luogo (lì, là, ivi), striminzite forme verbali (à, è, va, dà), senza nominare le persone o le cose protagoniste delle azioni che compaiono nel disegno.

Riteniamo che tale tipo di rebus non possa, in linea di massima, essere accettato.

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

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

di Pipino il Breve



10 - Stereorebus 5 2 3 6 4 1 2 1 = 2 8 6 8

di Adelchi



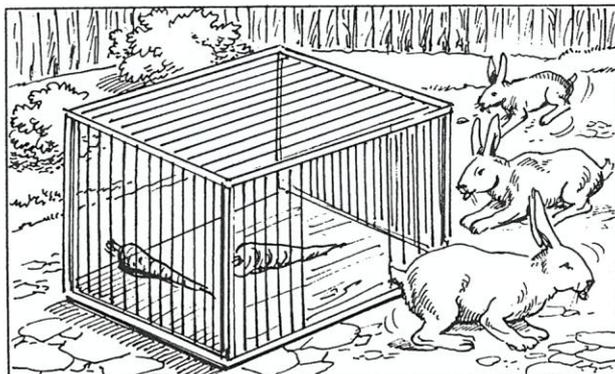
11 - Stereorebus 4 2 5 3 2? 2 1 = 5 8 6

del Peloritano



12 - Stereorebus 3 4 7 1 2 1 = 7 3 1 7

di Mavi



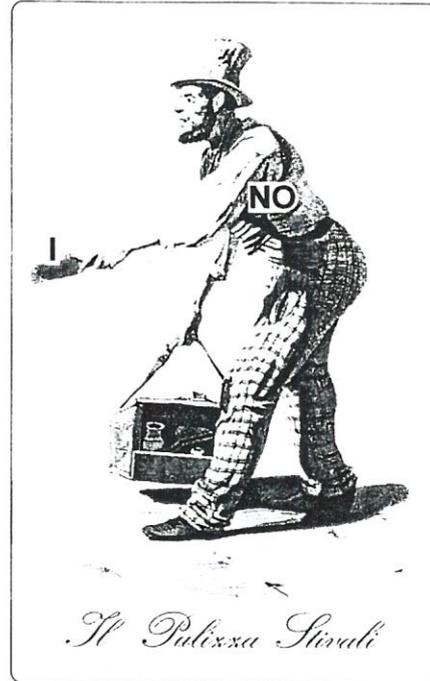
5° Simposio Tiberino-Vesuviano

Rebus 2 6 2? 2 = 4 8 di Ilion



Il Ciabattino

Rebus 4'1 7 2 2 = 10 6 di Ilion



Il Pulizza Strada

Rebus 3 7 4! = 8 6 di Tiberino (dis. di Pagliarulo)



Rebus 4 7 2 3 1 1 = 9 9 di Marchal



Il Rebus a Termoli

Si è svolto a Termoli dal 15 al 18 giugno il 59° Congresso Enigmistico Nazionale organizzato con la solita bravura dagli amici molisani, questa volta al livello del mare sul piccolo tratto di costa del Molise.

Poiché l'ideatore della manifestazione è stato *Magopide*, presidente dell'ARI, il rebus ha avuto un largo spazio a disposizione, anche se, come tutti sanno, si svolgerà a Casciana Terme a novembre il Convegno Rebus annuale.

Prima di tutto le due gare solutori, abituali in tutti i convegni rebus, con alcune novità. Quella della "Settimana Enigmistica", che ha visto ridurre il numero dei rebus e di conseguenza il numero dei premi (da sei a tre, con grande gioia del quarto classificato), è risultata piuttosto facile e molti in breve tempo hanno risolto il modulo malgrado le *anche d'alani* messi di guardia. Da notare che fortunatamente *Atlante* è passato dall'altra parte delle barricate, lasciando spazio ai comuni mortali. Il modulo predisposto dall'ARI era invece costituito da rebus-varianti (molti gli scarti) ed ai concorrenti è occorso un tempo maggiore per debellarlo. Qualcuno ha tentato di non risolvere i rebus a scarto adducendo il pretesto che la somma nelle due letture del diagramma fosse errata.

Grande successo ha avuto il concorso, veramente nuovo, bandito dalla rivista d'arte *Smens* e da *Orofilo*. I lavori selezionati sono stati riprodotti da valenti artisti in splendidi disegni. In questa maniera il rebus si è avvicinato ai giochi enigmistici in versi in relazione a quanto detto da *Zoroastro* nella seduta tecnica. Voglio dire, in altri termini, che in questo caso vale la pena inizialmente di ammirare le splendide incisioni senza considerarle rebus e, solo in un secondo tempo, cercare di risolvere i giochi da esse rappresentati.

Complimenti vivissimi ad *Orofilo* che è riuscito a portare a compimento questa iniziativa e speriamo di poter ammirare a Casciana tutti i lavori esposti.

Per ultimo, inaspettata da molti, la premiazione del concorso rebus "Settimana Enigmistica". Non potendo essere presente Briga (tanti cari saluti e arrivederci al Convegno di novembre) i premi sono stati consegnati da *Till*, ma la maggior parte dei premiati era assente. Forse sarebbe stato meglio rimandare tutto a Casciana ma, come si sa, gli enigmisti sono ansiosi e non si poteva tenerli sulle spine per tutta l'estate.

Non indico i vincitori dei concorsi e delle gare sia perché non li ricordo tutti sia perché, non avendo vinto niente, mi scoccia scrivere i nomi degli altri.

Un arrivederci al secondo round del 2000 a Casciana Terme e speriamo che non ne vichi e che si possa quindi fare la gita a Lari (senza apostrofo), visto quanto è successo a Termoli con il mare agitato.

Fabio Rovella

Enigmistica e CD-Rom

"Chi attendeva la documentazione del 54° Congresso Enigmistico Nazionale può ritenersi adesso soddisfatto. Il ritardo dal 1985 al 2000 non era certo previsto, ma ha avuto l'effetto di provocare un altro Congresso, il 59°. Gli eventi non vengono impressi su consueto supporto di carta, ma registrati su CD-Rom".

Con queste parole inizia – su un CD-Rom dal titolo "Congresso Enigmistico Nazionale – Campitello Matese 1995 – Termoli 2000" la presentazione dei due eventi so-pracitati.

Il fatto è senz'altro di rilevante importanza perché nella nostra biblioteca per la prima volta potremo mettere non il tradizionale volume post-congressuale ma un CD-Rom. Dati i tempi attuali, era logico che, prima o dopo, dovessimo arrivare a questo: plaudiamo pertanto agli amici enigmisti molisani per essere riusciti a tagliare per primi questo traguardo.

Ci sentiamo di esprimere, però, una certa perplessità sulla bontà di questa operazione. Non possiamo infatti ritenere del tutto soddisfatti in quanto siamo dell'avviso che il CD-Rom non avrebbe dovuto sostituire il solito volume ma, eventualmente, costituirne un gradito complemento. Infatti potrà essere utilizzato solamente da quegli enigmisti dotati di computer, mentre tutti gli altri – e pensiamo a coloro che non sono più giovani e per i quali file, e-mail, internet sono solo parole senza senso – verrebbero in questo modo messi automaticamente in "fuori gioco".

Diciamo ciò in quanto, poiché il CD-Rom può essere riversato su un supporto cartaceo solo per tre/quattro pagine, per la parte restante, invece, solamente attraverso delle manovre non alla portata di tutti. In questo modo si toglie la possibilità, per coloro che lo volessero, di tramutarlo in un volume.

Inoltre, dopo aver visionato con attenzione il CD-Rom, pur plaudendo al complesso e positivo lavoro occorso per la sua realizzazione, ci sentiamo tuttavia in dovere – augurandoci di non essere considerati "bastian contrari" a tutti i costi – di rilevare che, per quanto concerne il 54° Congresso di Campitello Matese (al contrario degli altri giochi, riportati con le firme dei rispettivi autori) tutti i rebus facenti parte del modulo solutori "Settimana Enigmistica" e del modulo solutori A.R.I. compaiono anonimi.

Risultati e classifiche dei concorsi congressuali

Enigma - 1° Guido (Guido Iazzetta)

- 2° Ilion (Nicola Aurilio)
3° Cleos (Giovanni Caso)

Canzone su lucchetto -

- 1° Ilion (Nicola Aurilio)
2° Cleos (Giovanni Caso)
3° Mariana (Marina Sirianni)

Ottava su lucchetto -

- 1° Il Priore (Giuliano Ravenni)
2° Ilion (Nicola Aurilio)
3° Pasticca (Riccardo Benucci)

Indovinello -

- 1° Cartesio (Roberto Morassi)
2° Ulpiano (Luigi Noto)
3° Il Gitano (Pier Luigi Togliani)

Crittografia -

- 1° Ser Bru (Sergio Bruzzone)
2° Bernardo l'eremita (Fortunato Oliviero)
3° Cocò (Margherita Barile)

Rebus -

- 1° Ulpiano (Luigi Noto)
2° Oris (Siro Stramaccia)
3° Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Frase anagrammata -

- 1° Il Gitano (Pier Luigi Togliani)
2° Hidalgo (Rafael Hidalgo)
3° Amore Normanno (Ermanno Romano)

Gioco enigmistico a piacere -

- 1° non assegnato
2° non assegnato
3° non assegnato

Gara solutori -

- 1° Atlante (Massimo Malaguti)
2° Guido (Guido Iazzetta)
3° Achab (Gianni Guasparri)

Gara Tello - 1° Guido (Guido Iazzetta)

- 2° Atlante (M. Malaguti)
3° Amore N. (E. Romano)

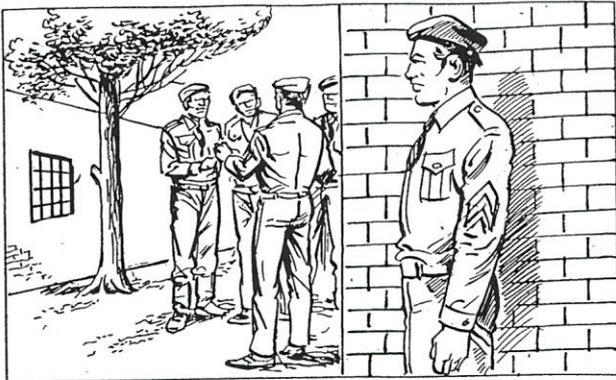
Gara solutori "Settimana Enigmistica"

- 1° Pipino il breve (Giuseppe Sangalli)
2° Dendy (Giorgio Dendi)
3° Virgilio (Ernesto Limonta)

Gara solutori A.R.I. -

- 1° Guido (Guido Iazzetta)
2° Dendy (Giorgio Dendi)
3° Amore Normanno (E. Romano)

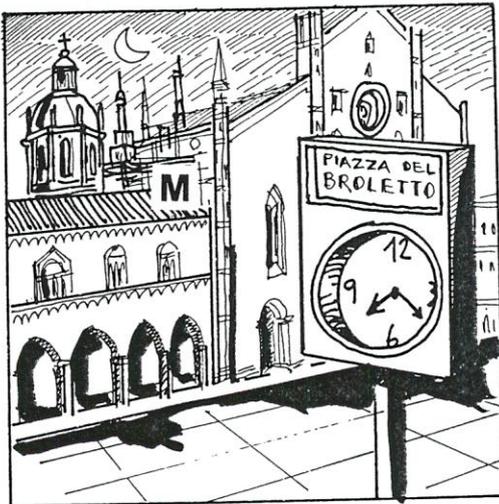
1 – Rebus a scambio di vocali $48 = 48$
di **Quizzetto** (dis. di L. Buffolente)



2 – Stereorebus a scarto $6524 = 628$
di **Pipino il Breve** (dis. di L. Buffolente)



3 – Rebus a zeppa $4:515 = 106$
di **Galdino da Varese** (dis. di F. Pagliarulo)



4 – Rebus a cambio $96 = 258$
di **Tex** (dis. di F. Pagliarulo)



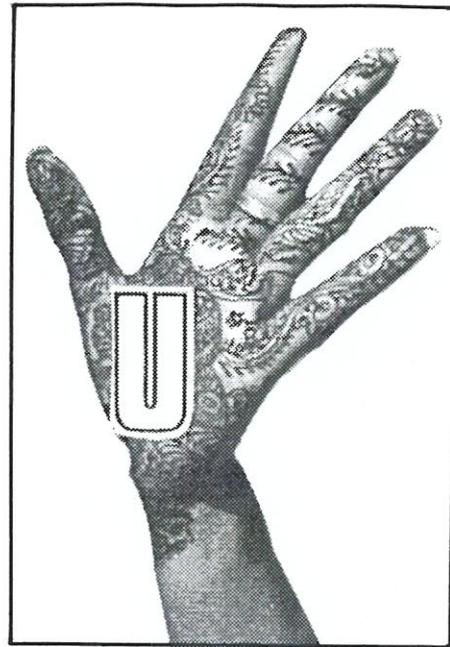
5 – Rebus a cambio $85 = 49$
di **Tiberino** (dis. di F. Pagliarulo)



6 – Rebus a zeppa $66 = 428$
di Galdino da Varese (dis. di F. Pagliarulo)



7 – Rebus a cambio $3 \text{ "6"} 4 = 85$
di Giaco



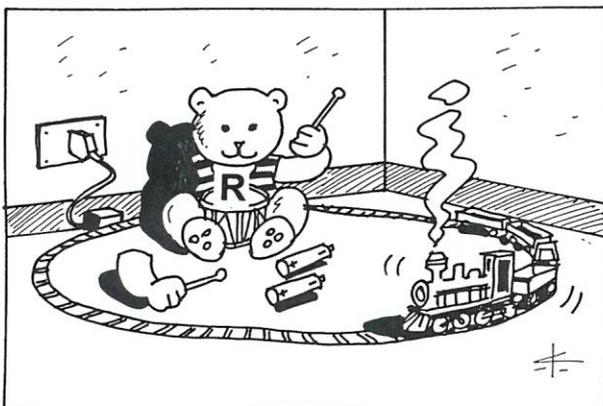
8 – Rebus a zeppa $47! = 2415$
di Sin & Sio (dis. di L. Buffolente)



9 – Rebus a scarto $2834 = 69$
di Lionello



10 – Rebus a metatesi $514 = 46$
di Quizzetto (dis. di F. Pagliarulo)



Concorso Rebus

Rebus 2 4 2 7 3 2 3 4 2 2 = "4 9", 5 1' 4 8
di Ulpiano



1° classificato

Il 2° premio è stato attribuito al rebus di Oris con la seguente motivazione:
"Per la linearità di lettura e per il sospensivo del futuro anche senza ricorso all'accorgimento stereoscopico".

Il 1° premio è stato attribuito al rebus di Ulpiano con la seguente motivazione:
"Per l'oculato uso dei termini 'boja' e 'vittima', per il ricorso all'innocente 'popò' e per l'elegante autoreferenza della soluzione".

Rebus 1 1 1 8 2 2 1 6 1' 1? = 9 9 1' 5
di Oris



2° classificato

Rebus 1 1 2; 7 1 3 1: 2 5! = 9, 4 3 7
del Matuziano



3° classificato

Il 3° premio è stato attribuito al rebus del Matuziano con la seguente motivazione:
"Per il richiamo all'autore della vignetta e per la strategia del 'FU metti' che traduce l'esclamazione del boia".

Concorso Rebus "Paolino"

1° classificato

Rebus 1 3, 2 1 1 1 4, 9 4 = 3'10 6 1 6 di *McAabel*



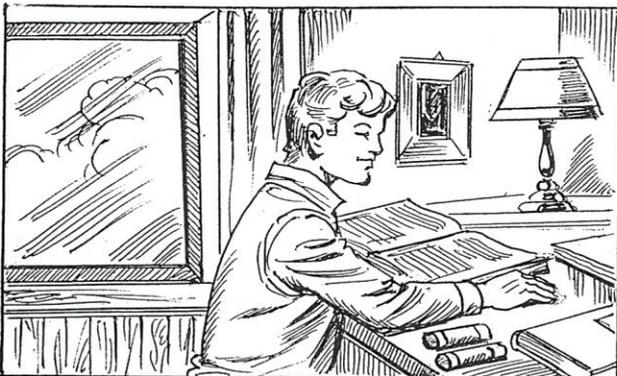
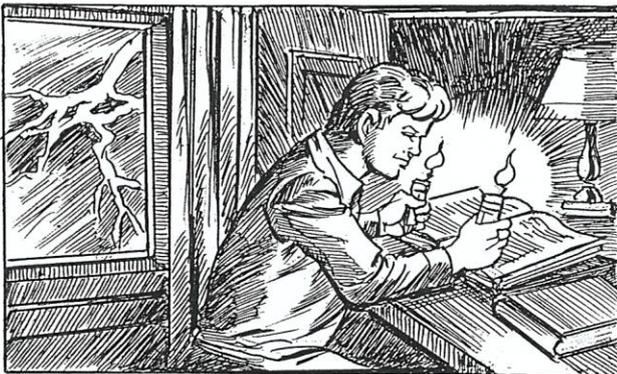
2° classificato

Rebus 1 4 1; 2 (1 1 2 5) 3 = 9 4 7 di *Giacò*



4° classificato

Stereorebus 1 1 4 10 3 1 = 9 2 9 di *Virgilio*



3° classificato

Stereorebus 6 1 3 1'4 1 2 = 4 5 2 7

di *Galdino da Varese*



APPUNTI SULL'IMMAGINE NEL REBUS

di Enrico Viceconte

Sulla *Sibilla* ho disegnato centinaia di rebus e non ho mai avuto rimostranze per disegni non chiari o chiavi rovinare da vignette sbagliate. Eppure, non appena terminavo un disegno, restava in me la sensazione che c'era qualcosa di sbagliato, che avevo, in qualche modo, tradito lo stile del rebus.

Chiamavo 'stile' certe cose che col tempo ho definito meglio e di cui parlerò in questo articolo.

Il modello è sulla *Settimana Enigmistica*, nei disegni di Maria Brighenti. Ero consapevole che per fare un vero rebus si dovesse imitare quello stile, ma non sapevo cosa quello stile fosse e tanto meno sapevo imitarlo. Il mistero di quei disegni resisteva al tentativo di scomposizione analitica del falsario.

Alla *Brighella* dedico queste riflessioni che non pretendono di chiarire come 'funziona' questo particolare sistema visivo-verbale, ma che vogliono essere la testimonianza di un disegnatore dilettante sulla non ovvietà della creazione di una vignetta per rebus. Confesso di aver cominciato molto tardi ad amare lo stile grafico dei rebus della *Settimana*. Ero troppo intriso di modernismo per apprezzare quei tratteggi, quegli sfondi agresti con cassette e alberelli. Da poco, forse per l'aria postmoderna che si respira, mi accorgo come quel sapore di vecchio sillabario sfidi i professionisti della scrittura verbo visiva delle agenzie pubblicitarie. Nell'epoca dell'immagine graficizzata e solarizzata, dei retini tipografici, del *comic*, del riporto fotografico, il gusto rétro di quel segno può suscitare tenerezza, ma solo a chi si pone di fronte a quelle immagini con atteggiamento di nostalgica contemplazione. Chi tentasse di indagare sulle leggi del rebus, scoprirebbe la costruzione rigorosa che regge quello stile inconfondibile.

Il segno della *Brighella* rifiuta il virtuosismo, il caricaturale, il bozzettismo, le suggestioni e gli stilemi esotici; più simile alle carte napoletane che alle figure giapponesi, più al manuale che al fumetto. Si confrontino i disegni della *Brighella* con quelli del suo predecessore *Leone*, che pubblicò fino al 1950 circa. Pur nella continuità della loro opera, con la *Brighella* si verifica una rivoluzione che porta al rebus moderno. Dove *Leone* avrebbe scelto l'inquadratura ardata dal basso o dall'alto, il dinamismo, l'intreccio floreale art-déco, la *Brighella* sceglie la compostezza, la staticità, la separazione delle masse, il nitore delle forme. La *Brighella* sfugge il facile impressionismo, e alle mode artistiche e culturali, attraversa le avanguardie mantenendosi coerente a un suo discorso che non può che essere differente da quello dell'arte figurativa. La *Brighella* sfugge alle tentazioni metafisiche alla De Chirico e i *magrittismi* che paiono inevitabili a chi deve comporre gli strani oggetti dei rebus, evita gli esercizi plastici alla Sironi o alla Morandi a cui pure inviterebbero quelle figure statiche e anonime o quegli oggetti disposti sui tavoli. La *Brighella* riesce a sottrarsi con grazia e naturalezza al kitsch, alla presunzione, alla retorica, al de-

corativismo. Con lei il rebus acquista una sua forma specifica e rigorosa che lo distingue dall'illustrazione e dal fregio decorativo, cioè da tutto quello che su una rivista viene riprodotto per connotare bellezza ed eleganza.

Il rebus rifiuta l'eleganza che, legata a un flusso di forme e di gusti che si modificano, collocano il disegno in una dimensione temporale. Se il disegno decorativo cerca di distillare la bellezza dalle cose, trascurandone l'essenza, il rebus distilla l'essenza delle cose scartando la bellezza e tutto ciò che è soggettivo. A gioco risolto sarà eventualmente la chiave, il congegno, che stupirà il solutore; l'immagine resterà in disparte, per essere, eventualmente, amata in segreto da qualche sensibile e nostalgico solutore.

Ho conosciuto, in casa Bartezzaghi, i disegni "privati" di Maria Brighenti e non mi sono stupito di vedere come, libera dalle geometrie concettuali del rebus, promettesse la sensibilità formale e la cultura visiva dell'artista.

L'illustrazione del rebus è una tecnica che, come cercherò di dimostrare, è molto rigida ma che la *Brighella* interpreta senza far trasparire alcuno sforzo. La *Brighella* è forse la disegnatrice più prolifica del mondo. Da anni migliaia e migliaia di rebus sono comparsi sulle pagine della *Settimana*. Se li moltiplichiamo per il numero dei lettori della rivista, possiamo capire quanto quel segno caratteristico si sia accumulato nel patrimonio visivo degli italiani. Eppure nessuno ne parla mai. Ebbene questi appunti sono un tentativo di colmare quel vuoto.

REBUS, SOGNO E PENSIERO

Provate ad entrare nella vignetta di un rebus, ad abitare la scena tridimensionale che ha creato la *Brighella*. Sentirete di trovarvi in uno spazio onirico. Mi piace pensare che l'effetto sia da attribuire a cause molto profonde. Alcune cose, nel rebus come nel sogno, sono inspiegabilmente presenti, come estratte a caso da un repertorio di immagini; i personaggi sono intenti, con una concentrazione spropositata, a compiere azioni stravaganti e immotivate. Ma, quanto più inspiegabili sono quelle presenze e quelle azioni, tanto più senti che quella eccezionalità cela la chiave del gioco (del sogno). Tanto più sembra casuale una cosa, tanto più essa è necessaria. Lo spaesamento ti rende consapevole che una meccanica profonda sta turbando la tua immagine del mondo e le tue aspettative, deformando e ricomponendo a pezzi la realtà visiva. Quanto più il tutto è strano, tanto maggiore sarà il contenuto di informazione allo stato criptico dell'illustrazione (e del sogno?).

L' "effetto sogno" è forse dovuto anche al trattamento particolare che i nostri apparati mentali dedicano al rebus. L'immagine del rebus ha, nella mente, un percorso e una sorte diversa dagli sciami di stimolazioni visive della civiltà dell'immagine in cui viviamo. Lo sposta-

mento progressivo dalla parola all'icona del nostro universo percettivo fotografico e televisivo ha, nel rebus, un riflusso anomalo dall'immagine alla parola: non è la parola ad essere convertita in immagine, ma è l'immagine che viene forzata a diventare parola.

La mente tratta in maniera molto differente, addirittura con due emisferi distinti del cervello, le immagini e le parole. Dove il pensiero si fa ragionamento complesso prevale la parola, dove è richiesta una immediata, analogica risposta al mondo circostante si pensa per immagini. Ma anche una parola letta, udita o pensata non può non essere legata a un'immagine, a un lampo visivo. La parola, per quanto astratta, ha sempre un riverbero visivo più o meno motivato, a volte legato al semplice suono (o alla grafia).

Se penso la parola "maresciallo" compare qualcosa di indefinibile che ha a che fare col mare e con lo scialle. Se penso "dialetto" vedo un letto o un diavoletto. Se penso "marachella" vedo ancora il mare e una chela e una caramella incartata.

La mente dunque compone dei primitivi rebus, incastri ed anagrammi? Chi ricorda il modo in cui, da piccoli, si tenevano a mente le poesie e le preghiere? Il suono contava più del significato e l'immagine evocata più del suono. La sequenza delle immagini conduceva i fonemi a ricomporsi in parole e le parole in frasi come accade quando si "rilegge" un rebus risolto. Il piacere del rebus è forse il riaffiorare del flusso intrecciato di parole ed immagini, il materializzarsi di quelle figure fantasmatiche che riverberano le parole nella continua e nascosta cooperazione tra gli emisferi cerebrali.

L'effetto di un buon rebus è di metafisica irrealtà. Un rebus ben disegnato non copia niente di reale. Esistono, nella realtà, delle case, ciascuna col proprio stile architettonico, con le proprie crepe, con o senza i fiori sui davanzali. La casa del rebus è, invece, inequivocabilmente casa senza essere una particolare casa. Così il tavolo, la sedia, il cane.

Una carrozza riesce ad essere tutte le carrozze e non diventa un landò o una berlina se non lo richiede la chiave risolutiva. La tecnica della *Brighella* è insuperata nella resa della magica genericità dell'immagine. Senza ricorrere a schematizzazioni grafiche o immagini impressionistiche, la *Brighella*, con un segno da vecchio abbecedario e senza il sacrilegio dei dettagli, raggiunge il controllo assoluto del grado di genericità dell'immagine. Questa tecnica, unita a un istinto straordinario, riesce a creare un universo parallelo, un mondo iperuranico disegnato a china in cui la cosa "in sé", l'idea della cosa, diventa tangibile. Riuscire a capire come fa la *Brighella* a disegnare cose che partecipano della stessa natura indefinita dei sogni e dei pensieri visivi potrebbe essere una chiave per penetrare i segreti di molti processi mentali.

IL PARTICOLARE E IL GENERICO

Nella mente le immagini delle cose non sono archiviate come tante fotografie; sarebbe impossibile conservare così tutti i ricordi di una vita. Proviamo a ricordare un luogo famoso: la basilica di San Pietro. Ci sembra di aver pescato una nitida cartolina della mente; ma... pro-

viamo a contare le colonne della facciata o le statue o i finestrini o gli orologi (ci sono orologi?). La fotografia pare dissolversi nel momento in cui vogliamo analizzarla. Se conosciamo bene la storia dell'arte ci viene più facile ricordare il dato numerico che le colonne sono otto, piuttosto che contarle su quel fantasma di cartolina mentale. Fate lo stesso esperimento descrivendo il palazzo di fronte senza guardarlo, o la faccia di un amico.

Come è fatta una chiesa? Come è fatto un cane? Se avessimo in testa lo schedario fotografico di tutti i cani visti, come potremmo riconoscere come cani i cani delle razze più strane, o quelli disegnati dai bambini?

Il cane di un rebus riesce ad essere, nella nostra mente, come quell'immagine che balena quando pensiamo una frase del tipo: "il cane è il miglior amico dell'uomo". Se il passaggio dai segni sulla carta alle "idee" è legato a un codice, il rebus della *Settimana Enigmistica* è l'espressione di una perfetta padronanza di questo codice e dei processi mentali percettivi e culturali sui quali è istituito.

Quali proprietà di una cosa è necessario e sufficiente riprodurre perché questa cosa possa entrare in una chiave risolutiva? La bravura di Maria Brighenti consiste nella capacità di risolvere con grande coerenza stilistica questo problema.

Quando una proprietà di una cosa o di una persona non serve alla chiave, magicamente scompare. Le figure umane generiche del rebus si assomigliano a quelle che vedo quando penso al proverbio: "chi va con lo zoppo impara a zoppicare". Come immaginate quel tale che va con lo zoppo? Certo non lo immaginate vestito da militare o da antico romano. E poi, chi vi ha obbligato a immaginare chi va con lo zoppo come un uomo? Certo non la grammatica. E se fosse una donna?

Dall'immagine generica si sfugge solo per eccezione. La genericità si distilla dalla realtà dando vita a un personaggio di sesso maschile dai lineamenti neutri e "regolari", dal vestito che non segue nessuna moda, coi capelli né lunghi né corti, senza occhiali né baffi, né allegro, né triste. Come avete immaginato lo zoppo? Probabilmente come lo stesso personaggio di prima con l'aggiunta di alcuni tratti: un bastone, una particolare positura del corpo. Come avete immaginato il paesaggio, se l'avete immaginato? Certo non avete ambientato la scena sotto la torre Eiffel o sul ponte di una nave. Come sanno essere deliziosamente generici gli alberi, i paesini, le montagne che fanno da sfondo ai rebus, luoghi incantati che sanno esserci e non esserci nello stesso tempo!

Per venire fuori dall'incantesimo proveremo a smontare il meccanismo.

Un oggetto pensato è un agglomerato di proprietà. Alcune sono mutuamente opposte (biondo-bruno, nudo-vestito). Il rebus mette in luce la natura relazionale della percezione come processo cognitivo: il tratto distintivo *biondo* è percepito e considerato in un contesto di bruni (presenti nel mondo della vignetta) e in relazione ad essi, la femminilità è percepita in relazione alla mascolinità, l'essere dentro rispetto all'essere fuori, l'essere nudi in relazione a un mondo in cui si è vestiti. La necessità di portare il solutore dall'immagine alla parola costringe il disegnatore di rebus a percorrere all'incontrario il pro-

cesso di lettura di un'immagine. Se chi guarda estrae dall'immagine quello che gli serve individuando, tra infiniti tratti, quelli significativi per l'uso che ne deve fare; il disegnatore di rebus deve sapere quali tratti fornire al solutore e solo quelli. Si capisce come la figura di un rebus, ad esempio una persona, si sviluppi per addizione di tratti intorno a quella figura generica di cui parlavamo. Tale arricchimento si svolge su diversi piani: sul piano strettamente percettivo (relazioni spaziali e dimensionali), sul piano culturale (codici iconologici e segni convenzionali).

All'intersezione di questi due piani esistono, e vengono sfruttati dal disegnatore, i codici cinesici, cioè le espressioni del volto e del corpo umano. Il rebus può creare quelle figure base molto generiche grazie alla capacità dell'autore di cogliere, di tali oggetti, la forma culturalmente più comune e riconoscibile. Un monaco sarà certamente un benedettino e non un monaco buddista. Se dal punto di vista linguistico è lecito rappresentare il monaco buddista, non lo è altrettanto dal punto di vista enigmistico. Un re sarà dotato di corona ed ermellino, il pittore avrà il basco e la tavolozza, colei che cura sarà un'infermiera con camice bianco.

L'enciclopedia iconologica alla quale si fa appello è quella di pronto uso per il numero più vasto possibile di lettori. Solo così è possibile identificare univocamente l'eccezione che genera la frase risolutiva. L'eccezione, quando non serve, è bandita. Tanto più l'iconografia è sclerotizzata tanto più puro è il ragionamento enigmistico. Il controllo del grado di genericità dell'immagine, in cui eccelle la *Brighella*, consiste quindi in una cooperazione disegnatore-solutore basata sulla perfetta conoscenza dell'enciclopedia visiva del pubblico, di quel patrimonio comune sedimentato col tempo. Mi pare indubbio che questo patrimonio venga poi stabilizzato anche attraverso lo stesso rebus (che tende a proporre sempre il re con l'ermellino, per intenderci) e che quindi la convenzionalizzazione delle immagini riguardi un pubblico circoscritto anche se vasto, ma non si può negare al disegno del rebus la capacità di essere una sorta di grado zero dell'immagine per l'italiano medio.

IL GRADO ZERO DELL'IMMAGINE

Con questa espressione, liberamente copiata dal "grado zero della scrittura" dei linguisti, voglio intendere l'assenza completa di connotazioni che presenta il disegno del rebus e il perfetto dominio del contenuto informativo dell'immagine. Come la lingua dei proverbi (chi va con lo zoppo, ecc.) e quella dei sussidiari (Pierino mangia la mela) può rappresentare il grado zero della scrittura, così quelle figure che si formano nella mente a rappresentare lo zoppo o Pierino possono considerarsi immagini di grado zero. Si potrebbe obiettare che una foto realistica, non passando attraverso uno stile, può definirsi più esattamente di grado zero rispetto a un disegno a china, ma questa obiezione può essere facilmente confutata. I particolari, colti casualmente dall'obiettivo, possono scatenare nell'osservato-

re catene di emozioni, inferenze, ricordi personali. Invece nella vignetta del rebus una rigida tecnica previene queste "fughe" anzi, costringe il lettore a una convergenza sul soggetto. Questa tecnica distingue il rebus da qualunque disegno o dipinto creato con finalità estetiche. Il disegno del rebus invita il lettore a disporsi, nei suoi confronti, con un atteggiamento diverso da quello estetico, in parte scoraggiandolo in parte stabilendo una convenzione cooperativa.

Un calice dipinto viene generalmente colto come un continuo di proprietà legate alle sue proprietà formali, alla simbolica dei calici, al contesto del quadro, al contesto storico culturale del pittore, ecc. Non importa poi che a quella figura corrisponda biunivocamente un termine linguistico, essa è un continuo che va dal bicchiere alla coppa, alla tazza. Nel rebus tutto questo è proibito. Il continuo deve rapprendersi in un cristallo-parola che sia univocamente calice. Per ottenere questo risultato il disegnatore non può che operare coi segni. Indizi disposti ad arte portano il solutore sulla pista della decodifica. L'efficacia e la convergenza dei segni deriva da quanto il disegnatore conosce il solutore. Se, ad esempio, si presuppone che il solutore usi la parola calice riferendosi soprattutto a quello dell'Eucaristia i segni disposti nella vignetta individueranno l'interno di una chiesa o un altare.

A differenza delle segnaletiche (segnali stradali, ad es.), della simbolica scientifica (componenti elettronici e meccanici, simboli fisici e meteorologici), della araldica (stemmi), in cui un'immagine semplice sta per un'entità o un concetto complesso, il disegno del rebus è un'immagine spesso complessa che sta per qualcosa di semplice come una parola o una frase banale che fa parte della chiave. Nel caso dei segnali e dei simboli grafici essi rappresentano una discretizzazione di un continuo. Nel caso dei rebus il processo è inverso: è il continuo del disegno che si discretizza in una espressione linguistica. L'uso particolarissimo dell'immagine che si fa nel rebus rende questo gioco lontanamente somigliante a una scrittura geroglifica.

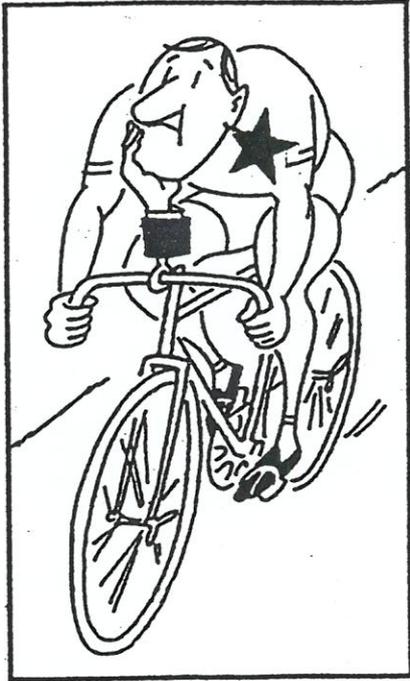
Per quanto si possa studiare il fenomeno rebus con gli strumenti analitici più vari, esso resterà sempre un caso particolare e sfuggente di espressione, ma, come tale, potrebbe essere capace di stimolare idee nuove nei campi della psicologia della percezione, della semiotica, dell'iconologia, della linguistica e della semantica.

Mi auguro che qualcuno raccolga la sfida e intraprenda uno studio su basi rigorose del rebus, sfruttando l'immenso patrimonio dei disegni della *Settimana Enigmistica* e di Maria Brighenti.

Enrico Viceconte

N.d.r. - "Il Leonardo" ringrazia la rivista enigmistica "La Sibilla" ("La Sibilla" - Via Boezio, 26 - 80124 Napoli - sybilla@libero.it) per avere autorizzato la ripubblicazione di questo interessantissimo articolo, uscito nel 1984 sulla stessa "Sibilla".

13 - Rebus "5-5" 3 = 10 3
di Zio Igna



14 - Rebus 1 1 5 : 6 1 1 = 7 1 7
di Marchal

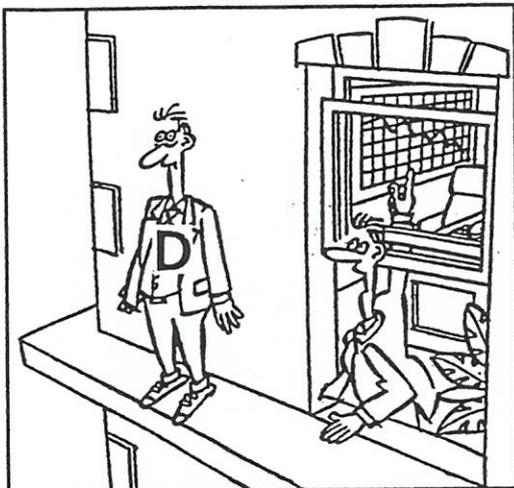


John Flaxman. *Paolo e Francesca*
(illustrazione per "La Divina Commedia - Roma 1802)

15 - Rebus 3 1 "5", 2 4 = 8 7
di Mavi dis. di F. Pagliarulo



16 - Rebus 5 2? 2 2! = 5 2 4
di Zio Igna

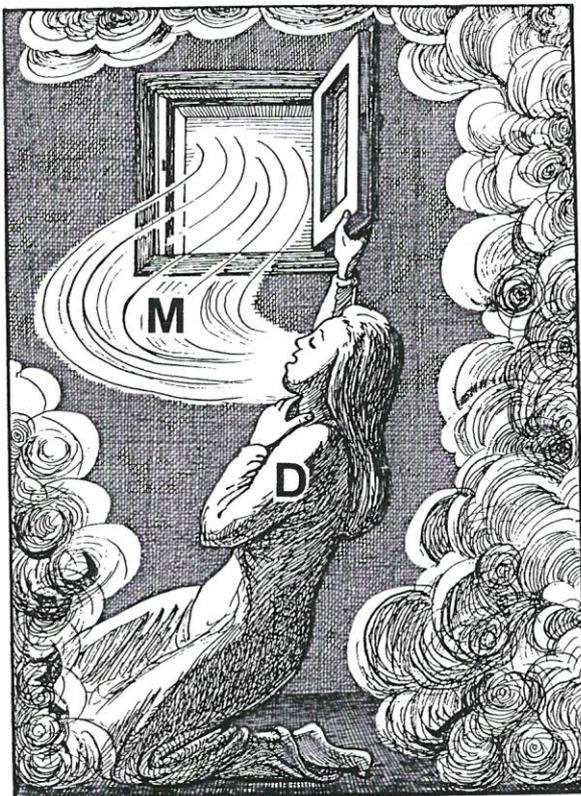


— Fermo, signor direttore! Il grafico sulla parete del mio ufficio è quello del mio colesterolo, che va calando!

17 - Rebus 1'6 2 4 1 1 4, 1'6! = 9 8 9
di Ilion



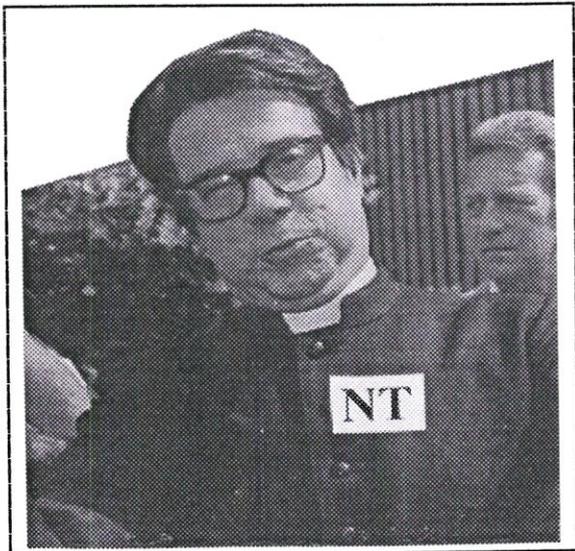
18 – Rebus onomastico 1 4: 1 1 1 2 4 = 5 9
 di Oris dis. dell'autore



19 – Rebus 5 2 6 3 = 9 7
 di Marchal dis. di Oris

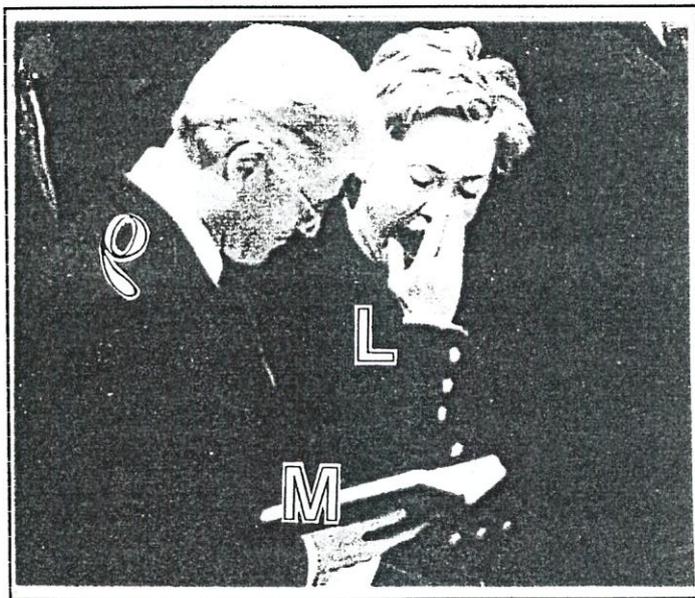


20 – Rebus 5 (3 1) 2 1 = 7 5
 di Ilion



Montesano esegue una "blasfema" parodia del
 Presidente della Commissione Europea

21 – Rebus 5 2 1 1 1 : 8 1 1 = 7 7 6
 di Giaco



Aurilio Nicola	33 + 42 = 75
Baracchi Andrea	24 + 38 = 62
Barbujani Giorgio	26 + 39 = 65
Becucci Gianfranco	33 + 42 = 75
Bertolotto Franco	25 + 33 = 58
Bonomi Edda	18 + 34 = 52
Bosia Marik	32 + 42 = 75
Brogno Diego	33 + 42 = 75
Carpani Vincenzo	30 + 39 = 69
D'Ambrosio Rino	33 + 41 = 74
Dessy Gentile	31 + 42 = 73
Di Fabio Nicola	12 + 23 = 35
Fausti Franco	18 + 40 = 58
Gasperoni Lamberto	33 + 42 = 75
Granata Vincenzo	- + 40 = 40
Licitra Anna Maria	- + 33 = 33
Lisi Gino	33 + 42 = 75
Maestrini Paolo	30 + 41 = 71
Melis Franco	31 + 42 = 73
Micheli Giovanni	33 + 42 = 75
Monti Omar	33 + 42 = 75
Mussano Federico	32 + 42 = 75
Oss Armida	18 + 34 = 52
Quintini Rita	28 + 31 = 59
Raco Francesco	33 + 42 = 75
Ravecca Luana	- + 41 = 41
Rinaldi Andrea	33 + 42 = 75
Romano Ermanno	33 + 42 = 75
Stramaccia Siro	- + 34 = 34
Rotundo Marcello	33 + 41 = 74
Viezzoli Alan	28 + 41 = 69
Vittone Torello Piera	32 + 41 = 73
Zanaboni Achille	- + 41 = 41
Zullino Vittorio	33 + 42 = 75

Novità librarie – Giovanni Micheli (*Zoilo*), per i tipi della editrice Vaccari di Vignola, ha pubblicato "Posta aerea dal 1926 al 2000" (pagine 348, lire 70mila), primo di quattro tomi di un'intera collana dedicata alle tariffe postali italiane. Il volume ha vinto il premio giornalistico "Carlo Giovetti" che sarà consegnato il 2 Settembre a Riccione nell'ambito della 52.a Fiera Internazionale del Francobollo.

Novità librarie – Ennio Peres (*Mister Aster*), per i tipi della "Avverbi edizioni" di Roma, ha pubblicato "Febbre da gioco – Esistono sistemi sicuri per vincere?" (pagine 168, lire 12mila).

Ritardo – Ci scusiamo con i lettori del "Leonardo" per l'uscita in ritardo di questo numero, causa – ma non unica – il ritardato arrivo in redazione di notizie per Casciana. (Vedere a pagina 2).

- Rebus di copertina:* a utopista disse: "Sta!" TA = Autopista dissestata
 1 tra guardiane latine L L avi T A = Traguardi anelati nella vita
 2 S chi eredita R tari = Schiere di Tartari
 3 danno S E (adulte) razioni = Dannose adulterazioni
 4 viole NT a R E prime N dà = Violenta reprimenda
 5 U, di re, chi dà l'ontano = Udir echi da lontano
 6 fa "bio-test" I? no, tasta R = Fabio Testi, nota star
 7 fra T E c'è R: T osino! = Frate certosino
 8 ciocco R reca L, ma RI flettendo = ci occorre calma, riflettendo
 9 s'appisolò da rea mora LL agente = Sappi solo dare amor alla gente
 10 lastra DA dava R e SE versò? lui no! = La strada da Varese verso Luino
 11 OP piace, OA no, DI no = Oppiaceo anodino
 12 leggerà Eco = Leggera eco
 13 CA pesante: grati N a TE = Capesante gratinate
 14 perso N à lei (TI nera): N tè = Personale itinerante
 15 T rebus: T EP rimò, GI ornò = Tre buste "Primo Giorno"
 16 M A lati di schemi A O per abili = Malati d'ischemia operabili
 17 unge? No, ma è... voluto = Un genoma evoluto
 18 perso N è: LI vide, è peste! = Persone livide e peste
 19 "untorello" dirà ZZ a NOS tra N A = Un torello di razza nostrana
 20 E morrà (già perì CO): lo sa! = Emorragia pericolosa
 21 E chi dannò sé con T e S è = Echi d'annose contese
 22 RI è su MaR e mitiga ribaldi N I = Riesumare miti garibaldini
 23 D e Z anche in T e R vi sta = Dezan che intervista
 24 CaR taccia: dama C è ro = Cartaccia da macero
 25 in vita resta R in TE: R N aziona li = Invitare star internazionali
 26 D annoso col PO diventò = Dannoso colpo di vento
 27 C a sé intona C: a tema L è! = Case intonacate male
 28 giovan E per sonare TTA = Giovane persona retta
 29 s'ignora chi (C?) conca G nettò = Signora chic con cagnetto
 30 in T resse B, a N cari, O = Interesse bancario
 31 chiamano N, in V, E; C chiama I = Chi ama non invecchia mai
 32 F acceso R prese = Facce sorprese
 33 per C or si fa sano brindisi = Percorsi Fasano-Brindisi
 34 L "Apo" è? sì, "Apo" chiamano = La poesia pochi amano
 35 s'accodi M ai seri S O = Sacco di mais e riso
 36 l'avo rifà STI dio? Sì = Lavori fastidiosi
 37 SU, per barar, IT à = Superba rarità
 38 D àno seco M petizioni = Dannose competizioni
 39 Pi gravità evita = Pigra vita, è vita?
 40 col pigiare S P in TI, avo!o! = Colpi già respinti a volo
 41 RIC avo in F, L azionato = Ricavo inflazionato
 42 in DIS (pensa!) BI levità mina = Indispensabile vitamina

Soluzioni della gara rebus VI Mucca Games

- fagiano T; T emù; SI cane; G rana; vespa Z; IA lepre; LA tigre; cicogna T; oca NU; topi C; colibri C; coniglio nero S; ila V; OR iene; RGI capre; S ape; CO rane; ranocchi ER; ile STI = Fa già notte – musica negra – nave spaziale – prelati greci – cognato canuto – piccoli bricconi – gli onerosi lavori – energica presa – pecora nera – nocchieri lesti.

- a V vi si dimora = Avvisi di mora
- lettore C l'inabile = Letto reclinabile
- chi à rete si diparte = Chiara tesi di parte
- tra inermi lanista = Trainer milanista
- SV, anziché dar G e NTO ossi, dà tè = Svanziche d'argento ossidate

Invio delle soluzioni entro il 10 settembre 2000
 a mezzo posta o fax a:
 Franco Dotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
 (fax 067827789)

lo ZINGARELLI 2001
VOCABOLARIO
DELLA LINGUA ITALIANA
di Nicola Zingarelli
Dodicesima edizione

ANCHE IN CD-ROM

- 2176 pagine
- oltre 134 000 voci con oltre 370 000 significati
- oltre 40 000 locuzioni e frasi idiomatiche
- oltre 71 000 etimologie
- oltre 81 000 datazioni
- 4500 illustrazioni in bianco e nero
- 118 inserti di nomenclatura
- 420 illustrazioni a colori relative a: *agricoltura, architettura, anatomia, cristalli, scienze della Terra ed energia, sistema solare, sport, trasporti*
- Inserti di terminologia sistematica: *dialetti d'Italia, elementi chimici, geologia, scala del mare, minerali, monete, temperatura, scala dei terremoti, unità di misura, scala del vento, vitamine*
- Note d'uso: *accento, barra, elisione e troncamento, errori comuni, femminile, frazione, maiuscola, numero, parentesi, percentuale, punteggiatura, punto, sillaba, stereotipo, trattino, virgola, virgoletta*
- Appendici: *sigle, abbreviazioni, simboli; nomi di persona; luoghi d'Italia; abitanti d'Italia; locuzioni latine; proverbi*

lo
ZINGARELLI
2001

con
SINONIMI, CONTRARI, INSERTI DI NOMENCLATURA
e di quest'anno
 ● oltre 5700 retrodatazioni
 ● nuova appendice di locuzioni latine
 ● tavola della nomenclatura di Internet

VOCABOLARIO
DELLA
LINGUA ITALIANA
di Nicola Zingarelli



ZANICHELLI



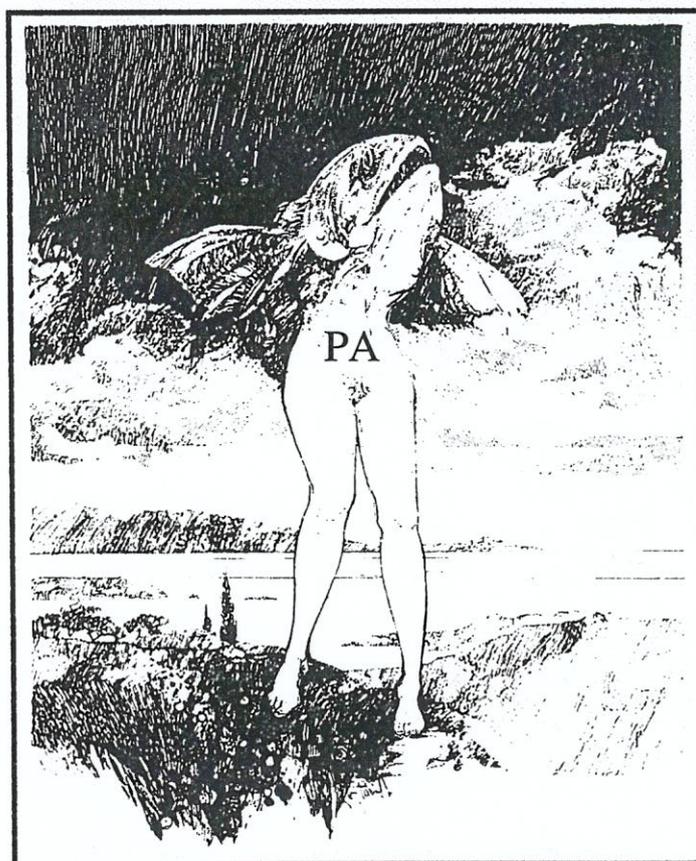
Zanichelli editore SpA, via Innerio 34, 40126 Bologna, tel. 051 293 111, fax 051 249 782 zanichelli@zanichelli.it www.zanichelli.it

ZANICHELLI
 I LIBRI SEMPRE APERTI

il LEONARDO

RIVISTA TRIMESTRALE DI REBUS E NOTIZIARIO A CURA DELL'ARI

Rebus 2 1 6? 2! = 5 6 di *Atlante*



disegno di Daniele Gay

il LEONARDO

Anno XII - n. 3 - luglio 2000

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI

Redazione:

Massimo Cabelassi
Gianni Corvi
Franco Diotallevi
Francesco Rosa
Nello Tucciarelli

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Argo navis (Alessandro Tapinassi)
Arkansas (Marcello Rotundo)
Azimut (Luca Montini)
Brunos (Sebastiano Bruno)
Cleos (Giovanni Caso)
Cocò (Barile Margherita)
Ego (Diego Brognoli)
Federico (Federico Mussano)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giacò (Gianni Corvi)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Mariella (Mariella Cambi)
Mavi (Marina Vittone)
Nico (Nicoletta Potrich)
Oggirio (Giorgio Barbujani)
Oris (Siro Stramaccia)
Orofilo (Franco Bosio)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Pratesi Franco
Snoopy (Enrico Parodi)
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni originali di:

Lina Buffolente
Francesco Pagliarulo
Valentino Po
Siro Stramaccia

QUOTA ASSOCIAZIONE ARI per il 2001
(comprensiva del "Leonardo") L. 75.000
(Invio con *posta prioritaria* supplemento di L. 10.000)
Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma
Fax 067827789

Stampa in proprio

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero per i Beni e le Attività Culturali

Il "Premio Capri dell'Enigma" 2000 è stato vinto da ILION (Nicola Aurilio)

Per il concorso "Omaggio a Calvino" - sezione gioco illustrato - è risultato vincitore FEDERICO (Federico Mussano), seguito da SNOOPY (Enrico Parodi) e da L'ESULE (Cesare Ciasullo).

XXI Convegno Rebus

Casciana Terme - 3% novembre 2000

Durante il Convegno Rebus, a completamento del programma già stabilito, saranno effettuate:

- UNA GARA ESTEMPORANEA DI COMPOSIZIONE REBUS A TEMA
- UNA GARA DI REBUS IN VETRINA

XXI Convegno Rebus

3/5 novembre 2000 - Casciana Terme (PI)

3° comunicato

Il comitato organizzatore del Convegno comunica i nomi dei giudici relativi ai vari premi banditi.

1. Premio **Aliada**, per un rebus: *Bardo e Lionello*.
2. Premio **Malombra**, per un enigma: *Tristano e Bardo*.
3. Premio **Lilianaldo**, per un breve: *Tristano e Bardo*.
4. Premio **Franger**, per un saggio: *Tiberino e Tristano*.

Il Comitato Organizzatore
Ada Onorato, Giuseppe Pino,
Bardo, Tristano,
Lionello, Tiberino

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 domanda e risposta, con o senza supporto figurativo.

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

- giudici: *Lionello e McAbel*.

1° premio - partecipazione gratuita al prossimo Convegno

2° premio - premio del valore di £. 120.000

3° premio - premio del valore di £. 60.000

Ai vincitori sarà inoltre consegnata una medaglia di argento.

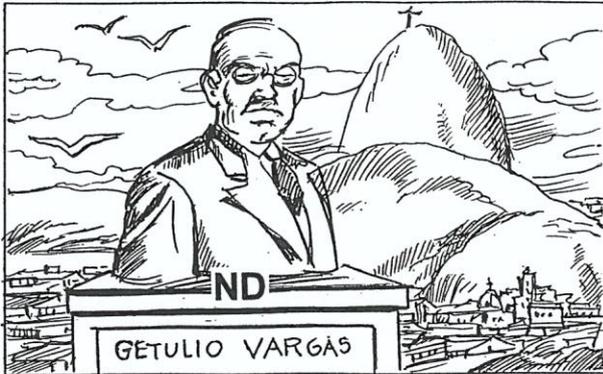
CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO" 2000

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: due medaglie d'oro (al 1° classificato con soluzioni totali e al 1° classificato con soluzioni parziali).

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

1 - Rebus 5 5 2 1 3 = 5 11
di Azimut



2 - Rebus 2 4 1 2 1 4 2 = 4 4 2 6
di Cleos



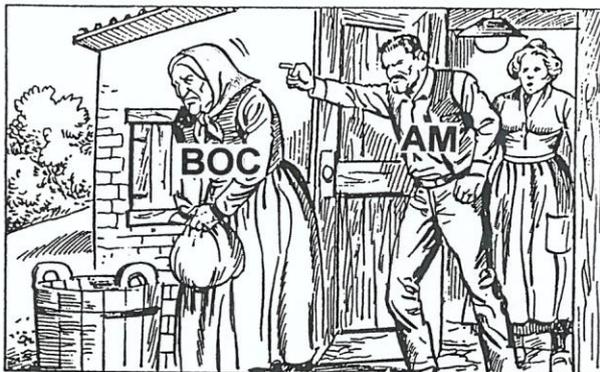
3 - Rebus 5 2 5 1' "5" = 5 13
di Ego



4 - Rebus 1 "4" 6 2 2 = 9 6
di Arkansas



5 - Stereorebus 3 6 2 3; 2 7! = 9 5 9
di Adelchi



Pipino il Breve vince il PLAY OFF 1999/2000

5.a manche (semifinale)

I giudici della semifinale – *McAabel* e *Quizzetto* – hanno così espresso i loro voti:

Snoopy	- Mariella	18+21 = 39	24+21 = 45
N'ba N'ga	- Pipino il B.	19,5+19,5=39	19,5+19,5=39
Galdino da V.	- Orofilo	21+21 = 42	18 + 19,5=37,5

Pertanto, accedono alla finale del Play Off 1999/2000:

Mariella,
Pipino il Breve,
Galdino da Varese

(*Pipino il Breve* ha superato *N'ba N'ga* con il punteggio del secondo gioco: 37,5 contro 33).

Breve commento dei giudici

I giochi sono apparsi complessivamente all'altezza di una semifinale del Play Off. In qualche caso chiavi mirabilmente elaborate non hanno partorito frasi risolutive accettabili.

Si è ritenuto opportuno premiare la maggiore linearità delle chiavi e la scorrevolezza delle frasi (criterio valido in ogni caso ma particolarmente idoneo a giudicare rebus su supporto preesistente, come quelli in esame).

Un gioco che a prima vista sembrava valido, con successiva consultazione del dizionario etimologico del Devoto, si è rivelato con una identità etimologica.

L'impressione generale è stata, comunque, quella di un generoso impegno dei concorrenti, impegno al quale hanno cercato di adeguarsi i giudici, svolgendo il proprio compito col massimo scrupolo.

Finale (regolamento)

I tre concorrenti dovranno realizzare due rebus (classici, a domanda e risposta, stereo), uno su opera d'arte e uno su vignetta umoristica.

Quattro sono le opere pittoriche e quattro le vignette umoristiche proposte ai concorrenti.

Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente. Si prega di apporre i grafemi in modo non equivoco.

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 il premio verrà assegnato ex aequo.

Spedire gli elaborati, a mezzo posta prioritaria (entro il 20 settembre) a:

Massimo Malaguti – via Panigale 46, 40132 Bologna – telefono 051403384.

I giudici – in corso di designazione – riceveranno i giochi in forma anonima.

FINALE

I giudici designati per la finale – *Ilion*, *McAabel* ed *Orofilo* – hanno così espresso i loro voti:

		<u>Ilion</u>	<u>McAabel</u>	<u>Orofilo</u>	
Pipino	Q.	21	24	20	
Il Breve	V.	26	28	16	
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	= 135
		47	52	36	
Mariella	Q.	20	27	17	
	V.	19	19	17	
		<hr/>	<hr/>	<hr/>	= 119
		39	46	34	
Galdino	Q.	20	23	18	
da	V.	15	20	16	
Varese		<hr/>	<hr/>	<hr/>	= 112
		35	43	34	

Breve commento dei giudici

Ilion – Galdino da Varese. Quadro: poco cesurato, modesto – Vignetta: sarebbe ottimo se non esistesse identità etimologica tra “diagnosticare” e “agnostico”. Peccato!

Mariella. Quadro: parecchie lettere esposte, niente di esaltante – Vignetta: il “già” pare poco pertinente e penalizza un discreto lavoro.

Pipino il Breve. Quadro: non male, anche se è poco per una finale – Vignetta: Il gioco migliore. Spiritoso il finale anche se non immediatamente si capisce chi sia lo iettatore.

McAabel – Galdino da Varese. Vignetta: la chiave è bellissima, ma la frase è insostenibile e l'identità etimologia agnostico – diagnosticò troppo marcata (dal greco γιγνοσκω = conosco).

Mariella. Quadro: Può sembrare semplice ma fotografa perfettamente il soggetto ed è apprezzabile l'attinenza tra frase e disegno. Vignetta: a me sembra sbagliato: nella cartolina, L non è sano ma appare come un angelo, cioè defunto.

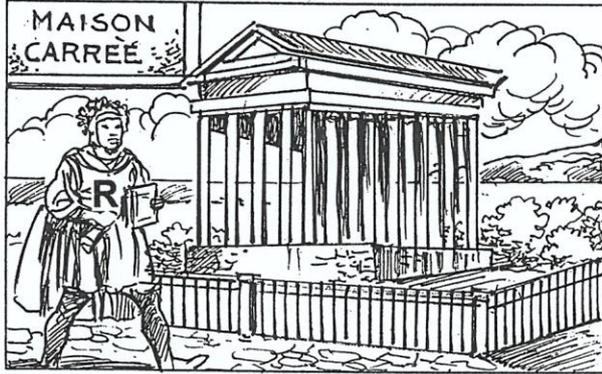
Pipino il Breve – Vignetta: E' decisamente bello. Preciso, articolato e con quel finale (“par ietti”) che è una specie di battuta. I piccoli nei (iettare è dialettale e un certo scollegamento sintattico tra il “par ietti” e la frase che precede) non ne compromettono il valore complessivo, che è notevole.

Orofilo – Basso livello generale con due giochi che, a parer mio, meritano la sufficienza. Manche non degna di una finale di Play Off (temi troppo difficili? Autori ormai spenti?).

*

Complimenti a *Pipino il Breve* che ha voluto bissare la vittoria nel Play Off.

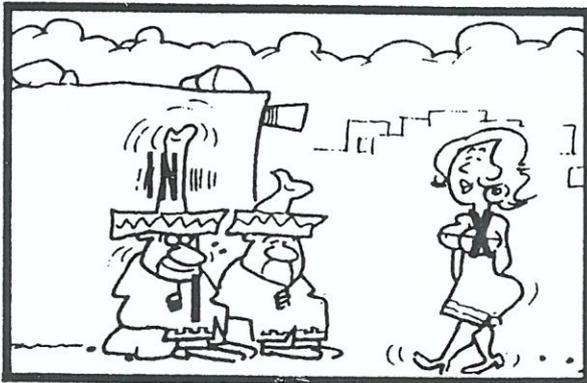
6 - Rebus a cambio 1 5 6 = 5 7
 di Mavi dis. di L. Buffolente



7 - Rebus 2 3 1'1 6: 1 1 4, 1 1 1 5 = 13 6 2 6
 di Lionello



8 - Rebus 2 1'1 7 2 1 = 11 3
 di Zio Igna

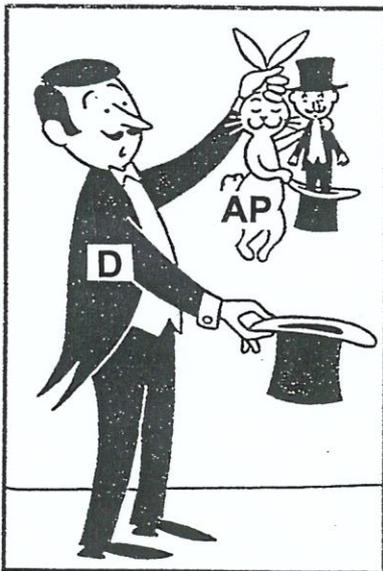


9 - Rebus 2 1 1: 9, 4, 3 = 13 7
 di Zio Igna

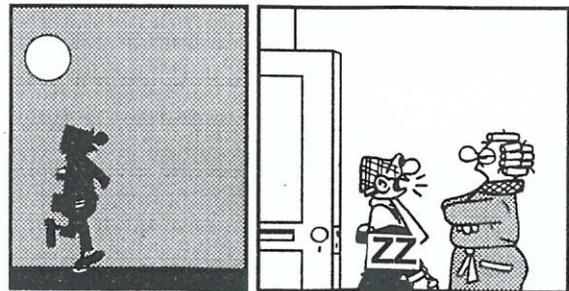


— E' da molti anni, Fabrizio, che non ti vedo di umore così allegro!

10 - Rebus 1 1 4? 3! 2 3 5 = 9 10
 di Oggirio

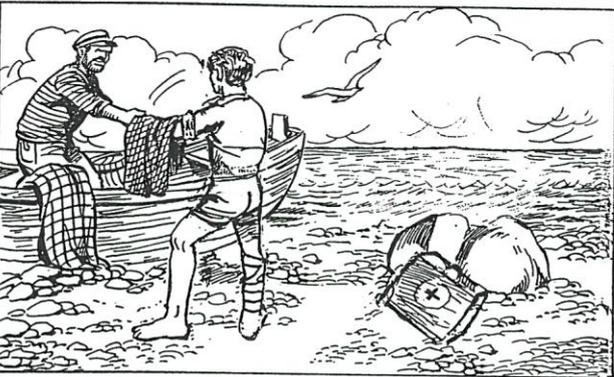


11 - Rebus a cambio 7 2 5 = 7 2 5
 di Mariella

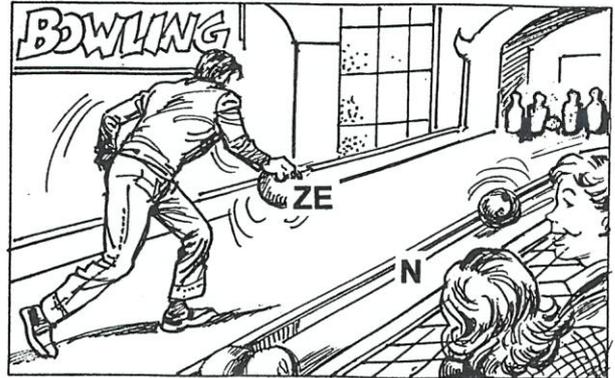


Quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

12 - Stereorebus 1 1 1 5 4 3, 3 1 2 4 = 10 3 6 6
di Adelchi



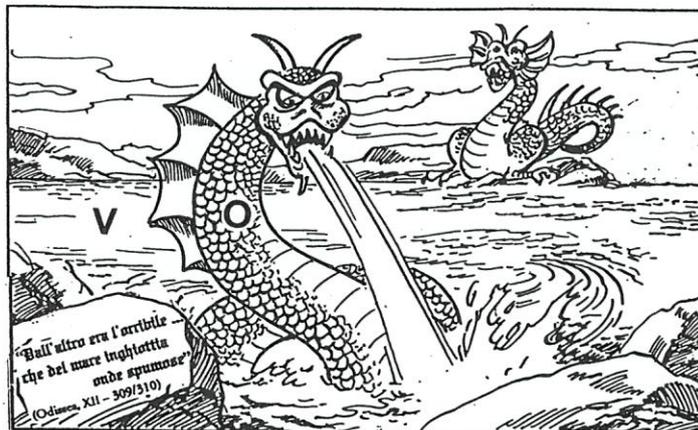
13 - Rebus 2 8: 1 1'1 = "4 9"
di Mavi



14 - Stereorebus 1 1 5 7 3 1 7 2 1 = 5 7 4 5 2 5
di Cocò



15 - Rebus 2 1 1: 7 1 = 7 5
di Giaco



Rebus mnemonici tedeschi dell'Ottocento

La fonte per questo articolo è una raccolta enciclopedica di giochi pubblicata per la prima volta a Lipsia nel 1894: Alban von Hahn, *Buch der Spiele*, Leipzig, Otto Spamer ed. [1]. In realtà ho potuto consultare solo seconda edizione del 1897, ma ho motivo di ritenere che le differenze fra le edizioni successive di questa fortunata raccolta di giochi vari fossero minime o addirittura inesistenti.

Delle oltre 500 pagine del libro qui ci interessano solo quelle che trattano espressamente dei rebus e cioè le pagine da 91 a 104. Di queste, la prima e l'ultima contengono rispettivamente una presentazione dell'argomento e le soluzioni dei 39 rebus illustrati nelle pagine intermedie, con figure numerate da 8 a 46.

Gli esempi di rebus presentati sono di tipo diverso. Alcuni sono riprodotti da giornali della seconda metà dell'Ottocento, indicati in basso nella figura stessa, delle maggior parte però non viene citata la fonte e si può supporre che fossero di composizione originale. Ciò anche alla luce dell'impostazione data a questo libro dall'editore, che volle introdurre qualcosa di nuovo in una materia già trattata molte volte e in maniera ripetitiva, tanto da bandire prima della stampa un concorso a premio per giochi nuovi da inserire.

Nella selezione ci sono rebus "classici" formati da un insieme anche esteso di piccole immagini indipendenti, con varie lettere interposte. Uno di questi occupa, esposto su sei righe, l'intera pagina e la sola soluzione richiede poi tre righe di testo. Esistono anche rebus più vicini allo stile moderno e graficamente gradevoli, sebbene piuttosto primitivi nel concetto, come

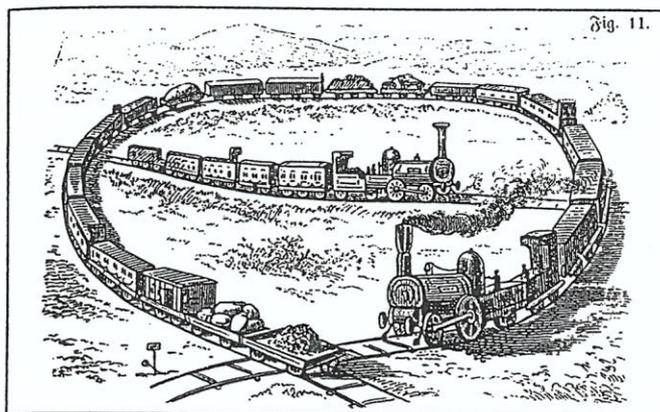


con soluzione Insel Malta (cioè, in S El malt A, che equivarrebbe a: in S Elle dipinge A).

In particolare, però, mi ha colpito la presenza di diversi rebus senza lettere e a figura unica, che noi chiamiamo mnemonici. Intendiamoci, la data non è così antica da costituire un vero primato. L'interesse, se gli esperti sono d'accordo nel riconoscerlo, consiste nella frequenza di questo tipo di rebus, di solito piuttosto raro, che risulta qui rappresentato da almeno quattro esempi, più del dieci per cento. I due che più mi sono piaciuti sono quelli delle Fig. 11 e 27, qui riprodotti.

La figura del primo rebus rappresenta un treno che gira attorno ad un altro treno, Zug um Zug, treno attorno treno. E fin qui la lingua specifica non sembra particolarmente necessaria. Ma l'espressione ottenuta dal disegno, Zug um Zug, ha acquisito in tedesco un significato proprio, indipendente dai treni, traducibi-

le a seconda dei casi con "senza interruzione", "contro consegna", e simili.



Nel secondo rebus si vede un uomo che colpisce un quadro a picconate. Insomma la figura rappresenta uno zappatore, o un minatore, cioè Ein Hauer, il quale – dal momento che esercita sul quadro la sua attività – potrebbe chiamarsi uno zappatore di quadri ovvero Ein Bildhauer. E fin qui il discorso è di nuovo indipendente dalla lingua. Ma in tedesco si dà il caso che questo stesso termine Bildhauer abbia un proprio significato forte, inteso semplicemente come scultore.



Che i concetti legati ai termini Zug e Bild ricavabili direttamente dalle due figure siano del tutto spariti nella soluzione finale è discutibile. Negli altri due esempi di questo tipo presenti nel libro si incontrano certamente "soli" e "guardacaccia" sia nella figura che nella soluzione, il che oggi sarebbe considerato un notevole difetto.

Il fatto è che non intendevo sottoporre all'attenzione degli esperti dei rebus eccellenti, ma dei rebus che nell'Ottocento appartengono chiaramente a una famiglia che sarebbe diventata abbastanza comune (come ci ricorda anche Franco Bosio nel capitolo 7.1.4 del suo "Il libro dei rebus") solo nei jeroglificos uruguaiani, un paio di generazioni dopo.

Resta da controllare se esempi del genere di provenienza tedesca, evidentemente divenuti comuni all'epoca, esistevano anche in raccolte precedenti.

[1] Ndr. Non riportata dal Santi nella "Bibliografia della Enigmistica".

Preghiamo tutti i collaboratori di inviare ogni gioco su foglietto a parte e datato.

*

Adelchi – Invio del 16/9/00: sono stati accettati 3 e 6. Per il 7 ti preghiamo di inviarci una bozza di sceneggiatura.

Argo Navis – Invio dell'11/9/2000: sono stati accettati 3 – 13 – 14 – 23 – 25. Non sono stati accettati il 2 e il 27 in quanto sono stati già fatti; il 7 – 8 – 12 non sono stati accettati in quanto sono stati già parzialmente fatti. Per essere un autore alle prime armi complimenti!

Arkansas – Invio del 31/7/00: accettati il n. 3 e il n.5.

Brunos – Invio di fine agosto 2000: sono stati accettati a) e b) (rebus a rovescio); non è stato accettato il rebus del francobollo.

Federico – Invio del 2/8/00: non è stato accettato il 38.

Gipo – Invio dell'11/9/00: sono stati accettati il 2 e il 4. Non è stato accettato il n.1 in quanto è stato già fatto.

Lo Stanco – Invio del 15/8/00: sono stati accettati 2 – 8 – 15. Per il rebus a domanda e risposta: sì anche con asterisco.

Marchal – Invio dell'1/8/00: sono stati accettati 1 – 6 – 7. Non sono stati accettati: 2 e 4, in quanto sono stati già fatti.

Invio del 10/8/00: è stato accettato il rebus su Atalanta.

Mariella – Invio del 22/7/00: è stato accettato il n.1. Mentre non è stato accettato il n. 4 per identità etimologica.

Mavi – Il rebus a cambio n. 25, a suo tempo accettato, presenta difficoltà nell'essere rappresentato graficamente.

Tex – L'invio dell'1/8/00 è stato accettato.

Walter – Invio del 30/7/00: è stato accettato il n.9.

Arte e rebus, incontro d'autore



Rebus (4 l'8) di *Ser Bru* (Sergio Bruzzone) Xilografia di Gianni Verna

A Pont Canavese (TO) si è svolta, dal 29 luglio al 15 agosto, la mostra "Rebus è donna", la prima rassegna in assoluto dei rebus d'artista.

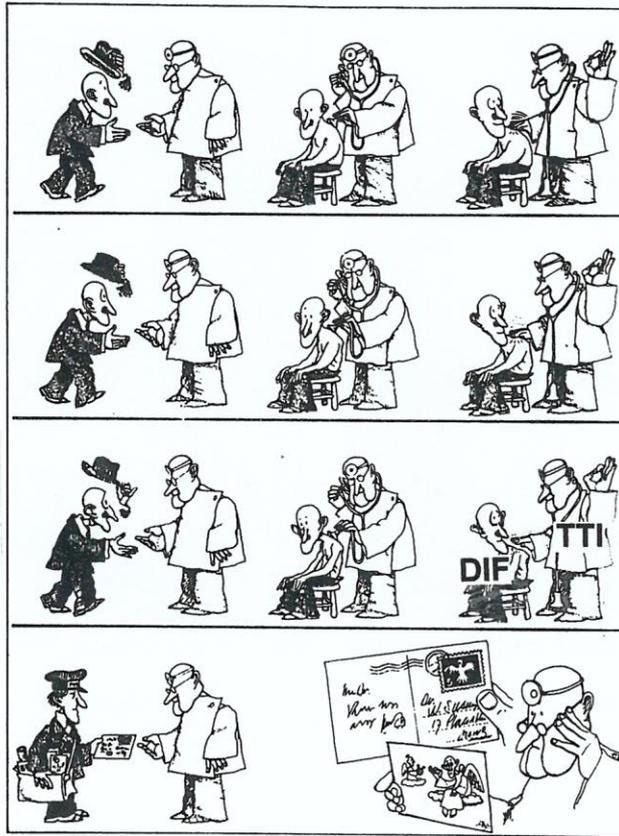
La mostra – ideata e organizzata dall'artista Gianfranco Schialvino – ha avuto luogo nei locali della Sala Consiliare del municipio pontese dove sono state esposte le tavole (acquaforti, linoleum, xilografie, disegni) di importanti artisti (tra gli altri, Gianni Verna, Costante Costantini, Vincenzo Gatti, Daniele Gay, Elena Monaco, Anna Madia, Beppi Zancan, Paola Ginepri, Teresita Terreno, Raffaello Margheri, Liliana Bastia, Gianni Chiostri, Domenico Musci, Nando Eandi) riproducenti altrettanti rebus selezionati tra quelli partecipanti al concorso "Rebus è donna", a suo tempo bandito dalla rivista di arte e letteratura "Smens", con la consulenza di Franco Bosio (*Orofilo*) per quanto riguarda il rebus. L'avvenimento ha avuto ampio risalto oltre che sulle pagine dei quotidiani locali anche su quelle della "Stampa" di Torino.

Inoltre, per la sola giornata del 29 luglio (dalle ore 17 alle 23), un ufficio distaccato delle Poste Italiane ha posto, al recto della cartolina ufficiale (tiratura 2000 pezzi) uno speciale annullo che può essere considerato una vera chicca per gli enigmisti tutti. Infatti per la prima volta un rebus fa la sua comparsa su un annullo manuale delle poste italiane per merito di Luigi Mobiglia (per il disegno dell'annullo); di Franco Bosio (come autore del rebus); Pietro Andrea Reinerio, dell'Agenzia "Armando Testa" (per l'idea creativa).

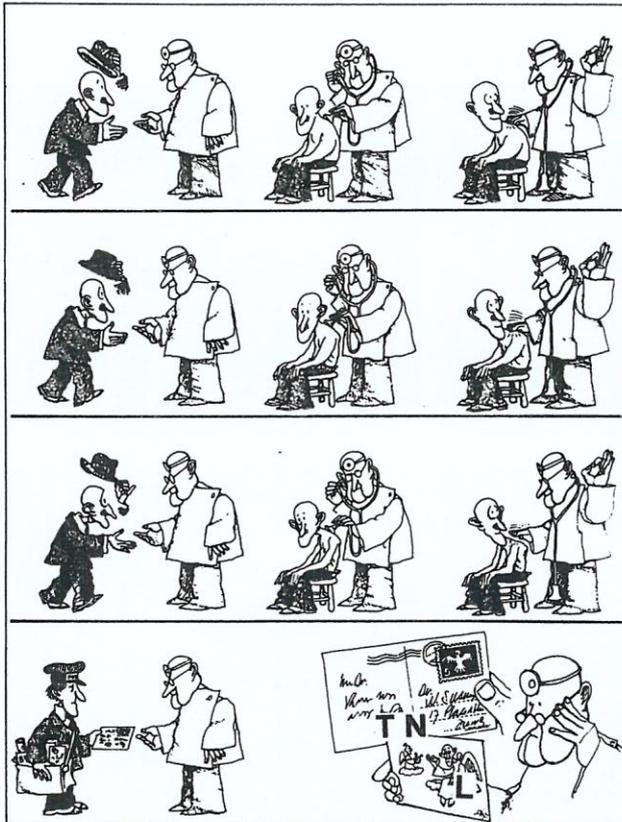


PLAY OFF 1999/2000 (finale)

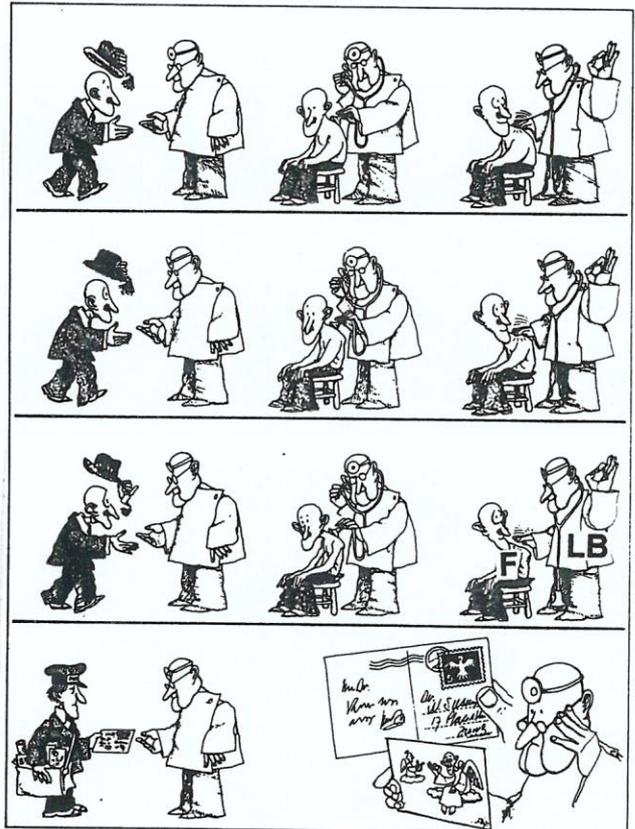
16 - Rebus 3 1 4? 2, 3 4 11! = 63 8 2 9 di Galdino da Varese



17 - Rebus 2 1 11, 4, 3 1? 3 = 7 9
di Mariella

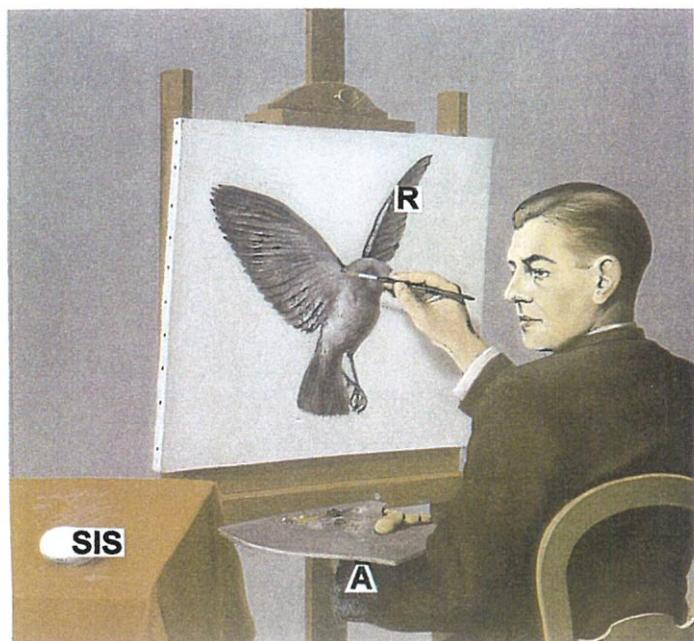


18 - Rebus 1 5 4 1.1. 2 2 1: 3 5! = 8 4 1' 4 8
di Pipino il Breve



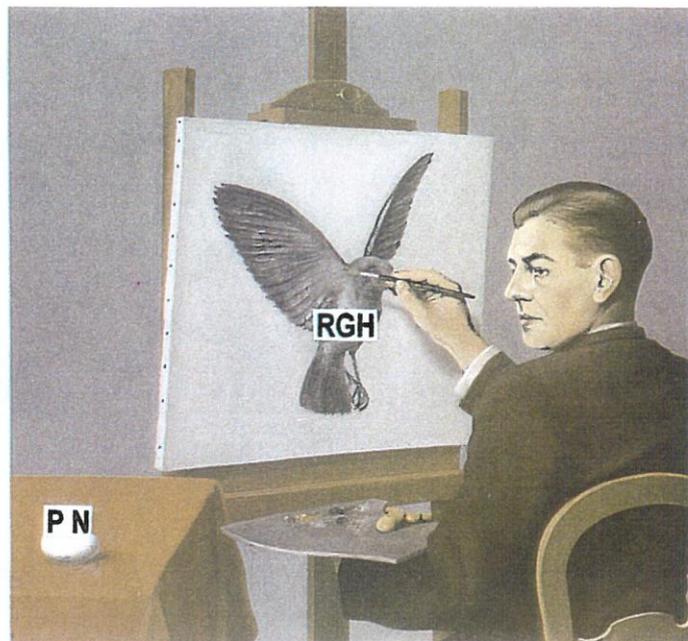
PLAY OFF 1999/2000 (finale)

19 - Rebus 3 4, 4 3 1 1 1 = 7 3 7 di Pipino il Breve



Magritte — La chiaroveggenza

20 - Rebus 1 1 1, 5 4, 3 1 = 10 6 di Mariella



Magritte — La chiaroveggenza

21 - Stereorebus 2 2 7 2 = 4 2 7 di Galdino da Varese



Goya — Cattura del bandito Maragato per opera del frate Pedro de Faldivia

PLAY OFF 1999/2000 (semifinale)

22 - Rebus 3 9 2 1 2 1 4 1 = 4 8 2 9 di *Galdino da V.*



Dal film "Pane, amore e gelosia"

23 - Rebus 3 5 1 4 = 6 7 di *Pipino il Breve*



Dal film "Pane, amore e fantasia"

24 - Rebus 1 1 5 5 6 = 8 3 7 di *Mariella*



Dal film "E' permesso maresciallo?"

25 - Rebus 3 3 1, 1, 1 5 = 8 6 di *Orofilo*



Dal film "Pane, amore e gelosia"

26 - Rebus a cambio 8 2 = 5 1 4

dis. di L. Buffolente

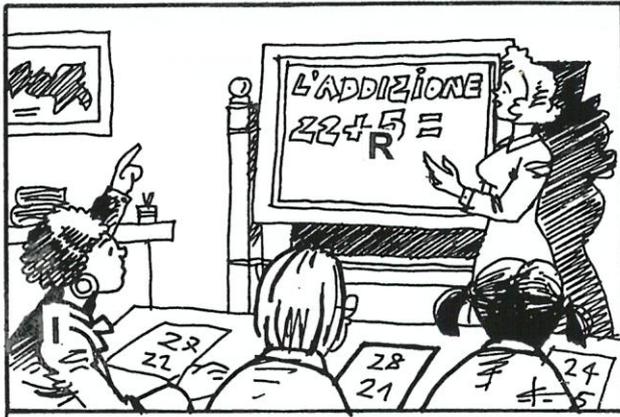


27 - Rebus a cambio 5 2 6 = 5 8 di Brunos dis. di Padus



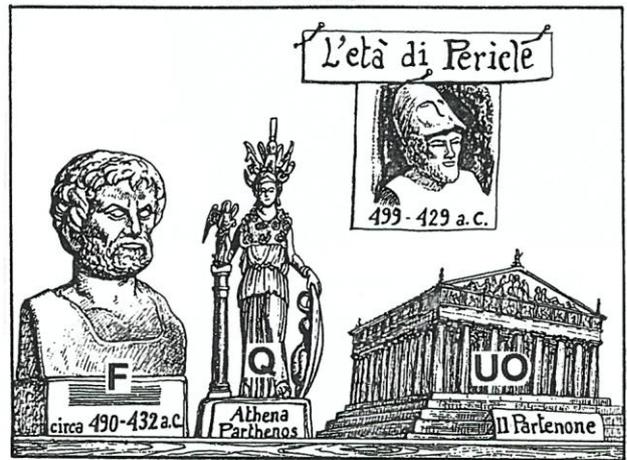
28 - Rebus 1 4 5 1 2 = 5 8

di Nico dis. di F. Pagliarulo



29 - Rebus 2 1 5 9 1 2 = 10 4'6

di Oris dis. dell'autore



30 - Rebus 2 1'6 3 1 2 = 7 8

di Argo navis



31 - Stereorebus 1, 3 1 6, 5 1! = 9 8

di Snoopy dis. di L. Buffolente



“Tavola Rotonda” sulla “plausibilità” delle frasi nei rebus

Una delle maggiori difficoltà in cui si imbattono i redattori delle riviste consiste nel trasmettere ai neofiti il concetto di “plausibilità” delle frasi nei rebus.

Immagina di dover spiegare a un novello rebussista, senza l'uso di argomenti tecnici, il criterio per cui alcune frasi sono ammissibili ed altre non lo sono.

Cerca di analizzare anche qualche esempio concreto, da quelli chiaramente paradossali (es. frigorifero messicano) a quelli più sottilmente improponibili (es. dottore abbronzato).

Edgardo Bellini (Edgar)

Spiegare al neofita non significa dover necessariamente prescindere da un discorso più complesso e completo intorno alla nostra creatura, tutta immagini e simboli. Voglio dire che non si può parlare di questi problemi senza accennare, e oltretutto compiuta (cioè all'arcinoto “triangolo” di *Briga*, che noi auspichiamo essere sempre equilatero per la giusta armonia tra illustrazione, chiave e frase risolutiva. Quanto a quest'ultima, un qualsiasi vocabolario ne dà l'esatta e attesa definizione: è frase, l'unione di più parole che diano un senso più o meno compiuto. Così, ad esempio, per venire a due frasi risolutive di rebus, è più compiuta (cioè finita) una frase di tipo “Veloce la vita vila”, è meno compiuta una frase di tipo “Cassiere ginevrino”. Anche se meno compiuta, la seconda frase appare però pertinente, (come appartenenza dell'aggettivo al sostantivo): cassiere ginevrino, data la cospicua presenza di banche in quel paradiso dell'imboscamento valutario, è sicuramente più azzeccato di un qualsiasi “cassiere siracusano”. Dunque, come prima cosa, direi al neofita di lavorare su frasi pertinenti. Ben altra cosa è la frase fatta, che è quella che corre di bocca in bocca e che, nel tempo, si è consolidata, diventando patrimonio comune (essere all'altezza dei tempi, sudare sette camicie, avere un diavolo per capello, ecc.).

Il secondo punto su cui poggerei il mio discorso è sulla perfetta collocazione dell'aggettivo: se è ammissibile una “scala reale” in quanto rappresenta una combinazione del poker, non lo è affatto una “reale scala” (anche il “ginevrino cassiere” farebbe sorridere). Mi è capitato di fare questo rebus: “M ad est osò: la riceve RDE (scalatrice che raggiunge una baita dove l'attende un amico) = maestoso larice verde”. Ecco cosa direi al neofita: stai attento a questi insidiosi trabocchetti, perché il larice, benché abbia chioma a foglie caduche, è pur sempre “verde”, né se ne sono visti in giro di rossi e di azzurri. E' questo il terzo punto: la frase risolutiva non deve essere contraria alla verità o la negazione della verità stessa, né deve essere macroscopicamente superflua.

Vi è anche un quarto punto: la frase risolutiva deve possedere determinatezza. A parte la lugubre scenetta su cui poggia il rebus “è re decapitato LI = erede capitato li”, viene da chiedersi dove sia mai andato a parare l'erede.

E, per finire, un quinto punto, che poi è quello davvero paradossale: l'assurdità di queste frasi (un arcobaleno bianco, un'estate innevata, un abete piangente, una strada stravagante, ecc.) si commenta da sola.

Per concludere, direi che la frase risolutiva d'un rebus, compiuta o meno che sia, deve soddisfare pienamente il gusto estetico del suo ideatore e direi prima di tutto a me stesso di vigilare sempre, cercando di non lasciarsi mai abbagliare da ciò che, di primo acchito, appare sommarie e seducente.

Giovanni Caso (Cleos)

Spiegare con parole semplici i motivi per cui alcune frasi (risolutive, aggiungo io) in campo rebussistico non possono ritenersi plausibili è, come potete ben immaginare, difficile. Non si comprende infatti perché, restando agli esempi fatti da *Edgar*, un dottore non possa essere abbronzato (anche tutto l'anno se fa la lampada) o un frigorifero essere messicano (prodotto ad esempio su licenza di una società americana). Io credo che la ragione più probabile della nostra avversione (che peraltro trovo legittima) verso frasi “non pertinenti”, sta nella comune caratterizzazione dell'oggetto, dell'individuo, dell'azione, eccetera.

Tornando agli esempi menzionati, dal dottore ci si aspetta che sia “valido”, “preparato”, “premuroso”, “di fama”, “in corsia”, ma certo non abbronzato. Del pari, il frigorifero va bene “scongelato”, “guasto”, “socchiuso”, ecc. Se poi aggiungiamo che vi è una prassi consolidata (che nel codice civile è una parte del diritto) direi che non vedo altre ragioni che mi portino a diverse considerazioni.

Da ultimo devo però esprimere i miei dubbi sull'utilità di queste tavole rotonde, laddove certe convenzioni o principi, una volta assodati, vengono rispettati da talune riviste mentre restano lettera morta per talaltre nonostante l'autore dei giochi sia il medesimo

Marco Giuliani (Triton)

Credo che, da un punto di vista sistematico, si possano classificare le frasi risultanti dei rebus in tre gruppi e precisamente: - frasi c. d. fatte (per es. “natura morta”, “medico specialista” ovvero titoli di opere, nomi geografici, proverbi, apoftegmi, ecc.); - frasi costruite ad uso e consumo della chiave del gioco; - frasi improponibili (per es.: il leggendario “sedile guatemalteco”).

Sulle frasi del primo tipo nient'altro da dire; altrettanto su quelle del terzo tipo. Il problema nasce quando, per giustificare la chiave, ci si trova davanti a frasi costruite ad arte, come ad es. “medico impegnato in corsia” accettabile) oppure “medico abbronzato” (inaccettabile, anche se, ovviamente, plausibile); la prima frase è ammissibile perché tra il medico e l'azione che compie c'è una stretta relazione, quella cioè che tutti si aspetterebbero fra un medico e il lavoro che svolge; per cui lo stesso potrà essere anche “capace”, “preparato” ma non “tollerante” e nemmeno “superbo”.

Un altro parametro per individuare le frasi inammissibili è la necessità che hanno di essere spiegate: una frase ammissibile si accetta così com'è, senza bisogno di ulteriori chiarimenti

Giuseppe Sangalli (Pipino il Breve)

A domanda rispondo senza accuse e pentimento perché, in questi tempi di inquisizione, non si gridi al complotto. La mia deposizione quindi non avrà neppure il peso di una testimonianza di esperto nella materia di che trattasi. Norme o regole cui attenersi per la composizione di un rebus *pubblicabile* sono già state dettate, scritte o dette e perciò largamente diffuse e nella maggior parte dei casi anche rispettate se non altro per la sorveglianza di coloro che *Edgar* dice "addetti ai lavori", già ammaestrate in precedenza.

Il compito di illuminare i "tirocianti" sulla costruzione di elaborati degni di pubblicazione potrebbe svolgersi in due momenti: il primo con una illustrazione generale di come accoppiare le varie parti di una possibile soluzione di un rebus ed il secondo analizzando volta per volta ogni singolo lavoro, in applicazione di quei principi o canoni compositivi.

Per correttezza procedurale suggerirei inoltre di distinguere – in via teorica, anche se poi in pratica non se ne tien conto sufficiente – tra "frase" vera e propria (la "proposizione" in sintassi) e quella "convenzionale", espressa dalla soluzione ed indicata dal diagramma. Nell'un caso e nell'altro essa deve apparire "plausibile", come impongono determinati precetti. Accolte, spinte o sponde, il divieto di risultati offensivi o poco pudichi, tutta l'attenzione va concentrata sulla "ammissibilità" della detta "frase" che costituisce la soluzione. Per il momento resta fuori discussione, per comodo di ragionamento e per limitazione della domanda, la correttezza della chiave risolutiva e la dignità dell'illustrazione. Poniamo quindi che, fatti irreprensibili questi due elementi, sia "compatibile" anche il risultato finale. Dirò subito, in tema, che a volte può essere proprio questo risultato a imporsi per primo ed a condizionare la ricerca delle chiavi in prima lettura ed allora è più facile ottenere un prodotto soddisfacente perché si parte già da una espressione comunemente accettata o di valida presa. In un secondo caso si tratterà di sfruttare una chiave avvincente che non sempre però porterà ad un esito del tutto soddisfacente. Si può pensare ad un evento estremamente felice quando le due esigenze si assolvono in una composizione di tutto rispetto. Nella generalità dei casi, un rebus di un certo valore si risolve in un *emunciato* (con o senza verbo) più o meno lungo e complesso: i più frequenti però paiono essere quelli composti da un sostantivo col suo aggettivo.

E qui nasce una immediata esemplificazione: "passero solitario" è talmente obbligante che "solitario passero" si farebbe scartare; meno costringente parrebbe "soave candore" a petto di "candore soave" e questo la dice lunga sull'opportunità della precedenza tra le due parti grammaticali.

Viene subito dopo l'attendibilità di un accoppiamento tra un nome e il suo attributo: indiscutibile quello codificato del tipo "fungo porcino" o "binario morto"; perplessità desterebbe invece un "fungo del Sahara" o un "binario di mezz'età", a meno che non si voglia giocare all'assurdo.

E questo sia detto per ciò che riguarda gli enunciati con un genitivo di specificazione e/o appartenenza. Più sottile ancora si fa la questione quando si debba decidere su abbinamenti legittimi in sede espressiva, ma solo opinabili nel rebus. Per attenersi all'esempio di *Edgar* ci sono certamente "frigoriferi" in Messico o "dottori" che prendono la tintarella ed è lecito attribuire loro la denominazione di provenienza o del colore della pelle; sarà anche che quegli aggettivi siano richiesti da una buona chiave ma non pare che per salvare quella si debba sacrificare la scorrevolezza della soluzione e la pazienza dei solutori.

Se mi fosse permesso, direi che in simili casi si dovrebbe parlare aristotelicamente di "proprietà" nel senso che un aggettivo si giustifica pienamente se è proprio del sostantivo al quale si

aggettivo si giustifica pienamente se è proprio del sostantivo al quale si attribuisce. Se il tale "frigorifero messicano" fosse un prodotto di grande mercato internazionale, passerebbe per combinato di comune accettazione come benissimo diciamo p.e. "auto giapponese" e simili.

In una parola si direbbe che il criterio di ammissibilità è quello di riconoscere se l'attribuzione è una *esclusiva* del soggetto o no. Un "dottore" può certamente essere "abbronzato", ma non è una sua prerogativa: possono abbronzarsi anche i suoi pazienti: mentre è compatibile che ci sia un "dottore laureato a pieni voti" o "con centodieci e lode" o, a seguire, con bacio accademico – quando usava – e pubblicazione della tesi, per distinguerlo da altri dottori di minor merito.

Tutto ciò sembrerà un discettare sulla metà longitudinale di un capello, ma prima di questo o dopotutto si converrà che l'intera questione è nella sensibilità "linguistica" di ognuno. Si può fare anche riferimento al "comune senso" (prima era del pudore) del linguaggio ed attenersi a locuzioni ricavabili da discorsi o letture d'ogni giorno. Non riesco insomma a capire perché si debba ricorrere a risultanze quanto meno dubbie se "in commercio" p.c.d., o sottomano, si hanno opportunità di maggiore speditezza e di più felice assequibilità. Comprendo, e posso anche ammetterlo pur senza concessione, che l'unico motivo sia quello di non "perdere" una "chiave" d'oro; ma bisognerà purtroppo saper rinunciarvi se non si trova la giusta ed "appropriata" serratura o aspettare almeno il momento di poterla usare al meglio.

Salvatore Chierchia (Magopide)

Ricordo un esercizio d'italiano con il quale, alle scuole elementari, più volte ho dovuto cimentarmi: la maestra proponeva nomi di persona, di animale o di cosa, ad ognuno dei quali si doveva abbinare un aggettivo appropriato. Rammento che una volta, interrogata dopo essere stata ripresa, alla proposta "mela" rispose con un infastidito "marcia". Nonostante il mio chiaro intento provocatorio, la maestra non poté dire nulla: l'attributo da me scelto era, infatti, ineccepibile. Ma se invece il frutto fosse stato un altro? Una frase come "lampone marcio" certo non sarebbe rimasta impunita. E credo che chiunque avrebbe condiviso lo sdegno della maestra. Ma perché mai una frase come "mela marcia" non meraviglia nessuno, mentre "lampone marcio" suscita ilarità o fastidio? In fin dei conti, il lampone è infinitamente più deperibile della mela. Credo sia inutile cercare di spiegarerazionalmente la differenza, che pure è chiara a tutti, che tutti, in qualche modo, "sentono". Si possono portare altri esmpi. Un "frigorifero tedesco" è universalmente approvato, un "frigorifero pachistano" è invece improponibile. Forse perché gli elettrodomestici tedeschi sono più noti, più pregiati, più diffusi? O perché la Germania ci è più vicina, anche nel pensiero? Queste considerazioni si possono forse applicare a frigoriferi ed affini, ma non in generale.

Infatti, a prescindere da qualunque valutazione quantitativa o qualitativa, le frasi "scrittore tedesco" (Goethe, Schiller, Brecht ...) e "scrittore pachistano" (?) sono ugualmente valide ed apprezzabili.

Pertanto, a chi si trovasse in dubbio circa la plausibilità di una frase, non posso che dare questo semplice consiglio: provi a mettersi nei panni della mia maestra di allora, si dia un voto, e scarti senza indugi tutto quanto merita meno di otto. Anzi, faccia subito un piccolo esercizio: quanto darebbe a "medico capace" e quanto a "medico biondo"?

Margherita Barile (Cocò)

Capisco benissimo che non è facile spiegare al neofita i concetti di frase finale bella e brutta. Infatti, credo che nessuno di noi "anziani" abbia in tasca la ricetta per sfornare sempre frasi impeccabili. Infatti, credo che nessuno di noi "anziani" abbia in tasca la ricetta per sfornare sempre frasi impeccabili. Spesso ci si affida all'intuito e a volte si può scivolare su insidiose "visciole stomachevoli" ... Viene quasi da pensare che sia un dono di natura: o si ha o non si ha!

Recentemente mi è capitato di parlare con un giovane amico che sul tema della Brighella "Il sacrificio di Isacco" ha composto "con TE dà L la morte a TRA; l'esito gli evita E; sol DI perirà = Conte dall'amor teatrale si toglie vita e soldi per ira" (sic!). Ho chiesto che cosa significa e mi è stato risposto: "Ma perché, non va bene?". C'è indubbiamente tra i novellini (e purtroppo anche tra i veterani!) chi ritiene che la frase finale sia *libera*. Va detto in modo chiaro che le cose non stanno così. Il rebus valido si avvale di belle frasi risultanti.

Da qualche parte mi pare di aver letto addirittura una classificazione di pregio in ordine decrescente; più o meno questa: 1) proverbi, motti e frasi celebri (p.e.: tratte dalla Divina Commedia, dalla Bibbia); 2) frasi gnomiche (l'avarò non sa vivere); 3) frasi fatte e titoli (l'interesse di mora; "La dodicesima notte"); 4) frasi di ambito storico, geografico, scientifico, ecc. (dal Ladoga nasce la Neva; Voltaire morì a Parigi); 5) frasi costruite per l'occasione. Come si può immaginare, al punto 5 cominciano i guai! E la questione è abbastanza seria, poiché sono quelle che ricorrono nella stragrande maggioranza dei casi. Vorrei subito citare delle frasi (che mi sono rimaste impresse) da non imitare e i relativi "difetti": "Tre doni dal trionfo cinese" (gioco...irrecuperabile: aggettivo numerale e qualificativo gratuiti, idem l'articolo determinativo; ma è l'insieme che non sta in piedi); "ghiottoni idiota", "master patavino", "sedile guatemalteco", "una vispa zia ligure" (aggettivazioni "allegre"); "clavicola di mora", "diciottenni incinte gracili", "motose viacce d'Essen" (frasi particolarissime). "Ma come?" obietta il neofita "non possono esistere un goloso che è anche scemo e un master che si tiene a Padova? E le more sono senza clavicole (questo, per la verità, lo disse pure l'autore)?" E' difficile dar torto al neofita. In effetti, da un punto di vista strettamente logico, le suddette otto frasi vanno bene (i Cinesi sono un miliardo: ce ne sarà uno borioso che fa tre regali...). Attenzione, però, cari principianti: qui non stiamo discutendo di logica, ma di *estetica*. D'accordo che è bello ciò che piace, ma a tutto c'è un limite. Pertanto vorrei esternare delle indicazioni di massima: 1) la frase "costruita" deve essere il più possibile d'interesse generale ("master prestigioso", "clavicola fratturata", "graziose diciottenni"); 2) la frase breve (all'osso, sostantivo + aggettivo) ha sempre meno difetti di quella lunga; 3) è meglio evitare aggettivi numerali e articoli determinativi gratuiti (pollice verso per "tre cavi tesi" e per "la tinozza riparata"); 4) le aggettivazioni devono essere pertinenti, in special modo quelle geografiche ("duomo patavino", "indios guatemaltechi", "preziosa ceramica cinese", "purosangue inglesi" e volendo esser fiscali, persino le famose "entraîneuses inglesi" lasciano un po' il tempo che trovano). Molto dipende comunque dall'esperienza acquisita: col passar degli anni l'orecchio si affina e si riesce a separare il grano dal loglio. Per chi si mostra... sordo a queste problematiche c'è un semplice rimedio: il cestino redazionale!

In conclusione, tutti possono diventare bravi autori: basta impegnarsi a fondo, essere esigenti verso se stessi e non adagiarsi sulla prima idea che viene in mente.

Massimo Malaguti (Atlante)

... "così lei vuole che si escludano argomenti tecnici e magari chiede una definizione unica per tutte le categorie di frasi possibili" replicai, posando lentamente il bicchiere in equilibrio sul bracciolo del sofà, tanto per prender tempo. Infine ripresi con piglio sicuro: "Ebbene: andare ad orecchio!". Il suo sguardo fisso nei miei occhi, si fece penetrante: non era convinto. Allora cercai di stemperare l'affermazione: "Si potrebbe forse dire che sono ammissibili solo le coppie sostantivo-aggettivo, su cui si può scommettere che qualcun altro (meglio molti altri) le abbia dette o scritte, che abbiano cioè un pur minimo contenuto mnemonico. Così i termini "dottore" e "abbronzato", che poco fa mi ricordava, sono entrambi attribuibili alla specie umana, ma assai difficilmente possono essere stati usati insieme poiché appartengono a campi lessicali che non comunicano tra loro. Per la qual cosa, pur essendoci milioni di dottori abbronzati, non possiamo essere ragionevolmente certi, malgrado le apparenze, che qualcuno, che esiste la lingua italiana, abbia usato i due termini accostati. Mentre, che so, sugli "orafi aretini" o persino sui "librai pontremolesi" ci si può giurare". "Interessante" rispose rinfrancato il mio ospite, mandando giù l'ultimo sorso del suo bicchiere con un certo impaccio: "Certo - lo interrompi subito - per frasi più articolate, anche per una semplice questione di calcolo delle probabilità, tale regola è di meno facile applicazione (anzi, nelle "frasi gnomiche" l'originalità della frase è sicuramente da considerarsi un pregio), ma in esse è più facile discernere l'arbitrio, lo stridere o l'insulsa vacuità del contenuto, laddove per arbitrio e vacuità intendo questo. La frase di un mio vecchio rebus, "collocare in un tinello mantovane damascate", è certo cacofonica, ma accettabile in quanto contenente solo elementi indispensabili per denotare il probabile cattivo gusto di un soggetto che pone oggetti che riecheggiano un'idea di pompa, in un locale solitamente concepito di lineare e sobria funzionalità. E' una frase, quindi, che offre informazione che va oltre al puro significato delle parole. Se invece dicessi "mettere degli asparagi in un catino verde" l'azione apparirebbe del tutto casuale; non suggerirebbe nulla, al di là del suo improbabile obiettivo verificarsi. Si potrebbe accettare solo se fosse un'azione probabile o consueta". A queste ultime parole, sentii la mia voce spandersi nella stanza con una sonorità compiaciuta. Ciò era per me uno stimolo a non contenere più l'eloquio. Per fortuna, quasi di scatto, il mio ospite si alzò, con un'aria che non potrei giurare soddisfatta, sospirando che ormai per lui era tardi. Lo accompagnai alla porta, spiegandogli ancora che la frase "catino verde", pur senza entusiasmo, poteva essere accolta, mentre nell'esempio precedente quel "verde" era una inaccettabile specificazione di un elemento secondario, avulso dalla storia. Giunti in cortile, inforcò agilmente il suo velocipede e, facendomi notare gli strani caratteri stampati sul telaio, mi spiegò che quello era un dono della sua ex-moglie, portatogli al ritorno da una spedizione alpinistica sull'Himalaya. Divertito, lo salutai allegramente, dandogli appuntamento per un approfondimento successivo. Ma quando ormai stava per scomparire dietro l'angolo della strada, un mesto pensiero mi velò il volto: povero amico, ex-marito di "rocciatrice divorziata", che te ne vai spensierato sulla tua "bici nepalese", potrai mai essere un buon rebusista?

Roberto Portaluri (Galdino da Varese)

(1 - continua)

N.d.r. - "Il Leonardo" sentitamente ringrazia la rivista enigmistica "La Sibilla" ("La Sibilla" - via Boezio, 26 - 80124 Napoli. Sybilla@libero.it) per aver autorizzato la ripubblicazione di questo interessantissimo articolo, uscito nel 1993 sulla stessa "La Sibilla".

Grafemi grafici e fonetici

Tra i cultori del rebus si è da tempo stabilito che per questo tipo di gioco si debbano rispettare, da parte degli autori, determinati canoni tecnici. Uno di questi canoni – ed è una delle poche cose cui tutti i rebussisti si trovano d'accordo – riguarda la dizione delle lettere che accompagnano le chiavi: “*Essa deve essere o interamente fonetica o interamente grafica. Dizione grafica significa ad es. che una lettera L del rebus viene pronunciata L, cioè tale e quale, mentre dizione fonetica significa che essa viene pronunciata elle*” [1]; cioè, diciamo noi, anche per non indurre in errore il solutore.

Questa regola ci è tornata alla mente dopo aver risolto, su “La Settimana Enigmistica” di non molto tempo fa, questo rebus stereoscopico: “F in I recò LL; esse recò involto = Finire col l'essere coinvolto”, dove esse sta per S.

A nostro parere, riteniamo che il gioco in questione, per i tre gruppi di grafemi grafici esposti (F, I, LL) [2] insieme a quello fonico esse (= S), sia improponibile, alla luce della regola sopra ricordata che, ripetiamo, pur non essendo un dogma, si è andata, però, consolidando nel tempo.

Riteniamo che l'unica motivazione possibile sia stata, così facendo, di potere risparmiare tre grafemi (invece di ESSE, solo S), che, inoltre, sarebbero diventati in tutto sei consecutivi. Probabilmente tutto ciò potrebbe sembrare ovvio ma la suddetta motivazione non giustifica, secondo noi, la pubblicazione del gioco.

E ci spiace maggiormente che il rebus sia apparso proprio sulla rivista che è stata da sempre presa a modello dalla maggioranza dei rebussisti e che fece scrivere, una quindicina di anni fa, a Piero Bartezzaghi (*Zanzibar*) “Lo sviluppo [del rebus] si è concretato sulle pagine dei settimanali (direi, senza timore di campanilismo, di *un* settimanale) tra i cui lettori si vanno via via formando nuove leve di appassionati, alcuni dei quali già approdati nella più ristretta cerchia della cosiddetta classica”.

[1] Cfr. “Un discorso sui nostri rebus” di Franco Cuzzi (*Franger*).

[2] Per la precisione, solo la vocale I, come le altre vocali, fa eccezione in quanto può essere considerata sia graficamente, quando compare insieme a consonanti anch'esse indicate graficamente sia foneticamente, quando si trova insieme a consonanti indicate foneticamente.

Sette giorni con la Sfinge

Dall'11 al 17 settembre, a Mercato S. Severino in provincia di Salerno, si è svolta una “Sette giorni con la Sfinge – minicorso di enigmistica”.

La manifestazione – sotto l'egida del Comune di Mercato S. Severino e l'Associazione Culturale “Campania Felix” – è stata curata al meglio, con passione e professionalità, da Giovanni Caso (*Cleos*) che si è avvalso della collaborazione di alcuni noti enigmisti.

I temi che sono stati trattati hanno preso in considerazione gli aspetti più importanti in cui si manifesta la moderna arte dell'enigma, specificatamente:

- Breve storia dell'enigmistica con approccio al cruciverba;
- Enigmi e indovinelli: regole del comporre;
- Il rebus nella storia e regole fondamentali di composizione;
- Dall'anagramma alla Zeppa: il mondo variegato dell'enigmistica;
- Rebus “statici” e rebus “dinamici”: le nuove frontiere del rebus;
- Dal rebus alla crittografia: somiglianze e diversità.

Inoltre, Carlo Gagliardi (*Il Gagliardo*) ha tenuto un intervento su: “Le riviste italiane di enigmistica nella storia e nell'attualità”, mentre Luigi Noto (*Ulpiano*) ha tenuto un intervento su: “Enigmistica: cultura ed arte o semplice passatempo?”.

La prima delle gare in programma è stata una gara solutori su modulo predisposto di enigmi e cruciverba per esperti. La seconda, svoltasi nel pomeriggio del sabato è stata una gara solutori di rebus esposti nelle vetrine di strade e piazze della cittadina. Sono stati allestiti 24 rebus – 13 ideati da Giovanni Caso (*Cleos*), 10 da Nicola Aurilio (*Ilion*), 1 da Franco Cuzzi (*Franger*) – che dovevano venire risolti dal pubblico.

La gara, che ha avuto un lusinghiero successo, ha visto prevalere, nell'ordine:

- Ornella Manzo, di Mercato S. Severino
- Gerardo Ferrara, di Mercato S. Severino
- Roberta Pagano, di Latina.

Ai vincitori, oltre ad una targa e a due medaglie, è andato un abbonamento gratuito per il 2001 alla rivista “Il Leonardo”, omaggio dell'A.R.I., Associazione Rebussistica Italiana.

L'ambiguità grafica nel rebus

Rebus 5 1 1? 1'6 = 77

Il solutore di rebus ha sempre il giusto diritto di esigere una corretta stesura della vignetta: è vero che l'Enigmistica deve provocare una rivoluzione di significati mutando l'apparente in reale, ma è anche vero che le difficoltà insite nella soluzione non vanno legate all'arbitrarietà e all'aggiunta di elementi fuorvianti.

Dall'enunciazione di principio alla realizzazione del principio nei fatti, ebbene ce ne corre! Un grafema da apporre su un dito è spesso destinato a debordare verso altri particolari del disegno più grossi e visibili del dito, così come un grafema da apporre su chi compie un'azione - senza volerne esplicitamente indicare una parte anatomica - andrà giocoforza apposto su una zona del corpo che, per quanto neutra, gode di una propria denominazione specifica!

Questo tipo di considerazioni generali porterebbe molto lontano, anche con implicazioni inusuali: se il famoso "dischi e nastri stereo" di Ames fosse stato disegnato nel 1974 con carcerati negri, tutti avremmo gridato alla forzatura e alla scorrettezza, ma siamo sicuri che oggi (con l'odierna popolazione carceraria ad altissima percentuale di detenuti di colore) una tale rappresentazione sarebbe altrettanto irrealista e arbitraria?

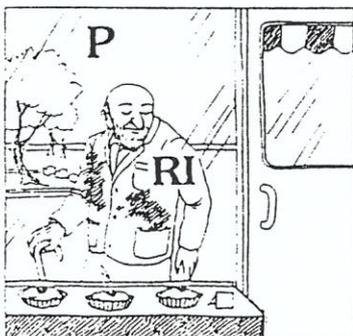
Passiamo quindi a considerazioni specifiche sulla ambiguità nel rebus, dove ad "ambiguità" si associa un'accezione positiva: non errore di rappresentazione o slealtà comunicativa tra autore e solutore, bensì aggiunta voluta dall'autore di dubbio, di liceità interpretativa, al fine di utilizzare in maniera originale (ma, al tempo stesso, corretta) chiavi altrimenti inutilizzabili. Ai tradizionali modi della nostra lingua di esprimere dubbi, ovvero i "se" ed i "ma", si affiancano forme tipiche della dubbiosità rebusistica come il "pare" solitamente troncato in "par": valgono come esempi di questa ambiguità logica, rispettivamente per "se" e "par", il "gin di case famose" di Bardo e la "pop-art emergente" dell'Esule.

Ma quando si va nella nebbia di Dendy di "se Qu è là dica sil - sequela di casi" allora le cose cambiano! Il "se" è pienamente giustificato dall'ambiguità grafica di aver tolto visibilità alla vignetta con l'escamotage della nebbia.

Siamo giunti nell'"ambiguità grafica" annunciata dal titolo dell'articolo e possiamo cogliere varie sfumature: dalla completa trasparenza (proprio in senso fisico, non figurato) alla piena opacità coincidente con l'ostruzione geometrica.

Cominciamo dalla completa trasparenza del vetro dove, con sfumature degne di un artigiano di Murano, Guido propose nel 1988 "serve triviali". Con gli anni il vetro P si sporcò (o si sporcò "l'avo RI?") e nel 1999 fu possibile "espor capolavori".

Più numerosi gli esempi relativi all'ostruzione e cioè all'evidente impossibilità di vedere un qualcosa/qualcuno coperto da un altro soggetto - soggetto in senso lato: persona o cosa - posto davanti, in direzione dell'osservatore. In ultima analisi, è quanto sentiamo dire ogni domenica sera alla moviola con l'abusato "... ma l'arbitro era coperto!".



è sporca P o l'avo RI? =
Espor capolavori

Comunicazione

Nel prossimo mese di novembre si svolgerà a Casciana Terme in provincia di Pisa l'atteso Convegno Rebus indetto dall'Associazione Rebusistica Italiana. Si tratta di un annuntamento

l'invito a p
cipare tutt

Comunicazione

Questo rebus ci riporta a circa venticinque anni fa ...

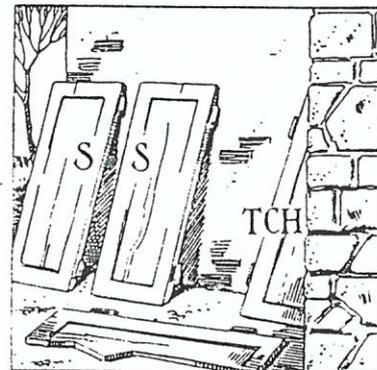
Comunicazione

Per i infor-
mazione relativa

(soluzione al prossimo numero)

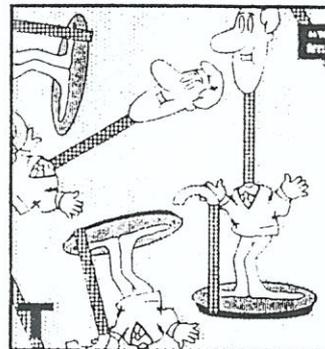
Ecco perché Còcò si chiede "chi ama C? chi NA?" in chiusura di "ricamar damaschi a macchina", dove la sagoma di un amante copre l'altro, mentre un più ardito e bisensista Gatsby chiede all'alieno POR in "pene porta la noia" di coprire se stesso!

Gli esempi relativi all'ostruzione ottica continuano con l'"interessante match Inter-Atalanta" di Bardo che, a differenza dei precedenti, si presta ad una rappresentazione alternativa: il muro di mattoni presente nella versione originale che dà adito al dubbio su TCH (anta intera o dimezzata?) può essere eliminato, purché venga di conseguenza ridotto il campo visivo.



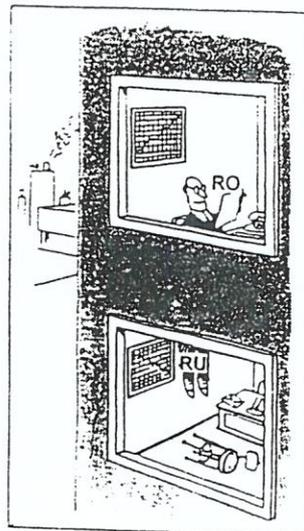
Intere S S ante, ma TCHP
intera tal anta =
Interessante match Inter-
Atalanta

Lo stesso concetto di riduzione del campo visivo è alla base del rebus a cambio di Federico "forte collisione", dove l'ambiguità grafica è nel non poter distinguere i colli dei pupazzi dai bastoni.



Forse colli ...si o no? TE =
Forte collisione

Siamo giunti alla fine... forse una fine tragica se pensiamo al "rumorio leggero" di Ilion!



RU mori o legge RO? =
Rumorio leggero

Federico Mussano

Il rebus e il gioco del calcio

Silvio Sinesio (*Sin & Sio*) ha curato l'inserto "Estate Speciale" di luglio della Rivista ufficiale dell'A.S.Roma "Iaroma": sedici pagine di rebus, cruciverba, racconti, barzellette e molto altro sullo sport più bello del mondo.

Riproduciamo due dei sette rebus pubblicati, disegnati da Mario Fantoni.

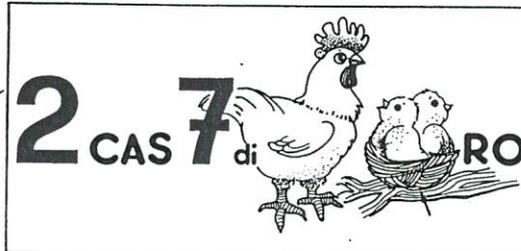
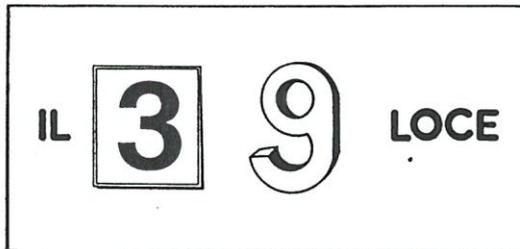
Rebus (4 1-5-1 ? 2 = 7 6)



Rebus (2 2 2 2 ? 2... = 4 2 4)



Enigmistica diseducativa



La G.Ed Edizioni di Legnano (MI) ha pubblicato "Enigmistica da colorare - libro educativo", un fascicolo stampato all'insegna della sciattezza e dell'incompetenza, curato da un gruppo editoriale che non s'è preso la briga neppure d'informarsi come vada messo in piedi un cruciverba e che cosa sia un rebus.

Riproduciamo due illustrazioni, cui un opuscolo, sia pur dedicato all'infanzia, dovrebbe guardarsi dall'affibbiare il nome "rebus".

Il rebus e la Telecom

La Telecom ha commercializzato (tiratura: oltre un milione) una scheda telefonica da L.5.000 chiamata "La Scheda Enigmistica". Sul "verso" della stessa compare il rebus (!) qui riprodotto, con soluzione "Telefonare per riveder amici".



Il rebus e "Il Venerdì"

Siamo grati a Stefano Bartezzaghi per avere - sul "Il venerdì di Repubblica" del 25 agosto 2000 - recensito positivamente il volume "Il rebus moderno nell'enigmistica classica".

Questo ci ha fatto enormemente piacere e, a distanza di pochi giorni, subito ne abbiamo visto i risultati: al primo settembre ci erano già pervenute una diecina di richieste per l'acquisto del volume.

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 Cagliari
 1986 - Snoopy/Cocola
 1987 - Piervi
 1988 - Quizzetto
 1989 - Mc Abel
 1990 - Giaco
 1991 - Sabina
 1992 - Hombre
 1993 - Quizzetto
 1994 - Il Faro
 1995 - non assegnato
 (2° Bang)
 1996 - non assegnato
 (2° Falstaff)
 1997 - Triton
 1998 - Virgilio
 1999 - Bardo

Trofeo ARI

1985 - Briga
 1986 - La Brighella
 1987 - Carraturo
 1988 - Giaco
 1989 - Snoopy
 1990 - Vivonet
 1991 - Lionello
 1992 - Medameo
 1993 - Orofilo
 1994 - Triton
 1995 - non assegnato
 1996 - Mc Abel
 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
 1994 - sfida del decennale:
 Quizzetto
 1995 - Zio Igna
 1996 - Cyborg, Orofilo
 1997 - L'esule
 1998 - N'ba N'ga
 1999 - Atlante

Play Off

1991/92 - Quizzetto
 1993/94 - Galdino da V.
 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

- 1 cerchi adatto rimedio CRI = Cerchia d'attori mediocri
- 2 giovan E R I? verità s'ignora = Giovane, riverita signora
- 3 chi ha rose GNO, dalie NA, zio N è = Chiaro segno d'alienazione
- 4 va GO verso sponda ICO = Vago verso spondaico
- 5 prede ST in azione; T è muta = Predestinazione temuta
- 6 sciocca I dea = Sciocca idea
- 7 PO vero (di avo) letto = Povero diavoletto
- 8 è sporco PI e D attico; N scopò DID attico = Espor copie d'atti con sco po didattico
- 9 Bi E che tram è? = Bieche trame
- 10 lesto RI che chiese pala T in E = Le storiche chiese Palatine
- 11 dove RE seguì reo RD? in I = Dover eseguire ordini
- 12 per gola conigli c in I = Pergola con i glicini
- 13 "reggi-mento" usa = Reggimento USA
- 14 C A lesse: amanti C E = Calesse a mantice
- 15 con T "inuit", re mori = Continui tremori
- 16 falli Di? ma no! = Falli di mano
- 17 l'amente le pale S A tema, l'amente! = Lamentele palesate malamente
- 18 M aria: M a D dà lena = Maria Maddalena
- 19 versa TI letale NTO = Versatile talento
- 20 Prodi (gag è) NT è = Prodigia gente
- 21 legge Ro M a L: annoiata L è = Leggero malanno iatale

SOLUTORI del n. 3/ 2000 (giochi 21)

Aurilio Nicola	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Baracchi Andrea	24 + 38 = 62 + 19 = 81
Barbujani Giorgio	26 + 39 = 65 + 21 = 86
Becucci Gianfranco	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Bertolotto Franco	25 + 33 = 58 + 15 = 73
Bonomi Edda	18 + 34 = 52 + 19 = 71
Bosia Marik	32 + 42 = 75 + 19 = 94
Brognoli Diego	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Carpani Vincenzo	30 + 39 = 69 + 19 = 78
D'Ambrosio Rino	33 + 41 = 74 + 21 = 95
Dessy Gentile	31 + 42 = 73 + 20 = 93
Di Fabio Nicola	12 + 23 = 35 + 18 = 53
Fausti Franco	18 + 40 = 58 + 21 = 79
Gasperoni Lamberto	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Ghironzi Evelino	21 = 21
Granata Vincenzo	- + 40 = 40 + 21 = 61
Licitra Anna Maria	- + 33 = 33 + 14 = 47
Lisi Gino	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Maestrini Paolo	30 + 41 = 71 + 21 = 92
Melis Franco	31 + 42 = 73 + 20 = 93
Micheli Giovanni	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Monti Omar	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Mussano Federico	32 + 42 = 75 + 21 = 96
Oss Armida	18 + 34 = 52 + 19 = 71
Quintini Rita	28 + 31 = 59 + 17 = 76
Raco Francesco	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Ravecca Luana	- + 41 = 41 + 20 = 61
Rinaldi Andrea	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Romano Ermanno	33 + 42 = 75 + 21 = 96
Stramaccia Siro	- + 34 = 34 + 18 = 52
Rotundo Marcello	33 + 41 = 74 + 21 = 95
Viezzoli Alan	28 + 41 = 69 + 20 = 89
Vittone Torello Piera	32 + 41 = 73 + 20 = 93
Zanaboni Achille	- + 41 = 41 + 20 = 61

Inviare le soluzioni di questo numero
 entro il 20 dicembre 2000
 a mezzo posta o fax (067827789) a
 Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 0181 Roma

lo ZINGARELLI 2001
VOCABOLARIO
DELLA LINGUA ITALIANA
di Nicola Zingarelli
Dodicesima edizione

ANCHE IN CD-ROM

- 2176 pagine
- oltre 134 000 voci con
oltre 370 000 significati
- oltre 40 000 locuzioni
e frasi idiomatiche
- oltre 71 000 etimologie
- oltre 81 000 datazioni
- 4500 illustrazioni in bianco e nero
- 118 inserti di nomenclatura
- 420 illustrazioni a colori relative a: *agricoltura, architettura, anatomia, cristalli, scienze della Terra ed energia, sistema solare, sport, trasporti*
- Inserti di terminologia sistematica: *dialetti d'Italia, elementi chimici, geologia, scala del mare, minerali, monete, temperatura, scala dei terremoti, unità di misura, scala del vento, vitamine*
- Note d'uso: *accento, barra, elisione e troncamento, errori comuni, femminile, frazione, maiuscola, numero, parentesi, percentuale, punteggiatura, punto, sillaba, stereotipo, trattino, virgola, virgoletta*
- Appendici: *sigle, abbreviazioni, simboli; nomi di persona; luoghi d'Italia; abitanti d'Italia; locuzioni latine; proverbi*

lo
ZINGARELLI
con 118 inserti di nomenclatura
e di quest'anno
oltre 8700 retrodatazioni
e nuove appendici di locuzioni latine
e tavola della nomenclatura di Internet

2001

VOCABOLARIO
DELLA
LINGUA ITALIANA
di Nicola Zingarelli



ZANICHELLI



Zanichelli editore SpA, via Irnerio 34, 40126 Bologna, tel. 051 293 111, fax 051 249 782 zanichelli@zanichelli.it www.zanichelli.it

ZANICHELLI
I LIBRI SEMPRE APERTI