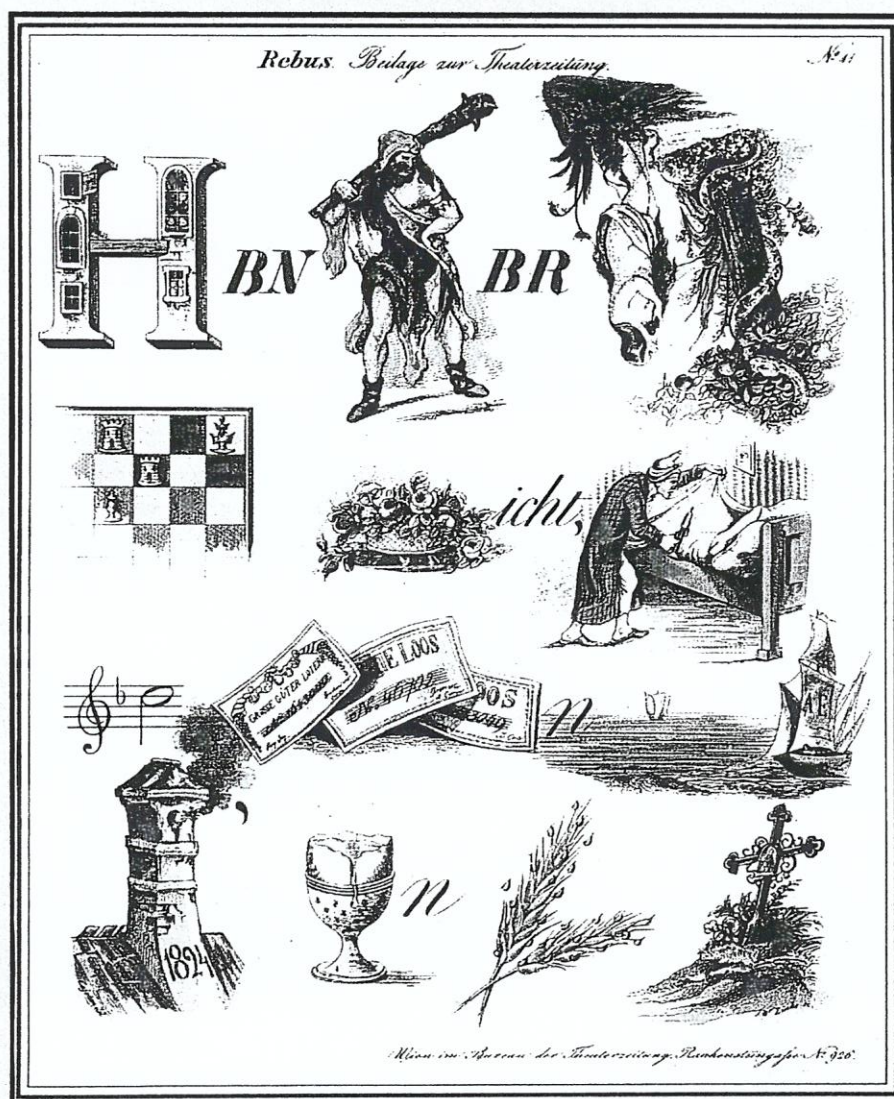


LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Rebusbilder (1844)



Im Hafen sterben will der brave Matrose nicht,
Er sucht im Bette des treulosen Meeres sei ehrenvolles Grab.

LEONARDO

anno I - n. 1 gennaio 2001

Rivista trimestrale di rebus
e notiziario a cura dell'ARI

Direttore responsabile:

Giuseppe Aldo Rossi (*Zoroastro*)

Redazione:

Massimo Cabelassi (*McAabel*)

Gianni Corvi (*Giaco*)

Franco Diotallevis (*Tiberino*)

Francesco Rosa (*Quizzetto*)

Nello Tucciarelli (*Lionello*)

Collaboratori di questo numero:

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Brunos (Sebastiano Bruno)

Cleos (Giovanni Caso)

Federico (Federico Mussano)

Hertog (Lamberto Gasperoni)

Ilion (Nicola Aurilio)

Lionello (Nello Tucciarelli)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Marchal (Alfonso Marchioni)

McAabel (Massimo Cabelassi)

Mariella (Mariella Cambi)

Mavi (Marina Vittone)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Nico (Nicoletta Potrich)

Oris (Siro Stramaccia)

Orofilo (Franco Bosio)

Snoopy (Enrico Parodi)

Walter (Walter De Angelis)

Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

Disegni originali di:

Lina Buffolente

Francesco Pagliarulo

Siro Stramaccia

Quota Associativa ARI per il 2001

(con il "Leonardo") L. 75.000

solo il "Leonardo" L. 45.000

(Spedizione *prioritaria* supplemento di L. 10.000)

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

Franco Diotallevis, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Corrispondenza

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

Franco Diotallevis, via delle Cave 38, 00181 Roma

☎-Fax 067827789

e-mail: diotallevis@hotmail.com

Stampa in proprio al computer

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

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

Publicazione in corso di registrazione
presso il Tribunale di Roma

*Al momento di andare in stampa ci giunge la triste notizia della
scomparsa dell'amica Mariella.*

*Esterniamo alla famiglia le condoglianze di tutti gli enigmisti,
ripromettendoci al più presto di degnamente ricordarLa.*

II TROFEO A.R.I. 2000

è stato assegnato a ATLANTE

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 2000

Campionato Autori "Il Leonardo" 2000 è stato vinto da:

Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

al secondo posto Snoopy (Enrico Parodi)

al terzo posto Ilion (Nicola Aurilio)

La relazione sul prossimo "Leonardo"

Gli abbonati al "Leonardo", insieme al n.1/2001, hanno ricevuto un fascicolo, a cura dell'ARI, relativo al Convegno Rebus di Casciana Terme.

Per i non abbonati e per coloro che ne volessero una seconda copia, il costo è di L. 8.400, comprensivo delle spese postali (si prega di inviare francobolli prioritari).

Tutti gli autori che hanno avuto loro giochi illustrati dagli artisti del Concorso "Rebus è Donna" sono pregati di inviare alla redazione del "Leonardo" questi rebus in fotocopie con una resa grafica tale da poter essere riprodotti sulla rivista.

Sono disponibili le seguenti pubblicazioni:

"Il rebus nell'enigmistica classica", L. 50.000 (soci ARI L. 40.000);

"Repertorio rebus stereo e a rovescio (aggiornato al 1999), a L. 35.000 (soci ARI il prezzo L. 30.000);

"Millerebus", edizioni Xenia, Milano, L. 15.000.

Per la richiesta dei volumi rivolgersi a:

Nello Tucciarelli - via Alfredo Baccarini 32/a - 00179 Roma;

Versamento su c.c.p. 19806009, intestato a:

Franco Diotallevis - via delle Cave, 38 - 00181 Roma.

CAMPIONATO AUTORI "IL LEONARDO" 2001

Il Campionato è riservato ai soli abbonati:

- durata del Campionato: anno solare 2001.

- invio di soli rebus classici, stereo, a d. e r., con/senza disegno.

Partecipano al Concorso i rebus pubblicati sul "Leonardo" del 2001.

- giudici: ancora da designare.

1° premio - premio del valore di L. 250.000

2° premio - premio del valore di £.120.000

3° premio - premio del valore di £. 60.000

Ai tre premiati sarà inoltre consegnata una medaglia di argento.

Per il 2001 partecipano anche i rebus pubblicati sul n.4/2000.

CAMPIONATO SOLUTORI "IL LEONARDO 2001"

La gara è a partecipazione singola. In ogni numero della rivista comparirà il numero dei giochi risolti da ciascun solutore. A fine anno, se più concorrenti (con soluzioni totali) risultassero alla pari, si effettuerà un sorteggio basato sul gioco del lotto; il sorteggio avverrà anche per premiare uno tra tutti i solutori parziali.

Premi: due medaglie d'oro (per un solutore totale e per uno parziale).

Buon Anno 2001

Cinque rebus disegnati da Lina Buffolente

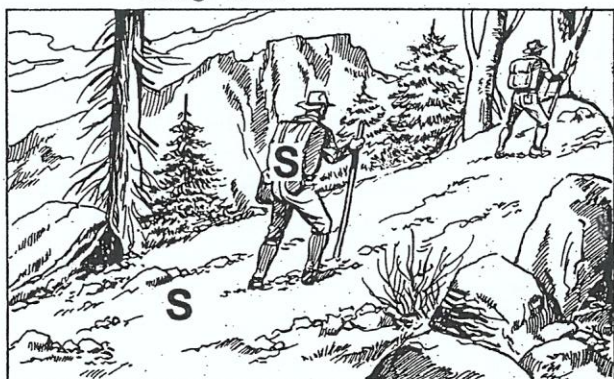
1 - Rebus 2, 2'1 4, 1 1 6 = 98
di Walter



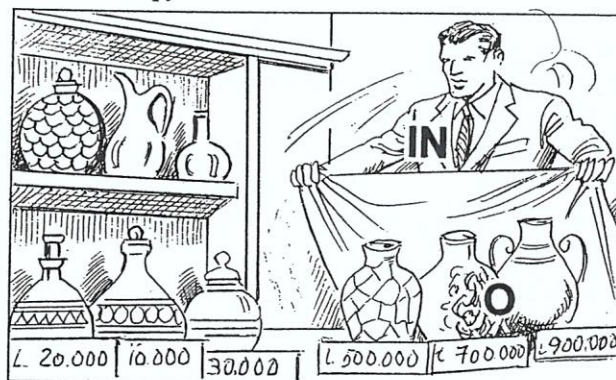
2 - Rebus 1 2 1 4: 2 2 2 = 4 10
di Lo Stanco



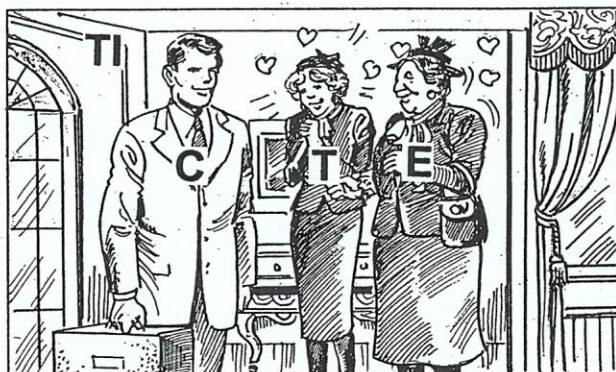
3 - Rebus 2 1 6 1 1 4 = 114
di Argo Navis



4 - Rebus 2 4 5: 4 1 = 88
di Snoopy



5 - Stereorebus 2 4 2 5 1 3 1 1 5 = 11814
di Nico



LX Congresso Nazionale di Enigmistica Classica XXII Convegno Rebus A.R.I.

San Giuliano Terme (PI) - 27/28/29/30 settembre 2001

Il Gruppo Pisorno e l'Associazione Rebussistica Italiana comunicano che cureranno l'organizzazione dei prossimi Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e Convegno Rebus A.R.I., previsti nella data sopra indicata.

Il Comune di San Giuliano Terme, che patrocinerà la manifestazione, inserendola nel calendario del suo "Settembre San-giulianese", rinnova ed amplia in tal modo la promozione di un incontro enigmistico nella cittadina termale, potenziando lo rispetto ai precedenti non lontani convegni.

In attesa di poter comunicare in dettaglio il programma e le quote di partecipazione, si ritiene doveroso bandire da subito i concorsi previsti, al fine di dare tempo agli Autori di pianificare la loro produzione.

Concorso IL MORO – LA MORINA

per un saggio (massimo quattro cartelle dattiloscritte, firmate con motto) intorno ad uno dei seguenti temi:

- a) - Enigmistica della parola/Enigmistica dell'immagine: riflessioni su diversità di input, elaborazione ed output.
- b) - Enigmistica da edicola/Enigmistica per abbonati: come aggiornare la prima/come divulgare la seconda.
- c) - I "nostri" diritti d'Autore: sono o saranno difendibili ed affermabili legalmente?
- d) - Enigmistica lirica/Enigmistica epigrammatica: ieri ed oggi separate in casa. E domani?

I lavori premiati (tre) saranno letti all'inizio del Congresso. Una copia del testo vincitore sarà distribuita ai partecipanti e costituirà il tema di discussione della Seduta Tecnica.

Concorso STELIO

CANTI POPOLARI

*"Vien dallabruzzo vien
vien lagnellino bianco".*

*Mai come questi alcuna
parola esprimerà
sentimenti più schietti
nel verseggiare franco.*

*"Vien dallabruzzo vien
vien lagnellino bianco".*

(soluzione: il vagito)

Nel 1958 *Stelio* (firmandosi *Endimione*) scriveva questo Breve/Enigma, con un exploit preOULIPO.

Per il LX Congresso sono previsti tre premi per gli Autori che invieranno, sullo stesso foglio, firmato con motto, un Enigma "classico" ed un Enigma "breve", in forma lirico/dilogica.

Potrà essere inviata al massimo una sola coppia di lavori.

Concorso TOP – FRA LUI'

per una coppia di crittografie, composta da:

- a) - una mnemonica o a frase o sinonim. o perifr. o derivata;
- b) - un "gioco" crittografico.

Ogni Autore potrà inviare un massimo di due coppie di crittografie, siglate da un motto. Premiate le tre migliori coppie.

Premio SAN GIULIANO TERME – omaggio a MARIN FALIERO

Novità sperimentale. Ogni autore potrà inviare:

- a) - un elaborato "lungo", con schema a tre parti, max 24 vv. oppure
- b) - un trittico di elaborati "brevi" a schema libero (compreso l'indovinello), ognuno di 4/6 versi.

Potrà essere inviato un solo elaborato per ciascuna sezione del Concorso. Qualora un autore partecipasse al Concorso sia con un "lungo" sia con un "trittico", dovrà scrivere i testi in pagine distinte, ma firmare con lo stesso motto.

Per questo Concorso sono previsti sei premi.

Concorso BUSCHETTO (A.R.I.)

Per un rebus classico (compreso stereo e a d. e r.), a tema libero. Non necessario invio supporto figurato. Ogni Autore potrà inviare un max di 2 rebus, contrassegnati da un motto. Saranno premiati i tre migliori lavori.

Concorso IL TROVIERO (A.R.I.)

Per un rebus classico (compreso stereo e a d. e r.), avente come supporto figurativo una vignetta tratta da un fumetto (o più vignette, nel caso di rebus stereo, che dovrà comunque essere concepito utilizzando un'unica tavola del fumetto; non sono ammesse manipolazioni, collages, ecc.). E' necessario l'invio della fotocopia della pagina del fumetto, con indicazione del nome e del numero della pubblicazione. Ogni Autore potrà inviare un massimo di 2 rebus, contrassegnati da un motto. Saranno premiati i tre migliori lavori.

Concorso ADALGISA (A.R.I.)

Per un racconto, al massimo di tre cartelle dattiloscritte, che abbia come tema il REBUS.

A mero titolo esemplificativo, l'elaborato potrà trarre ispirazione da un famoso rebus, potrà raccontare un aneddoto relativo ad un rebussista del passato o raccontare l'iter creativo di un particolare rebus. Potrà anche essere un racconto di pura fantasia che, comunque, abbia una qualche attinenza con il mondo rebussistico. Si precisa che il testo non dovrà essere dilogico.

Potrà essere inviato al massimo un racconto, in triplice copia, siglato con nome e cognome, indirizzo e numero di telefono. Saranno premiati i tre migliori elaborati.

Preghiamo tutti gli Amici Enigmisti di divulgare il bando di questo Concorso anche al di fuori della cerchia edipea.

Scadenza per tutti i Concorsi: 31 agosto 2001 (farà fede la data del timbro postale).

Inviare i lavori a: Ing. Lodivo CELANDRONI – Via XX Settembre, 9 – 56017 SAN GIULIANO TERME (PI).

Per le vostre e-mail: lxcongresso@mail.com.

Mai come in questa occasione la "seduta tecnica" ha avuto chiara paternità e contenuti di tutto rispetto. Arkansas, spirito assai volitivo, a dispetto delle tante non celate opposizioni (anche queste legittime, in regime di democrazia, qual è quella imperante in edipolandia), ha avanzato una proposta concreta, ponendo una semplice domanda: quando i consacrati all'arte rebussistica sapranno darsi un regolamento valido per tutti? Dopo una premessa minuziosa e puntuale sulle infinite contraddizioni disseminate lungo il nostro sapere, egli ha detto che è tempo di darsi una regola o, per meglio dire, una regola chiara, precisa, esauriente, ma anche suscettibile di eventuali future varianti (regola rigida, dunque, ma non troppo). La norma scritta, e non più consuetudinaria, dovrebbe tenere alle briglie sia gli autori sia i redattori e i giudici, che ad essa dovranno ispirarsi nel creare, nel giudicare o nel pubblicare. Lì per lì l'intervento, annunciato ma non chiarito in precedenza circa la sua tematica, ha destato qualche sconcerto. Come? - qualcuno ha bisbigliato - Sono decenni che si va avanti così, senza sentire il bisogno d'una regola scritta... E poi, a che serve un codice? Ognuno di noi sa bene come si confezionano un rebus. La discussione si è sviluppata tra un batti e ribatti concitato fra quanti da sempre auspicano un "protocollo d'intesa" (Snoopy, Orofilo e pochi altri, in verità) e quanti sostengono (ovvero la stragrande maggioranza) che il rebus, da ritenersi arte e non solo tecnica compositiva, è assoluta libertà e mal sopporterebbe una rete di rigide norme, che lo imbriglierebbero in schemi forzati. E poi - questi si chiedono - quale giudice o critico d'arte, nel valutare un concorso o un'opera, viaggia col codice in pugno? O dobbiamo affidare - parere di Bardo - ogni valutazione contenutistica ed estetica alla fredda determinazione di un computer? Anche chi scrive si è arroccato su tali posizioni, essendo per la creatività e la piena libertà espressiva. Ma diciamoci onestamente la verità: una regola scritta davvero ci vorrebbe! Bisogna pensare seriamente alla questione. Vogliamo o no dare dignità al nostro impareggiabile magico gioco? Un minimo di regole a cui attenersi, approvate in sede opportuna, non costituirebbe un patrimonio importante per il nostro consorzio, per la vita presente e il futuro del rebus? Durante il viaggio di ritorno, ne ho parlato a lungo con Ilion e ci siamo detti che, in fondo, Arkansas non ha tutti i torti. Ogni gioco che si rispetti (calcio, scacchi, dama, bridge, tresette e scopetta di Chitarrella) ha il suo bravo regolamento, con tanto di imprimatur della rispettiva Associazione. Sicché, con spirito goliardico e con intento provocatorio (ma non tanto), ho elaborato il seguente canovaccio normativo. Naturalmente, ho tenuto conto di quanto è stato scritto sull'argomento, di cui avessi cognizione e memoria. Dunque, una concreta proposta di lavoro su cui cimentarsi. E qui mi fermo, restando in attesa.

Cleos

PROPOSTA DI LAVORO

Emendamenti, suggerimenti, aggiunte e varianti, consigli ed altro, possono essere inviati a: CASO Giovanni, via Ciorani 1 LOMBARDI - 84085 Mercato S. Severino (SA) - che provvederà a preparare bozza per

*

Ndr - Siamo lieti di ospitare le regole del gioco di Cleos, sperando in molti interventi. In proposito, ci piace ricordare che moltissime argomentazioni riportate nelle pagine seguenti erano parte integrante della relazione di Lionello che al convegno di Casciana lo stesso non ha potuto illustrare.

REBUS

Le regole del gioco

1. - DEFINIZIONE

Il rebus è un gioco enigmistico suscettibile di essere risolto mediante l'interpretazione di una scena illustrata, i cui elementi figurati sono contrassegnati da grafemi (lettere, numeri, simboli).

2. - ELEMENTI COSTITUTIVI

Gli elementi costitutivi del rebus sono l'illustrazione, la chiave, la frase risolutiva.

3. - ILLUSTRAZIONE

E' una vignetta omogenea, sincrona, semplice ed armonica, appositamente disegnata, che presenta elementi figurati essenziali, per lo più contrassegnati da grafemi (da prendere in considerazione ai fini della ricerca risolutiva) ed elementi decorativi o di abbellimento, inseriti allo scopo di conferire armonia e completezza alla scena, quindi irrilevanti ai fini risolutivi.

L'illustrazione è affidata all'intuizione, al gusto, alla fantasia del disegnatore, che può eventualmente consultarsi con l'autore sulla migliore maniera di realizzare la scena, soprattutto quando occorre interpretare il particolare stato d'animo di un personaggio raffigurato.

La scena rappresentata deve essere credibile, verosimigliante, può ispirarsi alla realtà o essere di tipo fiabesco o richiamarsi al mondo dei miti.

Per rendere più agevole l'interpretazione dell'illustrazione, il disegnatore - laddove sia necessario - può ricorrere all'uso di cartelli esplicativi, insegne, carte geografiche, cartelloni murali, ecc., o ingrandire dei particolari, indispensabili per la risoluzione, sempre nei limiti del buon gusto e della credibilità.

Gli elementi decorativi devono essere ridotti al minimo e non essere fuorvianti per il solutore.

Particolare pregio assumono i rebus ideati su opere d'arte, su foto e immagini preesistenti, purché nella chiave [cfr. 4] non rientrino i semplici elementi ricavati dall'opera ma il supporto artistico venga considerato nella sua completezza di significato.

Nei rebus su vignette umoristiche, il ragionamento risolutivo deve tener conto sia delle figure rappresentate sia anche dell'esilarante situazione e della battuta di spirito, evitando mere parafrasi della didascalia, ma spiegando compiutamente e, soprattutto, rispettandone l'assunto.

4. - CHIAVE

La chiave è l'elemento che attiene alla lettura interpretativa dell'illustrazione, detta anche "prima lettura", e rappresenta il meccanismo che conduce alla frase risolutiva [cfr. 5].

Di norma è composta dall'unione di grafemi, posti sugli elementi figurati, con la denominazione degli stessi elementi figurati o con la descrizione delle relazioni intercorrenti tra soggetti e cose, ovvero con le azioni svolte dai soggetti stessi.

Le chiavi devono essere corrette sotto l'aspetto grammaticale e sintattico; devono essere precise nei ragionamenti; devono evitare costruzioni astruse e cervellotiche.

E' ammesso l'uso di participi presenti o di particelle con funzioni enclitiche, purché di uso comune. E' altresì ammesso il troncamento di lemmi, purché corretti sotto l'aspetto grammaticale. Da evitare le chiavi arcaiche o poco conosciute o troppo settoriali.

Particolare pregio assumono i rebus con chiavi costruite con supporti originali o che presentino stretta connessione o consequenzialità tra i vari elementi compositivi.

5. - FRASE RISOLUTIVA

La frase risolutiva, detta anche "seconda lettura", si ricava mediante articolazione di lettere e parole che compongono la chiave, pur senza mu-

tare il loro ordine originario. Essa è composta da almeno due lemmi del linguaggio comune, aventi un certo senso (sostantivo e aggettivo pertinente). Deve essere scorrevole e plausibile, precisa e corretta dal punto di vista grammaticale e sintattico.

Pregio particolare assumono i rebus le cui frasi presentino voci verbali o siano dei mottetti, degli adagi o delle raccomandazioni a sfondo morale o pedagogico, purché prive di retorica (cosiddette "frasi gnomiche").

Sono da ammettere termini letterari, familiari, regionali o anche esotismi, purché di ampia risonanza.

Le voci straniere, diventate d'uso comune, devono considerarsi invariate al plurale. Sono altresì da ammettere le voci tronche o con apostrofi, purché corrette.

Non sono da ammettere articoli, preposizioni o particelle di vario genere, riscontrati in chiave e ripetute in frase risolutiva.

6. - LETTURA

L'andamento della lettura della chiave e della frase risolutiva va da sinistra a destra.

7. - DIAGRAMMA

Il diagramma è un insieme di numeri, posti accanto e subito dopo il titolo "Rebus", che indicano sia la quantità di lettere costituenti ogni singola parola, sia la quantità di parole componenti la frase risolutiva.

Nei rebus di denominazione [cfr. 16], il diagramma è riferito solo alla composizione della frase risolutiva.

Nei rebus di relazione [cfr. 17] e di azione [cfr. 18], può riferirsi anche alla composizione della "prima lettura"; in tal caso, il diagramma comprende due gruppi di numeri, separati dal segno di uguaglianza, il primo riferito alla chiave, il secondo alla frase risolutiva.

La composizione del diagramma, nelle sue due letture, deve essere precisa e inequivocabile. In particolare:

a) la punteggiatura tra i numeri (virgole, punti esclamativi e interrogativi, trattini, parentesi tonde, apostrofi, virgolette per il parlato, ecc.) deve rispettare quella grammaticale delle due letture;

b) ogni gruppo di grafemi deve essere indicato globalmente, secondo la sua composizione.

8. - CESURA

La cesura è un'operazione che agisce sulla struttura delle chiavi le quali, opportunamente tagliate secondo l'indicazione del diagramma, danno origine, in frase risolutiva, a parole di altro significato, a seguito di diverso accorpamento delle lettere.

La cesura può anche cadere tra due chiavi consecutive o, in chiavi unitarie, tra due elementi consecutivi, purché le parole della seconda lettura non coincidano con quelle della prima lettura ovvero, in caso di perfetta coincidenza, assumano tutt'altro significato (cosiddetti "bisensi").

Non è valido un rebus in cui una parola della chiave coincida esattamente, per composizione e significato, con una parola della frase risolutiva.

I rebus, cesurati secondo i termini fissati al primo comma, devono ritenersi di maggior pregio rispetto agli altri.

9. - GRAFEMI

I grafemi esposti sugli elementi figurati possono essere lettere alfabetiche, numeri o segni grafici. Le lettere possono appartenere anche ad alfabeti stranieri, tra i più in uso.

I grafemi:

a) devono essere tutti identici per carattere tipografico, di buo-

na grandezza, chiari, bene posizionati e facilmente individuabili. Di norma sono realizzati in carattere stampatello, in neretto, purché non si confondano con i segni grafici dell'illustrazione;

b) possono essere posizionati o al centro dell'elemento figurato ovvero su uno o più particolari di esso: nel primo caso, si prende in considerazione l'intera figura; nel secondo caso, assumono importanza solo i particolari contrassegnati. La posizione dei grafemi, in alto o in basso rispetto ad altri, non è rilevante ai fini interpretativi della scena illustrata;

c) indicano la chiave o le chiavi della prima lettura e si leggono da sinistra a destra. In fase interpretativa possono essere posizionati, secondo convenienza, o prima o dopo le parole-chiavi;

d) possono essere collocati su un unico elemento figurato (lettura al singolare) ovvero su più elementi dello stesso tipo (lettura al plurale).

Il numero dei grafemi consecutivi non può essere più di tre, eccetto i seguenti casi:

a) quando coincidono al centro di due chiavi valide e originali;

b) quando sono visivamente riducibili a tre, mediante l'artificio dell'esponente (LaMI) o mediante l'uso della congiunzione e (LeMI), purché la prima lettura sia basata su unica chiave.

I grafemi-consonanti possono essere letti foneticamente, secondo il loro suono (b, c, d) o alfabeticamente, secondo la dizione (bi, ci, di). La lettura più consueta è quella fonetica. Non è ammessa la lettura ibrida, quella in parte fonetica e in parte alfabetica.

La lettura dei grafemi-vocali è univoca.

Non sono da ammettere i grafemi IL, UN, DI, PER, ecc. quando si ripresentano inalterati in seconda lettura.

Particolare pregio assumono i rebus che utilizzano il miglior numero possibile di grafemi esposti.

10. - DIVIETO DI IDENTITÀ ETIMOLOGICA

Non vi deve essere alcuna identità etimologica (cioè similitudine, vicinanza di significato, derivazione comune) tra una parola-chiave ed una della frase risolutiva.

Non vi deve essere alcuna vicinanza di significato o analogia interpretativa tra la scena illustrata (o suoi particolari) e la frase risolutiva, eccetto il caso dei rebus autodefinenti [cfr. 20].

11. - SCOPRIMENTO DELLE PAROLE

Nessuna parola della frase risolutiva deve contenere più del 50% delle lettere esposte su un elemento figurato.

12. - USO DEGLI ARTICOLI

L'articolo determinativo, al singolare o al plurale, è ammesso nei rebus basati su chiave unitaria o quando si riferisca a personaggi famosi o ad opere d'arte.

Nei rebus composti da più chiavi, l'articolo determinativo è ammesso solo se è presente in ciascuna di esse.

L'articolo indeterminativo è da ammettere in quanto generalmente usato in funzione numerale.

13. - USO DEI VERBI AUSILIARI

L'uso della copula "è" è ammesso solo quando figura in tutte le chiavi della prima lettura.

L'uso del plurale "sono" è ammesso quando viene utilizzato in funzione constattiva.

L'uso delle voci "ha" e "hanno", quando indicano possesso, so-



no da preferire ad "à" e "anno", queste ultime da utilizzare solo in chiavi che presentino altri pregi tecnici o siano basati su unico ragionamento.

14. – REBUS MUTI

Sono definiti "muti" i rebus in cui gli elementi figurati non sono contrassegnati da grafemi vari, ma da un asterisco, speciale simbolo a valore zero, quindi non rilevante ai fini risolutivi.

15. – PARTIZIONE

In base alla meccanica risolutiva, i rebus possono essere:

- a) statici o di denominazione,
- b) di relazione;
- c) dinamici o d'azione

16. – REBUS STATICI O DI DENOMINAZIONE

Sono definiti "statici o di denominazione" i rebus che presentano soggetti o cose raffigurate, contrassegnati da grafemi, considerati secondo il loro comune denominarsi. In tali rebus, gli elementi non contrassegnati da grafemi hanno, per lo più, funzione decorativa, ma possono essere rilevanti "per contrasto" rispetto agli elementi contrassegnati.

Oltre alla semplice nominazione degli elementi figurati, possono essere rilevanti ai fini risolutivi:

- a) la professione dei soggetti;
- b) la qualificazione dei soggetti rispetto al loro stato fisico, psichico, estetico, morale;
- c) i nomi propri.

Di particolare pregio sono i rebus basati sulla ripetizione della chiave o sulla proposizione di chiavi simili o antagoniste.

17. – REBUS DI RELAZIONE

Sono definiti "di relazione" i rebus che, pur mancando di voci verbali (ad eccezione degli ausiliari 'essere' e 'avere'), basano la loro risoluzione su meccanismi di relazione tra soggetti e cose rappresentate. Possono risultare funzionali alla soluzione:

- a) la collocazione dei soggetti rispetto ad altri soggetti o all'ambiente circostante (in, su, sopra, davanti, prima, tra, ecc.);
- b) la relazione di similitudine o di identità tra vari soggetti o l'evidente contrasto (identico, come, idem, tale, diverso, ecc.);
- c) la quantità delle cose rappresentate (sei, sette, ecc.);
- d) il rapporto di compagnia o di lontananza (con, insieme, ecc.);
- e) l'aggettivazione dei soggetti (qualificazione, possessione, ecc.);
- f) l'appartenenza di qualcosa a qualcuno o la derivazione di un elemento dall'altro (è di...);
- g) il legame affettivo (caro a...);
- h) altre connessioni strumentali.

Nei rebus di relazione, gli elementi figurati non contrassegnati da grafemi possono essere rilevanti ai fini risolutivi, se posti in relazione (per similitudine o contrasto) con gli elementi contrassegnati.

18. – REBUS DINAMICI O D'AZIONE

Sono definiti "dinamici o d'azione" i rebus in cui i soggetti raffigurati compiono un'azione concreta e particolarmente rilevante ai fini risolutivi, definibile con una voce verbale.

Nei rebus dinamici il soggetto è quasi sempre contrassegnato da grafemi.

Gli elementi figurati non contrassegnati da grafemi sono generalmente rilevanti ai fini risolutivi se posti in relazione con gli elementi contrassegnati da grafemi.

Di particolare pregio sono i rebus basati su unico ragionamento risolutivo o quelli in cui soggetto e complemento oggetto, entrambi contrassegnati, vengono nominati in prima lettura unita-

mente alla voce verbale.

19. – REBUS MISTI O IBRIDI

Sono definiti "misti o ibridi" i rebus in cui figurano almeno due chiavi, una di denominazione ed una di relazione o d'azione. Tali rebus sono da considerare di minor pregio rispetto ai puri.

20. – REBUS AUTODEFINENTI

Sono definiti "autodefinenti" i rebus in cui, pur non essendovi alcuna identità etimologica strutturale, vi sia una notevole affinità o attinenza tra l'illustrazione e la frase risolutiva, quest'ultima richiamata proprio da un certo tipo di ambientazione scenica. Un rebus autodefinente deve saper accendere la mente del solutore, risvegliare la sua coscienza, farlo riflettere sulla condizione umana.

21. – REBUS DELLA NUOVA FRONTIERA

Sono definiti "della nuova frontiera" i rebus cosiddetti sperimentali che, pur mantenendo inalterato il loro impianto classico, propongono meccanismi risolutivi assai complessi nel ragionamento, utilizzando costruzioni sintattiche piuttosto ardite e altre funzioni linguistiche particolarmente complesse.

Possono considerarsi della nuova frontiera i rebus che:

- a) siano basati su dialoghi o ragionamenti interpersonali;
- b) siano disgiuntivi;
- c) propongano la ripetizione delle lettere, già considerate in precedenza, per un logico completamento;
- d) utilizzino voci verbali del modo indicativo diverse dal presente;
- e) usino congiuntivi esortativi, locuzioni ottative, suggerimenti vari che esprimono una sorta di partecipazione alle vicende rappresentate;
- f) adoperino frasi incidentali, di norma racchiuse tra parentesi tonde o trattini;
- g) utilizzino i due punti subito dopo l'enunciazione del primo grafema, qualificando il soggetto solo successivamente;
- h) adottino, comunque, una particolare invenzione linguistica, fuori dagli schemi collaudati.

22. – PRINCIPIO DI NOMINAZIONE REALE

In prima lettura, il soggetto è generalmente nominato. I rebus in cui manchi completamente la nominazione (e, per questo, affini ai procedimenti crittografici) sono da ammettere solo se il ragionamento risolutivo è preciso e non equivocabile.

Gli avverbi di luogo (lì, là, colà, ivi, ecc.) e i pronomi personali (lui, lei, essi, ecc.) possono essere usati solo quando sia stato precedentemente precisato:

- a) per i primi, il luogo in cui si svolge l'azione;
- b) per i secondi, i soggetti raffigurati.

23. – COMMISSIONI GIUDICATRICI

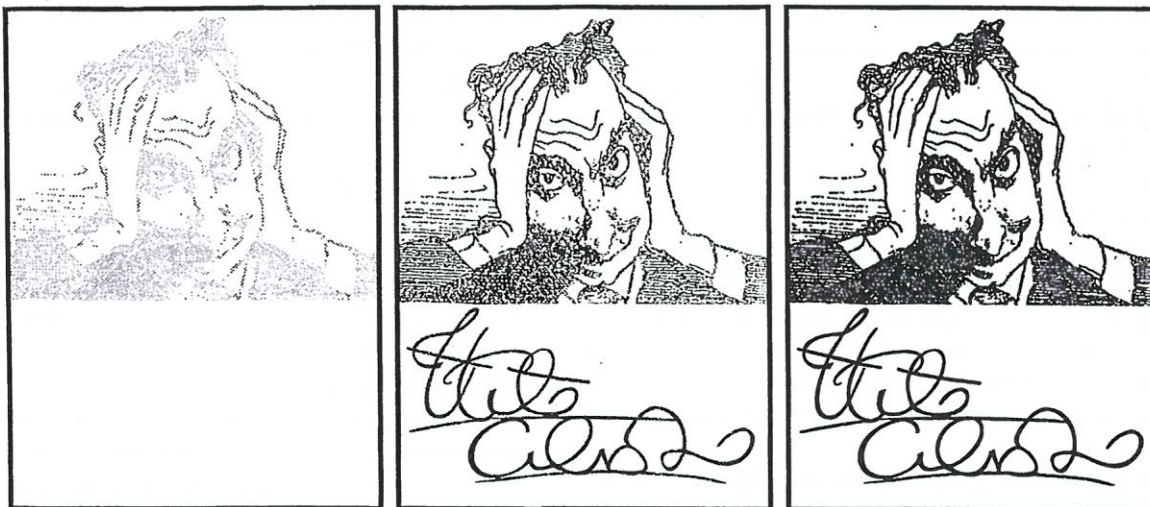
La Commissione Giudicatrice di un concorso "rebus" deve essere costituita da un numero dispari di giudici, minimo tre. Il giudizio sui lavori può essere dato all'unanimità o a maggioranza, mediante votazione palese o segreta.

Nello stilare la classifica, la Commissione valuterà criteri ideativi, novità d'impianto e pregi dei lavori in base a quanto disposto nel presente regolamento e ad altre modalità tecniche o preferenze eventualmente specificate nel bando.

Il giudizio della Commissione è inappellabile.

Seguono altri articoli non strettamente rilevanti ai fini del regolamento, che saranno proposti se l'iniziativa avrà un seguito.

6 – Quadrato 7 5 4 4
di Federico



1° classificato - Concorso Marcovaldo - Capri 2000

7 – Rebus a cambio 7 2 4 = 6 1 6
di Mavi dis. di L. Buffolente



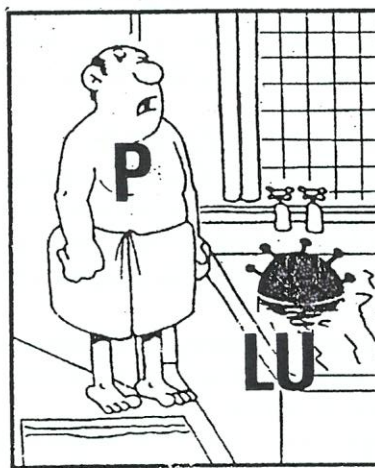
8 – Rebus a rovescio 1 2 3 5 1 1 2 4 = 1 4 2 5 3 2 2
di Brunos dis. di L. Buffolente



9 – Rebus 1 2 4 : 5 1 1 = 5 9
di Orofilo



10 – Rebus 1 1 4 1 3 2 4 ? 2 ! = 10 8
di Orofilo



— Clotilde!

Concorso rebus SNOOPY 2000

1° premio, ex-aequo: Mariella e N'ba N'ga

Al concorso hanno partecipato 23 autori con 38 giochi. Il risultato è stato più che lusinghiero, parecchi sono stati i giochi di notevole livello.

Il primo premio è stato assegnato ex-aequo a due rebus completamente diversi nell'impostazione, entrambi validissimi. Nel gioco di *Mariella* prevale la linearità e l'ineccepibile interpretazione iconografica, in quello di *N'ba N'ga* si fa apprezzare una notevole verve con una nota di fresca e mo-

derna genialità e un substrato umoristico che va a rinforzare quello già presente nella vignetta.

Degni di apprezzamento i lavori di *Hertog*, *McAabel* e *Orofilo*, che meritano una più che favorevole citazione.

I premi saranno consegnati al prossimo convegno ARI di San Giuliano Terme.

Grazie a tutti

Snoopy

11 - Stereorebus "1 6 1" 4 2 = 8 2 4 di Mariella (1° class. ex-aequo)



12 - Rebus 1'1 1? 1 1 7 "4" 2 1 = 12 7 di N'ba N'ga (1° class. ex-aequo)



13 - Rebus 2 1 6: 1 3 1 1 2 6? = 7 7 9 di Hertog



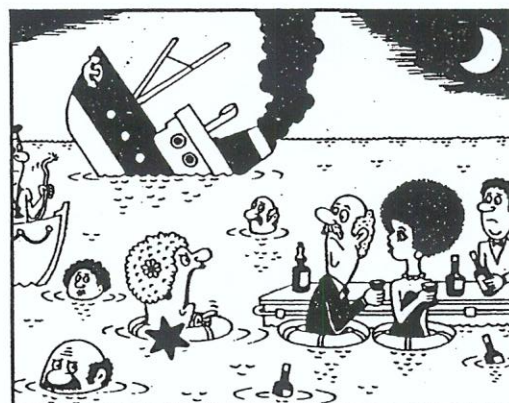
— Clotilde C!

14 - Rebus "1 1 5 4" 4 3 = 7 4 2 5 di Orofilo



— E' inutile che continui a studiare il nostro certificato di matrimonio: non c'è una data di scadenza!

15 - Rebus 4 10 = 4 10 di McAabel



— Lo sapevo, che ti avrei trovato al bar!

Filo diretto

Preghiamo i collaboratori di inviare ciascun gioco in foglietto separato, datato, siglato e numerato. Sono particolarmente graditi i suggerimenti di sceneggiatura. Inoltre preghiamo i collaboratori e di "Leonardo" e di "Penombra", di specificare chiaramente a quale delle riviste sono destinati i giochi.

Adelchi: invio del 23/11/00. Accettati 3/8/10; l'1 con riserva; il 7 è stato già fatto per buona parte; per il 9 gradito invio di una bozza di sceneggiatura.

Argo Navis: invio 11/10/00. Accettati 10/11/14. Non accettati il 2 (frase non convincente); 3 (chiavi poco probabili); 4 (chiavi non omogenee).

Invio del 21/11/00. Accettati 1/4/5/7; 8 con riserva (difficoltà illustrative). Non accettati 3 (il soggetto è maschile); 6, perché già fatto (Atlante/SE. 4.1983).

Barak: invio 11/2000. Accettati 15/18; il 13 con riserva (difficoltà illustrative).

Brunos: invio 1/2001. Accettati: il 3; il 7 (con riserva). Rebus con la Venier non pubblicabile per insoddisfacente resa grafica.

Falstaff: invio 23/11/00. Accettati 4/8/9. Già fatti (o quasi) 1/3/6. Non accettato 7 (identità etimologica).

Hertog: invio del 19/12/00. Non accettati 1/2 (entrambi su vignetta)

Il Faro: invio dicembre 2000. Accettati 2/11. "Illuminaci" sul lama.

Lo Stanco: Rebus con la Mosa, già accettato e disegnato, non pubblicabile (resa illustrativa insoddisfacente).

Marchal: invio ottobre 2000. Accettati 1/2/4. 3 da rivedere.

Mariella: il rebus 2 (invio del 23/3/00), già disegnato, non è pubblicabile per resa illustrativa insoddisfacente.

Mavì: il rebus 11 (sull'Ellesponto), già disegnato, non è pubblicabile per resa illustrativa insoddisfacente.

Invio del nov. 2000. Accettati 3/4/6/1/12/14/21/22; 8 accettato con riserva. Non accettati 9 (già fatto da Snoopy, Aenigma 1975; 24 (già fatto da Pizzirani, Leonardo 1991); il rebus su vignetta (troppi i grafemi esposti).

Pipino il Breve: invio ottobre 2000. Accettati 15/19/20/21; 8/19 con riserva. I rebus 6/9/12/13/17, con belle chiavi ma che comportano molte difficoltà di illustrazione: mandaci suggerimenti di sceneggiatura.

Snoopy: invio dell'ottobre 2000. Accettati 1/2/3/6. Il 5 già fatto da Galdino da Varese, Penombra 1997.

Saclà: invio del 22/12/00. Accettato 1.

Taiuti: invio del 28/7/00. Accettato 2.

Play Off 2001

Ricevuto il testimone da *Atlante*, impeccabile organizzatore del Play Off 1999/2000 e, visto il successo ottenuto, ripropongo la formula escogitata da *L'Esule*.

Il torneo (riservato agli abbonati al "Leonardo") sarà, a partire dalla 2.a manche, con il sistema dell'eliminazione diretta e dei ripescaggi, secondo i criteri ormai consolidati.

1.a manche — Il tema è costituito dalle seguenti favole:

- Alice nel paese delle meraviglie;
- Pinocchio.

Ogni partecipante potrà inviare un massimo di due rebus (classici, a d. e r., stereo). L'invio delle immagini non è obbligatorio, anche se gradito, mentre è obbligatorio l'invio del passo della fiaba al quale si ispira la chiave del rebus.

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

Spedire i giochi — farà fede il timbro postale — entro il **10 febbraio 2001** a:

Giuseppe Sangalli

Via Roma, 54

22030 CASTELMARTE (CO)

(tel. 031622015)

Giudici della 1.a manche saranno *Guido* e *L'Incas* che riceveranno i giochi resi anonimi.

Agli autori che avranno superato la 1.a manche verranno inviate per lettera le istruzioni per il turno successivo.

Buon lavoro a tutti i partecipanti.

Giuseppe Sangalli (Pipino il Breve)

Concorso Rebus 2001

Il tradizionale concorso della "Settimana Enigmistica", giunto alla sua 28.a edizione, si articola in 2 sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le due sezioni sono:

Rebus con chiavi classiche: normale, stereo, a domanda e risposta;

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

Per la prima sezione, medaglie d'oro ai primi tre classificati e sette medaglie d'argento dal quarto al decimo, mentre per la seconda sezione i premi in palio sono costituiti da 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 2001

Briga

16 - Rebus 4 2: 7 1 1 "7!" = 13 9 di *Lionello*



Notiziario A.R.I.

Durante il XXI Convegno Rebus (3/5-11-2000, Casciana Terme) è stato rinnovato il Consiglio Direttivo A.R.I., in carica per il 2001/2003.

Votanti aventi diritto: 31 (23 presenti, 8 per delega).

Elezione del Presidente dell'A.R.I.

Hanno ottenuto voti:

° Briga (Giancarlo Brighenti di Milano) 30

° McAbel (Massimo Cabelassi di Roma) 1

Elezione del Segretario-Tesoriere dell'A.R.I.

Hanno ottenuto voti:

° Tiberino (Franco Diotalle di Roma) 30

° Lionello (Nello Tucciarelli di Roma) 1

Elezione dei cinque Consiglieri dell'A.R.I.

Hanno ottenuto voti:

° Ilion (Nicola Aurilio di Casale di Carinola - CE) 25

° Federico (Federico Mussano di Roma) 25

° Arkansas (Marcello Rotundo di Trani) 23

° Lionello (Nello Tucciarelli di Roma) 13

° Orofilo (Franco Bosio di Pont Canavese - TO) 11

° Atlante (Massimo Malaguti di Bologna) 11

° Giaco (Gianni Corvi di Milano) 5

° Papul (Donato Continolo di Bari) 5

° McAbel (Massimo Cabelassi di Roma) 5

° Il Faro (Fabio Rovella di Imperia) 4

° N'ba N'ga (Andrea Rinaldi di Diano S. Pietro) 3

° Quizzetto (Francesco Rosa di Roma) 3

Altri, con voti minori.

Consiglio Direttivo dell'A.R.I. (2001/2003)

Presidente	Briga (Giancarlo Brighenti)
Segretario/Tesoriere	Tiberino (Franco Diotalle)
Consiglieri	Ilion (Nicola Aurilio)
	Federico (Federico Mussano)
	Arkansas (Marcello Rotundo)
	Orofilo (Franco Bosio)
	Atlante (Massimo Malaguti)

Lionello (Nello Tucciarelli), che nella votazione aveva ottenuto 13 voti, ha declinato l'incarico.

L'apertura dei lavori a Magopide (Salvatore Chierchia) quale Presidente dell'ARI. Subito dopo Tiberino (Franco Diotalle), come Segretario-Tesoriere ha portato a conoscenza dei soci l'attività svolta dall'ARI nel 1999 (tra l'altro, i lavori per la preparazione dei volumi "Tuttirebus - rebus stereo e a rovescio a tutto il 1999" e "Il rebus moderno nell'enigmistica classica" (ambedue disponibili) e il volume "Tuttirebus - rebus classici dal 1/1/1995 ad oggi", ancora in preparazione.

E' stato approvato a maggioranza il "Rendiconto d'Esercizio 1999", chiuso con un attivo di L. 1.775.450.

Riguardo la seduta tecnica vera e propria rimandiamo gli interessati all'articolo di Giovanni Caso "Rebus - le regole del gioco" che compare su questo stesso numero del "Leonardo" e che è stato scritto proprio in relazione a quanto si è discusso a Casciana Terme.

Giochi Sforzeschi 2000

Dal 7 al 10 dicembre 2000 si è svolta al "Palazzo Stelline" di Milano la "Italian Mind Sports Olympiad".

Duplica lo scopo della manifestazione: la promozione del gioco non solo come svago ma anche come "cultura del ludo", ovvero come "sport della mente"; la valorizzazione del rapporto tra persone che si ritrovano intorno ad un tavolo unite dal divertimento, dalla passione e dalla fantasia.

59 i giochi presenti - tra gli altri: Abalone, Backgammon, Bridge, Dama, Go, Magic, Master Mind, Monopoli, Othello, Scacchi, Scrabble - e ciò dimostra l'importanza dell'evento che si spera, da parte di tutte le associazioni partecipanti, possa diventare un appuntamento fisso e si estenda anche ad altre città.

Il rebus e l'Enigmistica hanno preso parte alla manifestazione invitati da Devan Maggi, Presidente dello "Scrabble Club Milano", che ringraziano sentitamente per la disponibilità avuti nei confronti e della nostra associazione e della rivista "Penombra".

Oltre ad una esposizione - curata da *Giaco* - di una selezione di 52 suoi rebus, a suo tempo utilizzati a suo tempo per la trasmissione televisiva "BIS", l'A.R.I. ha preparato due "gare solutori rebus": la prima, con un modulo di 12 rebus, la seconda abbinata ai rebus di "BIS".

Per la rivista "Penombra", *Tiberino* ha preparato una "gara solutori" (poetici, brevi, crittografie), vinta da Giorgio Dendi di Trieste, seguito da Michele Gazzarri di Milano e da Ermanno Romano di Napoli. Una gara di cruciverba è stata vinta da Roberto Portaluri di Varese, seguito da Michele Comerci di Firenze e da Maurizio Cristini di Milano.

Numerosi sono stati i visitatori interessati al Rebus e un certo numero di essi ha lasciato il proprio nominativo.

Riportiamo le classifiche relative alle due gare di risoluzione rebus.

- Gara abbinata ai rebus di BIS

Primi classificati, a pari merito, con un solo errore:

Giuseppe Baù di Venezia - Alessandro Cerizza di Milano - Michele Comerci di Firenze - Maurizio Cristini di Milano - Luca Marenchino di Torino - Pier Paolo Patella di Cologno Monzese (MI) - Angela Plebani di Firenze.

Con un numero minore di rebus risolti: Silvana Squatrito di Milano - Carlo Belforti di Marcallo con Casone (MI) - Valeria Mauro di Milano - Manuela Minazzi di Varese - Giuseppe Merlino di Milano - Ermanno Romano di Napoli - Alan Viezzoli di Trieste.

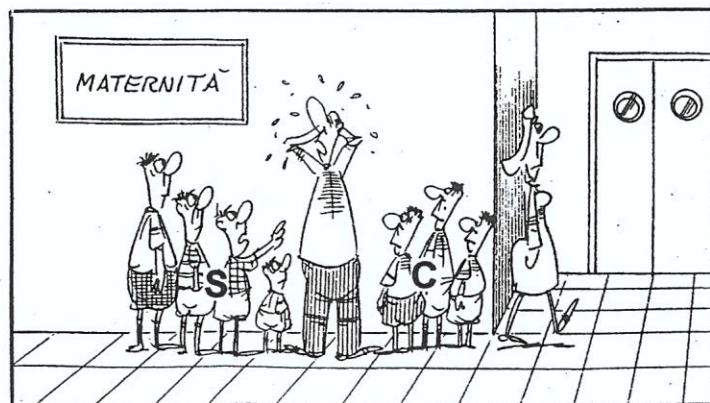
- Gara abbinata ai rebus del modulo del "Leonardo"

1° - Ermanno Romano di Napoli (12 rebus su 12)

2° - Giorgio Dendi di Trieste (11 rebus su 12)

3° - Gino Lisi di Firenze (10 rebus su 12)

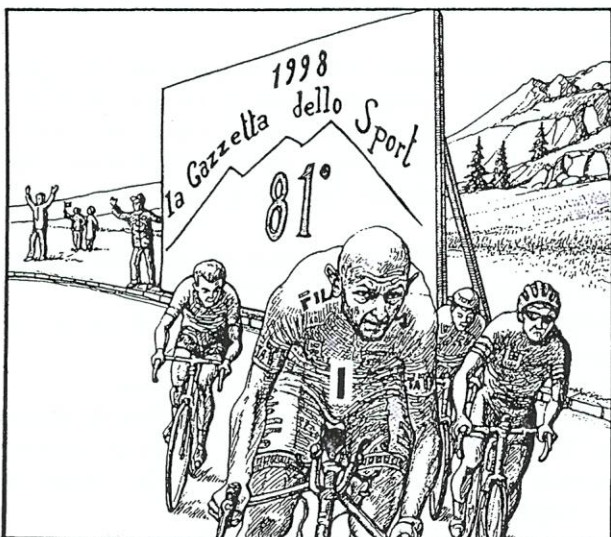
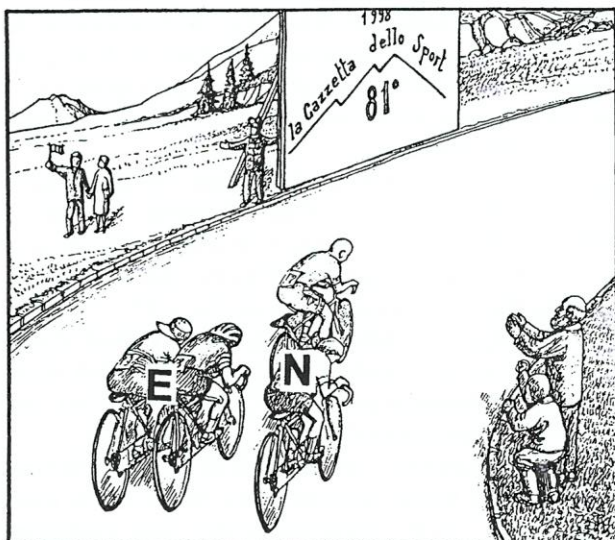
17 - Rebus 2 4 1 1 (5 10!) = 6 7 2 8 di N'ba N'ga



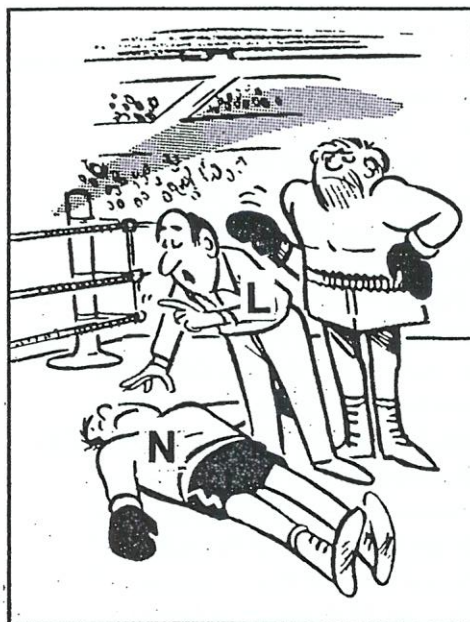
— Non tenerci sulle spine, papà! Ce l'abbiamo, finalmente, una sorellina?

RI

18 - Stereorebus 6 4 1 1; 1 1 7 = 6 1 4 3 7
di Oris dis. dell'autore

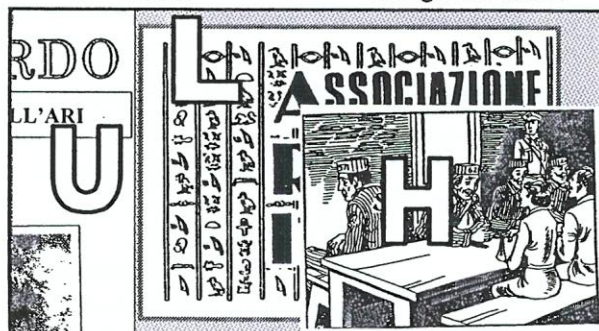


19 - Rebus 5 1 1, 1 1 2 1 5 ? = 9 8
di Marchal

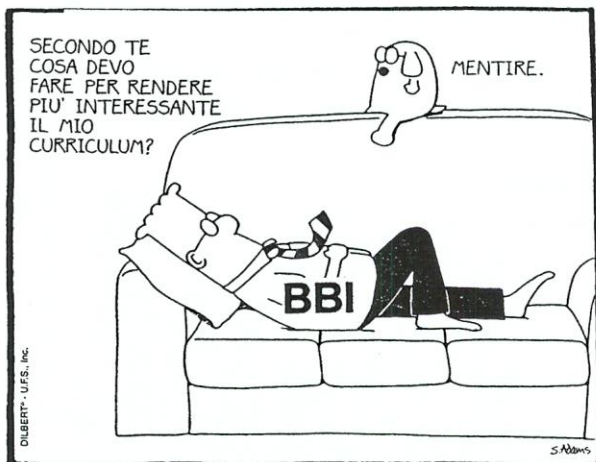


— ... trentadue... trentatré... trentaquat-
tro... trentacinque...

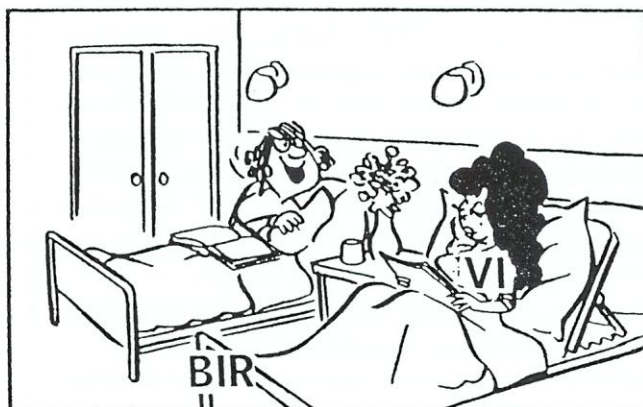
20 - Rebus 1'1 1 1 4; 5 1 = 6 4-4
di Federico collage dell'autore



21 - Rebus 4, 2 4 4, 3? 2 = 4 6 2 7
di Ilion



22 - Rebus 2 3 4 2 8 = 6 5 8 di Zio Igna



— Sono contenta che siate qui con me: sicuramente mio mari-
to verrà a trovarmi ogni giorno!

Concorso per autori "REBUS IN LIBERTA'"

III edizione 2000

INTRODUZIONE

Il concorso "Rebus in libertà" è alla sua terza edizione.

In questa tornata gli autori hanno presentato lavori di ottima fattura tecnica tanto da rendere particolarmente arduo il compito della giuria nel selezionarne quelli che meritavano la menzione d'onore.

A mo' di pensiero sintetico evidenziato dai lavori partecipanti v'è da sottolineare che gli spostamenti tecnico-operativi tendenti alla ricerca di nuovi modi di comporre e pensare il rebus sono stati più evidenti in questa edizione che nelle altre precedenti.

Alcuni lavori sono veramente degli esempi che ci prefigurano nuovi orizzonti rebussistici ma realizzabili utilizzando procedimenti logici ed induttivi di non facile percorrenza realizzativa. Per cui abbiamo dovuto tenere sempre presente la necessità di rispettare il più rigorosamente possibile quanto prefissoci nei criteri tecnici di selezione e quindi, nella selezione è stata scelta la soluzione più plausibile ed attendibile inserendoci nella figura del solutore finale.

Ricordiamo che anche per questo anno i lavori premiati saranno inseriti nella Mappa del Rebus Contemporaneo che sarà inviata al Ministero dei Beni Culturali, unitamente a tutte le altre pubblicazioni curate annualmente dall'A.R.I.

IL PREMIO

Per questa edizione è stata scelta la corona d'argento dell'Impero austro-ungarico in circolazione fino al 1916.

Caratteristica di questa moneta è l'esiguo numero di pezzi battuti e messi in circolazione: solo 227.650 pezzi in 25 anni d'impero. In Italia, nel 1965, primo anno di emissione della famosa moneta argentea di Dante e del suo inferno da 500 lire furono messe in circolazione ben 50 milioni di pezzi!

I RISULTATI

I lavori che sono pervenuti entro la data limite fissata dal bando sono stati 24.

La giuria esprime agli autori il suo ringraziamento e li invita a candidarsi per il nuovo bando del 2001.

Molto succintamente, prima di evidenziare i lavori premiati, la giuria mette in rilievo la vasta gamma di articolazioni rebussistiche che ha esaminato.

A primo acchito, senza dubbio, c'è nella realtà attuale del settore del rebus un nuovo tipo di orientamento interpretativo, sia per quel che riguarda la sua proposta che per la sua esposizione. Abbiamo ricevuto, per esempio, rebus folli, illustrazioni crittografiche, rebus con frasi a metatesi, a sciarada, rebus stereoscopici con frase a sciarada, ecc...

Ognuno di questi lavori meritava di essere esaminato con un altro spirito che non fosse solo quello rebussistico. Ma, avendo come punti di riferimento e di criterio di selezione, quelli che caratterizzano il concorso, non abbiamo potuto estendere oltre la nostra disanima.

Pertanto i riconoscimenti, per ordine alfabetico, sono andati a:

Ilion (Nicola Aurilio)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Il Saltimbanco (Giuseppe Laganà)

I LAVORI

FRASE	SIGNORINELLE POCO SAVIE
DIAGRAMMA	1'6 4'3 4 2 1! = 12 4 5
AUTORE	S'ignori nell'EPO cosa vi è!
TIPOLOGIA	Ilion (Nicola Aurilio)
MRC	Rebus d'azione con grafemi e cesura 2.3

Componente innovativa

L'autore ha presentato altri validissimi esempi affrontando anche altre tipologie rebussistiche. La giuria invece ha ritenuto di dover premiare questo lavoro che, apparentemente, sembra di facile lettura e di fragile struttura compositiva.

La struttura del lavoro si regge su di un'unica chiave di lettura il cui snodo centrale però è espresso da un gruppo di grafemi i quali, a loro volta, definiscono un oggetto concreto e tangibile che conferisce agli stessi grafemi quasi la medesima consistenza materiale.

Le vicende susseguite allo scandalo dell'uso delle sostanze anabolizzanti avrebbero dotato il rebus di un momento di attualità che si sarebbe manifestato in un risparmio di tre grafemi, facendolo scivolare nella tipologia del rebus con frase a sciarada. Ma ciò avrebbe limitato, e di molto, il potere illusivo ed allusivo evocati dalla chiave, dal suo supporto illustrativo e dall'immaginario culturale insito nell'episodio.

Si legga il commento al lavoro, proposto dall'autore. Se lo avete fatto, sarete stati trasportati nella vignetta tra coloro che sono intorno al vaso di Pandora, grazie anche all'uso del verbo "ignorare" svolto alla terza persona, ed in senso neutro.

Un ottimo esempio di traslazione figurativa tra la lettura del rebus ed il suo interlocutore.

Un unicum di fantasia e di alto artigianato rebussistico.

Commento dell'autore

Il vaso di Pandora EPO con delle persone intorno che sembrano smaniose di aprirlo, e farebbero meglio a lasciar perdere...

FRASE	COPRI' PIADINE COPPIA DI NERI
DIAGRAMMA	5 7 6 2 4
AUTORE	COPRI' piadine COPpia di neRI
TIPOLOGIA	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
MRC	Rebus d'azione stereoscopico senza grafemi con cesura a frase con incastro 202.3.14

Componente innovativa

Non ci sembra che una tipologia di questo genere la si possa incontrare con tanta facilità nel panorama attuale del rebus.

La struttura propositiva di questo lavoro esula, di tanto, dalla normale fenomenologia rebussistica del quotidiano.

L'autore ci propone un esempio di applicazione tanto arduo quanto laborioso nel suo essere rebus.

Il verbo declinato al passato remoto costituisce la componente sulla quale si sviluppa successivamente la frase risolutiva e che si avvale, inoltre, dell'elemento continuativo nel suo insieme. Ci fa notare l'autore che per rebus ad incastro ha inteso giochi che seguono la dinamica dello schema dell'incastro (o sciarada ad incastro) e non come di solito viene usato in altre riviste. Altre tipologie altrettanto interessanti sono state presentate dallo stesso autore.

Commento dell'autore

Una coppia di colore copre, nella prima figura, delle piadine su di un tavolo con un canovaccio; c'è poi un asterisco sulla coppia nella seconda figura.

Componente innovativa

Benché la frase finale risultante sia una di quelle già composte

FRASE	USCITA SECONDARIA
DIAGRAMMA	2 4 2, 3 1 4 = 6 10
	US cita sé, con D aria
AUTORE	Il Saltimbanco (Giuseppe Laganà)
TIPOLOGIA	Rebus d'azione con grafemi e senza
	Cesura
MRC	2.2

e quindi non autentica nel suo essere, essa è stata ugualmente riconosciuta valida.

Se avessimo dovuto prendere in considerazione tale elemento avremmo dovuto valutarla con valori verso il basso e non avremmo potuto pertanto rilevare alcune preziosità contenute nella proposta.

La struttura compositiva seppur semplice nella sua elaborazione, si avvale però del verbo "citarsi", riflessivo il cui impiego alla terza persona singolare, prevede l'uso del pronome riflessivo "si"; nel nostro caso, invece, viene utilizzata la sua variante prenominal "sé" nella forma accentata, forte. In tal modo la particella funge da elemento d'invito rivolto verso il lettore-solutore, dall'autore che sottolinea con il "sé", quello lì, quello che appare nella vignetta.

E' quasi un'ammonizione: "guardate cosa fa, questo soggetto!", e anche lui, l'autore, rafforza la sua presenza nella vignetta attraverso quella constatazione.

Il termine "aria" si riferisce a tutt'altro che quella che respiriamo.

Almeno questo è il contesto propostoci dall'autore.

Commento dell'autore

US è una cantante lirica che sta eseguendo la romanza "Io son l'umile ancella" (D, racchiusa in un fumetto), dall'opera "Adriana Lecouvreur".

I componenti la giuria

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

Il rebus e la Telecom

Ci piace riportare quanto pubblicato da Stefano Bartezzaghi in "Lessico e nuvole" del "Venerdì" di Repubblica, 15.12.2000:

Per una volta gli enigmisti hanno ragione a essere intransigenti.

Nell'ultimo numero di Leonardo, l'organo ufficiale dell'Associazione Rebusisti Italiani ci si prende giuste beffe delle schede telefoniche Telecom dedicate all'enigmistica. Sono parodie della Settimana Enigmistica, fatte però senza alcuna cognizione, non si dice amore, dell'enigmistica.

Basti pensare che nel rebus che si risolve "telefonare per riveder amici" telefonare è appunto rappresentato da uno che telefona.

E l'enigma dov'è? La Sfinge disegna un uomo, ed Edipo dice: è un uomo?

"Lo scrittore che chiama 'zappa' una zappa dovrebbe esser costretto ad usarla" (Oscar Wilde).

Il rebusista che chiama telefono un telefono se la dà sui piedi, la zappa.

Grafemi grafici e fonetici

Riceviamo da Hertog (Lamberto Gasperoni):

A proposito dell'articolo "Grafemi fonici e fonetici" sull'ultimo "Leonardo", che riflette fedelmente quanto acquisito fino ad ora, vorrei buttare là due idee, e cioè:

1 - Il gruppo di due o tre lettere che si identifichi con un'entità (persona o cosa), quindi sostantivato e letto in unità, dovrebbe poter coesistere in un rebus insieme a grafemi singoli (purché tutti) a dizione fonetica. Per esempio, nel rebus n. 9 del "Leonardo" n. 4/2000 il grafema "ZIO" che tale si legge ed è chiaramente "sostantivato" non dovrebbe pregiudicare la definizione fonetica del "C", se ciò fosse il caso;

2 - per far coesistere grafemi grafici e fonetici sullo stesso rebus, si potrebbe ricorrere alla rappresentazione "minuscola" dei fonetici e "maiuscola" dei grafici.

Inoltre, il grafema "X" quando si legge X o "per" o "ics"?

Rispondiamo ad Hertog col dire che riteniamo che il gruppo grafemico ZIO non deve essere considerato "come un'entità quindi sostantivato e letto in unità" ma considerato come tre singole lettere che in alcuni casi, come in questo, messe una dopo l'altra, possono, sì, anche formare un sostantivo ma che per il solutore sono alla stregua, per esempio, di NGE o di OSS.

Sul fare coesistere i grafemi grafici con quelli fonetici, crediamo che l'escamotage delle "minuscole" e delle "maiuscole" non sia possibile proprio in quanto l'uso di entrambi - per una consuetudine consolidata da tempo e che speriamo al più presto anche codificata - non è ammessa questa coesistenza. Oltretutto, da tempo si usano, in una stessa vignetta, grafemi "minuscoli" e grafemi "maiuscoli", ma solo per indicare che si tratta di due diversi rebus da risolvere.

Per quanto riguarda poi l'ultima domanda, finora si sono viste tutte e tre le versioni: X, "per", "ics".

Cogliamo l'occasione per rispondere, oltre a Hertog, anche ad altri che ce lo hanno chiesto: Il "Leonardo" 4/2000 è stato consegnato a Casciana Terme ai presenti al Convegno Rebus subito dopo la proclamazione del vincitore del "Play Off" e ciò in quanto sulla rivista era riportato l'esito e i rebus della finale.

Ai non presenti al convegno è stato spedito successivamente in quanto, se fosse stato fatto prima, poteva essere svelato anzitempo l'esito della gara stessa.

SOLUTORI

Aurilio Nicola	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Baracchi Andrea	24 + 38 + 19 + 31 = 112
Barbujani Giorgio	26 + 39 + 21 + 29 = 115
Becucci Gianfranco	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Bertolotto Franco	25 + 33 + 15 + 31 = 104
Bonomi Edda	18 + 34 + 19 + 28 = 99
Bosia Marik	32 + 42 + 19 + 31 = 125
Brognoli Diego	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Carpani Vincenzo	30 + 39 + 19 + 30 = 108
D'Ambrosio Rino	33 + 41 + 21 + 31 = 126
Dessy Gentile	31 + 42 + 20 + 31 = 124
Di Fabio Nicola	12 + 23 + 18 + 30 = 83
Fausti Franco	18 + 40 + 21 + 30 = 109
Gasperoni Lamberto	33 + 42 + 21 + 30 = 126
Ghironzi Evelino	21 + 31 = 52
Granata Vincenzo	- + 40 + 21 + 31 = 91
Licitra Anna Maria	- + 33 + 14 + 29 = 76
Lisi Gino	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Maestrini Paolo	30 + 41 + 21 + 31 = 123
Mazzeo Giuseppe	31 = 31
Melis Franco	31 + 42 + 20 + 31 = 124
Micheli Giovanni	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Monti Omar	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Mussano Federico	32 + 42 + 21 + 31 = 127
Negro Nicola	27 = 27
Oss Armida	18 + 34 + 19 + 28 = 99
Quintini Rita	28 + 31 + 17 + 25 = 101
Raco Francesco	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Ravecca Luana	- + 41 + 20 + 31 = 92
Rinaldi Andrea	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Romano Ermanno	33 + 42 + 21 + 31 = 127
Rotundo Marcello	33 + 41 + 21 + 31 = 126
Stramaccia Siro	- + 34 + 18 + 29 = 81
Viezzoli Alan	28 + 41 + 20 + 31 = 120
Vittone Torello Piera	32 + 41 + 20 + 31 = 124
Zanaboni Achille	- + 41 + 20 + 31 = 92
Zullino Vittorio	33 + 42 + 21 + 31 = 127

Sorteggio tra i solutori totali – Aurilio 1/8; Becucci 9/16; Brognoli 17/24; Lisi 25/32; Micheli 33/40; Monti 41/48; Mussano 49/56; Raco 57/64; Rinaldi 65/72; Romano 73/ 80; Zullino 81/88. (Qualora uscissero 89 o 90, vale il secondo estratto).

Sorteggio tra i solutori parziali – Baracchi 1/4; Barbujani 5/8; Bertolotto 9/12; Bonomi 13/16; Bosia 17/20; Carpani 21/24; D'Ambrosio 25/28; Dessy 29/32; Di Fabio 33/36; Fausti 37/ 40; Gasperoni 41/44; Ghironzi 45/48; Granata 49/52; Licitra 53/56; Maestrini 57/60; Mazzeo 61/64; Melis 65/68; Negro 69/72; Oss 73/76; Quintini 77/80; Ravecca 81/84; Romano 85/88; Rotundo 89/90 e 1/2 (2° estratto); Stramaccia 3/6; Viezzoli 7/10; Vittone Torello 11/14; Zanaboni 15/18. (Per Stramaccia, Viezzoli, Vittone Torello e Zanaboni vale il secondo estratto).

SOLUZIONI del n. 4/2000

- 1 dettò legge ND a Rio = Detto leggendario
- 2 ST arma L ed A mori re = Star male da morire
- 3 danno in calco l' "abile" = Danno incalcolabile
- 4 a "vamp" ostili Bi Ci = Avamposti libici
- 5 BOC cacciò AM ava: FI ammetta! = Boccaccio amava Fiammetta
- 6 a Nimes incede (R) = Anime sincere
- 7 in CON v'è niente: T è muto, DaB anche = Inconveniente temuto da banche
- 8 IN d'I rizzare fa X = Indirizzare fax
- 9 in C O: raggianti, indi, ZIO = Incoraggiante indizio
- 10 D è mago? Già! AP pur abile = Demagogia appurabile
- 11 comparì di notte (ZZ) = Comparì di nozze
- 12 a PP rezza recò NOC, chi O si curò = Apprezzare con occhio sicuro
- 13 ZE rotolerà: N c'è = "Zero tolerance"
- 14 a V eredi verterà reo P eredità in E = Avere diverse rare ope re di Taine
- 15 in V O: Cariddi O = Invocar Iddio
- 16 DIF è sano? No, TTI male diagnosticò = Difesa non ottimale di agnostico
- 17 in T e N, sano, sta L? già = Intensa nostalgia
- 18 F avolo solo O.K. Da LB à: par ietti! = Favoloso look d'Alba Parietti
- 19 SIS tema, però per A R è = Sistema per operare
- 20 P e N, nella tela, RGH è = Pennellate larghe
- 21 or DA disarmo TI = Orda di Sarmati
- 22 GAN gabbieta dà a RR e star è = Gang abbieta da arrestare
- 23 tre guata R diva = Tregua tardiva
- 24 D è colla Ralli stante = Decollar all'istante
- 25 chi ama T, A, S onora = Chiamata sonora
- 26 venerano Ra (II) = Venir a noia
- 27 netta la tanica (SS) = Setta satanica
- 28 I sola somme R sa = Isola sommersa
- 29 di F Fidia modellini Q UO = Diffidiamo dell'iniquo
- 30 VI s'uccide per I Ti = Visucci deperiti
- 31 S, ove R chiamò, desti A! = Soverchia modestia

*

- Rebus di pag. 17: corte S E? s'ignora = Cortese signora (l'autore del gioco è *Franger*, che lo pubblicò nel 1975 con diversa illustrazione)

- Rebus di pag. 18: parò L – ainoi – O? sì = Parolai noiosi

- Rebus di pag. 18: VI: va là RO? ma.. = Viva la Roma!



Inviare le soluzioni di questo numero
entro il 25 febbraio 2001
per posta o fax (067827789) a
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

LEONARDO

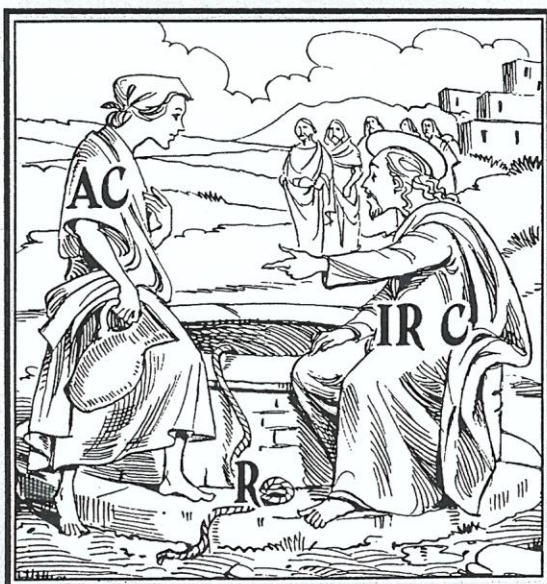
rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Concorso "LA BRIGHELLA"

Termoli 2000

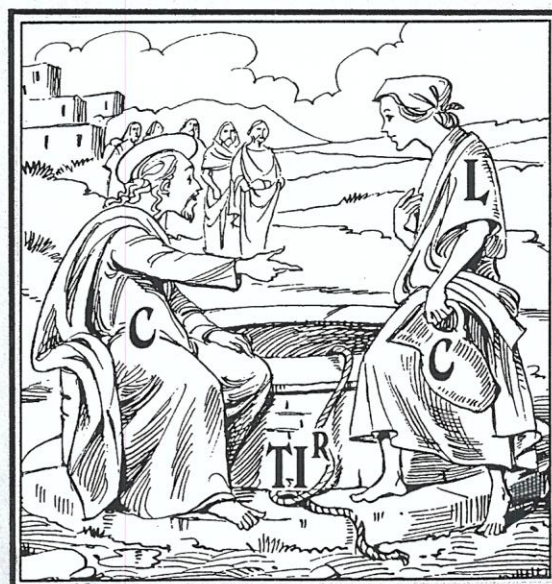
medaglia d'argento

1 - Rebus 2 5 1 3 6 2 1 1 1'3! = 8 8 2 7
di Virgilio dis. della Brighella



medaglia d'argento

2 - Rebus 3 6 1 5 2 1 1 1 1 3! = 8 9 1 7
di Arfattor dis. della Brighella



Gesù e la samaritana

LEONARDO

anno I – n. 2

aprile 2001

Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Direttore responsabile:

Giuseppe Aldo Rossi (Zoroastro)

Redazione:

Massimo Cabelassi (McAbel)

Gianni Corvi (Giacò)

Franco Diotalle (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)

Alan (Alan Viezzoli)

Amore Normanno (Ermanno Romano)

Arfattor (Francesco Rotta)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Atlante (Massimo Malaguti)

Bang (Angelo Balestrieri)

Brunos (Sebastiano Bruno)

Federico (Federico Mussano)

Gambini Stefano

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Guido (Guido Iazzetta)

Hertog (Lamberto Gasperoni)

Il Faro (Fabio Rovella)

Ilion (Nicola Aurilio)

Il Veronese (Fausto Coccia)

L'Amica Rara (Carla Maria Morisi)

L'Esule (Cesare Ciasullo)

Lionello (Nello Tucciarelli)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Mavi (Marina Vittone)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Nessuno (Michele Comerci)

Oris (Siro Stramaccia)

Orofilo (Franco Bosio)

Parisi Beatrice

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Quizzetto (Francesco Rosa)

Saclà (Claudio Cesa)

Snoopy (Enrico Parodi)

Triton (Marco Giuliani)

Virgilio (Ernesto Limonta)

Disegni di:

L. Buffolente – M. Ghezzi – M. Fantoni – S. Gambini – Padus – S. Mosca – G. Occhionero – F. Pagliarulo – S. Stramaccia.

*

Quota Associativa ARI per il 2001

(con il "Leonardo") L. 75.000

(Spedizione *prioritaria*: supplemento di L. 10.000)

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

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Corrispondenza

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

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789

e-mail: diotallevif@hotmail.com

Stampa in proprio in fotocopia

Vietata la riproduzione, anche parziale,

di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione avente il patrocinio del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

Buona Pasqua

Rinnoviamo l'invito a tutti gli autori che hanno avuto propri rebus illustrati dagli artisti del Concorso "Rebus è Donna" affinché vogliano inviarli alla redazione del "Leonardo" in fotocopia. Si raccomanda la bontà della fotocopia in modo che i giochi possano essere utilizzati per la stampa.

Sono disponibili le seguenti pubblicazioni:

1) - "Il rebus nell'enigmistica classica", L. 50.000 (per i soci ARI, L. 40.000);

2) - "Repertorio rebus stereo e a rovescio" (aggiornato al 1999), L. 35.000 (per i soci ARI, L. 30.000);

3) - "Millerebus", edizioni Xenia, Milano, L. 15.000.

Richiedere i volumi a:

Nello Tucciarelli – via A. Baccarini 32/a – 00179 Roma.

Versamenti sul c.c.p. 19806009, intestato a:

Franco Diotallevi – via delle Cave, 38 – 00181 Roma.

CAMPIONATO AUTORI del "LEONARDO" 2001

Il Campionato è riservato ai soli abbonati:

- durata del Campionato: anno solare 2001.

- partecipano alla gara solo i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/senza disegno).

Partecipano i rebus pubblicati sul "Leonardo" del 2001.

- giudici: ancora da designare.

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

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

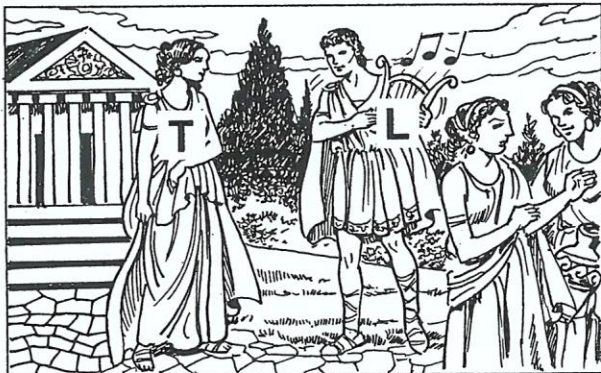
3° premio: premio del valore di L. 60.000 + med. d'argento

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO 2001"

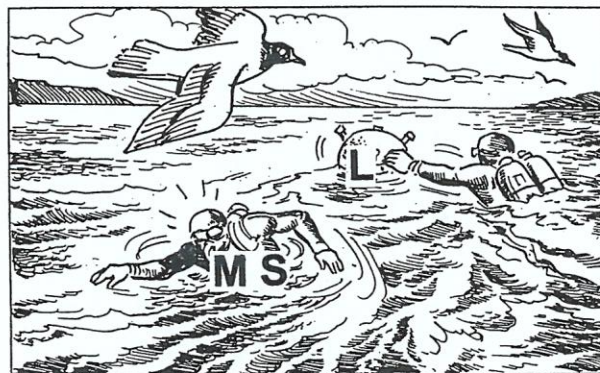
Gara a partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti (con soluzioni totali) saranno alla pari, si effettuerà un sorteggio basato sul gioco del lotto; sorteggiato sarà anche uno tra tutti i solutori parziali.

Premi: due medaglie d'oro (per un solutore totale e per uno parziale).

3 - Rebus 7 1 3 1 4 = 9 4 '3
di Mavi



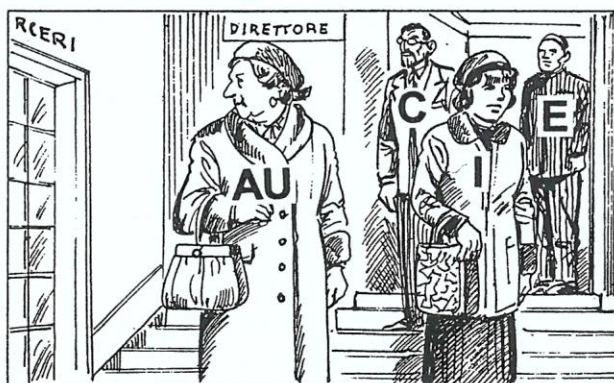
4 - Rebus 1 1 1 6 3 : 2 4 1 1 = 9 1 1
di Argo Navis



5 - Stereorebus 2 2 1 3, 1 2 1 3 = 6 4 5
di Marchal



6 - Stereorebus 3' 1 1 1 5 : 2 6 1 2 = 6 9 7
di Gipo



I "Traguardi eccelsi" di Mariella



Tra guardie C c'è L? Sì = Traguardi eccelsi

E' quasi una premonizione l'ultimo rebus (sicuramente anche l'ultimo suo gioco) di Mariella che riportiamo, fattoci gentilmente avere dal marito Aldo.

Nelle pause che il male le concedeva, Mariella aveva già cominciato a prepararsi per la prima manche del nuovo Play Off. Il gioco l'aveva composto due giorni prima del decesso, ma non convinta della validità dello schema, aveva chiesto a Malù di farle avere una copia di "Alice nel paese delle meraviglie" per poter cercare di ideare l'altro gioco richiesto dal concorso, ma, purtroppo ciò non è potuto accadere.

L'amica fiorentina si era avvicinata alla nostra enigmistica solo da pochissimi anni. Entrata a far parte del gruppo "Firenze" subito si era distinta come una buona autrice di brevi, di crittografie e di rebus, collaborando a tutte le riviste e sempre partecipando alle varie gare e ai vari concorsi.

La sua prima partecipazione avvenne al Congresso Enigmistico di Campitello Matese del 1995, e da allora fu sempre presente a tutti gli incontri che seguirono a quello, con la sola eccezione dell'ultimo, quello di Casciana Terme, dove non poté essere dei nostri e non poté personalmente ritirare il secondo premio dell'ultimo Play Off e il premio per il quarto classificato al "Concorso Rebus "Aliada".

Le lettere nei rebus

Ci è pervenuta, da un amico al quale chiediamo di rivelarsi, la proposta seguente:

"Queste poche righe vorrebbero essere una proposta per inserire una nuova regola nei concorsi rebus. Chiedo a chi ha competenza in materia di volerla esaminare ed esprimere un parere in proposito.

Mi è stato detto che, in un rebus le lettere sono soprattutto una necessità, un ripiego per poter dare vita a tante frasi che, altrimenti, non potrebbero essere realizzate. Se ci ostinassimo a voler comporre solo rebus "muti", la maggior parte della produzione rebussistica sparirebbe.

Quindi, le lettere – simili al jolly nei giochi di carte – prendono il posto di ciò che le figure, cioè le chiavi, non sono completamente in grado di esprimere. Guai però ad abusarne. Spesso ho sentito dire di un rebus: "Peccato, sarebbe bello, ma ha troppe lettere".

Nei concorsi crittografici con esposto predefinito non si manca di sottolineare che, dalla parola dell'esposto, si possono togliere non più di qualche lettera (di solito tre), pena l'esclusione dalla gara.

A questo punto passo ai concorsi rebus su figura precostituita. Scartata la bellezza del disegno, che in questo caso è uguale per tutti, restano da valutare le chiavi, la frase risultante e – a mio parere – la quantità di lettere inserite. Da tali elementi, non in rigide proporzioni ma oculatamente armonizzati, si otterrà il giudizio complessivo sulla bontà del rebus.

Può forse succedere che qualcuno, avendo rinunciato a entrare in gara con un rebus forse valido ma con un numero di lettere che ritiene eccessivo, veda poi premiate belle frasi, ma con inserimenti di lettere ancora più numerosi.

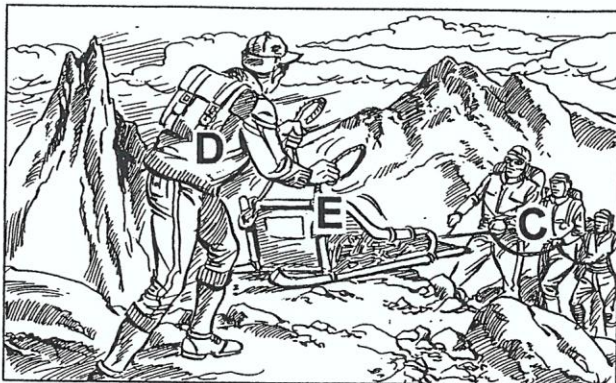
La mia proposta è che, almeno in questo tipo di concorso (con figura preesistente), oltre a dire nel bando quali tipi di rebus saranno accettati (classici, stereo, ecc.), si precisi anche il numero massimo di lettere a disposizione dei concorrenti. Ognuno deciderà se utilizzarle tutte o solo una parte o nessuna, nel migliore dei casi."

Riguardo questa proposta, attendiamo il contributo dei lettori che, insieme al parere della redazione, potrà andare a formare un tassello della "proposta di lavoro" di cui alle pagine 5/7 del "Leonardo" del gennaio 2001.

7 - Rebus 1 1 4 1 1 7 = 69

di Saclà

dis. di L. Buffolente



8 - Rebus a cambio 3 10 1 = 68

di Mavi

dis. di L. Buffolente



9 - Rebus 7 1: 2 1 4 3 3 = 4827

di Gipo

dis. di L. Buffolente



10 - Rebus 3 1 4: 2 5 = 69

di Pipino il Breve

dis. di L. Buffolente



11 - Rebus 4 1 3 4 2 2? = 826

di Lo Stanco

dis. di F. Pagliarulo



12 - Rebus 3 1 7: 3 1 1 = 88

di Argo Navis

dis. di L. Buffolente



Sulle regole del Rebus

di Nello Tucciarelli

L'iniziativa di Cleos (condivisa da Ilion), originata dagli argomenti esposti da Arkansas nella Seduta Tecnica del XXI Convegno Rebus di Casciana, la trovo particolarmente interessante e coinvolgente per quanto dirò in seguito.

Mi sembra però che sia il caso di fare subito alcune precisazioni su quanto affermato dall'oratore, soprattutto a beneficio delle nuove leve di rebussisti di cui Arkansas stesso fa parte: precisazioni che era mia intenzione esprimere durante la seduta se ce ne fosse stato il tempo, invece totalmente assorbito dallo stesso. E, in proposito, sia detto per inciso, non sarebbe stato male se Arkansas avesse informato per tempo l'A.R.I. della sua intenzione di tenere la seduta tecnica, peraltro già preparata e annunciata dal sottoscritto, e non chiedere di dire "due parole" pochi minuti prima dell'inizio della stessa.

Ma torniamo alla sostanza delle cose. Non sono d'accordo sull'affermazione che le regole del Rebus non ci sono. Ci sono eccome! Basta andarsene a cercare e per prima cosa richiamare alla mente il triangolo brighiano, fonte ispiratrice e punto di riferimento di tanti rebussisti.

Cito alcune fonti: "L'Enigmistica", di Cielo d'Alcamo/Dameta, edizione Librex, 1970; "Dizionario dell'enigmistica" di M. Musetti (Il Troviero), ed. Mursia, 1970; "Da Edipo alle nostre nonne", consulenza di C. d'Alcamo, ed. Garzanti, 1975; "Rebuss" di S. Sinesio (Sin & Sio) - E. Parodi (Snoopy), ediz. del "Labirinto", 1984; "Rebus" di E. Peres (Mister Aster), ed. Stampa Alternativa, 1989; i "Bollettini" dell'A.R.I., 1986/1989; "Il Rebus e la Crittografia" di C. Pardera (Ciampolino), ediz. del "Labirinto", 1990; "Gradara Ludens" di G. Corvi (Giacco), ed. ARI, 1991; "Il libro dei Rebus" di F. Bosio (Orofilo), Vallardi, 1993; "Il Rebus contemporaneo" di D. Continolo (Papul), ed. A.E.R.E.C., 1996; "Il rebus moderno nell'enigmistica classica", ed. ARI, 2000. Testi, questi, che i rebussisti, sia quelli di vecchia militanza sia quelli delle nuove leve, dovrebbero conoscere.

Concordo pienamente, invece, per la pubblicazione di un Testo Unico nel quale le regole vengano raccolte, opportunamente aggiornate. Ma prima di arrivare a questa conclusione è indispensabile che gli autori e i redattori delle riviste si decidano a seguire una linea di condotta uniforme ed omogenea nella ideazione del rebus: dalla esposizione della sequenza numerica dei diagrammi di lettura alla punteggiatura, dalla elaborazione delle chiavi (evitando identità etimologiche) al corretto uso della lingua italiana, fino a concludere con una plausibile frase risolutiva.

Per questo è stato elaborato una specie di questionario (già distribuito prima dell'inizio della seduta tecnica, e che qui riassumiamo) ove sono stati evidenziati alcuni casi, tra i più frequenti, di disparità di vedute, e richiedenti una soluzione chiarificatrice.

1 – Diagramma di 1.a lettura

a) Attuali forme diverse di esposizione dello stesso rebus:

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

Rebus: (1 2 3 4 5)

Rebus 1 2 3 4 5

b) Attuali forme diverse di esposizione della sequenza numerica dello stesso rebus:

BI sognò re presso aste NTO 2 5 2 6 4 3

2 5 2 6 4 1 1 1

c) Attuale uso diverso dei segni d'interpunzione nello stesso rebus:

fa "bio-test" I? no tasta R! 2 "3-4" 1? 2 5 1!

2 3-4 1? 2 5 1

2 – Uso di avverbi di luogo e di pronomi

a) Rebus NO tedia RI: è lì RI che fa Mosè = Note di arie liriche famose

b) Rebus V: egli à fune BRE = Veglia funebre

c) Rebus A mare: là P ov'è R agente = Amare la povera gente

d) Rebus DI spia CE re a cui TO dà L lira = Dispiacere acuito dall'ira

3 – Identificazione dei soggetti rebussistici

a) Rebus con immagini non identificate: su C c'è SSO con T e SO

b) Rebus con immagini identificate: melo DI; Adamo R è; M è Dio; Eva L è

4 – Identità etimologica

Esempi di termini con identità etimologica controversa: prima/primavera; seguire/esequire; arma/armadio; porta/portare.

5 – Frase risolutiva

Malgasci attoniti; lapis cinesi, pianto per i non nati.

Domandar a Dio perdono; La vita va vissuta amandola; Lasciare trasparire il perdono in volto.

6 – Lettura dei grafemi

Esempi diversi in discussione

a – in NO sol N (enne) = Inno solenne

b – Di retta; tele Vi; SI va = Diretta televisiva

c – S (esse) re in Ci vile = Essere incivile

d – in Di Ci Bi le odi O = Indicibile odio

7 – Rebus variati

a cambio – senza cesura – a chiave unica: secchio caduto V N = vecchio canuto

a cambio – con cesura – a chiave unica: frate respinto C E = cratere spento

a scarto – senza cesura – a chiave unica: gente mortale G T = ente morale

a scarto – con cesura – a chiave unica: fra siepi oche O = frasi epiche

a incastro – con cesura – a chiave unica: prona in chiesa T T = pronta inchiesta

a incastro – senza cesura – a doppia chiave: romano; gallo Z I = romanzo giallo

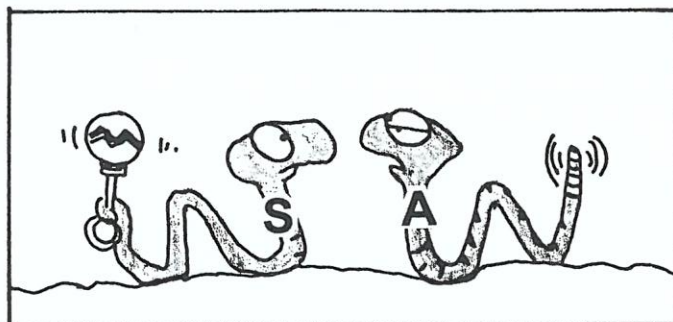
Per quanto riguarda i rebus variati, mentre riteniamo implicito che siano valide ed accettabili le combinazioni a chiave unica cesurate, per gli altri tipi richiediamo un parere sulla loro pubblicabilità o meno.

*

Pareri e suggerimenti potranno essere inviati a:

Giovanni Caso (Cleos) - via Ciorani, 1 – 84085 Mercato San Severino (SA).

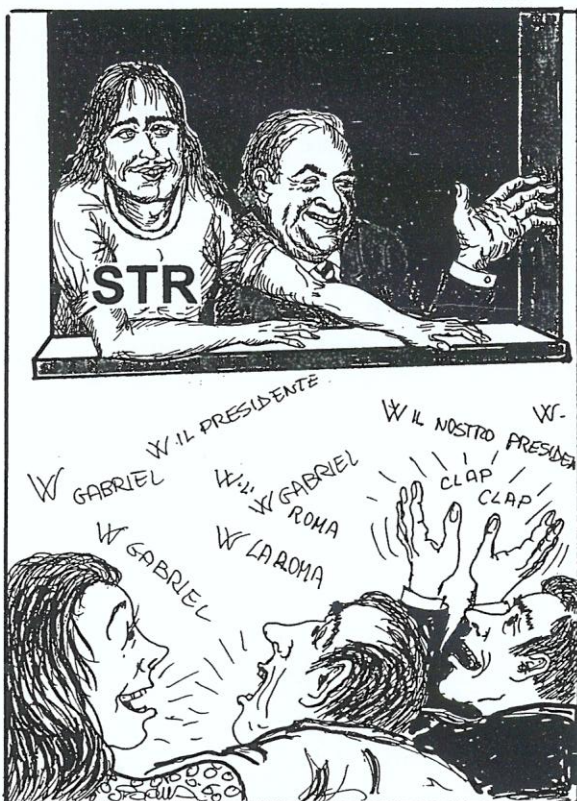
13 - Rebus 1 1 7? 1? 2 2! = 5 9
di Oris



- Non sei un serpente a sonagli, tu: chi credi di ingannare ?

14 - Rebus 3 6 3 5 = 9 8
di Marchal

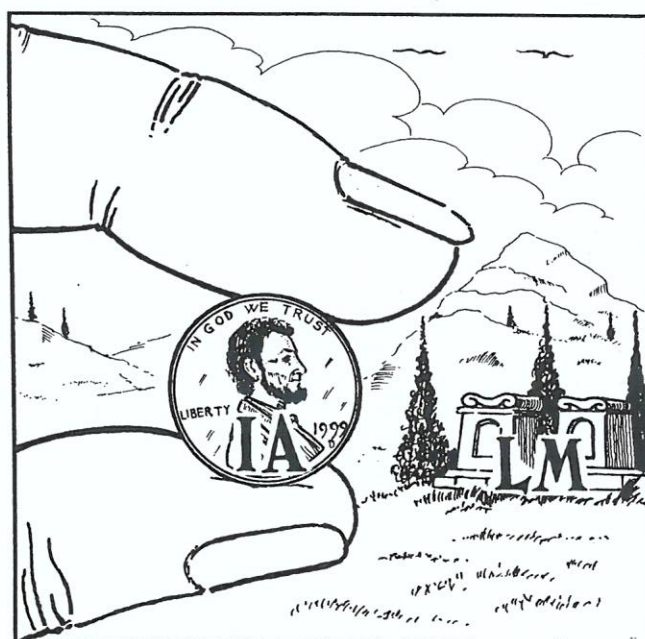
dis. di Padus



15 - Rebus 1 7: 4 2, 2 3 = 6 7 2 4
di Guido

dis. di Sandro Mosca

a Zoroastro



16 - Rebus 2 3 2 5 1 2 1'3 = 5 7 7
di Federico



17 - Rebus 1 3 4, 3 3, 1 1 1 1 = 9 9
di Federico



PLAY OFF 2001

1.a manche

Alla prima manche hanno partecipato 24 concorrenti. Per motivi organizzativi, logistici e temporali, i giudici designati (Guido e L'Incas) non hanno potuto svolgere il loro compito.

1° Amore Normanno	p. 25	13° Bang	p. 20 (19)
2° L'Amica Rara	p. 24,5	14° Triton	p. 20 (18)
3° L'Esule	p. 24	15° Oris	p. 19,5 (17)
4° Quizzetto	p. 23,5	16° Arbe	p. 19,5 (16)
5° N'ba N'ga	p. 23	17° Braccio da Montone	p. 19,5
6° Federico	p. 22 (19)	18° Oggirio	p. 19
7° Marchal	p. 22 (18)	19° Orofilo	p. 18,5
8° Mavi	p. 22 (17)	20° Hertog	p. 18
9° Atlante	p. 21,5	21° Tacor	p. 17,5 (17)
10° Il Faro	p. 21 (20)	22° Papul	p. 17,5
11° Nessuno	p. 21 (16)	23° Gipal	p. 17,5
12° Ilion	p. 20,5	24° Alan	p. 17 (16)

Per ogni concorrente è stato considerato il punteggio del gioco migliore; il punteggio dell'eventuale secondo rebus è stato preso in esame in caso di ex-aequo.

2.a manche

Per la seconda manche è stato formato il seguente tabellone:

Amore Normanno	- Alan
L'Amica Rara	- Gipal
L'Esule	- Papul
Quizzetto	- Tacor
N'ba N'ga	- Hertog
Federico	- Orofilo
Marchal	- Oggirio
Mavi	- Braccio da Montone
Atlante	- Arbe
Il Faro	- Oris
Nessuno	- Triton
Ilion	- Bang

Il tema è costituito da sei disegni di Gustave Doré aventi per argomento la "Divina Commedia". Su di essi si potranno creare un massimo di 2 rebus (classici o a domanda e risposta); non sono ammesse varianti. Per questa manche, all'occorrenza, potranno essere utilizzate anche parole delle didascalie. Le immagini non possono essere manipolate o rovesciate specularmente; si prega di apporre i grafemi in modo non equivoco. Per ogni concorrente sarà considerato il gioco migliore; l'eventuale secondo gioco verrà preso in considerazione in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio. Passeranno il turno i vincitori dei 12 incontri, oltre ai 4 ripescati con i migliori punteggi tra i perdenti: in totale 16 concorrenti.

I giochi dovranno pervenire a

Giuseppe Sangalli
via Roma 54

22030 CASTELMARTE (CO) (Tel. 031622015)

in duplice copia (la prima anonima; la seconda con la firma del concorrente e le generalità).

Giuseppe Sangalli

Recensione

Giuseppe Aldo Rossi, *Enigmistica – Il gioco degli enigmi dagli albori ai giorni nostri*. Hoepli, Milano 2001 – pp. 376, L. 35.000.

Nel panorama editoriale da molti anni si sentiva la mancanza di un'opera di tale levatura nel settore specifico dell'enigmistica. A ciò ha provveduto, con la sua conclamata esperienza di ricercatore e di esperto, l'appassionato studioso del mondo di Edipo che è Giuseppe Aldo Rossi, pseudonimo sfingico *Zoroastro*.

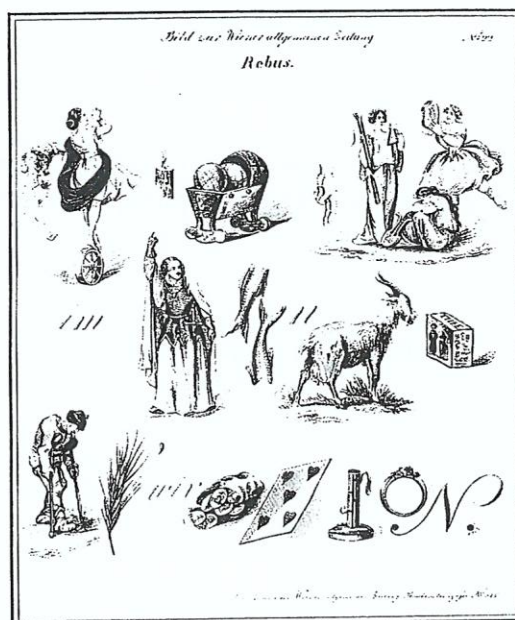
Infatti, lo stesso G. A. Rossi, pubblicò trent'anni or sono una "Storia dell'enigmistica", interessante e ponderoso volume, che, per vari motivi, non ebbe la possibilità (che invero si meritava) di poter arrivare al grande pubblico, come ci auguriamo possa averne quest'opera.

Il volume è diviso in due grandi sezioni: nella prima, il racconto della storia dell'enigmistica, dagli antichi popoli al mondo greco e latino e, via via, dell'enigmografia italiana a partire dal XVI secolo (dal *Resoluto* dei Rozzi ad Antonio Malatesti, da Francesco Moneti a *Caton l'Uticense*) per arrivare ai nostri giorni, con il giornalismo enigmistico dell'Ottocento e del Novecento (tra le altre, le ormai storiche riviste "La gara degli Indovini", la "Diana d'Alteno" e, tra quelle che ancora si pubblicano, "Penombra", "Il Labirinto", "La Sibilla", il "Leonardo"). La seconda parte, invece, è dedicata ai giochi enigmistici – dall'enigma all'anagramma, dal logogrifo alla sciarada, dal lucchetto alla frase doppia, dal palindromo al cruciverba, dalla crittografia al rebus – e di ciascuno di essi vengono riportati cenni storici, struttura, metodo compositivo e, a corredo di tutto ciò, con funzione didattica, vengono spiegati e commentati i migliori esempi.

Per quanto il rebus, avremmo preferito che questo aspetto dell'enigmistica – che sicuramente, è quella che più interessa gli appassionati, specialmente i giovani – fosse stata trattata più ampiamente ed in modo più esauriente, per la sua vastità e complessità.

Concludiamo questa breve recensione con l'esortare caldamente tutti gli amici all'acquisto di questa pubblicazione, senz'altro degna di ben figurare nella biblioteca di ogni appassionato enigmista.

di Fritz Bernhard



9

“Theaterzeitung”.

Lo pseudonimo Cajetan fu usato solo nella produzione per il “Theaterzeitung”, in quanto era ritenuto disdicevole per un Accademico occuparsi apertamente di illustrazioni umoristiche.

Fino a oggi non è stato chiarito se Elfinger abbia soltanto disegnato i rebus o contribuito all'intero gioco, cioè anche con l'impianto fraseologico, firmando in certo qual modo la soluzione con un caratteristico autonomo linguaggio figurativo. Rimane pure da stabilire se il tema gli fosse offerto dalle tavole satiriche oppure egli stesso inventasse idea e figura.

Si riconosce tuttavia, sia nei rebus sia nelle tavole satiriche, una unità artistica di insieme scaturita in un sol getto e non opera di un creatore di testi e di un pittore. Se per ipotesi la rappresentazione della soluzione fosse stata data fiduciarmente, per esempio, all'editore del giornale Baeuerle, questi – vanitoso com'era – non avrebbe mancato di sottolineare la sua parte di merito, un po' come gli odiermani maneggioni letterari che ostentatamente proclamano la paternità dell' “Idea”.

Per quanto concerne il valore artistico dei Rebus, non occorre sottolinearne i pregi. Per forza espressiva, allegria, estro, acume satirico e ricchezza compositiva, non solo molte tavole umoristiche ma anche parecchie composizioni enigmistiche stanno assolutamente alla pari con le opere dei grandi caricaturisti francesi e inglesi. Ciò che tuttavia le distingue da tutte le altre è il fatto che mai peccano in esagerazioni e che mai scadono nel cattivo gusto o nell'ordinario ma, al contrario, sono sempre soffuse di una discreta luce di humour.

Johannes Volkelt, (“System der Aesthetik”, vol. 2, p. 533) così scrive sull'essenza dello humour: “Ci sono chiari valori della vita su cui lo humour esercita la sua attività speculativa. Esso guarda dall'alto i vari scenari del mondo, dove il grande si confonde nella piccolezza, l'eroismo ha il suo punto debole, la cultura e il progresso sono solo vernice, la virtù è debolezza travestita, il volo dello spirito si perde nella illusione... Di ciò gode lo humour, di queste debolezze dell'essere, di queste contraddizioni della vita, di questa caduta dei valori da parodiare con spiritose situazioni, sorprendenti rischi di confronto e obiezione da annodare insieme, da illuminare di arguzia e scherzo...”

Dall'esame delle opere del Cajetan, siano rebus o tavole satiriche, alla luce di queste definizioni, risulta immediato che esse posseggono tutti questi criteri.

[Traduzione di Lamberto Gasperoni (Hertog)]

Filo diretto

Preghiamo i collaboratori di inviare ciascun gioco in foglietto separato, datato, siglato e numerato. Sono particolarmente graditi i suggerimenti di sceneggiatura. Preghiamo inoltre i collaboratori e del “Leonardo” e di “Penombra” di specificare chiaramente a quale delle due riviste sono destinati i giochi.

Adelchi – Invio gennaio 2001: accettati 3 e 8. Invio del 22/3/2001: accettati 1, 4, 5, 8.

Alan – Invio del 22/01/2001: accettati 1, 5, 6, 8.

Argo Navis – Invio del 24/1/2001: accettati 6, 11, 12, 15, 17; il 7 già fatto nel 1984.

Arkansas – Rebus su Don Chisciotte non convincente.

Bertolotto Franco – Non convincente il gioco sulla samaritana.

Brunos – Invio di febbraio 2001: accettati 2, 3. Invio di marzo 2001: accettati 8, 10.

Falstaff – Invio del 6/02/2001: accettati 1 (con riserva), 3, 5, 10, 11, 15, 17. Il 18 già fatto nel 1978.

Gipo – Invio del 15/3/2001: accettati 1, 2, 3, 4, 5.

Il Saltimbanco – Invio del 12/01/2001: accettato 1 (con riserva). Invio del 21/02/2001: il 2 già fatto in parte; no le cernite.

L'Esule – Invio del 5/3/2001: accettati 5, 7, 10, 14.

Lo Stanco – invio dell'1/01/2001: accettati 8, 10, 15, 18; il 9 con riserva. 11 e 13 già fatti in parte.

Marchal – invio del 31/12/2000: accettati 1, 2, 6, 7.

N'ba N'ga – invio del 17/9/2000: accettati 3, 4, 5, 10.

Oris – Invio del 12/02/2001: 2, 4. Il 7 già fatto in parte; 8 già fatto nel 1982.

Orofilo – Invio del 6/02/2001: accettato 3.

Re Moro – Ultimo invio: accettato A (con riserva).

*

Concorso Rebus “LA BRIGHELLA”

Congresso Enigmistico di Termoli 2000

Al concorso hanno partecipato ben 45 autori.

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

n.1 *Pipino il Breve* (Giuseppe Sangalli); n.2 *Falstaff* (Luigi Marinelli); n.3 *Ilion* (Nicola Aurilio); n.4 *Bang* (Angelo Balestrieri); n.5 *Mavi* (Marina Vittone); n.6 *Snoopy* (Enrico Parodi); n.7 *Lionello* (Nello Tucciarelli); n.8 *L'Esule* (Cesare Ciasullo); n.9 *Tenda* (Francesco Dante Vagnini); n.10 *Virgilio* (Ernesto Limonta) e *Arfator* (Francesco Rotta); n.11 *Cleos* (Giovanni Caso) e *Il Faro* (Fabio Rovella); n.12 *Quizzetto* (Francesco Rosa) e *Il Felsineo* (Luigi Maiano).

Quattro dei rebus vincenti, estratti a sorte, saranno inviati alle riviste, che ne pubblicheranno uno ciascuna.

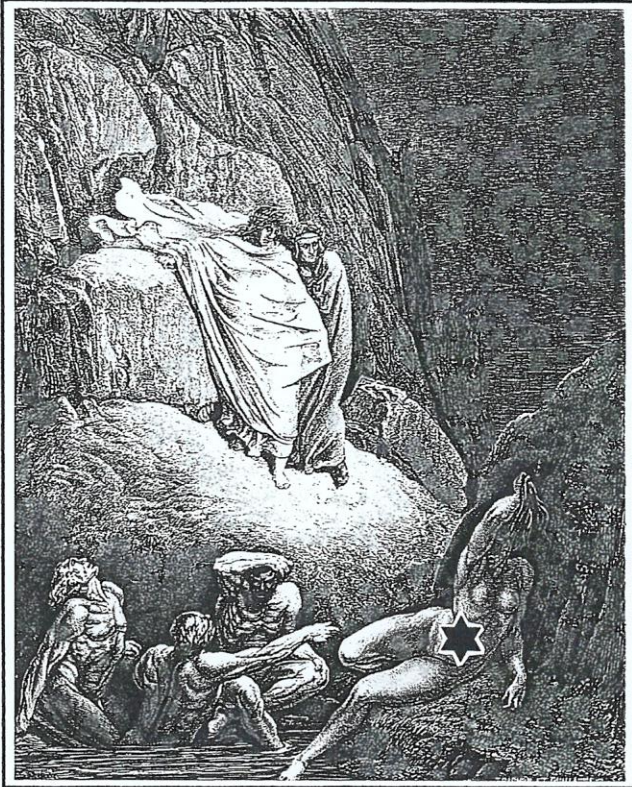
I giochi premiati vedranno la luce su uno stampato ricordo che verrà inviato a tutti i partecipanti e a coloro che ne faranno richiesta.

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

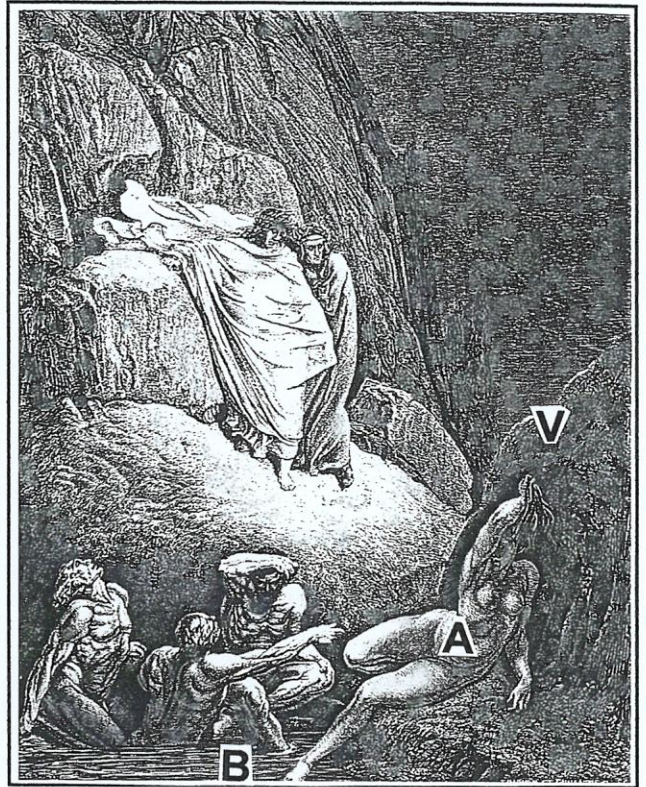
La Brighella

Play Off – 2.a manche

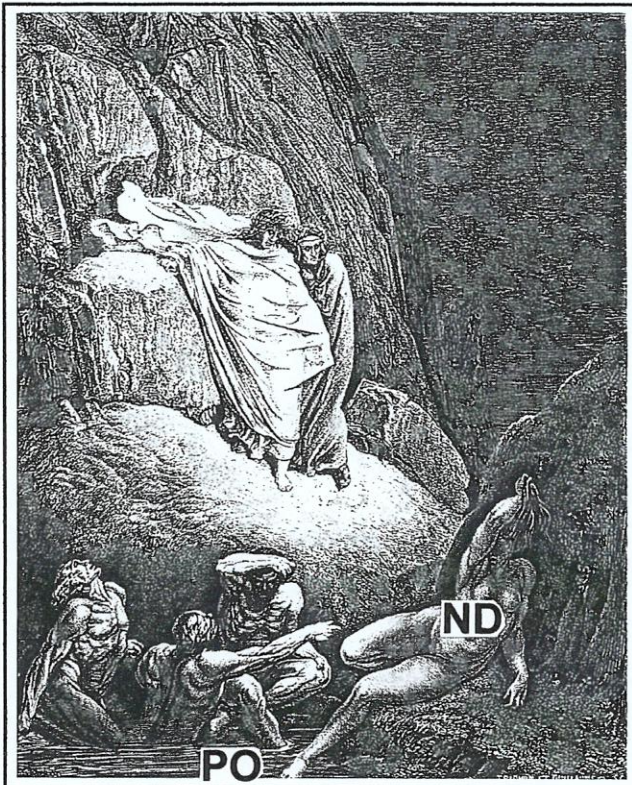
24 – Rebus 2 3: 1'1 4... = 5 6
di *Atlante*



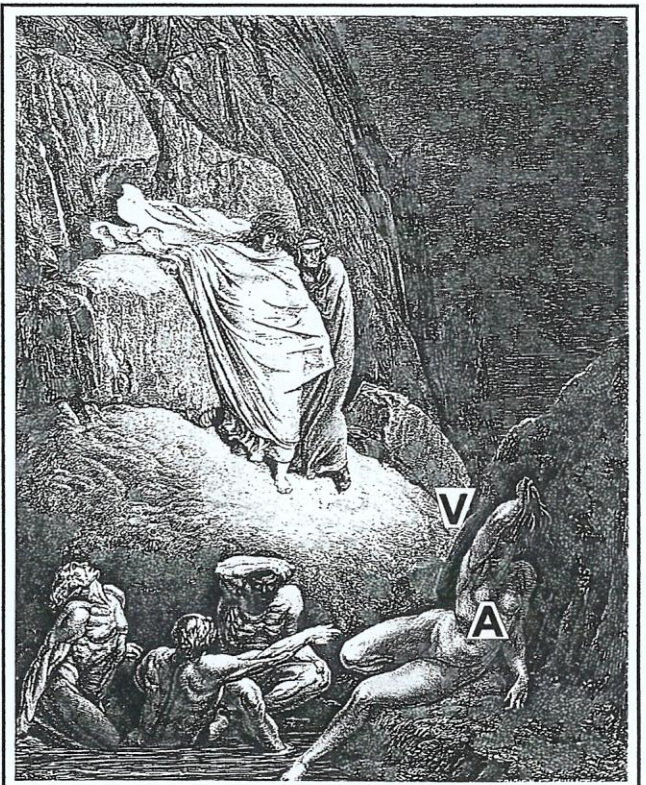
25 – Rebus 1 1 5 2 1 (5 5 1) = 7, 10 4
di *N'ba N'ga*



26 – Rebus 2 6, 2 3 7 = 6 3 4 1'6
di *Alan*



27 – Rebus 2 1 5 5 1 = 10 4
di *Orofilo*



Dante Alighieri – *La Divina Commedia: Inferno*, canto XVIII (vv. 133 / 135)
Taide è, la puttana che rispuose / al drudo suo quando disse "Ho io grazie / grandi apo te?" - "Anzi maravigliose!"

Play Off 2001 – 1.a manche

18 – Rebus 8 1 2 3 4 = 4 6 2 6

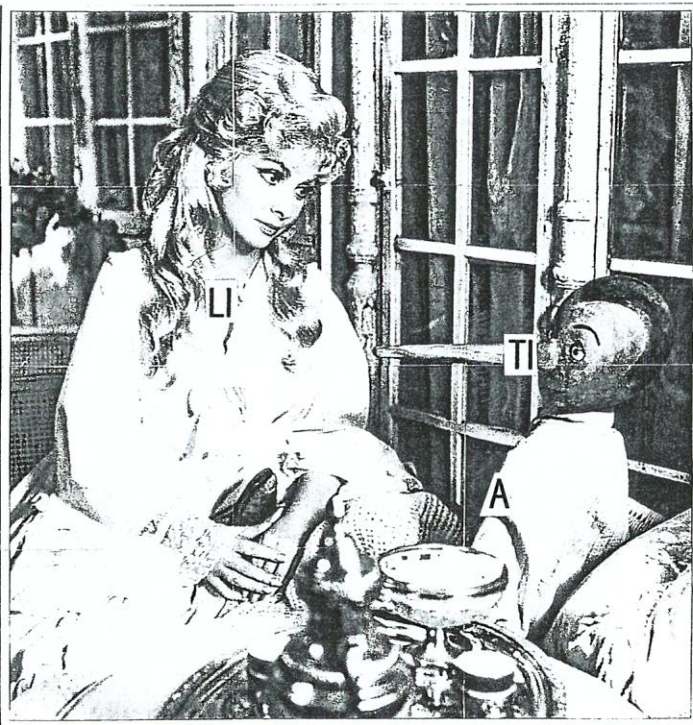
di Mavi



Collodi – "Le avventure di Pinocchio"
cap. XXVIII – "Che razza di pesce è questo?..."

19 – Rebus 1 2 5 1: 5 2 = 8 8

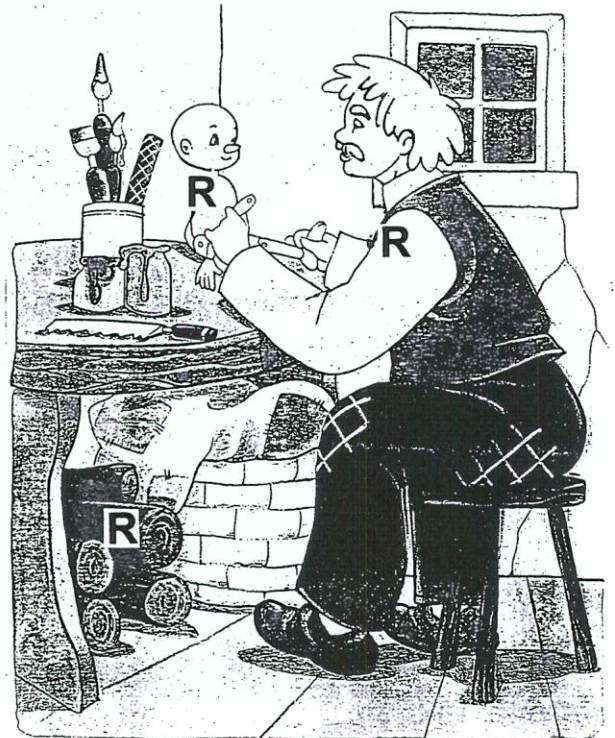
di Amore Normanno



Collodi – "Le avventure di Pinocchio"
cap. XVII – "Le bugie, ragazzo mio, si riconoscono subito..."

20 – Rebus 2 4 1 1 1 1: 1 6! = 3 4 6 4

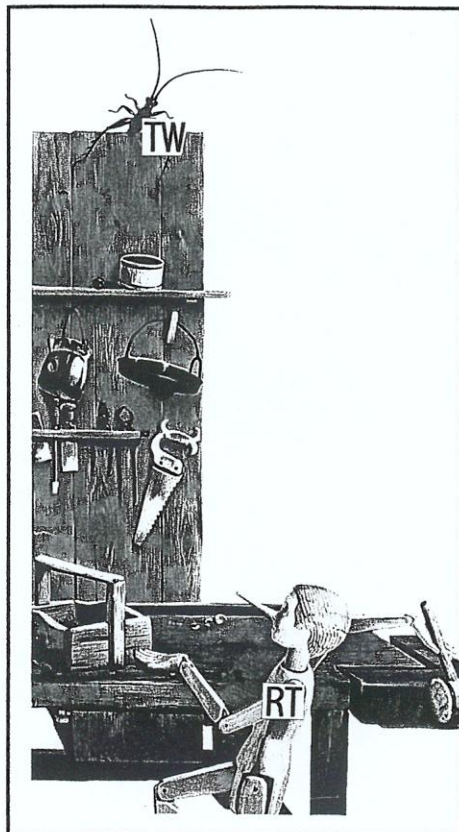
di L'Esule



Collodi – "Le avventure di Pinocchio"
Cap.I – "...mastro Ciliegia trovò un pezzo di legno che..."

Play Off 2001 – 1.a manche

21 – Rebus 2 7 2 3 = 4-3 7
di Triton



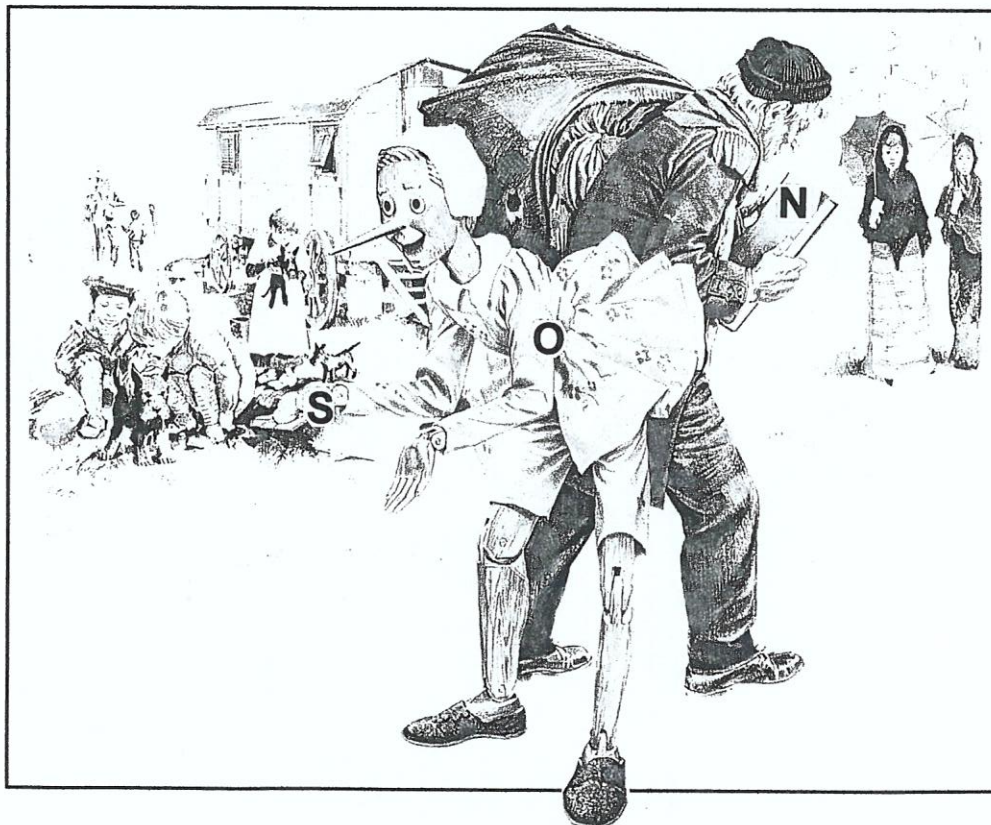
Collodi – “Le avventure di Pinocchio”
cap. IV – “...dove si vede come i ragazzi cattivi hanno
a noia di sentirsi correggere da chi ne sa più di loro”

22 – Rebus 1 6 1! 1 1 6 5 = 9 12
di Marchal



Collodi – “Le avventure di Pinocchio”
cap. XXVII – “ - ...se tu non hai paura di noi, noi non abbiamo paura di te!
Ricordati che tu sei solo e noi siamo...”

23 – Rebus 8 3 1 1 1! 6 1 = 8 9 1 3
di N'ba N'ga



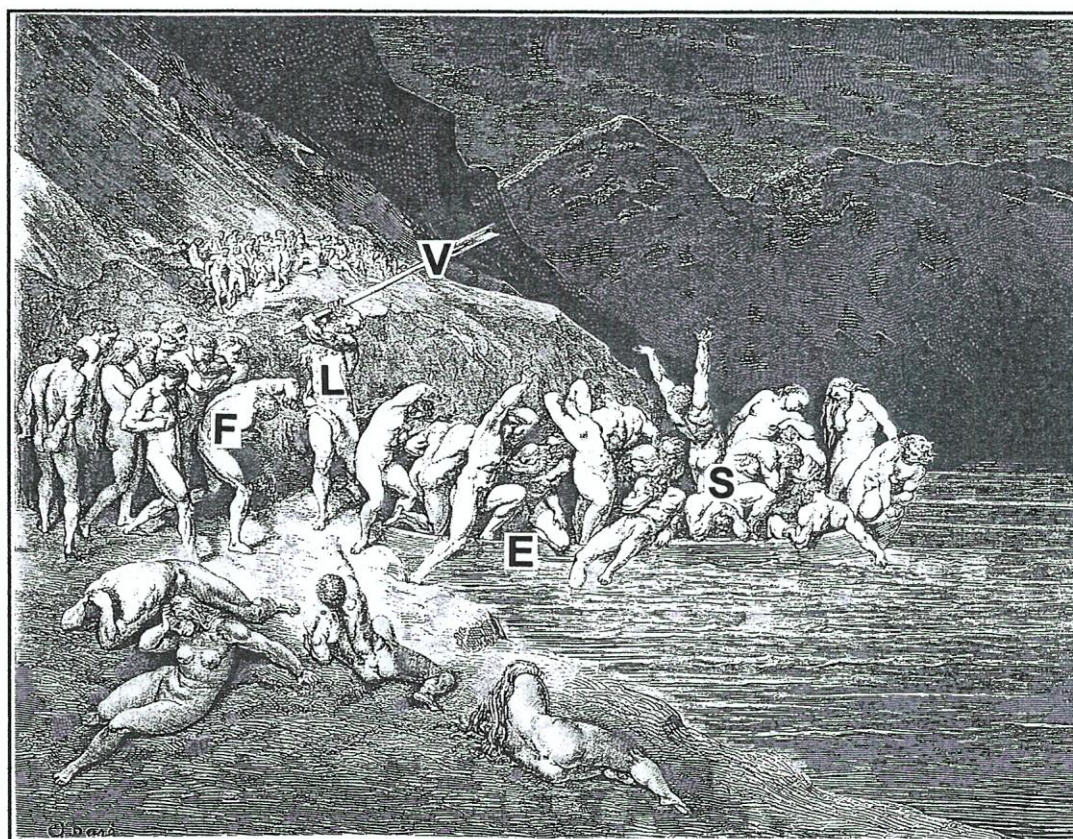
Collodi – “Le avventure di Pinocchio”
Cap. IX – “ - Per quattro soldi l'Abbecedario lo compro io - gridò un rivenditore di panni usati...”

Play Off 2001 – 2.a manche

28 – Rebus 2 3 4 1 1 5 1 1 6 = 7 7 6 4 di Ilion



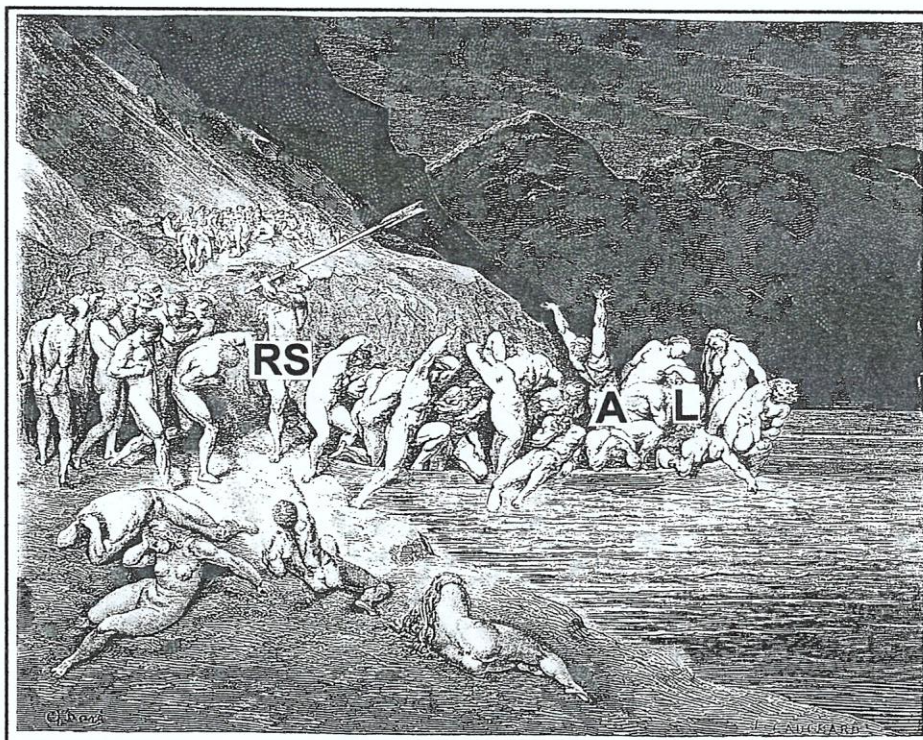
29 – Rebus 1 2 4: 1 1 5, 2 1 1 6 = 5 9 10 di Bang



Dante – La Divina Commedia: Inferno, canto III (vv. 109/111)
 Caron dimonio, con occhi di bragia/loro accennando, tutte le raccoglie;/batte col remo qualunque s'adagia.

Play Off 2001 – 2.a manche

30 – Rebus 3 6 2 4 3 1 1 5 = 10 8 2 5 di L'Amica Rara

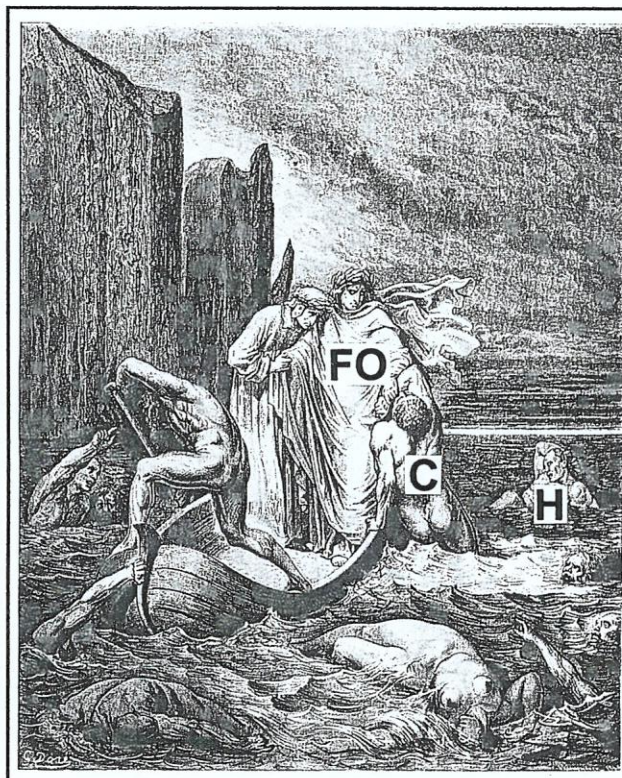


Dante – La Divina Commedia: Inferno, canto III (vv. 109/111)
 Caron dimonio, con occhi di bragia/loro accennando, tutte le raccoglie;/batte col remo qualunque s'adagia.

31 – Rebus 1 1 5 4? 2 = 5 8 di Mavi



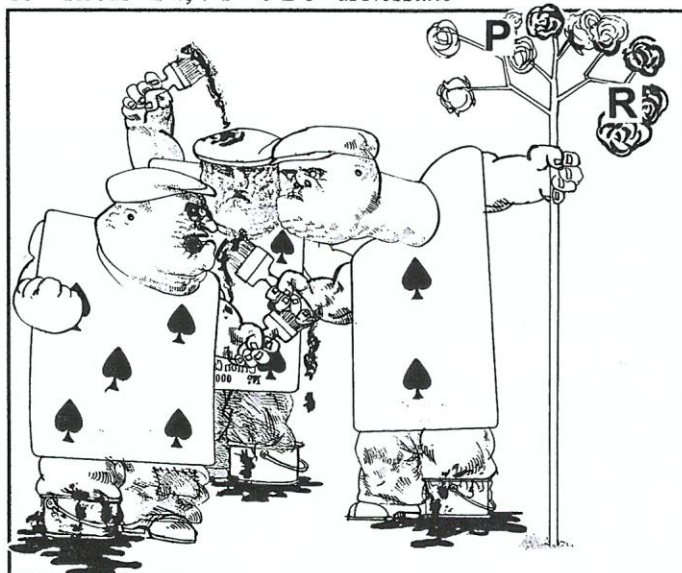
32 – Rebus 2 6 1 1 1 2 5 = 8 3 7 di Marchal



Dante – La Divina Commedia: Inferno, canto VIII (vv. 40/41)
 Allor distese al legno ambo le mani;/per che 'l maestro accorto lo sospinse.

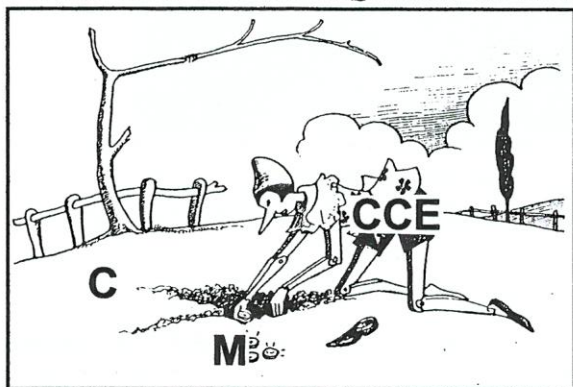
Play Off 2001 – 1.a manche

33 – Rebus 1 4; 7 1 = 5 2 6 di Nessuno



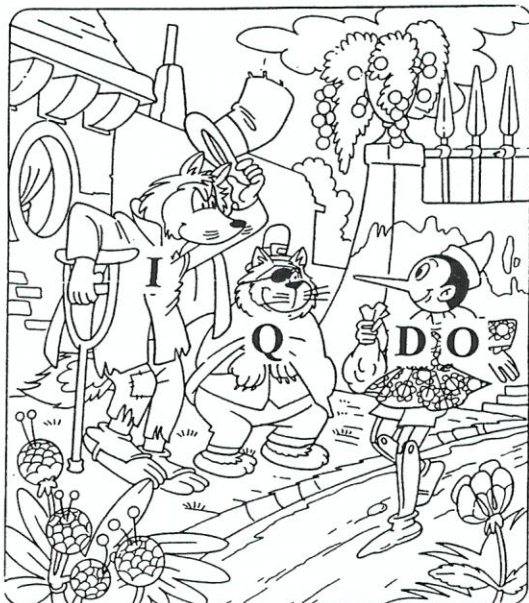
L. Carroll – Alice nel Paese delle Meraviglie – cap. VIII
 "...ma c'erano tre giardinieri indaffarati a tingerle di rosso."

34 – Rebus 1: 2 1 3 6 3 = 9 7 di Quizzetto dis. di Oris



Collodi – Le avventure di Pinocchio – cap. XVIII
 "Pinocchio scavò una buca..."

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



Collodi – "Le avventure di Pinocchio" - cap. XII
 "...incontrò una Volpe zoppa e un Gatto cieco..."

35 – Rebus 3'4 5 2 7 1 2 1 = 7 7 3 1 7 di Oris



Collodi – Le avventure di Pinocchio – cap. XVII
 "Pinocchio...non vuol purgarsi: però quando vede i becchini..."

37 – Rebus 3 1 2 5 = 6 5 di Atlante



L. Carroll – Alice nel Paese delle Meraviglie – cap. VII
 "... - Prendi un po' di vino" ... - ... - Di vino non ne vedo - osservò"

Il rebus non è soltanto un gioco

di Guido Iazzetta

Alla seduta tecnica dell'ultimo Convegno Rebus di Casciana Terme, ho avuto modo di esprimere alcune considerazioni, che qui riepilogo, sulla natura del rebus. A differenza di altre tipologie di giochi, che basano il loro momento genetico su un'invenzione accidentale (crittografie mnemoniche), seppur regolata dall'esperienza, il rebus è un'opera piena dell'ingegno, un'espressione artistica frutto di una volizione creativa, e come tale non assoggettabile a norme assolute. Naturalmente è appena il caso di osservare che ha poco senso tentare il parallelo tra il valore delle regole dei giochi tradizionali, quali ad es., quelli con le carte, e quelli dell'Enigmistica (quali, ad es., indovinelli o rebus). Nel primo caso, infatti, le regole scandiscono essenzialmente la sequenza del gioco, mentre in Enigmistica le regole rappresentano solo il contesto entro cui si libera la creatività. Nessun artista, degno di questo nome, ha finora imbrigliato il suo estro seguendo pedissequamente un regolamento o una tavola normativa. Se Picasso avesse dovuto soggiacere ad ogni precetto, oggi non avremmo "Guernica". Se i Pink Floyd non avessero deciso di cambiare registro, oggi non avremmo "The dark side of the moon". E vengo ai rebus. Qualche anno fa *Triton* – rompendo appunto gli schemi collaudati – creò: "UN ara – Dio sa come – T à = una radiosa cometa" e si aprirono così le strade di quella che fu poi denominata la "Nuova Frontiera" la quale, come tutte le innovazioni, conobbe dapprima la fronda dei contestatori e poi il consenso pressoché ecumenico. Qualche anno dopo *Cocò* ci propose: "a PRI che evento sei, sole! = apriche e ventose isole", nel quale l'autrice dialogava nientemeno che con il sole! Il rebus non ha bisogno di un sistema di norme inviolabili, né di un decalogo che assomigli al regolamento del "Gioco dell'oca". I rebussisti devono essere liberi di sbrigliare la loro fantasia come e quando lo ritengono opportuno. Se le innovazioni o addirittura le "intemperanze" dovessero essere improponibili, saranno il tempo e il giudizio dei lettori-solutori-studiosi a stabilirlo e non un regolamento posto a priori.

Mi vanto di essere un buon giocatore di dama, mentre sono un mediocre giocatore di tressette e una schiappa a scacchi. In questi giochi è indispensabile avere delle regole, poiché ci si confronta inevitabilmente con un avversario secondo una sequenza ritualizzata; il rebus è un'operazione che scaturisce dalla mente e che viene proposta al pubblico. È più o meno, in piccolo, lo stesso che accade per un'opera d'arte: quindi diventano opinabili e non codificabili le "frasi gnomiche" (non è vero che siano più pregiate delle "frasi fatte": chi l'ha detto?); le voci straniere potrebbero anche essere scritte al plurale, sebbene l'Accademia della Crusca non lo consigli.

Tutte le altre "regole", inevitabilmente (lettura, grafemi, diagramma, cesura, ecc.), potrebbero essere, un domani, suscettibili di innovazioni o modifiche. Anzi, spero ardentemente che sia così! In questo caso avremmo un rebus in movimento nel tempo e nello spazio, non prigioniero di divieti. Per quanto riguarda i grafemi "UN, DI, PER, ecc." sono ammissibili e come! Ed ecco il perché: i grafemi non sono altro che "residui" della scomposizione delle due letture e fungono così da comoda convenzione per indicare i soggetti, i complementi, ecc. che appaiono nel disegno. Se si potesse, si farebbe a meno di essi per realizzare un rebus cosiddetto "puro". I grafemi vanno dunque considerati come orpelli che non possono essere eliminati e che hanno solo funzione di comodo. Essi non hanno significato e quindi non si riscontra equipollenza con la seconda lettura. Se non fosse così, sarebbero "errati" quei giochi che presenta-

no, nei grafemi, radici o suffissi di parole della seconda lettura. Consideriamo un rebus con un giocoliere contrassegnato dalle lettere "AM" (AM abile): orbene "am-" è la radice del vocabolo "amabile" e per lo stesso principio di "UN/uno" dovrebbe ritenersi equipollente. La musica cambia se i grafemi corrispondono per intero a una parola della seconda lettura. Un esempio del tipo: "T, E zucche; R Ati = tè zuccherati" è impubblicabile perché non c'è gioco: una parte di esso (T, E = tè) viene data al solutore senza ricerca.

Per quanto riguarda l'equipollenza, non sono assolutamente d'accordo sul "divieto" riguardante l'identità etimologica. Come ho già sostenuto in altre sedi, ritengo che sia giunto il momento di porre uno spartiacque e intendere equipollenti quei termini che conservano ancora oggi il significato del vocabolo primigenio, come occhi/occhiali, mani/manica, mettere/immettere, ecc. Possono essere considerati non equipollenti mettere/promettere, seguire/eseguire, ecc., qualora si intendessero *mettere* come *porre* e *promettere* come *impegnarsi*; *seguire* come *andare dietro* ed *eseguire* come *realizzare*.

Dal punto di vista funzionale, *eseguire* un concerto è ben differente da *seguire* un uomo. I due vocaboli non hanno, in questo caso, lo stesso significato. In altre parole, se si prendono in esame due vocaboli alla fredda fonte dei vocabolari, si corre il rischio di bocciare molte parole "insospettabili", tra cui quelle col prefisso o suffisso di derivazione latina, del tipo "con", come *convincere* (cum-vincere), equipollenza tra *con* e *convincere*; *contendere*, *convenire*, ecc. o *incedere*, *inchinare*, *includere* (in-) e via di questo passo con prefissi, suffissi e derivazioni varie. Nel corso dei secoli la lingua ha subito notevoli mutamenti nel significato; l'armadio non è più il deposito delle armi, il rivale non è più il dirimpettaio del fiume. Gli stessi linguisti sono di questo avviso: e perché proprio noi dobbiamo metterci da soli queste manette arrugginite ai polsi?

Come tutte le manifestazioni dell'ingegno, dunque, anche il rebus – di solito – viene ideato seguendo i criteri di quanto già fatto in passato. Molti artisti hanno dato vita alle loro opere rifacendosi a modelli, a maestri, a punti d'arrivo, a scuole, che man mano segnano momenti significativi del processo di creatività. Ogni tanto nasce qualcuno che rompe gli schemi e tira fuori nuove sollecitazioni dell'anima; non sempre i contemporanei recepiscono il messaggio e a volte ciò accade a distanza di anni o di secoli. È pacifico, allora, che è bene affidare il prosieguo della nostra disciplina raccomandando ai nuovi autori di seguire gli esempi che tutte le riviste propongono, piuttosto che sfogliare manuali. Con questo principio, la natura del rebus seguirà il suo corso sedimentando pian piano quello che è il gusto e la creatività di un'epoca. Quando qualcuno romperà questi schemi avrà aggiunto un momento nuovo sul quale si potrà riflettere.

Non è detto però che tutte le aperture siano da applaudire: restano, comunque, un momento di svolta su cui meditare. Ancora una volta sarà il tempo a sancire o meno la validità e l'opportunità dei nuovi percorsi intrapresi.

Alla luce di quanto esposto, propongo di governare la creazione dei rebus secondo quel bagaglio minimo ed essenziale di norme tecniche che sono tramandate dalla consuetudine, mentre eviterei di porre costrizioni non strettamente funzionali al meccanismo del rebus: tutti condividiamo l'opportunità, peraltro puramente convenzionale, di non apporre cinque grafemi su un unico soggetto, mentre non tutti abbiamo le stesse opinioni estetiche sui diversi aspetti del rebus.

Lasciar le rivalità per intendere

di Stefano Gambini

Vasco Zucchini, un aglianese amante della storia, mi ha chiesto se ero disposto a realizzare un'immagine per la copertina di un suo libro, che ricorda i caduti di Agliana (PT) nelle guerre del XX secolo.

Aglianese anch'io, ho accettato con gioia, ed ho seguito scrupolosamente le indicazioni dell'autore circa gli elementi che dovevo rappresentare: un aereo; un elmetto italiano su una croce di legno; il monumento di uno dei caduti (in questo caso, il partigiano Germano Antonio Bellucci) (1); il filo spinato; la bandiera italiana di quel periodo, con lo stemma sabaudo.

L'immagine che ho realizzato è stata accettata con mia grande soddisfazione.

Quando ho cercato di darle un titolo, però, mi sono trovato in qualche difficoltà, in quanto non volevo che le parole fossero superflue o apparissero posticce, e desideravo che il titolo esprimesse in modo sintetico il senso stesso del libro.

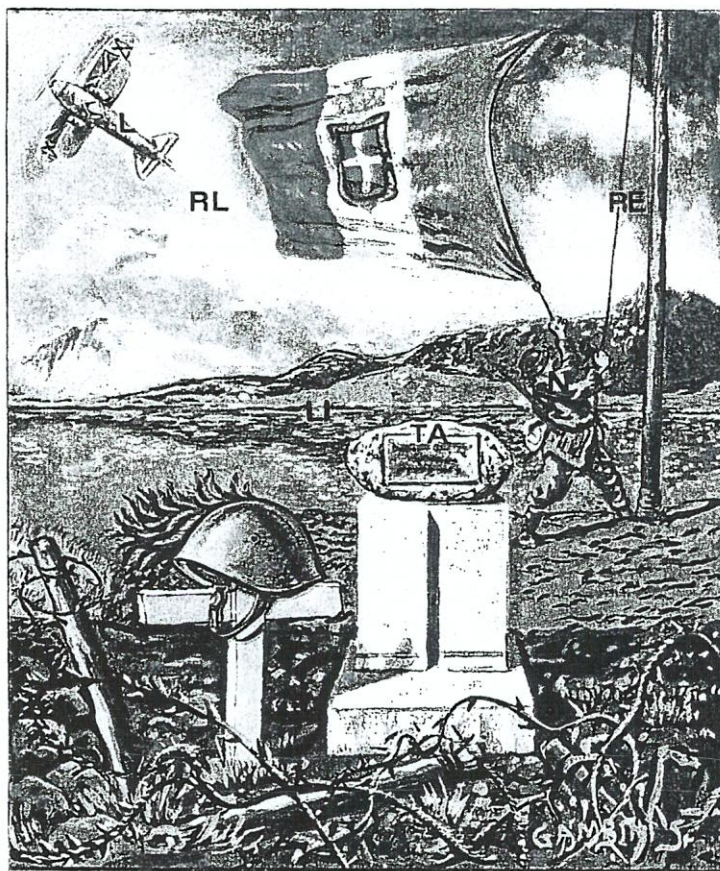
Il mio interesse per i rebus mi ha fatto allora balenare l'idea che potevo costruirne uno partendo da certi elementi presenti nell'immagine stessa. Il libro dello Zucchini mira a lasciare parlare i fatti e i documenti, quindi l'idea di un rebus era quanto mai appropriata.

Un rebus è, di fatto, una forma di scrittura che utilizza le cose come segni fonetici.

Ecco come sono arrivato alla frase solutoria. Da vari tentativi avevo individuato questa possibile strada: V ali di S...

Partendo dalle ali dell'aereo ipotizzavo un "validi Soldati", ma non riuscivo ad andare oltre la S, utilizzando le cose raffigurate nell'immagine.

Con la corda che il soldato tende avevo ricavato un: RI corda RE, potevo allora



ipotizzare la seguente frase: "Validi Soldati da RI corda RE", ma non era possibile saldare i due spezzoni, costruendo la parte della frase corrispondente alle lettere *oldatida*. Altri tentativi mi hanno portato alle seguenti parole chiave: Scia; riva; perì; tende (vb. tendere).

Con queste parole ho finalmente ottenuto la frase desiderata:

L à scia RL; è riva LI; TA perì; N tende RE =
"Lasciar le rivalità per intendere"

Questa frase mi è piaciuta subito e mi è sembrata perfetta allo scopo. La guerra, qualunque guerra, è una mostruosità di cui non si può parlare onestamente, per intenderne la totale follia, senza mettere da parte i rancori e le rivalità.

Per concludere questo mio breve scritto, posso affermare che il libro dello Zucchini è frutto di una ricerca durata anni, indagine appassionata tesa al recupero della memoria di fatti che la "grande storia" non può che ignorare. Questa memoria è però estremamente importante e contribuisce a dare senso e valore alla nostra vita presente, segnata da una libertà che spesso diamo troppo per scontata e che non riusciamo a rendere fruttuosa.

(1) La scelta del monumento è stata fatta tenendo conto della forma del monumento stesso, ritenuta più funzionale di altre, non tanto per evidenziare uno dei caduti in particolare.

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

(2.a parte)

Della plausibilità delle frasi in enigmistica si può dire tutto o niente; basterebbero poche parole per sottolineare che la frase finale deve essere logica e aderente alla realtà, ma molto spesso il confine è così sottile che, magari, inconsciamente (perché si è creato, apparentemente, un bel gioco), viene varcato. Così direi che le “categorie” cui appartengono le frasi risolutive sono, grosso modo, quattro: a) logiche ed accettabili (es. partita di calcio); b) sottilmente improponibili (es. medico abbronzato); c) paradossali (es. frigorifero cileno); d) assolutamente insignificanti (es. stirare manici). E’ chiaro che le frasi finali devono o dovrebbero essere tutte di tipo “a”, ma che succede se la frase diviene più complessa? Ad es., “partita di calcio finita pari” o “tra scapoli ed ammogliati” possono ancora essere ottime frasi, mentre “partita di calcio sulla Luna” diventa assurda. Questo perché, e mi rifaccio anche ai punti “b” e “c”, la nostra *idea* di partita di calcio non è plausibilmente legata a “sulla Luna”. Mi spiego: la nostra *idea* di dottore non è quella di medico abbronzato (lo potrebbe essere un bagnino) ma è invece, per esempio, quella di “medico in camice bianco”. Si può obiettare dicendo: “Sì, ma io ho visto un medico abbronzato”. E’ ovvio, ci mancherebbe! Ma questo non fa della frase una frase plausibile perché il caso, comunque, non fa parte della nostra *immagine* di medico, non è, per così dire, la norma. Così è sempre bene evitare aggettivi e “complementi” non pertinenti o che si riferiscano a luoghi, a meno che essi non costituiscano una frase fatta (Duomo di Milano, Torre di Pisa, ecc.). Per quanto riguarda il punto “d”, mi appello alla sanità mentale di tutti.

Roberto Corbelli (Robo)

Una frase, per essere considerata “ammissibile”, non solo deve avere senso, ma deve averne tanto da potersi presentare come autosufficiente. Nel senso che non si devono fare particolari supposizioni per giustificarla. Ora, scartando frasi come “calpestare una ringhiera” che non hanno senso (per quanto descrivono azioni possibili) e sono chiaramente “inammissibili”, passiamo a fare un esempio. Si prenda la parola “lampadina” e la si aggettivi per formare una frase. Abbiamo molte possibilità e scegliamo: 1) lampadina smarrita”; 2) “lampadina impolverata”; 3) “lampadina accesa”. Lo sforzo che facciamo per giustificare la 1) è notevole e solo una lampadina pensata in una situazione particolare, inusuale, ci consente di dare senso alla frase, per cui questa frase è inammissibile e non trova riscontro nel senso comune. La 2) è accettabile più facilmente: in fondo chi non ha visto la mamma spolverare le lampadine? Ciononostante, l’aggettivo usato non investe una caratteristica peculiare della lampadina, che è fatta invece per dare luce (ma che si può impolverare, rompere, ecc.). Ed ecco che viene fuori la plausibilissima “lampadina accesa”. E’ chiaro che va molto bene “lampadina fulminata”. Un altro esempio: la frase “scolaro che pranza” non è ammissibile (per quanto tutti gli scolari pranzino) e ciò è dovuto al fatto che il verbo che segue al soggetto non investe (come per l’aggettivo dell’esempio precedente) una sua attività peculiare. Quindi va bene “scolaro che fa i compiti”, “scolaro bocciato”; va appena appena bene “scolaro sorridente” (meglio “bambino sorridente”); non va bene “scolaro biondo” (andrebbe bene “bambino biondo”). Si può concludere che una frase è ammissibile se le sue varie parti non sono legate tra loro per caso o forzatamente o arbitrariamente, ma sono naturalmente accostate.

Quando dico naturalmente, intendo dire come ci si aspette-

rebbe nel parlare comune. Così come io mi aspetto che un letto sia “comodo”, “disfatto”, “matrimoniale e non “affascinante” o “pericoloso”.

E’ utile avvertire che una frase come “sorvolare l’Atlantico” nel ’700 non avrebbe avuto granché di senso.

Michele Miccoli (Il Maranello)

La frase risolutiva di un rebus può considerarsi plausibile quando il suo significato appare spontaneo ed immediato. I rebus hanno soltanto due letture che non vanno “sviluppate” come accade invece per i giochi in versi. Se il compito è dunque limitato alla creazione di due sole frasi, allora è giusto pretendere da esse una assoluta linearità. Per un gioco poetico o epigrammatico il discorso è diverso perché se anagrammiamo, ad es. “monti sereni = inserimento”, salta agli occhi la pochezza della prima frase che, comunque, può essere utile all’autore per imbastire un discorso dilogico di buona fattura. In altre parole l’autore *descriverà* compiutamente i “monti sereni” e quindi l’autonomia di tale frase non è oggetto di discussione, perché per convenzione non è richiesta la plausibilità agli elementi di uno schema, così come non è chiesta plausibilità all’esposto di una crittografia.

Nei rebus la seconda frase è il risultato finale del gioco e, sempre per convenzione, si richiede che sia un’espressione non assurda né banale. Tra l’altro non va dimenticato che già molte volte si indulge nella descrizione della prima lettura: ricordiamo i vari “pitali con gelati”, gli “isterici frati” o i tizi che “randellano colombi” che non sono poi così plausibili come azioni a se stanti.

Con questo, intendo affermare che in un rebus il disegno (al pari della descrizione nei giochi in versi) *giustifica* quello che è espresso nella “prima lettura”. Se per la chiave abbiamo bisogno di un’ava zoppa o di chic rudi ci penserà il disegnatore a dar corpo alle nostre fantasie. Ecco perché – mi sia consentita una digressione – è più difficile creare un rebus su una vignetta, o disegno, o opera d’arte, preesistente: in questi casi non possiamo certo inventarci una scena di comodo, ma bisogna attenersi a quello che c’è già. Nell’illustrazione, dunque, ribadisco che il disegnatore crea per noi quello che magari non è plausibile; nei brevi sarà il significato reale del testo a provvedere in tal senso (mentre il soggetto apparente organizza, delinea una scenetta plausibile), ma nelle frasi risolutive non viene fornita una spiegazione. Ecco perché va bene una frase come “custodir ritagli di giornali”: è una proposizione compiuta, con un significato costruito ma logico. “Evaso negretto” no, perché costringe ad associazioni d’idee poco usuali per immaginarci la scena. L’evaso negretto potrebbe essere invece una chiave da illustrare. Per fare la prova del nove di una frase risolutiva, comunque, valga questo esempio: in un ipotetico gioco di società nel quale va abbinato un nome a un altro nome, alla parola “automobile” risponderemo “sportiva”, “straniera”, “Fiat”, “elettrica” e così via e giammai “regalata”, “pacchiana”, “norvegese”, eccetera. E’ importante che tali regole siano rispettate. Si noti a questo proposito che aggettivi analoghi non sono sempre sostituibili; ad esempio, mentre la frase “vino francese” è perfettamente accettabile, non può ritenersi valida la frase “vino pakistano” poiché, mentre la prima fa riferimento ad una categoria mentale molto usuale, la seconda pesca nell’arbitrarietà delle associazioni. La plausibilità della frase non è proprio una regola ma una scelta stilistica che determina la

bontà di un rebus. Sfogliando i repertori dei rebus si leggono tante e tante frasi di inverosimile composizione (cito "equipaggio semita", "perpetua mentecatta", "indù gioviale"). A questo proposito mi vengono in mente i personaggi del film "Freaks": la donna senza braccia, la cicogna umana, capocchia di spillo, ecc.

Per evitare che anche sulle pagine delle nostre riviste possano circolare la donna senza braccia o l'indù gioviale, cerchiamo di curare con la massima attenzione le frasi finali dei giochi.

Guido Iazzetta (Guido)

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 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 tipo "Veloce la vita vola", è meno compiuta una frase di tipo "Cassiere ginevrino". Anche se meno compiuta, la seconda frase appare però assai pertinente (come appartenenza dell'aggettivo al sostantivo): cassiere ginevrino, data la cospicua presenza di banche in quel paradiso dell'imboscamiento 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 poggerò 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 e foglie caduche, è pur sempre "verde", né se ne son visti in giro di rossi o 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 lì", viene da chiedersi dove sia mai andato a parare l'erede.

E per finire, un quinto punto, che è poi 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 sommamente seducente.

Giovanni Caso (Cleos)

(fine)

38 - Anagramma 8 8 16

di Tiberino

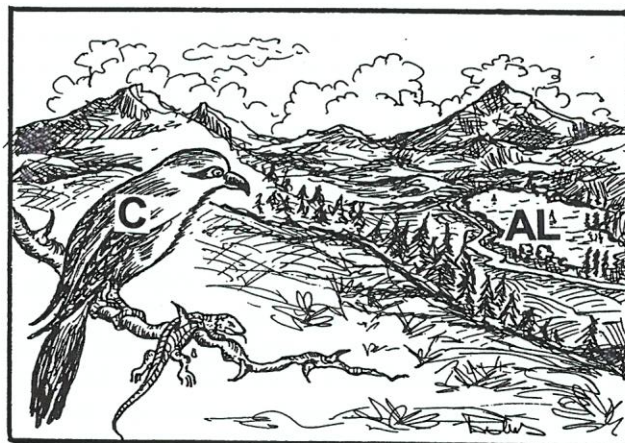
dis. di M. Fantoni



39 - Rebus 6 1 3, 2 4 2 = 4 1' 5 4 4

di Brunos

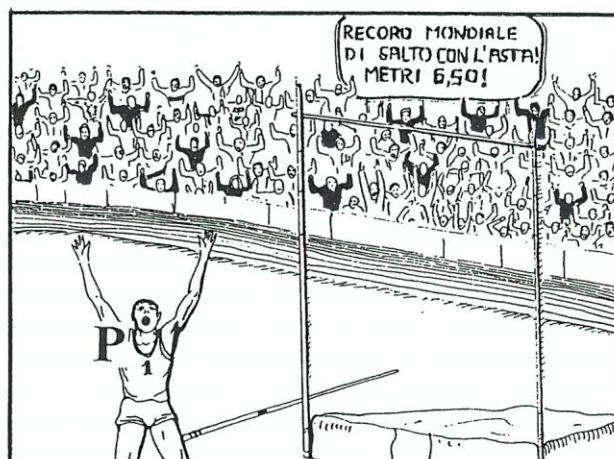
dis. di Padus



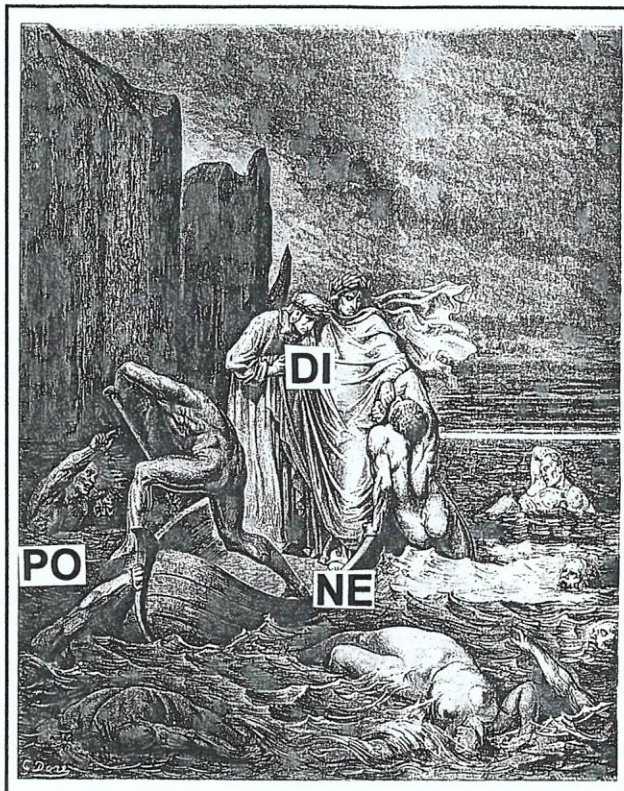
40 - Rebus 1 (2 2 5 1) 2'6: 4! = 9 5 3 6

di Ilion

dis. di G. Occhionero



41 – Rebus 2 5: 2 2, 2 2, 4 = 5 6 8 di *Il Faro*

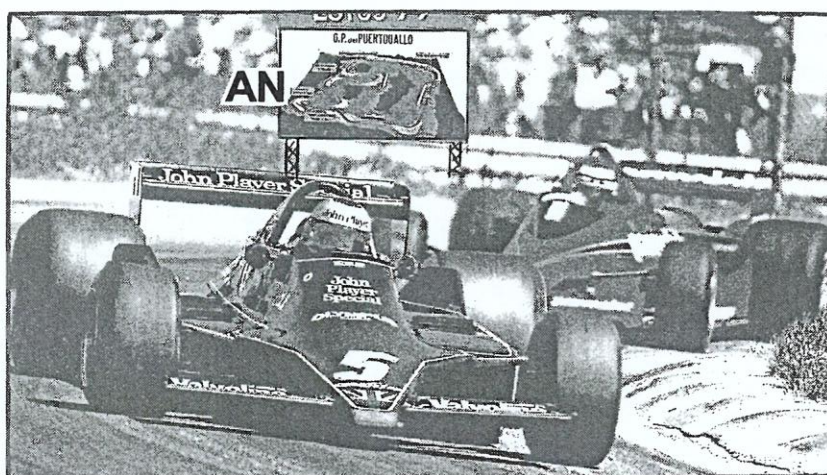


Play Off 2001 – 2.a manche

Dante – *La Divina Commedia: Inferno, canto VIII*
(vv. 40/41)

*Allor distese al legno ambo le mani;
per che 'l maestro accorto lo sospinse*

42 – Rebus 1'7 2? 3! = 5 8
di *Adelchi*



43 – Anagramma 3 6 9
di *Il Veronese*

wrebus

W i rebus! W come Web? Sì, spesso si abusa del termine WWW o World Wide Web; ma in questo caso si tratta proprio di un sito che si trova all'indirizzo **<http://spazioweb.inwind.it/wrebus/>**.

Un clic ed eccoci a vedere di che si tratta: la videata iniziale mostra una scala con la descrizione sommaria di tre sezioni che offrono, secondo complessità crescente e angoli di visuale differenti, una panoramica del rebus.

Complessità crescente partendo da chi magari è incuriosito da come le parole della nostra lingua si possano affettare, maltrattare e ricombinare ma non si è mai chiesto perché le riviste enigmistiche in edicola, oltre a pubblicare le vignette umoristiche, pubblichino anche delle vignette non umoristiche ma con alcune lettere belle in vista. Si vuole così aiutare chi desidera intraprendere questo cammino ad accorgersi che quei buffi pancioni così spesso illustrati sono lì non tanto per far ridere quanto per essere chiamati *epe* o *adipi* ed essere combinati con altre lettere, parole e pezzi di parole.

Particolare attenzione è riposta nella scoperta del verbo, vera chiave di volta per passare da uno statico "amici romani" (e si spiega una leggerissima preferenza per fare il "romani" con *RO* e *mani* piuttosto che con *Roma* e *NI*!) ad un dinamico "*M usi C: A leggerà = musica leggera*".

Mendicanti e giraffe, bastoni e orrendi disegni di mari e monete completano il quadro della prima sezione, l'ABC del rebus.

Dopo l'ABC viene il D...ecennio conclusivo del secondo millennio: qui si passa dalla prospettiva didattica della sezione ABC ad un angolo di visuale totalmente differente, antologico nel riproporre rebus che in prima e seconda lettura abbiano offerto descrizioni o rivisitazioni dell'attualità. La droga e la tecnologia, l'apertura degli hard discount e l'Oscar a Benigni sono tutti spunti (più fine dire spunti di pretesti, no?) per parlare di cesure e di frasi gnomiche, di grafemi ripetuti e di rebus variazione.

Dopo l'ABC e il D cosa ci aspetta? Un sito rebus dell'ARI, un nostro sito che oltre ad espandere e migliorare le tematiche didattiche e antologiche che spazioweb.inwind.it/wrebus ha provato ad introdurre, sappia anche visualizzare altri aspetti non meno importanti: la vita associativa (congressi, convegni, concorsi), la storia del rebus, le discussioni tecniche e tutto ciò che di tradizionale o internettizzato (ad esempio i link verso altri siti affini: cito, tra i tanti, l'ottimo www.strusis.it/enignet) si riterrà valido esporre.

A **<http://spazioweb.inwind.it/wrebus>** fa da quasi indispensabile complemento **wrebus@inwind.it**, la casella alla quale si possono indirizzare commenti e suggerimenti. Ma chi dispone solo occasionalmente di un accesso alla rete, scriva tranquillamente e cartaceamente alla Redazione del "Leonardo": Internet va vista come una fantastica opportunità, non come un obbligo sgradito.

Una nota finale: il tutto occupa poco più di 1 Megabyte.

Qualcuno può interpretare questa nota come un pedante tecnicismo, ma in realtà ciò vuol dire che tutto il sito sta in un comune dischetto (floppy disk da cinque pollici e un quarto, nonché da poche lire). Vogliamo essere più chiari? Anche il personaggio più sperduto e meno collegato a Internet della penisola, anche la scuola con mezzi – ahimè – più limitati e priva di computer aggiornati, di lettori di CD e di attrezzature fantascientifiche può così entrare in modo gratuito e graduato nell'affascinante mondo del rebus. Sempre che il docente porti in classe il floppy di cui si diceva e che l'A.R.I. spinga per il proselitismo e la sensibilizzazione enigmistica nelle scuole... ma magari di questo parleremo in un prossimo articolo!

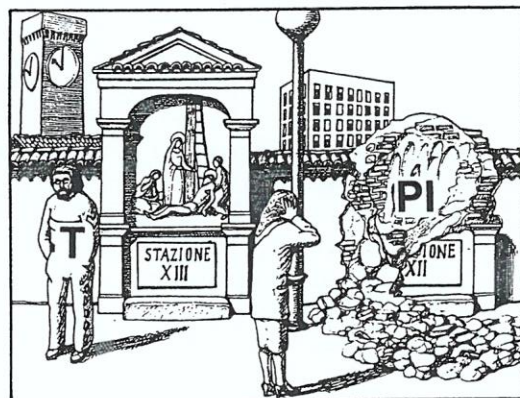
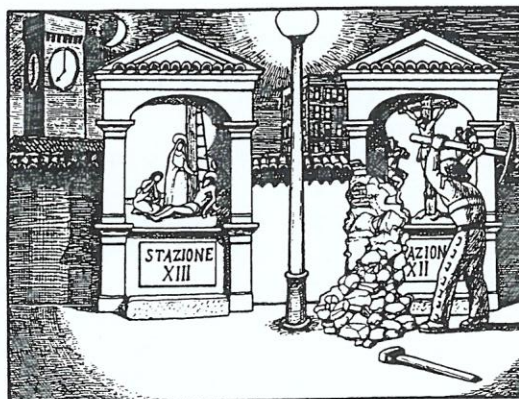
Federico Mussano
wrebus@inwind.it

44 - Rebus 1 4 1: 1 7! = 2 4 8
di Orofilo



— Pensi che voglia chiamarci una carrozza a cavalli? Ha detto che ci offre il bicchiere della staffa...

45 - Stereorebus 1 5, 2 4, 2 7 = 6 2 8 5
di Oris dis. dell'autore



46 - Rebus 7 (1 1 1 1'5!) 3 5 = 3 6 1 8, 6
di L'Esule



47 - Rebus 1 4 4 1 1 1, 2 2 3 = 5 9 1'4
di Orofilo



Il rebus in... Verbàlia

E' dalla mano di Franco Bosio che Màrius Serra, già presente al Congresso Enigmistico di Sanremo e al Premio Capri dell'Enigma, si fa guidare per addentrarsi nel dominio tutto italiano del rebus, ma non solo, e ripercorrerne la storia, nella convinzione che "il libro canonico sulla storia del rebus è italiano e abbastanza recente *Il Libro dei Rebus* di Orofilo". Ma non solo, dicevamo, poiché vengono scomodati anche Leonardo da Vinci e Marcel Duchamp, Rabelais e Tabourot, Baltasar Gracián e altri che appartengono a tradizioni rebussistiche differenziate seppur non affermate quanto la italiana.

Tutto questo si può leggere in "Verbàlia. Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari" (Barcellona 2000, 548 pp.), l'ultima fatica ludolinguistica dello scrittore catalano che cerca di "fare l'inventario di gran parte dei giochi di parole noti e di analizzarli alla luce del meccanismo generatore da cui partono" ripercorrendo e studiando le tradizioni catalana, francese, inglese, italiana e spagnola. I cinquanta tipi di giochi di parole presi in esame vengono catalogati in cinque categorie; all'interno di quelli raggruppati secondo l'artificio di sostituzione c'è anche il rebus, a cui sono dedicate quindici pagine. Vediamo brevemente di che cosa si tratta.

Nel paragrafo *Definizione* si parla di "enigma grafico nel quale le varie componenti verbali che costituiscono la frase risolutiva vengono sostituite da disegni o segni tipografici". Poi si precisa che "nelle cinque lingue di Verbalia soltanto tre – francese, inglese e italiano – si è consolidato il termine *rebus*. In catalano e in spagnolo l'artificio è noto sotto il nome di *jeroglífic* o *jeroglífico*".

Nel paragrafo sull'*Origine* di questo gioco si riferiscono le diverse interpretazioni fatte e se ne seguono le prime tracce in ambito francese, *Les Rébus de Picardie*, e nelle terre iberiche dove verso la fine del XIX secolo la parola geroglifico incominciò ad essere adoperata nel senso odierno per riferirsi ai primi giochi di questo tipo pubblicati sulla rivista *Blanco y Negro* a firma *Novejarque*. Il termine italiano *monoverbo* compare, secondo Artù (Andrea Gallina), nel 1877 sulla *Sfinge* di Napoli.

Le tracce anche letterarie della *Storia* del rebus vengono individuate in Tabourot, nel *Gargantua* di Rabelais, nel *Novellino* di Masuccio Salernitano, nei poemi visivi del nobile franco-italiano Giovan Giorgio Alione, nel protosurrealista Raymond Roussel, nell'inglese Ben Jonson ed anche in Addison, per giungere al culmine poi con Leonardo. L'autore si sofferma anche sui rebus tipografici, con Marchel Duchamp e gli spagnoli Baltasar Gracián e Ramón Gómez de la Serna, di cui fornisce anche alcuni esempi in inglese e in catalano. Conclude tuttavia il paragrafo affermando il netto primato italiano, in cui "l'artificio è stato sottoposto a delle norme di elaborazione molto depurate, raggiungendo poi un livello di astrazione sempre maggiore".

Per quanto riguarda il rebus nel XX secolo nel libro si parla dei *picture puzzles*, molto popolari negli Stati Uniti attorno al 1930-'50, ed in particolare la variante conosciuta come *cartoon-rebus*, ancora oggi molto diffusa. C'è infine qualche accenno alla tradizione uruguayana per poi addentrarsi in quella italiana di Zaleuco, Favolino, Briga, La Brighella, Franger, Ennio Peres, Alberico Lolli. Si passa quindi al paragrafo *Valutazione* dove si afferma che "nel rebus parola e immagine non convivono. Quando una entra, l'altra esce". Il punto è che gli elementi significativi illustrati devono necessariamente essere ben individuabili al fine di poter giungere, mediante la loro trascrizione verbale, alla prima lettura che ci porterà alla frase risolutiva. Ecco individuata la principale attrattiva dell'artificio rebus (o geroglifico). Infine, due paragrafi, con esempi in catalano e in spagnolo, danno qualche cenno sulle pur ridotte tradizioni iberiche.

Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi

L'enigmistica nella rete

La tecnologia e l'informatica hanno cambiato totalmente la nostra vita, fornendoci strumenti sofisticati di ricerca ed agevolandoci in tantissime operazioni quotidiane. Anche l'enigmistica naturalmente ha avuto benefici dalla modernità, vedi la realizzazione di archivi crittografici e rebussistici di facile ed immediata consultazione, la creazione di un sito dedicato, mezzo utilissimo per divulgare la nostra arte e per incuriosire potenziali nuovi appassionati, la sempre maggiore diffusione della posta elettronica che permette contatti in tempo reale tra tutti gli enigmisti, ecc.

Naturalmente, come tutte le innovazioni, anche queste presentano dei lati negativi che vanno accuratamente considerati.

Al momento il più deflagrante è la diffusione dei programmi per la ricerca di anagrammi. Se essi possono costituire un valido ausilio per trovare nuove chiavi (semplice supporto su cui la fantasia e l'ispirazione degli autori potrà sviluppare brevi o poetici) o per la ricerca di soluzioni di giochi ostici (per appagare la curiosità del solutore in difficoltà o per consentire ai gruppi – con quale soddisfazione certamente non so – di essere bistellati), al contrario getteranno sempre un'ombra di dubbio sulla correttezza di autori di anagrammi crittografici e di frasi anagrammate.

Il programma mirabilmente elaborato da Hammer (EniLab nelle varie versioni e sviluppi) che ha avuto la consacrazione a livello nazionale mediante la citazione sul VENERDI di Repubblica del 23 febbraio 2001 a pag. 133 da parte di Stefano Bartezzaghi ed altri programmi più elaborati (da tempo presenti in rete e quindi scaricabili) e in grado di ampliare quasi se non all'infinito le possibilità combinatorie, costituiscono un mezzo e una tentazione per autori disonesti.

Propongo quindi a malincuore, mentre la mia mente va agli incredibili capolavori "manuali" del Grigio, di abolire dai concorsi, dai congressi e dalle riviste il glorioso anagramma crittografico e la frase anagrammata, relegandoli magari in rubriche di pure curiosità. La creatività umana in questo caso si deve arrendere di fronte alla macchina.

Meriterebbero un penoso silenzio anche gli anagrammi, di cui pullulano le nostre riviste, ricavati da nome e cognome di personaggi il cui risultato è costituito da frasi strampalate senza alcuna attinenza con il personaggio stesso. Cambiando il secolo per fortuna non saremo più subissati neanche dalle previsioni anagrammatiche relative all'anno che verrà.

Spero che queste mie considerazioni e proposte possano dare vita ad uno stimolante dibattito.

Enrico Parodi

Il "Leonardo" concorda con la proposta dell'amico Snoopy, anche se il problema, per quanto ci riguarda, può essere considerato marginale.

PLAY OFF 2001

2.a manche

I giudici (*McAabel e Tiberino*) hanno così espresso le loro votazioni:

Amore Norm.	22+22 = 44	- Alan	25+24 = 49 (38)
L'Amica Rara	24+23 = 47 (36)	- Giral	20+18 = 38
L'Esule	23+23 = 46 (42)	- Papul	21+20 = 41
Quizzetto	-	- Tacor	20+18 = 38
N'ba N'ga	25+24 = 49	- Hertog	22+20 = 42
Federico	19+20 = 39	- Orofilo	24+24 = 48
Marchal	25+24 = 49 (40)	- Oggirio	23+22 = 45
Mavi	26+25 = 51 (38)	- Braccio da M.	21+20 = 41
Atlante	25+25 = 50	- Arbe	24+22 = 46
Il Faro	24+23 = 47 (38)	- Oris	22+20 = 42
Nessuno	21+21 = 42	- Triton	20+20 = 40
Ilion	26+25 = 51 (42)	- Bang	25+25 = 50

Passano il turno: Ilion, Mavi, Atlante, N'ba N'ga, Marchal, Alan, Orofilo, Il Faro, L'Amica Rara, L'Esule, Nessuno, Tacor oltre a Bang, Arbe, Oggirio, Amore Normanno ripescati per aver ottenuti i 4 migliori punteggi tra i perdenti. Quizzetto non ha inviato i propri giochi.

3.a manche

Come da regolamento, per la 3.a manche, è stato formato il seguente tabellone:

Ilion	- Amore Normanno
Mavi	- Oggirio
Atlante	- Arbe
N'ba N'ga	- Bang
Marchal	- Tacor
Alan	- Nessuno
Orofilo	- L'Esule
Il Faro	- L'Amica Rara

Il tema, unico, è costituito da sette vignette di Quino, che i concorrenti troveranno, in allegato, in questo numero. Su di esse potranno essere creati un massimo di 2 rebus (classici, a domanda e risposte, stereo); non sono ammesse varianti. 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 verrà preso in considerazione in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio.

Passeranno il turno i vincitori degli 8 incontri, oltre ai 2 ripescati con i migliori punteggi tra i perdenti: in totale 10 concorrenti. I giudici sono ancora da designare. Voto in trentesimi.

I giochi dovranno pervenire a:

Giuseppe Sangalli
Via Roma 54
22030 CASTELMARTE (CO) (tel. 031622015)

entro il 15 maggio 2001, in duplice copia (la prima anonima, la seconda con la firma del concorrente e le generalità).

Giuseppe Sangalli

Tecnica rebussistica

E' prassi consolidata che, per quanto riguarda i rebus a cambio, a scarto, a incastro, i grafemi che compaiono nell'illustrazione rappresentano le lettere che:

- 1) - nei rebus a cambio, dovranno andare a sostituire le lettere (vocali o consonanti) che compaiono nelle parole della frase di prima lettura;
- 2) - nei rebus a scarto, dovranno essere tolte dalle parole della frase di prima lettura;
- 3) - nei rebus a incastro, dovranno essere aggiunte nelle parole della frase di prima lettura.

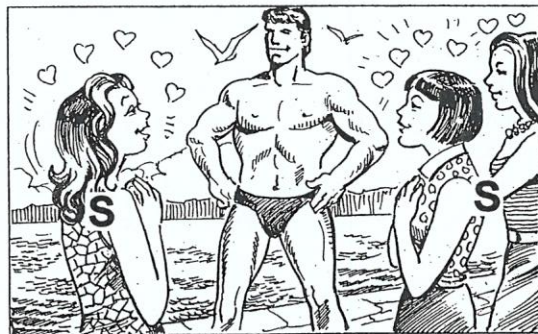
Per cui si evince che le frasi di prima lettura sono formate solamente da frasi (o da singoli sostantivi, se il rebus è a denominazione).

A convalida di quanto sopra, riportiamo alcuni esempi di rebus a cambio pubblicati sul "Leonardo":

- a) lettera di mora (M) = metter a dimora.
- b) a Nimes incede (R) = anime sincere.
- c) custodi tenere (L V) = culto di Venere.
- d) sterminò renne (A) = star minorenne.
- e) con "tattoo" mano (U) = contatto umano.
- f) d'amore missiva (A) = dama remissiva.

Le lettere poste tra parentesi rappresentano i grafemi posti sul disegno del rebus.

Ora, un collaboratore ci ha inviato questo rebus a cambio che, secondo lui è esatto, mentre secondo la redazione del "Leonardo" è errato, proprio per quanto sopra esposto.



chiave: come S, attratte S

Frase: COSE ASTRATTE

L'autore afferma che, per arrivare a "cose astratte", la M di come dovrebbe essere sostituita da S e la T di attratte dovrebbe essere sostituita da S. Quindi, in questo caso, la chiave di prima lettura dovrebbe essere:

Come S, attratte S (S S).

Invece, tale procedimento è errato perché nella frase di prima lettura non possono esserci delle lettere mentre qui, al contrario, ce ne sono due, le due S.

Ci auguriamo di essere stati chiari, pur nella sinteticità di questa breve nota tecnica.

LX Congresso Nazionale di Enigmistica Classica

XXII Convegno Rebus A.R.I.

San Giuliano Terme (PI) - 27/28/29/30 settembre 2001

Sede del Congresso sarà l'Hotel Granduca, Via Statale del Brennero 13, 56017 San Giuliano Terme (PI).

tel. 050.814111/fax 050.818811

e-mail: reception@hotelgranduca.it

Le prenotazioni dovranno essere effettuate entro il 31/08/2001 direttamente alla reception dell'albergo, a mezzo vaglia postale oppure per lettera, fax o e-mail, indicando, per il pagamento, il numero della carta di credito.

In caso di prenotazione per lettera è possibile inviare la quota con assegno bancario sbarrato e "non trasferibile".

Quote pro-capite, onnicomprensive:

- Lit. 520.000= per sistemazione in camera doppia

- Lit. 650.000= per sistemazione in camera singola (fino ad esaurimento delle disponibilità)

Per eventuali arrivi al venerdì o al sabato, le quote saranno ridotte in proporzione, previi accordi scritti con l'Ing. Lodovico Celandroni, via XX Settembre 9 - 56017 San Giuliano Terme (PI).

Programma dei lavori congressuali

Giovedì, 27 settembre 2001

ore 18 - Cocktail di benvenuto.

A seguire: - premiazione del concorso "IL MORO / LA MORINA" (per un "saggio") con conseguente impostazione della seduta tecnica del Sabato.

ore 20 - Cena in albergo.

Post cenam: - bando gara estemporanea "MARGO" - concerto per "Campani" e orchestra.

Venerdì, 28 settembre 2001

Durante la mattina si svolgerà una visita guidata alla Certosa di Calci, con partenze scaglionate alle ore 9, 10 e 11.

ore 9.30 - Gara solutori isolati.

ore 12.30 - Termine per l'iscrizione alla gara solutori a coppie del pomeriggio.

ore 13.00 - Pranzo in albergo.

ore 15.30 - Gara solutori a coppie (sorteggiate).

ore 17.00 - "Antologia"

ore 20.00 - Cena in albergo

Post-cenam - bando gara estemporanea "GABRIELLA BIANCHI"

- teatro, musica ed enigmi.

Sabato, 29 settembre 2001

ore 9,30 - Gara solutori rebus "Settimana Enigmistica".

ore 10,30 - Termine per l'iscrizione alla gara estemporanea "ALPA".

ore 11,00 - Gara estemporanea "ALPA", a coppie (sorteggiate), per un rebus ed un breve.

ore 13,00 - Pranzo in albergo.

ore 15,00 - Gara solutori rebus "A.R.I."

ore 16.00 - Seduta A.R.I.

ore 17.00 - Gara solutori "sperimentale".

ore 18.00 - Seduta tecnica, con interventi pre-programmati e moderatore.

ore 20.00 - Cena di Gala in albergo, con "sorpresa".

Post-cenam: - premiazioni concorsi annuali, riviste e gare solutori congressuali.

- intrattenimento musicale.

Domenica, 30 settembre 2001

ore 9.00 - Premiazioni dei concorsi congressuali

ore 13.00 - Pranzo in albergo e arrivederci a...

*

Premio MARIELLA

A ricordo della valente cara amica recentemente scomparsa, la FAMIGLIA CAMBI rende nota la propria decisione di mettere in palio TRE PREMI PRESTIGIOSI in medaglie d'oro a ciascuno dei primi tre classificati in un concorso per un TRITTICO UNITARIO composto da:

a) Enigma, a tema libero, per un massimo di 12 versi;

b) Epigramma A SCHEMA;

c) crittografia, di qualunque "tipo", intorno all'esposto MARIELLA.

I tre lavori, redatti su un unico foglio e firmati da un motto, dovranno pervenire al Comitato Organizzatore entro il 31 agosto 2001.

Giudici: Aldo Cambi, Bardo, Il Pisanaccio, Malù, Tristano.

Concorso HOTEL GRANDUCA

per una frase anagrammata. La frase da anagrammare è la seguente:

**Edipo è grato a San Giuliano Terme
perché Marino e Stelio ci son nati**

Ogni autore potrà inviare un massimo di due frasi, contrassegnate da un motto. Saranno premiati i tre migliori lavori.

Si comunicano, infine, i nomi dei giudici dei vari concorsi "Autori":

Concorsi "Il Moro /La Morina", "Top/Fra Lui", "Marin Faliero", "Hotel Granduca", "Margò":

Giudici: *Tristano e Bardo*.

Concorsi "Buschetto", "Il Troviero":

Giudici: *Il Pisanaccio e Bardo*.

Concorso "Adalgisa":

Giudici: *Tristano e Tiberino*

Concorsi "Alpa", "Gabriella Bianchi":

Giudici: *Bardo e Tiberino*.

*

Per le vostre e-mail:

lxcongresso@mail.com.

Il "Leonardo" porge sincere condoglianze a Rafael Hidalgo per la perdita della mamma avvenuta in Spagna a fine gennaio.

Rebus è Donna

A Torino, giovedì 18 gennaio è stata inaugurata, alla "Galleria Studio Laboratorio" di Anna Virando, la mostra "REBUS E' DONNA" (a cura di Gianfranco Schialvino), chiusasi il 3 febbraio.

Le opere esposte - tratte dalla raccolta "Rebus è Donna" e dalla rivista "SMENS" - erano già state proposte dal 29 luglio al 15 agosto 2000 a Pont Canavese (TO) e dal 3 al 5 novembre 2000 a Casciana Terme (PI), nell'ambito del XXI Convegno Rebus organizzato dall'A.R.I.

Simposio Tiberino-Vesuviano

Il 6° Simposio Tiberino-Vesuviano è per domenica 20.5.2001 al ristorante "Da Gigi", via delle Monache, Cellole (CE) (tel. 0823933871).

ore 11.00 - arrivo dei partecipanti.

ore 12.00 - gara enigmistica di risoluzione.

ore 13.30 - pranzo (con quiz a premi).

Quota di partecipazione: L. 50.000. Per aderire, contattare entro il 14 maggio *Ilion* (tel/fax 0823.709189) o *Tiberino* (tel/fax 06.7827789).

Per l'occasione, è stato bandito un concorso (aperto anche ai non partecipanti al simposio) per una coppia di crittografie (di qualsiasi tipo), utilizzando come esposti, le parole NAPOLI o ROMA.

Inviare (max 2 coppie) i giochi (firmati con nome e cognome) entro il 10 maggio a Nicola Aurilio - 81030 Casale di Carinola (CE).

Sul VENERDI di "Repubblica" del 6 aprile Stefano Bartezzaghi ha pubblicizzato il Congresso Enigmistico ed il Convegno Rebus A.R.I. che si svolgeranno a San Giuliano Terme (PI) dal 27 al 30 settembre 2001.

SOLUTORI del n. I/2001

22 punti: Aurilio N.- Baracchi A.- Barbujani G. - Becucci G.- Bosia M. - Brognoli D.- Carpani V.- D'Ambrosio R.- Di Fabio N.- Gasperoni L.- Ghironzi E.- Granata V.- Licitra A. M.- Maestrini P.- Mazzeo G.- Micheli G.- Monti O.- Mosconi M.- Mussano F.- Raco F.- Ravecca L.- Rinaldi A.- Romano E.- Rotundo M.- Rovella F.- Stramaccia S.- Zanaboni A.- Zullino V.

21 punti: Dessy G.- Lisi G.- Melis F.- Negro N.- Quintini R.- Trossarelli P.- Vittone Torello P.

20 punti: Bonomi E.- Oss A.- Taiuti C.

18 punti: Bertolotto F.- Fausti F.

17 punti: Viezzoli A. - 16 punti: Baracchi A.

SOLUZIONI del n. 1/2001

- 1 - NI, ch'è lare, à L lumini = Nichelare allumini
- 2 - a RM A peri: CO lo sa = Arma pericolosa
- 3 - di S pendio S a metà = Dispendiosa meta
- 4 - IN cari copre: cari O = Incarico precario
- 5 - in sala TI erede C ora T E amano = Insalatiere decorata te a mano
- 6 - Calvino visto mano mano
- 7 - lettera di mora (M) = Metter a dimora
- 8 - a VI sei velli M A dà mora = A Roma da mille vie si va
- 9 - S or doma: lesse R E = Sordo malessere
- 10 - à P pare C chi LU minò? Sì! = Apparecchi luminosi
- 11 - "L ingeri E" dirà SO = Lingerie di raso
- 12 - c'è L? e B razione "fast" OS à = Celebrazione fastosa
- 13 - VE C chiama: C chi à E lì minata? = Vecchia macchia eliminata
- 14 - "E' S senza fine" dice DRO = Essenza fine di cedro
- 15 - metà perséguita = Mèta perseguita
- 16 - capì DI: visione a F "Fermati!" = Capidivisione affermati
- 17 - RI vale S C (altro maschietto!) = Rivale scaltro ma schietto
- 18 - girini eran E N; è I Pantani = Girini e rane nei pantaloni
- 19 ni
- 20 - perso N à, L è di N amico? = Personale dinamico
- 21 - d'U è L logo; rebus H = Duello Gore-Bush
- 22 - atto, se vero dirà, BBI? No = Atto severo di rabbino

"MEGAMUCCA" - Tarquinia (VT) - 21/22 aprile 2001

Sabato e domenica 21 e 22 aprile 2001 si svolgerà a Tarquinia (VT) l'ormai tradizionale manifestazione ludica, quest'anno denominata "MEGAMUCCA".

L'A.R.I. sarà a "MegaMucca" con una "Gara estemporanea di composizione Rebus" (su vignette del disegnatore Gianpaolo Derossi) ed una "Gara di soluzione Rebus".

Per ulteriori informazioni sulla manifestazione contattare:

- RadioPop (Domenico di Giorgio): domedigi@tin.it

- Edgar (Edgardo Bellini): voltaire@miros.it

Inviare le soluzioni di questo numero entro il 25 giugno 2001

per posta a:

Franco Diotallevis, via delle Cave 38,
00181 Roma

per fax 067827789

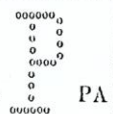
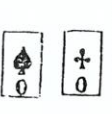
per e-mail : diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

REBUS

da spiegarsi colle mosse del re di scacchi

				AN TE ANI		O N T A
			NPSE TEER ERV	<i>Maso</i> PPP	FF R	
SE VERA N				NE 	PAZ	
T ENE L			U R B A			
		T	M S O			S
T E E I N B		A N I		LE EP	NIED	
	ERIT			O + T		RO
	AEAL	A L		TOS	T U T T	NTO

LEONARDO

anno I - n. 3

luglio 2001

Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Direttore responsabile:

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione:

Massimo Cabelassi (McAabel)

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)

Alan (Alan Viezzoli)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Atlante (Massimo Malaguti)

Bang (Angelo Balestrieri)

Bellini Edgardo

Brumus (Bruno S./Mussano F.)

Ciocci Andrea

Falstaff (Marinelli Luigi)

Federico (Federico Mussano)

Giacco (Gianni Corvi)

Il Faro (Fabio Rovella)

Ilion (Nicola Aurilio)

L'Amica Rara (Carla Maria Morisi)

L'Esule (Cesare Ciasullo)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Mavi (Marina Vittone)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Nessuno (Michele Comerci)

Oris (Siro Stramaccia)

Orofilo (Franco Bosio)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Re Moro (Salvatore Costa)

Rotundo Marcello

Serra Märius

Disegni di:

Lina Buffolente - Maria Ghezzi.

★

Quota Associativa ARI per il 2001

(con il "Leonardo") L. 75.000

(Spedizione *prioritaria* supplemento di L. 10.000)

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

Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Corrispondenza

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

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789

e-mail: diotallevif@hotmail.com

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

FAVOLINO

Ogni nascita - sia pure quella d'un semplice periodico come questo - è sempre un atto di fede, che ci aiuta a credere nella perennità della vita: ed è per tale convinzione che ho accettato di tenere a battesimo questo "LEONARDO", l'ultimo arrivato nella grande famiglia del giornalismo enimmistico, ma il primo che si dedichi a quella primigenia forma d'enimmi che chiamiamo REBUS. Quando nacque "Penombra" nel lontano 1920, Demetrio Tolosani (Bajardo) salutandone l'apparizione le augurò lunga vita, aggiungendo "ma io non ci credo"! Invece io credo nel luminoso avvenire di questo foglio affidato alle mani di giovani entusiasti: dunque, benvenuto, LEONARDO!

Favolino, con queste augurali parole, nell'ottobre del 1989 tenne a battesimo la nostra rivista. Parole che ci sono tornate alla mente ora che lui se ne andato per sempre, lasciandoci con un vuoto nel cuore. In questo triste momento non possiamo non ricordare che il "Leonardo" ha visto la luce principalmente per le sue ripetute esortazioni a Lionello e Tiberino - "non abbiate paura, voi che siete ancora giovani... fatela questa rivista, ché poi di sicuro in tanti vi verranno dietro! - affinché si desse vita ad una pubblicazione di soli rebus.

Ora anche tu, "grande saggio", ci hai lasciato.

Ciao, Mario.

La redazione

*

Tanti insostituibili amici ci sono stati strappati dai giorni. Di ognuno resta viva la memoria e un vuoto nel cuore. Ora anche Mario Daniele, che anagrammaticamente per noi "è l'aedo in rima", viene a mancarci. Perdita realmente incolmabile: resterà per sempre al vertice dell'arte di Edipo quale autore sommo e inarrivabile, faro che illuminerà le future generazioni di studiosi dell'enimma.

Un gran signore, Favolino, che era impossibile non amare in vita e che vivo sarà ogni giorno nei nostri ricordi.

Ora ci guarderà dalla "penombra" di un'altra dimensione, felice nel vederci stringere, ancor più, intorno alla sua rivista e a suo figlio Cesare.

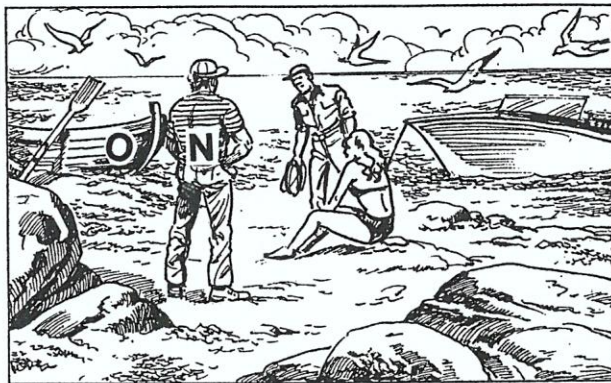
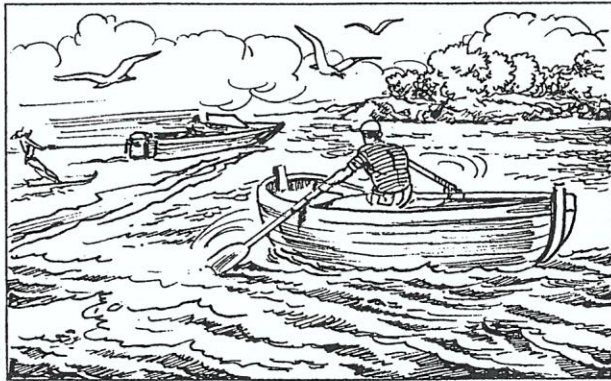
Ilion

Rebus di copertina - Il rebus è stato tratto da il "Nuovo Giornale Illustrato Universale" (Firenze, 13 novembre 1869).

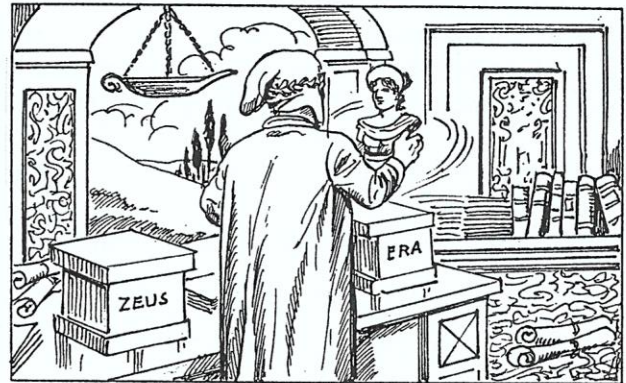
La soluzione è: "La fortezza rende l'uomo intrepido, perseverante, animoso. Intrepido in affrontare i pericoli: paziente nel sopportare senza turbamento i dolori e la miseria: perseverante nel mantenere i buoni propositi: animoso nel combattere le sue passioni ed essere pronto a sacrificar tutto, piuttosto che mancare alla verità e alla giustizia".

Quattro rebus disegnati da Lina Buffolente

1 - Stereorebus 2 1 1 1 5 2 4 = 79
di Falstaff



2 - Stereorebus 10 2 3 3 4 = 868
di Adelchi



3 - Stereorebus 2 5 (5) 1 6 = 7345
di Argo Navis



4 - Stereorebus 2 1 1'3 2 7 = 79
di Argo Navis



PLAY OFF 2001

3.a manche

I giudici (*Edgar e Pipino il Breve*) hanno così espresso le loro votazioni:

Ilion	18+20 = 38 (34)	- Amore Normanno	11+20 = 31
Mavi	18+20 = 38 (33)	- Oggirio	12+22 = 34
Atlante	19+23 = 42	- Arbe	20+18 = 38
N'ba N'ga	12+21 = 33	- Bang	18+22 = 40 (31)
Marchal	23+23 = 46	- Tacor	12+19 = 31
Alan	9+21 = 30	- Nessuno	12+21,5 = 33,5
Orofilo	20+24,5 = 44,5	- L'Esule	18+22 = 40
Il Faro	18+22 = 40 (37,5)	- L'Amica Rara	17+22 = 39

I voti tra parentesi di Ilion, Mavi, Bang, Il Faro si riferiscono ai punteggi relativi al secondo gioco.

Passano il turno dieci concorrenti: gli otto concorrenti che hanno vinto i rispettivi incontri diretti (Ilion, Mavi, Atlante, Bang, Marchal, Nessuno, Orofilo, Il Faro) e i due concorrenti (L'Esule e L'Amica Rara) che sono stati ripescati per aver ottenuto i due migliori punteggi tra i perdenti.

4.a manche

Come da regolamento, per la 4.a manche, è stato formato il seguente tabellone:

Marchal	- L'Amica Rara
Orofilo	- L'Esule
Atlante	- Nessuno
Il Faro	- Mavi
Bang	- Ilion

Il tema, unico, è costituito da un fumetto sulla vita di Cristoforo Colombo. Potranno essere elaborati un massimo di 2 rebus (classici, a dom. e r., stereo). Non sono ammesse varianti. 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 verrà preso in considerazione in caso di ex-aequo; perdurando la parità, si procederà al sorteggio. Il voto sarà espresso in trentesimi.

Entreranno in finale i vincitori dei 5 incontri. I giudici sono ancora da designare.

I giochi dovranno pervenire a:

Giuseppe Sangalli

Via Roma, 54 – 22030 CASTELMARTE (CO) (tel. 031622015)

tassativamente, a mezzo posta prioritaria entro il 5 luglio 2001, in duplice copia (la prima anonima, la seconda con la firma del concorrente e le generalità).

Giuseppe Sangalli

Rebus in libertà – IV Edizione 2001

È indetto il quarto concorso «Rebus in libertà» per autori.

La partecipazione è aperta a tutti coloro che, amanti dell'arte del rebus, vogliono cimentarsi con proposte innovative e/o consolidanti il panorama della produzione rebussistica già esistente.

Per proposte innovative devono considerarsi tutte le opere che soddisfino almeno ad uno dei seguenti requisiti:

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

Potrà costituire elemento di guida la conoscenza della "Mappa del Rebus .Contemporaneo".

In questa edizione viene sperimentata una nuova proposta: la possibilità di utilizzare come grafema una parola di senso compiuto (ad esempio: PRATI = PR assi; ATI pica = Prassi atipica),

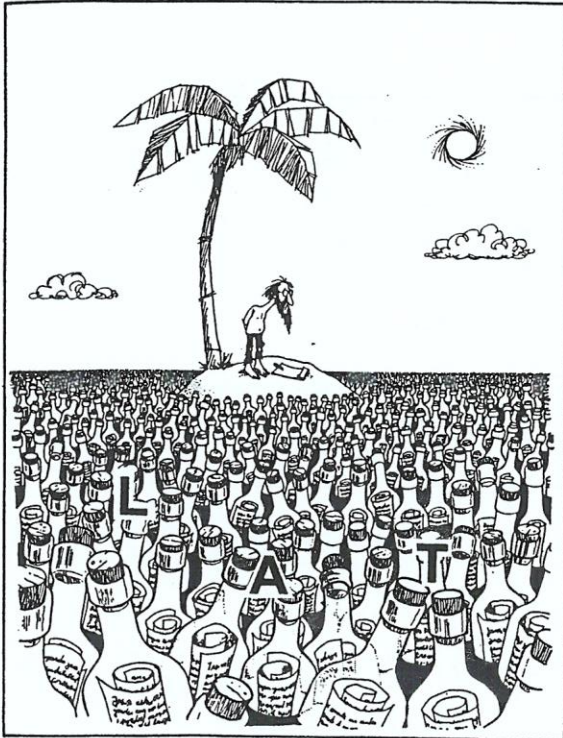
Invio degli elaborati, tassativamente entro il 31 agosto 2001, a: Dott Donato Continolo

Via A. Magatti, 2 – 21100 VARESE (tel. 0332.238456)

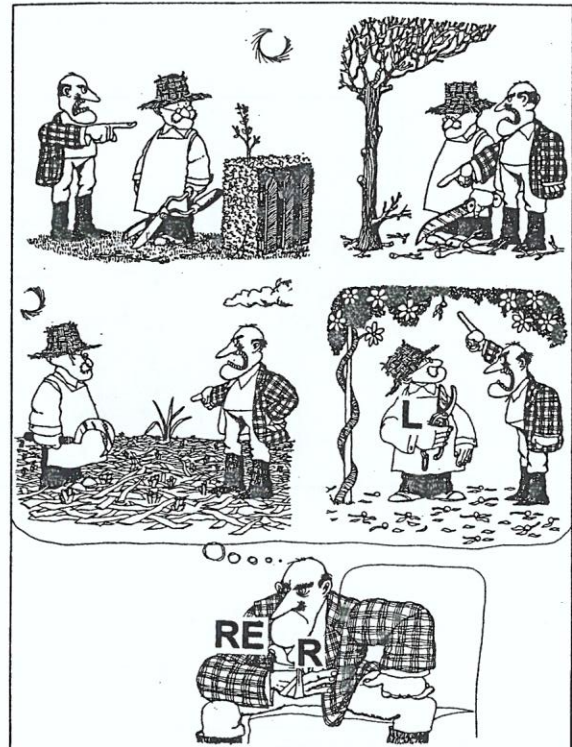
Donato Continolo

Play Off 2001 – 3.a manche

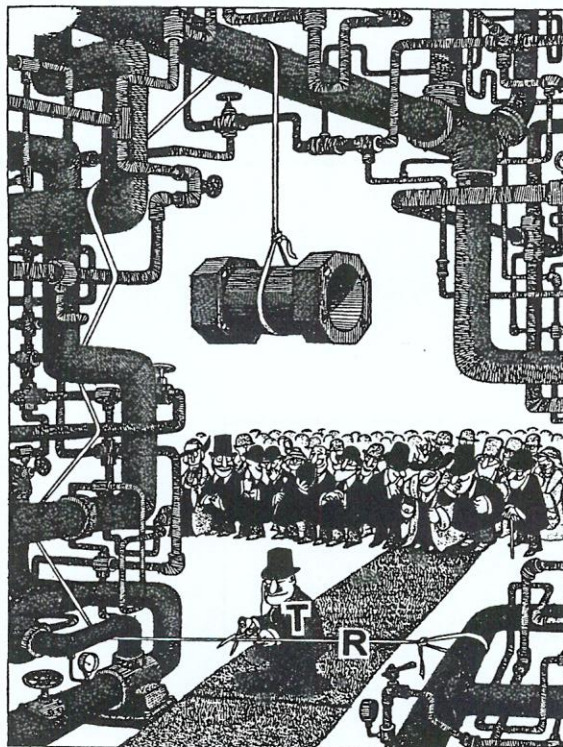
5 – Rebus 1 1 1 5 «1.1.1.» 7 = 8 10
di Marchal



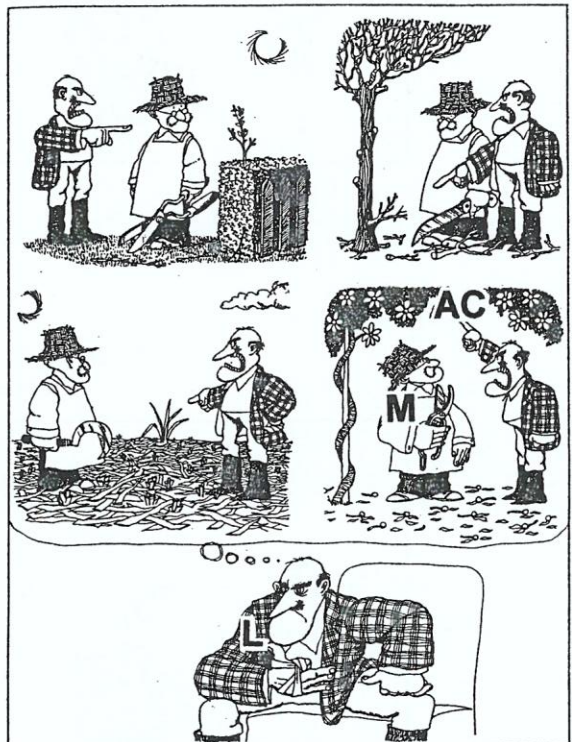
6 – Stereorebus 4 2: 4 1 6 1 1 2! = 6 2 5 8
di Orofilo



7 – Rebus 1 1 1 8 6 = 11 3 3
di Il Faro

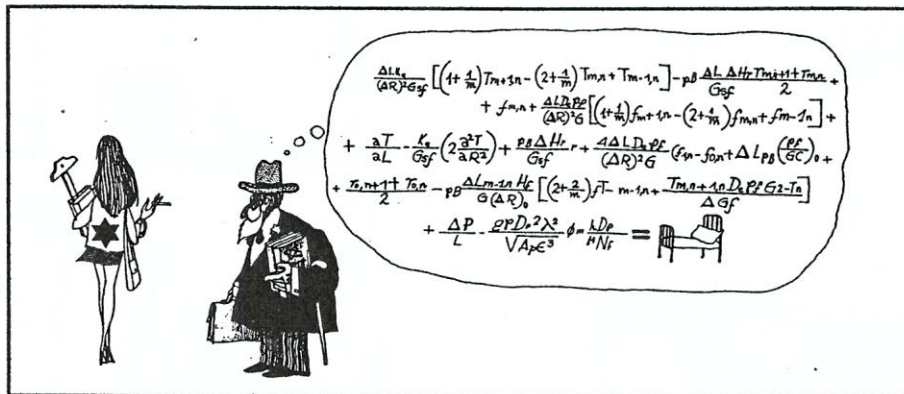


8 – Stereorebus 6 1: «4» 1 2! = 4 3 7
di Mavi

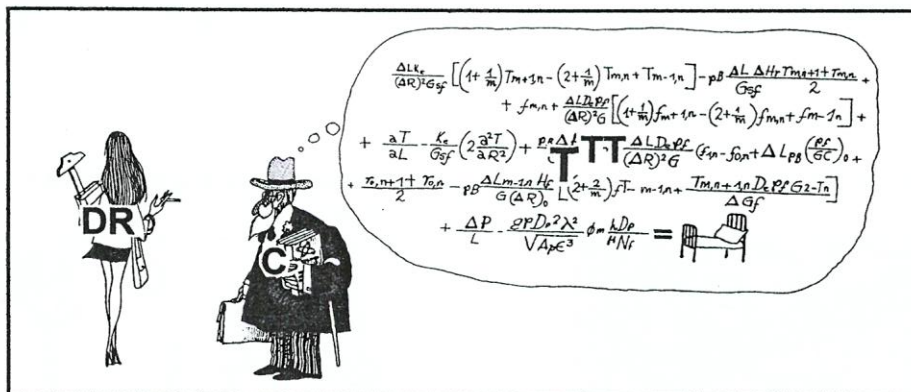


Play Off 2001 - 3.a manche

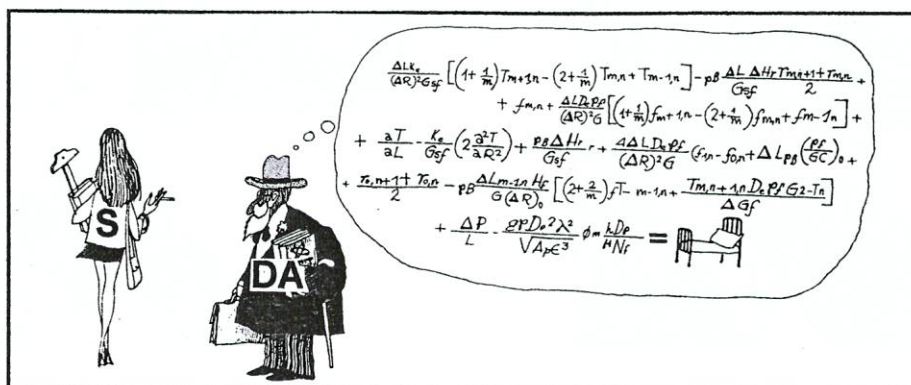
9 - Rebus 1'7 3... 5! = 8 8
di *Atlante*



10 - Rebus 2 6 1: 3 1 1 2 4 1 5 = 6 10 2 8
di *Bang*



11 - Rebus 2 1 5 2: «3 1... !» = 8 2 4
di *L'Amica Rara*

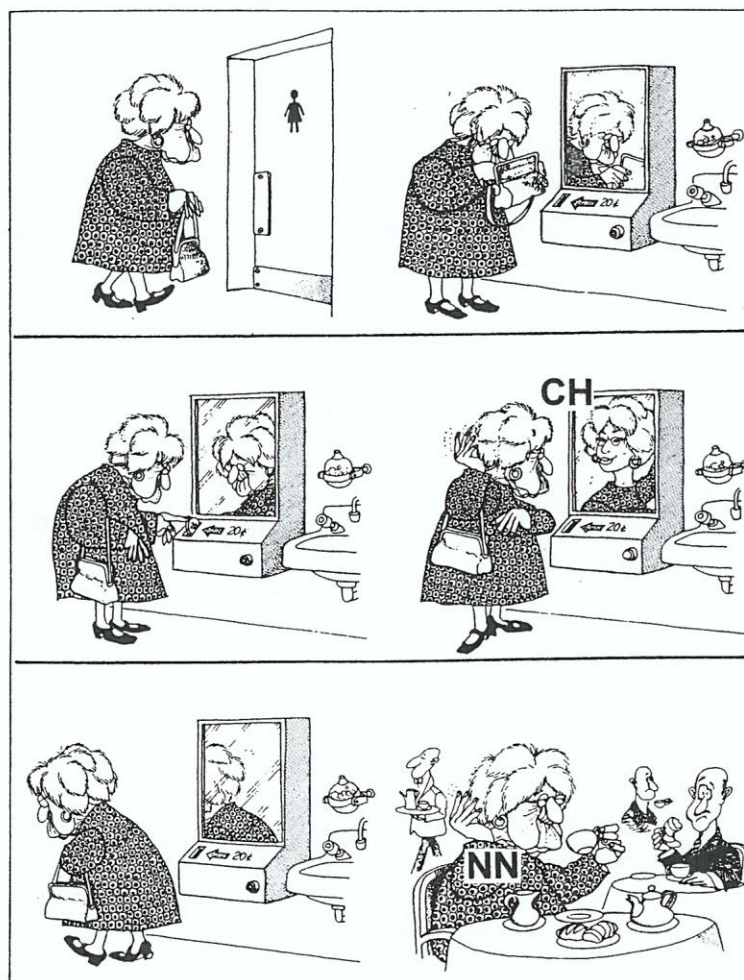


Play Off 2001 - 3.a manche

12 - Stereorebus 3 1: 1 2 6 1'3 6? 5! = 6 7 6 9
di *Ilion*



13 - Stereorebus 5, 7 2 1... 5 2 «3» = 5 7 3 3 7
di *L'Esule*

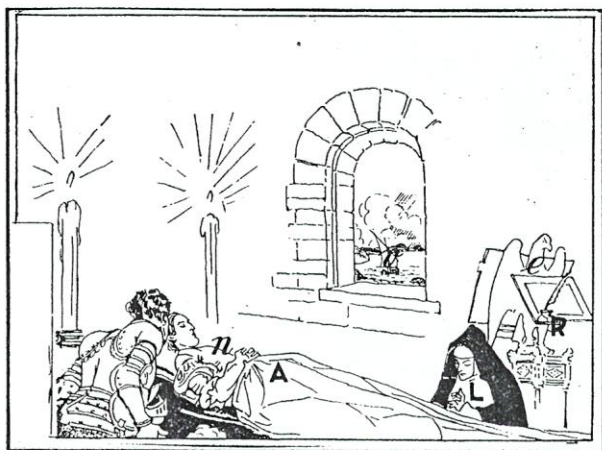


Un antico e nuovo tipo di rebus

Da un paio di anni curo, su "Penombra", la pubblicazione a puntate della storia di questa quasi centenaria rivista di enigmistica classica, fondata nel 1920. Nello sfogliare con attenzione, pagina dopo pagina, le annate della pubblicazione, ogni tanto mi capita di imbattermi in cose curiose e interessanti.

Credo che una di queste sia il rebus pubblicato sul numero di febbraio del 1949.

Rebus del Nostromo: 1-4-6-4-1-5-2-3-1 1-2-4-4



Da notare che nel disegno ci sono grafemi con due caratteri tipografici diversi (lettere in grassetto maiuscolo e lettere in corsivo minuscolo).

A prima vista ho creduto che si trattasse del primo esempio di quel tipo di rebus che, pur usando la medesima illustrazione, ha per soluzione due differenti frasi risolutive. Al contrario, nel leggere successivamente sia una nota (scritta in minuscoli caratteri tipografici) riportata sotto il gioco – che diceva *Prima bisogna leggere le lettere maiuscole e poi le minuscole* –, sia la soluzione (l'**A** morta, **L** ora, **R** è calamaro, seno *n*, vela *v*, e rapace = L'amor talora reca l'amaro se non v'è la vera pace) ho evidenziato il fatto che debba trattarsi del primo rebus – e sicuramente anche dell'ultimo, in quanto non mi risulterebbe essercene stati altri esempi (salvo errori od omissioni) – di questo particolare tipo.

Per concludere, abbiamo rilevato che questo gioco non risulta tra i rebus registrati sui vari volumi dei repertori "Tuttirebus" [*].

Franco Diotalle

[*] Su "Tuttirebus" è registrato il rebus "L'amor talvolta reca l'amaro (LA morta; L volta; RE calamaro), autore Fenoglietto E. (S.E. 4. 1948) che, invece, da mie ricerche, risulta essere stato pubblicato per la prima volta nel 1937 su "Penombra", autore Zaleuco (Giuseppe Gamna).

Filo diretto

Adelchi – Invio del 10/5/01: accettati i nn. 3 e 7.

Argo Navis – Invio del 3/4/01: accettati i nn. 2,3,5,6,14,17.

Bruno – Accettato rebus natalizio.

Hertog – Invio del maggio 2001: accettato rebus a doppia metatesi. Invece, non convincenti i due giochi sui re magi.

L'Angelo – Ultimo invio: accettato un gioco, quello del ramoscello (ti preghiamo di numerare progressivamente i giochi).

L'Esule – Invio del 5/03/01: accettato anche il gioco n. 12.

Marchal – Invio del 31/03/01: accettati i nn. 1,2,3,8 8. Il n.5 è già stato fatto da Magnarapa (Penombra, 4/1991). Invio del 3/05/01: accettati i nn. 1 e 3. Il gioco n.6 è già stato fatto da *Atlante* (Leonardo, 4/1992).

Marzolino – Ultimo invio: accettati i nn. 1 e 4 e l'anagramma.

Oris – Invio del 5/04/01: accettati i nn. 3,4,11,12 e 16 (con riserva).

Papul – Ultimo invio: accettato il n. 3.

Samario – Ultimo invio: accettato il n. 1.

Sin&Sio – Rebus sul giocatore Baggio: il rigore non è stato parato, m è stato sbagliato.

Tacor – Ultimo invio: accettati i nn.4,6,7. Il n. 5 è interessante ma di difficile resa grafica.

Pipino il Breve – Invio di luglio: accettati i nn.3,10. Nn.4,5,7,8,9,11 già fatti (di cui due quasi fatti).

Concorso Rebus Snoopy 2001

Anche per il 2001 il concorso avrà le seguenti modalità:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristi che o strip che appariranno sul n. 32 del 9 agosto 2001 di *Domenica Quiz* e sul n. 3620 dell'11 agosto 2001 di *La Settimana Enigmistica*;
- le vignette non potranno essere né manipolate né rovesciate specularmente e 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: 30 settembre 2001. I giochi spediti oltre tale data (farà fede il timbro postale) non saranno accettati.

Inviare i giochi, regolarmente firmati, a:

Enrico Parodi

Via Costasecca, 69 – 16040 Leivi GE.

Snoopy

HA, HAN, HANNO

Un interrogativo che da tempo mi porto dietro è: «qual è il primo rebus (sia sulle classiche sia sulle popolari) in cui, in prima lettura, il presente indicativo del verbo *avere* è stato adoperato con l'acca, cioè *ha, hanno, han* ?». In questi giorni, finalmente, credo di essere arrivato alla soluzione.

Su "La Sfinge" romana, numero di agosto del 1958, compare il seguente rebus (per la precisione, crittografia, secondo la nomenclatura adottata dal mensile sopracitato), autore *Il Fachiro* (Carlo Scurto) e disegno di Gastone Belli, quotato vignettista del settimanale umoristico "Il Travaso".



soluzione: C ascosa ha R; I A no = Casco sahariano

Sono subito evidenti due imperfezioni tecniche: la R della cravatta in mano all'uomo è posizionata alla sinistra (e non alla destra della C); la doppia ripetizione della R, oltretutto in posizioni errate.

Il bello è che lo stesso rebus fu pubblicato l'anno dopo su "Penombra" di aprile, sempre a firma *Il Fachiro* ma con un disegnatore diverso, Gastone Alecci, con lo pseudonimo di *Alec*.



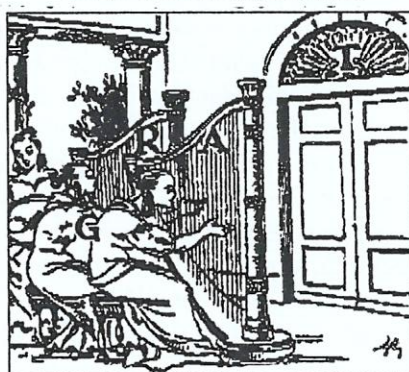
Invece, possiamo dire che quest'ultimo rebus è tecnicamente corretto e crediamo che il gioco fu ripubblicato proprio per ovviare agli errori grafici in

in cui incorse il primo disegnatore (senz'altro digiuno di enigmistica), al contrario di Alec, buon autore di rebus e crittografie, ma troppo presto allontanatosi dall'enigmistica per intraprendere una brillante carriera nell'ambito del mondo politico.

Per quanto riguarda, invece, l'enigmistica popolare, il primo esempio di tale tipo di rebus è del 1956.

Infatti, dai volumi "TUTTI I REBUS" consultati, ho trovato che – precisando però che la ricerca è stata effettuata solo per quei rebus che avessero la forma verbale del verbo *avere* unicamente in principio di frase – *Feos* (Osvaldo Ferretti), nel 1956 (gennaio), pubblicò, sulla "Settimana Enigmistica" (che ringraziamo per avercene autorizzata la pubblicazione) il rebus:

80046 REBUS (frase: 6,3,9)



Soluz.: han G arpe R A; è rosta Ti = Hangar per aerostati [1]

Successivamente, sulle riviste classiche, ma specialmente sulle pubblicazioni popolari, compaiono una sfilza di rebus le cui frasi risolutive iniziano con *harem* e con *hangar*. Ne riporto alcuni:

- harem ottomano, (Gagliardi C.), S.E., 1959
- harem orientali, (Grignolino), La Sfinge, 1959
- harem indiano, (Bartezzaghi P.), S.E., 1960
- hangar colossale, (Nerios), D.Q., 1962
- hangar militare, (Baribal), D.Q., 1980
- hangar chiusi, (Pasticca), S.E., 1982
- hangar zeppo, (Volpe A.), D.Q., 1982

Ci sono anche tre Hannover:

- Hannover è una metropoli tedesca, (Parodi E.), S.E., 1971
 - Hannover e Ginevra, (Russo L.), D.Q., 1975
 - Hannover e Milano, (Benfari M.), D.Q., 1976
- e due handicap:
- handicap pesante, (Lionello), S.E., 1976
 - handicap oneroso, (Baribal), D.Q., 1981.

Franco Diotallevi

[1] Da notare quello che oggi è considerato un errore, cioè l'apporre grafemi grafici e fonici in uno stesso gioco e che, forse, in quei tempi era ancora tollerato.

Il rebus è anche un gioco

di Fabio Rovella

Concordo in buona parte con quanto afferma Guido Iazzetta circa l'artisticità del rebus e quindi la libertà dell'autore di spaziare seguendo la propria creatività. In questa ottica è giusto che una rivista pubblichi un rebus «nuova frontiera» con caratteri innovativi anche notevoli: sarà poi il lettore che esprimerà un suo giudizio di apprezzamento o meno sul lavoro così come avviene per un'opera esposta in un qualunque museo o più semplicemente in una galleria d'arte.

Mi sembra anche giusto che nei giochi di carte o nelle competizioni sportive esistano delle regole ben precise e prefissate a cui concorrenti devono attenersi. Tuttavia tale regole non sempre sono le stesse né nello spazio né, a maggior ragione, nel tempo. Il «burraco», il gioco di carte molto in auge attualmente, ha alcune regole diverse da città a città ma, logicamente, essendo stata creata una federazione italiana, questa ha fissato norme molto precise per i campionati e le gare a livello non locale.

Molti che come me, purtroppo, non sono giovanissimi, ricorderanno come negli anni cinquanta – in cui c'erano, fortunatamente, molto meno macchine inquinanti e, sfortunatamente, meno soldi – si giocasse al calcio per le strade e in tutti gli spazi utili. Le regole non erano certo quelle della Federazione Gioco Calcio (famosa quella dei «a tre corner, rigore») ma non per questo le partite erano meno agonisticamente valide. Ma, anche oggi, nel calcio a sette o nel calcetto certe norme sono differenti rispetto a quelle del calcio a undici. Poi, nel tempo, i cambiamenti si susseguono in continuazione per cui, se potesse tornare a giocare in porta il mitico De Prà, non potrebbe farlo prima di un lungo studio delle attuali normative perché, giocando come ai suoi tempi, incorrerebbe in frequenti infrazioni.

Tutto questo discorso, che può essere sembrato dispersivo, mira semplicemente a questa considerazione abbastanza lapalissiana. Mi sta bene la piena libertà da parte dell'autore-ideatore e della rivista-sponsorizzatrice di rebus con idee nuove in cui si mettono incisi più o meno arbitrari (Dio sa come) o in cui si dà del tu al sole (io, sempre a causa dell'età, avrei dato del lei e forse qualche altro ancora più vecchio e nostalgico, del voi). Ma nel momento in cui si bandiscono dei concorsi (ecco la competizione come nello sport o nei giochi di carte o da tavolo) i potenziali concorrenti devono conoscere le regole per sapere come comportarsi in caso di partecipazione alla gara.

Quindi giustamente Guido conclude il suo articolo con «non è detto che tutte le aperture siano da applaudire... sarà il tempo a sancire o meno la validità...». Se al concorso Briga vedessi il rebus «dischi e nastri stereo» messo dopo il rebus «radiosa cometa» o dopo «apriche e ventose isole» sarei portato a dire che i giudici non hanno operato correttamente, questo senza voler togliere l'originalità ed anche un certo fascino dei due ultimi giochi citati. Premiare tali rebus, senza indicare nel bando la possibilità di uscire dai canoni tradizionali, farebbe sì che i giudici si sostituissero al tempo (con quale diritto?) e porterebbe al sospetto più o meno larvato che, secondo chi sia l'autore, il rebus venga considerato un grande capolavoro immortale oppure una uscita di testa dell'autore stesso.

Per concludere, per quelli che non hanno avuto la pazienza di leggere tutto l'articolo e, furbescamente, vanno a vedere la fine per trovare le conclusioni, il mio giudizio può essere sunteggiato in questi pochi concetti. Ben vengano le innovazioni e siano pubblicate dalle riviste per poter essere vagliate, giudicate e eventualmente copiate ed imitate (tornando a quanto detto da Guido io, da povero vecchietto, continuo a preferire la «Gioconda» a «Guernica» o, per la musica leggera, le vecchie melodie napoletane alla musica dei Pink Floyd). Per quanto riguarda invece le gare, è indispensabile enunciare una serie di regole tassative alle quali non si possa derogare, logicamente con possibilità di poterle cambiare nel tempo.

VI Simposio Tiberino-Vesuviano

La prima sorpresa è l'inderogabile legge del «tu». Quale che sia la professione, quale che sia l'età e il grado di esperienza, fra enigmisti non esistono barriere gerarchiche. All'insegna del motto «Edipo è uguale per tutti». E così, mi ritrovo in macchina con una prestigiosa delegazione della legione rebussistica romana rappresentata da *Quizzetto* e *Lionello*. Altro compagno di viaggio *Fantasio*, che si ritrova a fare da moderatore nel dibattito sui rebus che, inevitabilmente, si apre. E qui rimango ammirato dalla loro (che, poi, è la mia) passione per quello stupendo *rendez-vous* fra parola e immagine che è il rebus. Con *Lionello* e *Fantasio* come navigatori arriviamo al ristorante che ospita il simposio. Le strette di mano si susseguono e cerco di imprimere nella mia mente facce e nomi (o, meglio, pseudonimi sfingici). Non è semplice, e a fine giornata non avrò fatto in tempo a conoscere tutti. Ma – penso – avrò tempo e modo di farlo in futuro.

Poi, la gara, con i giochi della premiata ditta *Ilion-Tiberino*. Qui mi rendo conto del livello e, improvvisamente, capisco cosa debba provare un atleta che passi dalla categoria «dilettanti» a quella «professionisti». Al tempo stesso, nei miei compagni di tavola non c'è alcuna spocchia, anzi, danno preziosi consigli al giovane folgorato sulla via della Sfin-ge.

La giornata volge al termine. Si riparte, e io torno a casa arricchito dalla bella atmosfera di condivisione che si è creata in poche ore. Nonché da una confezione di cioccolatini vinti alla lotteria...

Andrea Ciocci

o

Domenica 20 maggio trentanove amici hanno onorato l'ormai tradizionale raduno casertano organizzato dal duo *Ilion-Tiberino*.

Nel corso della manifestazione ha avuto luogo una piccola gara di risoluzione con un modulo (di brevi, crittografie e rebus) approntato dagli organizzatori; gara che ha laureato vincitore *Quizzetto*, seguito da *Bang* e da *Marina*. Inoltre – per la gara crittografica a suo tempo bandita – il primo premio è andato a *Marina*, al secondo posto *Piquillo*, e al terzo *Zoilo*.

Una mini-lotteria con bottiglie di vino e scatole di cioccolatini ha concluso l'incontro. Inoltre, tutti i partecipanti al Simposio hanno ricevuto ciascuno una piantina, a scelta, di rosmarino, salvia, timo e menta.

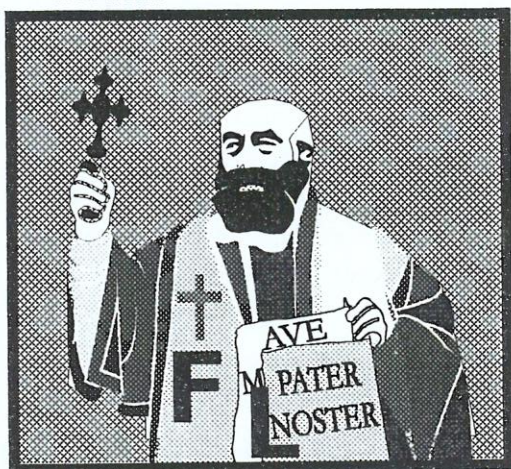
14 - Rebus 6 2 1 4 = 1'3 9
di Marchal



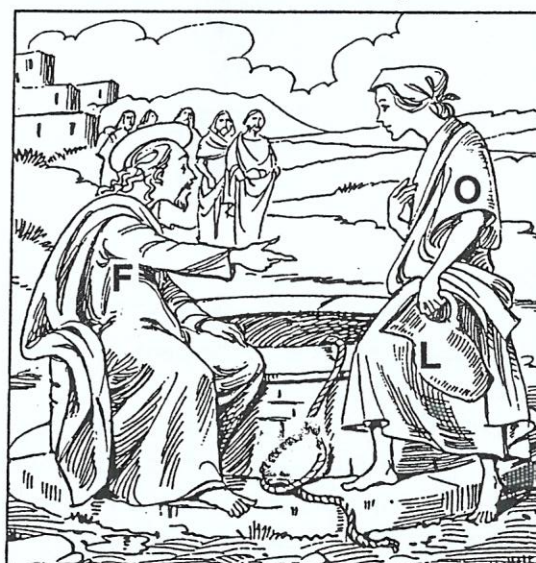
15 - Rebus 5 2 3 3 2 1 = 7 9
di Oris dis. dell'autore



16 - Rebus 1 1 1 4 : 1 8 = 5 1 1
di BruMus

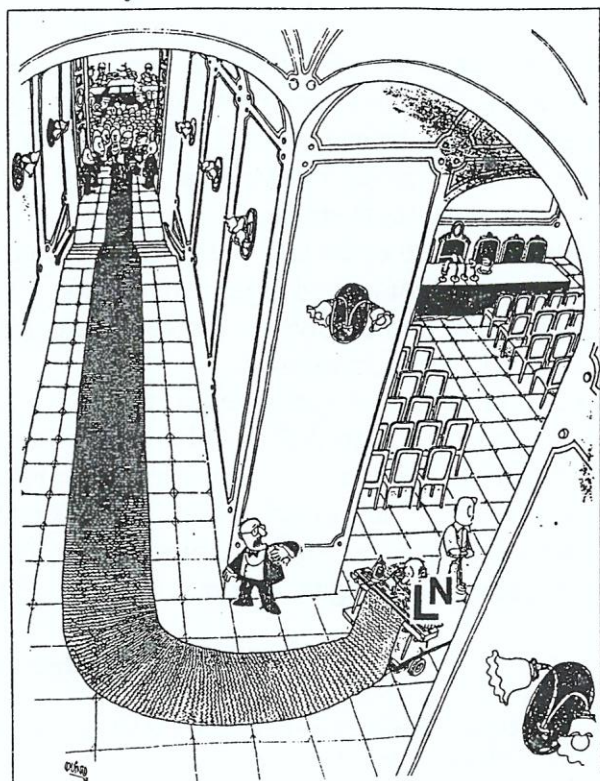


17 - Rebus 1 3 6 ; 1 1 3 = 6 2 7
di Marchal dis. della Brighella



Gesù e la samaritana

18 - Rebus 1 1 1 5 6 = 8 6
di Orofilo



19 - Rebus 2 3 7, 2 2 = 10 1'5
di Orofilo dis. della Brighella



SOTTOSOPRA

I primi due numeri del «Leonardo» 2001 hanno offerto un'interessante panoramica sui rebus del «Theaterzeitung» (Giornale del Teatro): una serie di rebus pubblicati tra il 1844 e il 1857 a Vienna con eccellenti realizzazioni pittoriche. E se è sul «Leonardo» di aprile che il lettore ha potuto apprendere i connotati storici e artistici di tali rebus, è invece sulla copertina del «Leonardo» di gennaio che si nota una figura stranamente disegnata.



Guardiamo infatti in alto a destra: c'è un serpente, una mela.... può mancare Eva? Infatti Eva non manca, ma – come il serpente e la mela – è disegnata sottosopra!

Il mistero di questo capovolgimento ce lo fornisce la spezzettatura del rebus con relativa traduzione (anche questa, come già per l'articolo di aprile, opera di Hertog, Lamberto Gasperoni):

prima lettura:

im Ha Fenster (= nell'acca finestre) Be N [grafemi] willder (wilder = selvaggio) BR [grafemi] ave (= Eva, al contrario) Mat (Matt = scaccomatto) Rosen (= rose) icht [grafemi], er sucht im Bette (= lui cerca nel letto) De s (= Re bemolle) treu Lose (= scontrini della lotteria) n [grafema] Meer (= mare) Ess' (Esse = camino) Ei (= uovo) n [grafema] ehren (Aehren = spighe) volles Grab (= tomba in uso).

seconda lettura:

Im Hafen sterben will der brave Matrose nicht, er sucht im Bette des treulosen Meeres sein ehrenvolles Grab.

traduzione:

L'ardito marinaio non vuol morire nel porto, egli cerca nel fondo dell'infido mare la sua tomba gloriosa.

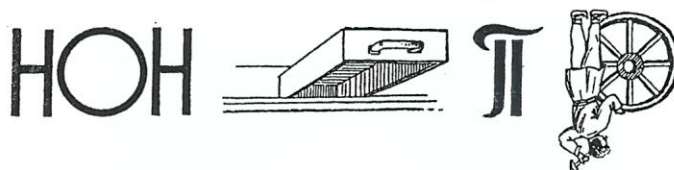
Ecco l'aggettivo «brave» (= ardito): i grafemi BR prima di una Eva rovesciata da leggersi a rovescio «ave» e il gioco è fatto! Ogni rebus (e le tecniche su cui si basa) va calato nel suo tempo e

storicizzato per ciò che rappresenta e questo vale per tutte le arti e le scienze... a proposito di scienze, sarebbe interessante sapere se Newton si rivolta nella tomba per quella mela sottosopra che sfida, al pari di Eva le leggi di gravità...

Un'altra sfida alle leggi di natura è quella di disegnare una ruota sottosopra, operazione apparentemente impossibile grazie alla simmetria circolare totale di cui la ruota gode.

Eppure in Romania [1] – e in tempi recenti – si è riusciti in tale intento come mostra il rebus dal titolo «UNUL DIN BENEFICIARIII MUNTELUI»

UNUL DIN BENEFICIARIII MUNTELUI (biverb: 6, 10)



prima lettura:

apa (= acqua, HOH rappresenta la molecola H₂O); ratres (= cassetto, «sertar» al contrario) pi (= pi greco); rator (= «rotar» al contrario)

seconda lettura:

Aparat respirator

traduzione:

Apparato respiratorio

L'apparato respiratorio infatti trae beneficio dallo stare in montagna e il biverbo (questa è la denominazione esatta dell'enigmistica romena quando la seconda lettura è costituita da due parole) trae beneficio dai due artifici consistenti nel rappresentare capovolti il cassetto e la ruota. Mentre un cassetto rovesciato non offre alcuna complicazione di disegno, la ruota rovesciata necessita di un accompagnatore che, posizionato sottosopra, denoti il capovolgimento della ruota stessa.

È curioso notare come alla stessa frase risolutiva si poteva probabilmente giungere (sfruttando il palindromo «apa» con un biverbo a rovescio ricorrendo al solo pi greco sottosopra:

Rotar; ip; sertar; apa = aparat respirator

Ma è opportuno l'uso dell'avverbio probabilmente: lo studio dei rebus romeni è in corso (mi auguro che al più presto i lettori del «Leonardo» possano saperne di più) e le regole, incluso l'uso degli accenti tipici di tale lingua, ancora non be chiarite.

Federico Mussano

[1] E non solo in Romania, ma anche in altre nazioni, specialmente dell'Europa dell'est, come l'odierna Russia.

Rebus o Jeroglífico

di Màrius Serra

Definizione

Enigma grafico nella cui presentazione disegni o segni tipografici sostituiscono le diverse componenti verbali che daranno origine alla frase risolutiva.

Il rebus è un crittogramma breve di tipo ludico: le sue due modalità principali sono quella iconografica – basata su disegni – e quella tipografica – basata su qualsiasi tipo di segno tipografico. In inglese *qwertygram* designa i rebus che si possono creare partendo dalla tastiera di una macchina per scrivere. In entrambe le modalità è ammessa la presenza di lettere, ma nella prima è molto meno rilevante, mentre alcuni esempi della seconda sono formati unicamente da lettere. Delle cinque lingue di Verbalia solo tre – l'inglese, il francese e l'italiano – hanno adottato il termine rebus mentre il catalano e lo spagnolo usano rispettivamente *jeroglific* e *jeroglífico*, cioè la parola che inizialmente indicava l'antica scrittura egizia e poi, per estensione, qualsiasi messaggio oscuro. Tabourot [1] ci dà la prima definizione conosciuta di rebus alla fine del secolo XVI – *Equivoche de la peinture à la parole* – e distingue i rebus sia dalla pittura, scrittura primitiva che rappresentava con una figura l'oggetto che intendeva designare, sia dall'allegoria in cui la figura rappresenta un concetto astratto.

In Spagna la forma abituale del rebus è una vignetta con una domanda in calce. La soggettività (sic) dei suoi codici ha suscitato non poche controversie dato che i disegni hanno sempre una maggiore possibilità interpretativa delle parole. Il catalano ci offre il seguente esempio: in una vignetta si vede il Cristo in croce con l'acronimo INRI trasformato in ATS e la domanda «cosa fai la domenica?».

Una risposta plausibile sarebbe «vado a messa», presupponendo che l'acronimo ATS si riferisca all'antico corpo di ausiliari sanitari popolarmente noti con il nome di *practicants* e che Cristo simboleggi la religione. In realtà, la soluzione di questo gioco, pubblicato da Nèstor Macià sulla rivista *...més* nel 1990, era «encreuats» (en creu ATS), cioè «in croce ATS - incrociati», nel senso di messi in croce, ma anche come riferimento alle parole incrociate perché *mot*, parola, in catalano è di genere maschile. Quanto agli esempi in lingua spagnola si racconta invece che, in occasione della morte di S. Ignazio di Loyola, avvenuta nel 1556, fu creato un rebus che rappresentava una fenice. La didascalia era «Murió, y nació» (è morto, ed è nato) il cui suono ricorda il nome del santo, che in spagnolo è *Ignacia*. Quando il rebus non cela una frase ma solo una parola, l'enigmistica italiana parla di monoverbo.

Origine

Rebus è l'ablativo plurale della parola latina *res, rei* (cosa). I primi rebus documentati compaiono nella regione francese della Piccardia nel XV secolo. I piccardi avevano l'abitudine di recitare ai cittadini di Amiens, a Carnevale, facezie e satire burlesche in cui l'equivoco svolgeva un ruolo notevole.

È in questa cornice carnevalesca che fanno la loro comparsa i disegni ambigui che diedero origine a questa tradizione.

[1] Tabourot Etienne, *Les Bigarrures du Seigneur des Accords*, Paris, 1582.

In diversi cimiteri della Piccardia si trovano lapidi decorate con rebus. Franco Bosio [2] ne ha rintracciato gli esempi più antichi in due manoscritti della fine del XV secolo che si conservano alla Bibliothèque Nationale di Parigi e che sono stati approfonditamente studiati da Jean-Claude Margolin e Jean Céard [3]. Il manoscritto *Rébus de Picardie* n. 1600 contiene 168 rebus illustrati e quello n. 5685, un po' più antico, ne contiene 152. La riproduzione di due di questi rebus, riportati dalla "Bibliografia" del Santi [4], ce ne rivela il procedimento:



Nonne abbé bat au cul; os
(«una religiosa fustiga un prete sulle terga; un osso»
= Non habebat oculos
(Non aveva gli occhi).



Folle; esquisse; soucie
(«una pazza; una siringa; una calendula») = *Fol est qui se soucie* (Pazzo è chi si preoccupa).

Ma l'invenzione non nasce dal nulla. Questo meccanismo di sostituzione – che in spagnolo permetterebbe di rappresentare la terza persona del passato remoto del verbo *venir* tramite il disegno di una bottiglia di Rioja («el vino» - «il vino», ma anche «egli venne») e in catalano consentirebbe di rappresentare la prima persona del presente del verbo *gruar* (smaniare) con il disegno di un uccello («la grua» - «la gru», ma anche «smania per lei») – è considerato antichissimo dagli storici. Secondo la teoria generalmente accettata, tale meccanismo sarebbe stato addirittura determinante nel processo di astrazione relativo al passaggio della scrittura pittografica a quella fonologica. Il linguista Tuson spiega che il cosiddetto «principio del rebus» è una delle chiavi per comprendere la nascita dell'alfabeto. Ci sono inoltre riferimenti dell'uso non pittografico dell'immagine da parte di Cicerone e di Giulio Cesare. Quest'ultimo, per esempio, fece coniare monete con l'effigie di un elefante perché in mauritano il significato «elefante» era associato al significante *caesar*.

La denominazione *rebus* non è molto antica e la sua ipotizzata derivazione da una parola del tutto neutra – «cosa» in latino – ha generato non poche polemiche etimo-

[2] Bosio Franco, *Il Libro dei Rebus*, Milano, Vallardi ed. 1993.

[3] Margolin J.C. / Céard J., *Rébus de la Renaissance*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1986.

[4] Santi Aldo, *Bibliografia della Enigmistica*, Sansoni Antiquariato, Firenze, 1952.

logiche. Secondo Tabourot, l'appellativo *rebus* sarebbe un'espressione ellittica di una frase latina da manuale: *Sententia rebus, non verbis, expressa*. D'altro canto, le facezie carnevalesche create in seno alle *bazoches* (corporazioni) della Piccardia sarebbero *De rebus quae geruntur*, letteralmente "cose che accadono", cioè chiacchiere, dicerie... L'ipotesi dell'origine piccarda si vide confermata all'inizio del '900 quando Octave Thorel pubblicò [5] una raccolta di satire grafiche sul tema del Carnevale con il titolo *Les Rébus de Picardie*. Nel suo studio, Thorel proponeva per il termine *rebus* un'etimologia diversa. La parola iniziale sarebbe stata *ribus*, pronunciata "ribü". Dalla stessa radice "rib-" derivano l'antico tedesco *ribe* (prostituta) e diverse parole francesi come *ribaudo* (ribaldo), *ribleur* (libertino) e *ribote* (buontempone). Da *ribus* si sarebbe passati a *rebus* (pronunciato "rebü") e questo vocabolo francese, pronunciato alla latina, avrebbe dato origine al nostro *rebus*. L'interpretazione di Thorel evoca le «fêtes des fous et des Innocents» nelle quali si fanno scherzi, si rappresentano farse e si inventano giochi di ogni genere. Ma il linguista Pierre Guiraud [6] giudica questo percorso etimologico troppo forzato e avanza una terza ipotesi. Ritene che *rebus* derivi in realtà da *rébous*, una forma del sostantivo *rebours* (contrario a come deve essere). È un'ipotesi suggestiva, poiché effettivamente il senso nascosto è un controsenso dell'immagine visibile, ma è pur sempre soltanto un'ipotesi.

Infine, *geroglifico* deriva dalle voci greche *hieròs* (sacro) e *glypto* (incidere). Indicava la scrittura dei sacerdoti egizi ma il successo dell'egittologia lo ha trasformato in un termine d'uso comune, applicabile a qualsiasi questione oscura o intricata. Alla fine del XIX secolo in ambito iberico è passato a designare quegli enigmi grafici che inglesi, francesi e italiani chiamano *rebus*. Secondo l'enigmista spagnolo Pedro Ocón de Oro (1931-1999) i primi *jeroglíficos* pubblicati in Spagna fecero la loro comparsa alla fine dell'Ottocento sulla rivista *Blanco y Negro* con la firma di *No-vejarque*, uno dei più prolifici sciaradisti spagnoli. Alla stessa epoca risalgono anche i primi esempi in catalano. Per quanto riguarda il monoverbo italiano, *Artù* [7] fa risalire la sua prima apparizione al 1877 sulle pagine de *La Sfinge* di Napoli. Ma è solo nel 1881 che verrà distinto dagli altri *rebus* e quindi denominato "rebus monoverbo" prima, e semplicemente "monoverbo" poco dopo. Pur essendo la soluzione costituita da una sola parola, la prima lettura ne contiene più di una. Due brevi esempi della modalità tipografica dimostrano l'importanza delle convenzioni di posizione in questi artifici:

1) ACCA (soluzione: medi C in A - «medicina»)

2) IDI (soluzione: cor D; I ale - «cordiale»)

Storia

Il libro canonico sulla storia del *rebus* è italiano e relativamente recente: *Il Libro dei Rebus* di Franco Bosio.

Bosio raccoglie alcuni precedenti sparsi e si concentra su tre grandi epoche – il Rinascimento, il periodo barocco e il

XX secolo – in un lodevole sforzo di andare al di là della tradizione italiana. Le scintille dell'ingegno verbale trovano materiale infiammabile specialmente tra gli emblemi e gli slogan e non a caso molti dei *rebus* più antichi compaiono proprio sui blasoni nobiliari o nei marchi commerciali. Un esempio ce lo fornisce il tipografo e libraio parigino Guy Marchant, attivo tra il 1483 e il 1502. La marca tipografica di Marchant ne contiene uno che non avrebbe sfigurato nella rubrica di giochi di un giornale del ventesimo secolo. Il suo motto è «Sola fides sufficit» – garanzia di onestà – e il tipografo la rappresenta con un *sol*, un *la* e la parola *fides* sopra (*sus*) la parola *ficit*.

Se la maniera di recepire buona parte dei giochi di parole è sempre conflittuale, nel caso del *rebus* la presenza di immagini complica ancora di più le cose. Lo stesso Tabourot, che ne è il primo divulgatore, lo vedeva come un segno dell'ignoranza dei suoi tempi, quasi come una moda passeggera di dubbio gusto. Ciononostante, l'impressione è che Tabourot si diverta a riprodurli al punto da diventare il principale divulgatore del nuovo gioco. Nel suo trattato gli dedica due capitoli [8]: uno ai *rebus* carnevaleschi della Piccardia e un secondo alle altre tipologie. Inoltre riproduce un verso di Marot [9] che ne parla in tono giocoso:

*Car en rébus de Picardie
Une faulx, une estrille, un veau
Cela signifie Fauveau*

Dal canto suo Rabelais lancia pesanti invettive contro il *rebus* nei capitoli IX e X del *Gargantua*. Definisce i suoi appassionati «vanerelli di Corte e trasferitori di nomi» e, dopo aver fatto una serie di esempi, li definisce «*omonimie così inette, insipide, rustiche e barbare, che si dovrebbe attaccare una coda di volpe alla schiena e fare una bella maschera di busa di vacca a tutti quelli che le adoperassero d'ora in avanti in Francia, dopo la restaurazione delle buone lettere*».

In seguito, alcune raccolte di giochi di parole ignoreranno bellamente i *rebus*. Persino alcuni autori che li avevano inclusi nei loro libri di curiosità letterarie, come per esempio il francese Peignot [10], li sopprimeranno in successive riedizioni.

Ma la tentazione di spezzettare parole in frammenti pittografabili era irresistibile persino per i detrattori del *rebus*. Lo stesso Rabelais racconta un episodio che trasforma un diamante in *rebus*. Il capitolo XXIV del *Pantagruel* ("Lettera che il messaggero di una dama di Parigi portò a Pantagruale e spiegazione di un motto inciso in un anello d'oro") narra la risoluzione di un vero e proprio *rebus* tridimensionale: un anello d'oro con un diamante che reca un'iscrizione in ebraico – LAMAH SABATHANI – corrispondente alla frase di Cristo "Perché mi hai abbandonato?". Panurgo risolve l'enigma quando si accorge che il diamante è falso: «Dy, amant faulx, pourquoi me as-tu laissée?». Franco Bosio scopre un antecedente letterario diretto di questo episodio ne *Il Novellino* di Masuccio Salernitano (1415-1475). Nel capitolo XLI si narra l'avventura amorosa che vede protagonisti, a Firenze,

[8] "Des rébus de Picardie" e "D'autre façon des rébus par lettres etc."

[9] Marot Clément (1495-1544), autore di poesie facili e brillanti, ironiche e sentimentali.

[10] Peignot Étienne-Gabriel (1767-1849), bibliografo e letterato francese autore di molte opere storiche e letterarie.

[5] Thorel Octave, *Les Rébus de Picardie. Etude historique et philologique*, Amiens, 1903.

[6] Guiraud Pierre, *Les jeux de mots*, Presses Universitaires de France, Paris, 1976.

[7] Gallina Andrea, *Vademecum dell'enimmista moderno. Norme utili a spiegare e comporre enigmi, sciarade, rebus e giuochi affini*, Milano, 1924.

una dama fiorentina e un cavaliere francese. Il nobile torna in Francia e tra i due amanti si stabilisce una corrispondenza epistolare che si interrompe però quando il cavaliere si disamora. A questo punto la dama, indispettita, si fa fare un anello d'oro in cui è incastonato un diamante falso e vi fa incidere le parole ebraiche corrispondenti alla frase di Gesù Cristo sulla croce. Il messaggio cifrato arriva al nobile, il quale dopo qualche perplessità trova la soluzione che, anche in questo caso, è: «Di', amante falso, perché mi hai abbandonato?».

La smania rebussistica non si limitò alle iscrizioni. Bosio raccoglie gli insoliti «poemi visivi» del nobile italo-francese Giovan Giorgio Alione (1460 ca - 1521) [11], vero e proprio «traduttore» in immagini di poemi propri e altrui. Alione è autore di una serie di farse maccheroniche e i suoi rebus riscrivono poemi con grande forza iconografica. Bosio riporta la doppia versione di un *Rondeau d'amours composé par signification* che comincia così:

Amour fait moult sargent dely se mesle
Car mes cincq sens sont en trauail pour celle...

La traduzione in rebus della poesia parte dal duplice metodo abituale: prima si divide ciascun verso in parole omofone – in un procedimento parallelo a quello del protosurrealista Raymond Roussel (1877-1933) – e poi si disegnano i pittogrammi che li rappresentino.



Amour fait moult; sargent; dé; lys; semelle
Amore fa mosto; soldato; ditale; giglio; suola



Carmes; V (cinq); C (cent); on (homme) en travail; pourcelle
Carmelitani; cinque; cento; uomo che lavora; scrofa

Traslati di questo tipo, propri della tradizione francese, ispirarono uno dei metodi di scrittura di Raymond Roussel, come lui stesso spiega nel suo famoso *Comment j'ai écrit certains de mes livres*. Anche Bosio riproduce sonetti-rebus francesi del XVI secolo. La presentazione non era totalmente iconografica, ma alcuni frammenti erano sostituiti da illustrazioni che bisognava decifrare per riprendere la lettura.

Il rebus non è patrimonio esclusivo della tradizione francese. Nella commedia *The Alchemist*, l'inglese Ben Jonson (1573-1637) ne inventa uno piuttosto arzigogolato. Il giovane Abel Drugger, che ha aperto una tabaccheria, va da una specie di indovino – il dottor Sottile – per chiedergli consigli e previsioni sul futuro. Una delle domande che gli fa è come dovrebbe essere l'insegna del suo negozio. Il dottor Sottile suggerisce, secondo la moda del

tempo, un emblema che riproduca visivamente il nome di Abel Drugger: una campana (*a bell*) ed un personaggio denominato D, vestito con una tela da sacco molto spessa (*rug*), morsa da un cane che fa *er!* Ovviamente l'intenzione di Jonson è satirica. Spara a zero contro la mania dei rebus, che lui chiama *hieroglyphs*. Un secolo più tardi Joseph Addison sul giornale *The Spectator* descrive il rebus ancora come un'attività in voga e cita l'esempio di un nobile di Lullingston, nella contea di Kent, che ha un blasone con un'enorme pesca sulla finestra di casa. Il nobile si chiamava sir John Peach e pesca in inglese si dice appunto *peach*. Ed invero è certo che l'artificio venne spesso adoperato nelle creazioni araldiche. Molti blasoni sono autentici rebus e altri lo sembrano per colpa di interpretazioni posteriori, non sempre degne di fede. Si dice, per esempio, che la Facoltà della Sorbona parigina presenti sul blasone una ruota della fortuna come allusione al proprio nome (*Sors bona*).

Molti di questi rebus fioriscono nei raffinati ambienti di corte. La dinastia inglese dei Plantageneti deve il suo nome a un rebus *avant la lettre* riferibile a Goffredo V il Bello, conte d'Angiò, che a quanto pare aveva l'abitudine di portare un ramo di ginestra (*plante de genêt*) appuntato sul cappello. In un arazzo del Louvre si può ancora vedere un'antica iscrizione che presenta le lettere P e A intrecciate amorevolmente con un cardo. Benché a prima vista non lo sembri, è un messaggio d'amore di Pietro di Borbone (P) a sua moglie Anna di Francia (A), figlia di Luigi XI (1423-1483). Il cardo (*chardon*) che unisce le iniziali dei due fidanzati vuole indicare che la sposa è un *cher don* (un dono prezioso). Anche Alfonso X di Castiglia-Leon, detto il Saggio (1221-1284), premiò con un rebus la città di Siviglia per la sua fedeltà. L'emblema, che alla fine del XX secolo è stato usato come ornamento delle strade di Siviglia in occasione delle nozze dell'infanta Elena di Borbone con Jaime de Marichalar, raffigura una matassa di filo con le lettere NO a sinistra e DO a destra. Per comprendere il significato del rebus bisogna trascrivere NO – Madeja (matassa) – DO e trasformarlo, con un po' di sana immaginazione, in una frase di riconoscenza: «No m'ha dejado» (Non mi ha lasciato).

Alcuni dei primi rebus piccanti riportati da Tabourot utilizzano la notazione musicale, in una anticipazione di quello che sarà uno dei tratti caratteristici del genere. Per esempio, nel chiostro della cattedrale di Saint-Mammès, a Langres (Alta Marna) c'è, sulla tomba di un cantante, un epitaffio composto dalle note musicali *la, mi, la* racchiuse da due teschi: «Mort l'a mis là Mort». Le possibilità enigmistiche del sillabario musicale – *do, re, mi, fa, sol, la, si* – sono molte. Serra i Pagès [12] afferma che l'illustratore Gustavo Doré (1832-1883) avesse sulla porta di casa un pentagramma con le note *do, mi, sol, la, do, re* («Domicile a Doré»). Il marchese di Bièvre (1748-1789), padre del *calembour*, compose un epitaffio per una famosa ballerina parigina che si chiamava Miré, in occasione della morte del suo amante: il rebus musicale *la, mi, re, la, mi, la* («La Miré l'a mis là»). Persino Leonardo da Vinci ci ha tramandato una buona collezione di rebus, trascritti e studiati da Augusto Marinoni [13]. Tra tutti, se ne distingue uno musicale che mostra un amo e un penta-

[12] Serra i Pagès Rossend, 'Els jocs d'esperit' in *La Veu Comarcal*, Ripoll, 1916.

[13] Marinoni Augusto, *Leonardo da Vinci. Rebus*, Milano, Silvana Editoriale, 1983.

[11] Alione Giovan Giorgio, *Opera jocunda Johannis Georgii Alioni Astensis, metro macharonico materno et gallico composita*, Asti, per Francesco Silva, 1521.

gramma con una sequenza musicale – *re mi fa sol la re* – interrotta tra la penultima e l'ultima nota dai tratti ispessiti di una Z seguiti da una A. La trascrizione di questa notazione – l'amo; re; mi; fa; sol; la; ZA (*le lettere*); re – ci porta a una dichiarazione erotica: «l'amore mi fa sollaz(z)are». Bosio segnala che il primo rebus tedesco è una sorta di lezione di musica in un manoscritto del XV secolo. In effetti, nel XVI secolo cominciarono ad apparire rebus in manuali destinati a sviluppare la memoria. L'impatto visivo del gioco è considerato un buon sistema mnemotecnico.

Nel periodo barocco la relazione del rebus con la pittura sarà più stretta. I disegni e le iscrizioni cederanno il passo a immagini molto elaborate e il gusto per gli artifici verbali darà al rebus l'impulso definitivo. A partire dal 1570 e per tutto il Seicento si diffusero in Olanda le cosiddette *Rhetorikerkammern*. I giovani vi assistevano per interesse nei confronti della letteratura e una delle vie di accesso ai testi erano gli artifici ludolinguistici. Nei concorsi letterari che periodicamente le Camere organizzavano per poter visitare le Camere di altre città era fondamentale la risoluzione dei *Landjuweel* (rebus). Ma l'arrivo dell'Illuminismo metterà un freno alla popolarità degli *équivoques de la peinture à la parole*. In un'ottica razionalistica i disegni crittografici saranno considerati esoterici e oscurantisti. Gli unici geroglifici che sopravviveranno all'azione implacabile della ragione saranno quelli tipografici, che prescindono totalmente dal disegno.

I rebus tipografici

Alla corte di Federico II di Prussia detto il Grande (1712-1786) i rebus circolavano con una certa assiduità. Tolosani [14] e altri riferiscono un caso di rebus tipografico diventato celebre nonostante le sue componenti leggendarie. Un giorno il re mandò un invito a Voltaire con un biglietto sul quale figurava unicamente il crittogramma «À 6 heures P/A à 6/100», con la segreta ambizione che il saggio francese riuscisse a leggersi: *À 6 heures; A sous Pê; à cent sous six* - «À six heures à souper à Sans-souci» (Alle sei a cena al Sans-Souci). L'inventore di questa deliziosa leggenda l'ha perfezionata con la risposta immediata dell'arguto Voltaire: «G a» (Jé grand; a petit - «J'ai grand appétit» (Ho un grande appetito). L'Illuminismo tollererà questa forma di ingegno, ma Bosio raccoglie esempi molto più antichi di rebus tipografici (senza disegni), il che impedisce di cedere alla tentazione di dichiararli figli della ragione. Per esempio, tra i cavalieri di Carlo IV di Francia (1294-1328) era consuetudine portare messaggi cifrati di questo tipo sull'armatura. Alcuni sfoggiavano sullo stemma le due lettere greche F (fi) e D (delta) per testimoniare la loro «fideltà». Il linguista francese Guiraud accredita la definizione di *rebus typographiques* e ne presenta un certo numero di esempi classici in francese. Uno di questi, «O 20 100 O», risulta comprensibile persino senza una padronanza eccessiva della lingua francese. La risposta – «au vin sans eau» – è un inno alla purezza del vino e una lettura diretta delle cifre. Bosio invece riproduce diversi esempi del XIX secolo, che dimostrano l'utilizzo di questa

forma di rebus come strumento pubblicitario, e alcuni altri più antichi che avviano la tradizione del rebus politico che sfocerà sulla stampa satirica del XX secolo, nella quale spesso il rebus svolge un ruolo parallelo a quello della vignetta. Guiraud si occupa maggiormente degli esempi letterari e ne cita alcuni celebri attribuiti a Victor Hugo e a Marcel Duchamp. Include anche un delizioso *calembour* attribuito a Boris Vian, assai vicino al rebus tipografico:

«Je serai content quant on dira au téléphone [...] V comme Vian. J'ai de la veine que mon nom ne commence pas par un Q, parce que Q comme Vian, ça me vexerait.»

«Sarò contento quando si dirà al telefono [...] V come Vian. Ho una bella fortuna che il mio nome non cominci con la Q, perché Q come Vian mi offenderebbe.» (In francese il nome della lettera Q è omofono della parola *cul*, culo).

Da segnalare anche il presunto acronimo che Marcel Duchamp scrisse al di sotto della sua «Gioconda» con baffi e pizzetto – L.H.O.O.Q. Il critico spagnolo Juan Antonio Ramírez segnala che una lettura in francese lettera per lettera permette di scoprirvi una sorprendente affermazione, che trasforma l'acronimo in rebus: «Elle a chaud au cul» (Ha il culo caldo).

In spagnolo, Baltasar Gracián riproduce uno di questi rebus tipografici basati sul nome delle lettere nel Discorso XXXII della sua *Agudeza y arte de ingenio*, dedicato ad analizzare l'acutezza «per paranomasia, retruécano y jugar del vocablo» (per paronomasia, inversione e gioco di parole). È la risposta data da un abate a Luigi XI di Francia (1423-1483) che gli aveva chiesto di rinunciare alla sua abbazia:

«Sire», dijo, «cuarenta años he gastado en aprender las dos primeras letras del Christus, que son A B; pido a V. M. otros cuarenta para aprender las otras dos que se siguen, C D (Sire, disse, quaranta anni ho speso ad imparare le due prime lettere dell'alfabeto, che sono A e B, ne chiedo a Vostra Maestà altri quaranta per imparare le altre due che le seguono, C e D). E non cedette. La spiegazione del gioco è la seguente: A e B sono le prime due lettere di *Abadía* mentre la lettura di C e D in spagnolo, «ce» e «de», richiama il verbo *ceder*, cedere.

Anche l'iniziatore del futurismo spagnolo Ramón Gómez de la Serna (1888-1963) cita una *greguería* grafica spontanea che aveva visto in una taverna di Madrid: BBYBBT («bebe y bebete», cioè bevi e beviti, sottintendendo il cervello). A dire il vero, molte delle sue celebri *greguerías* si basano sull'immagine tipografica delle lettere – «La Y è la coppa di champagne dell'alfabeto» – al punto che è possibile costruire un alfabeto completo solo con esse. Ma per creare rebus tipografici sono più importanti i nomi delle lettere che non la loro forma. Combinando nomi di lettere si possono formare messaggi inquietanti come BTATO (be-te-a-te-o vale a dire «vete ateo», vattene ateo), un'improvvisazione degna di un inquisitore.

Màrius Serra, *Verbàlia*, Barcelona 2000, Editorial Empúries.

(Traduzione di Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi)

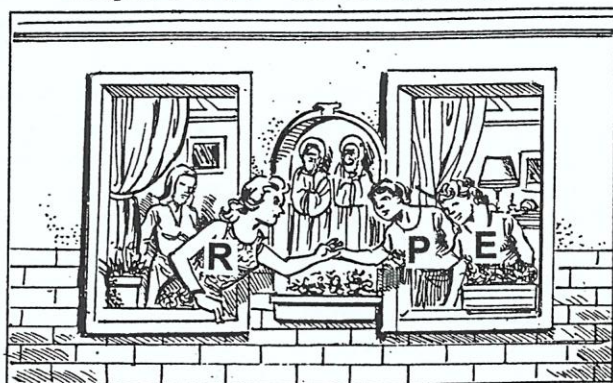
(1 – continua al prossimo numero)

[14] Tolosani Demetrio (Bajardo), *Enimmistica. Guida per comporre e per spiegare Enimmi, Sciarade, Anagrammi, Logogrifi, Rebus, ecc.*, Milano, Ulrico Hoepli Editore, 1901.

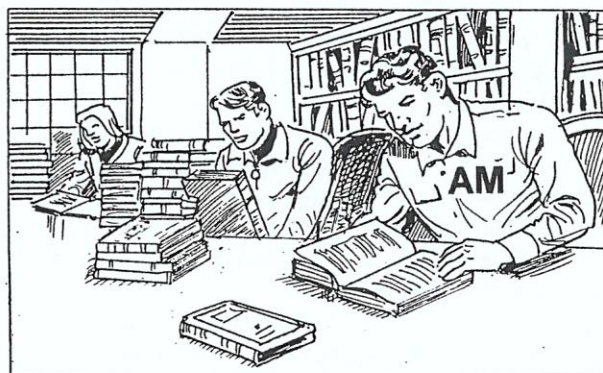
20 - Stereorebus $188 = 98$ di Argo Navis dis. di L. Buffolente



21 - Rebus $3611611,5 = 1167$
di Pipino il Breve dis. di L. Buffolente



22 - Rebus $23261 = 77$
di Pipino il Breve dis. di L. Buffolente



23 - Rebus $111:35! = 65$
di Giaco



24 - Rebus $6117 = 69$ di Alan



Qui si fa la storia: Taibi colpisce la palla di testa e segna il gol del pareggio

L'arte è tutt'altra cosa, fortunatamente

Il titolo, decisamente provocatorio, di questo articolo vuole essere lo spunto per esprimere con maggior chiarezza le considerazioni da me espresse durante l'ultima seduta tecnica svoltasi durante l'ultimo Convegno Rebus di Casciana Terme che, se non altro, non ha che rinverdito un argomento "scottante" (e che a molti sta a cuore) quale appunto è la necessità, oserei dire di rigore culturale, di poter disporre di un decalogo di facile consultazione per poter conoscere (per i neofiti) o per poter applicare (per gli esperti della materia) quelle regole di tecnica del rebus che possano permettere, a seconda dei casi, la soluzione o la creazione della fattispecie di gioco.

Ribadisco che, per quanto mi consta, a tutt'oggi non esiste un vero e proprio Regolamento sul rebus; esistono, certo, moltissime pubblicazioni, tutte encomiabili, che danno ciascuna un proprio contributo per capire che cosa è il rebus, dal punto di vista storico, letterario, estetico e così via. E, come è logico, per ognuno di questi punti ogni autore ha portato a sostegno della propria tesi una serie di argomentazioni rispettabilissime ma che, in definitiva, non alimentano più di tanto il dibattito.

Ma dal punto di vista prettamente enigmistico (ricordiamoci qualche volta che, in prima battuta, il rebus è un gioco enigmistico!) esistono altrettante numerosissime pubblicazioni, ciascuna delle quali propone, suggerisce delle regole tecniche la cui applicazione, com'è ovvio, cambia da autore ad autore, e che da un lato alimentano e allargano, giustamente, l'orizzonte nel quale spazia il rebus, ma dall'altro lato alimentano anche la confusione in chi "legge" e vorrebbe creare o risolvere il rebus. Valga per tutti la discussione infinita sulla identità etimologica. In sostanza, è come se esistessero, riguardo un tema filosofico, diverse scuole di pensiero.

A questo punto, come molti ricorderanno, feci presente che, a differenza di altri settori enigmistici, il mondo del rebus era riuscito a darsi corpo giuridico fondando l'attuale nostra Associazione. Ritengo, e mi auguro, che questo sia solo il primo passo per ulteriori crescite culturali che devono per forza prima o poi investire direttamente anche il rebus. E come fare questo ulteriore passaggio? Proprio perché i contributi di tanti intelletti avevano partorito una enorme mole di opinioni sul rebus, quel giorno a Casciana proposi che fosse stilato, a cura dell'ARI, ed in particolare del suo Comitato Tecnico, quale organismo strutturale specificatamente preposto, un primo Regolamento di Tecnica del Rebus quale momento di sintesi, ma non certo definitiva, di tutto ciò che, di tecnico appunto, era stato proposto fino ad allora.

Chiariti cioè quali fossero i canoni "storici" del rebus (frase, lettere esposte, cesura, chiave, identità etimologica, illustrazione), il Regolamento avrebbe dovuto disciplinare, cioè regolare, questi canoni. Perché disciplinarli? A mio modesto parere, per diversi motivi, il primo era quello di poter meglio obbedire a quei principi sui quali si fonda la nostra Associazione, e che vengono enunciati nello Statuto associativo, dei quali mi piace ricordarne due: "promuovere, divulgare, sostenere, perfezionare il rebus secondo i canoni classici consolidati dalla tradizione, salvaguardarne la struttura e la tecnica" e "elevare e potenziare il ruolo di efficace veicolo nozionistico e culturale del rebus, pur riconoscendogli e mantenendogli sempre le caratteristiche di agilità di un gioco con fini ricreativi e di svago".

Il secondo motivo, ma non secondario, che debba necessariamente esistere un Regolamento è dettata dal fatto che la galassia del rebus è letteralmente costellata da gare, competizioni, concorsi, attività ludiche queste che, volente o nolente, un giudice deve poter giudicare. E come può un giudice giudicare

senza un regolamento scritto (perfezionabile certo, ma che, almeno, deve esistere per iscritto e non certo per tradizione orale)? Può giudicare, come è facilmente intuibile, solamente secondo le proprie opinioni di tecnica e di estetica del rebus, oltretutto secondo il proprio umore. Ed è paradossalmente evidente che, in assenza di regole scritte, potrebbe perfino bastare la simpatia per un concorrente anziché per un altro per decidere le sorti di una competizione. Scusate, ma anche un bambino capirebbe la clamorosa ingiustizia che verrebbe in questa maniera consumata: ciò che per un giudice è regola, per un altro non lo è... come anche lasciare il giudizio, in senso assoluto, al tempo (!), lascia un po' il tempo che trova.

La forza e l'efficacia di un regolamento equilibrato è quella, tra le altre cose, di vincolare al suo rispetto non solo i giocatori, ma anche gli arbitri, con la precisa finalità, nei confronti di questi ultimi, di evitare che, nel giudizio di un rebus, la componente "soggettiva" prevalga su quella "oggettiva". E, affinché fosse meglio compreso questo concetto, presi a mo' di esempio il Regolamento del gioco del calcio, che nel corso degli anni è stato per svariati motivi modificato e che, molto probabilmente, verrà ulteriormente variato. Addirittura, ad esempio, gli arbitri di calcio responsabili palesemente di non far applicare le regole vengono temporaneamente sospesi dall'attività... pur con un regolamento così pignolo come quello del calcio, questo sport vi sembra forse meno spettacolare? Vi sembra forse che i calciatori non siano in grado di sprigionare la loro fantasia creativa? A voi la risposta.

Anche a me piacerebbe considerare il rebus un puro moto dell'animo: in questa maniera, paragonandolo impropriamente a un'opera d'arte, a molti sembrerebbe inevitabile svincolarlo da qualsiasi regola (le regole danno fastidio) perché, così si dice, all'arte non si comanda. Però, se ciò fosse vero, allora tutti i rebus dovrebbero essere considerate opere d'arte, tutti i rebus dovrebbero essere pubblicati (anche le regole editoriali sono di impiccio...), tutti i rebus dovrebbero essere vincitori di concorsi, e così via.

Ma, attenzione, non confondiamo l'arte con l'estro, con la creatività, con la fantasia: questi, sì, sono moti dell'animo, che non devono essere mai imbrigliati perché anch'io ritengo che la mente debba essere libera di volare.

L'arte è tutt'altra cosa: a mio avviso è la "tekne" greca, altresì traducibile con "regole dell'arte", cioè con la conoscenza materiale e minuziosa delle manualità pratiche, appunto tecniche, connesse ad una particolare disciplina (scultura, pittura, musica, etc.) tali da elevare la semplice opera dell'artigiano a capolavoro d'artista: in parole povere, tutti siamo capaci di tenere in mano una matita, ma non molti la sanno usare secondo norma pittorica... E, se andassimo ad analizzare, avendo conoscenze tecniche adeguate, le opere d'arte più famose, forse ci accorgeremmo che dietro all'innovazione indubbiamente rivoluzionaria che esse porgono, c'è comunque il rispetto delle regole generali di quella specifica disciplina, certamente lette o modulate diversamente, ma non certo stravolte. Perché, se così fosse, saremmo tutti artisti, la qual cosa non mi pare proprio...

Tornando a noi, il regolamento, necessariamente messo per iscritto, non vuole e non deve certo essere considerato di freno alla fantasia, ma può essere un buon punto di partenza per accompagnare la naturale evoluzione del rebus, se rimarrà scevro da facili logiche editoriali.

Marcello Rotundo

SFIDA LA SFINGE

“Battaglia all’ultimo rebus”: così ha titolato il milanese “Il Giorno” del 20 giugno l’articolo riferentesi alla cronaca della manifestazione enigmistica «Sfida la Sfinge – V edizione» avutasi domenica 20 giugno a Pieve Emanuele (MI) a cura dell’Assessorato alla cultura e al Comitato CDDP, nell’ambito della rassegna “Primavera Pievese”.

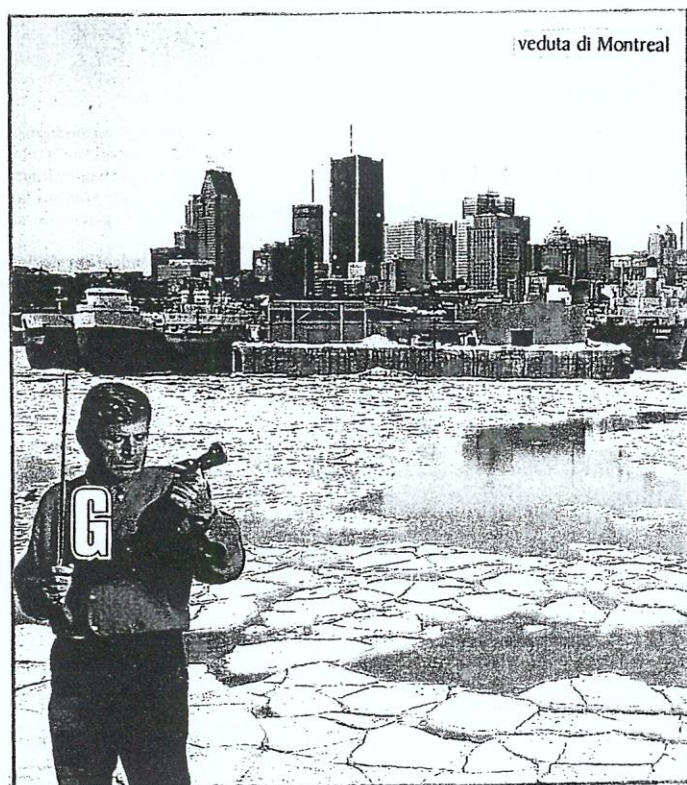
Corrado Taiuti (*Tacor*), validissimo ideatore, promotore e organizzatore di questa sfida enigmistica ha avuto come collaboratori Gianni Corvi (*Giacco*), Carla Maria Morisi (*L’Amica Rara*) e Franco Diotallelli (*Tiberino*). Il primo ha curato – per conto dell’Associazione Rebussistica Italiana – una gara di rebus (dovevano essere risolti 14 giochi, due di *Tacor* e dodici di *Giacco*); la seconda si è interessata alla gara di parole incrociate (tre schemi: due suoi e uno di *Tacor*); il terzo ha curato – per conto di “Penombra” – una gara di enigmistica classica. Inoltre, i concorrenti dovevano risolvere due giochi di ludolinguistica preparati dall’infaticabile *Tacor*.

Il titolo di “Edipo del 2001” è andato – tra oltre trenta concorrenti – a Stefano Bellini di Milano. Al secondo e al terzo posto si sono classificati, rispettivamente, Alfredo Cazzaniga di Macherio (MI) e Giovanni Clemente di Pieve Emanuele (MI).

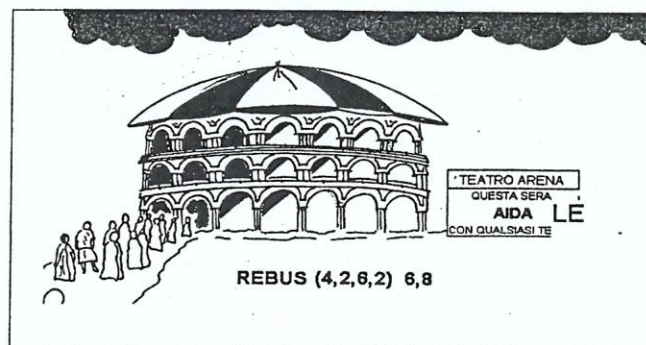
*

Riportiamo tre rebus del modulo della gara “Sfida la Sfinge”:

Rebus 1 2 6 “3” = 7 1’4 di *Giacco*



Rebus 4 2 6 2 = 6 8 di *Tacor*



Rebus 5 3’4 3 = 8 5 di *Giacco*



X Simposio emiliano – romagnolo di enigmistica classica

Cattolica, 13 e 14 ottobre 2001

Concorsi autori (liberi a tutti):

1. – Una frase anagrammata a senso continuativo da ricavarsi dalla frase CATTOLICA, LA PREFERITA TRA LE BELLE DELL'ADRIATICO. (premi offerti dal Comune di Cattolica).

2. – Una frase anagrammata a senso continuativo da ricavarsi dalla frase GLI SVENTURATI AMANTI DI GRADARA (premi offerti dalla "Pro Loco" e dal Comune di Gradara).

PROGRAMMA

Sistemazione presso il PARK HOTEL (****)

Sabato 13

- ore 18.00 Drink di benvenuto
- 18.30 Conferenza di *Lacerbio Novalis* su "La necessità del Rebus Totale"
- 19.30 Cena in albergo
- 21.00 Serata folcloristica, meteo-dipendente

Domenica 14

- ore 8.30 Partenza dall'albergo per la vicina Gradara, con trenini turistici dell'organizzazione (dalle 8.31 solo a piedi!)
- 9.00 Arrivo a Gradara – Benvenuto – Premiazione frase anagrammata su Gradara – Gara solutori *bisex* "Paolo e Francesca" (modulo misto di *Piquillo*)
- 10.30 Visita guidata del Borgo e dei Camminamenti di ronda
- 12.00 Ritorno a Cattolica con gli stessi mezzi
- 12.30 Premiazioni frase su Cattolica e gara solutori *bisex*
- 13.00 Banchetto di chiusura in albergo a base di pesce dell'Adriatico e con distribuzione di oggetti-ricordo e premi a tutti i partecipanti.

QUOTE DI PARTECIPAZIONE

- L. 140.000 – per tutta la durata del Convegno
- L. 70.000 – per la mattinata di domenica
- L. 60.000 – per il banchetto di chiusura
- L. 20.000 – per supplemento in camera singola

*

I lavori dei concorsi, in numero illimitato e regolarmente firmati, dovranno pervenire al sottoscritto entro il **30.9.2001**.

E *solamente allo stesso* (Evelino Ghironzi, via A. Vivaldi) - 47841 CATTOLICA (RN) - tel. 0541.961865, cell. 333.3244045, fax I.A.T. 0541.963344) dovranno pure essere indirizzate, con la massima sollecitudine possibile, adesioni, eventuali quote di partecipazione, nonché qualsiasi richiesta di notizie o informazioni.

Evelino Ghironzi

PLAY OFF 2001

4.a manche

I giudici (*L'Incas* e *Pipino il Breve*) hanno così espresso le loro votazioni:

Marchal	17 + 18 = 35	- L'Amica R.	11 + 10 = 21
Orofilo	15 + 16 = 31	- L'Esule	11 + 13 = 24
Atlante	12 + 17 = 29	- Nessuno	15 + 16 = 31
Il Faro	14 + 15 = 29	- Mavi	12 + 12 = 24
Bang	16 + 16 = 32	- Ilion	14 + 15 = 29

FINALE

Accedono, pertanto, alla finale del Play Off 2001:

Marchal
Orofilo
Nessuno
Il Faro
Bang

I cinque concorrenti potranno realizzare fino ad un massimo di quattro rebus (classici, a domanda e risposta, stereo), di cui due su un'opera di Magritte e gli altri su creazioni di Mario Mariotti. Sei sono le opere di Magritte e otto le figure create da Mariotti a loro disposizione.

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

Allo scopo di designare il vincitore, verranno sommati, per ogni autore, i punteggi dei due rebus (uno di Magritte ed uno di Mariotti) giudicati migliori. In caso di parità vincerà chi avrà ottenuto il punteggio più alto, sommando i voti dei rebus non giudicati migliori in prima istanza. In caso di ulteriore parità, il premio verrà giudicato ex-aequo.

I giudici, non ancora designati, riceveranno i giochi resi anonimi. Spedire i lavori – in duplice copia (la prima anonima, la seconda con la firma del concorrente e le generalità) a mezzo posta prioritaria, entro il 7 settembre 2001 a:

Giuseppe Sangalli
Via Roma, 54

22030 CASTELMARTE (CO) - (tel. 031622015)

La premiazione - per tutti e cinque i finalisti - avverrà nell'ambito del Convegno Rebus di San Giuliano Terme (settembre 2001).

Buon lavoro e buona estate!

Giuseppe Sangalli

P.S. Le figure di Mariotti verranno spedite separatamente da Pipino il Breve.

America, America

25 - Rebus 2 5 2: 1'1 5 1 1 1, 3 2 2 = 4 2 10 10
di Marchal



26 - Rebus 4 1 1 7? 2 2! = 4 2 7 4
di Nessuno



27 - Rebus 1 1 5, 1 5 = 5 8
di Marchal



28 - Rebus 3 7 1 3 1 2 = 5 2 4 6
di Il Faro



America, America

29 – Rebus 1 6 1: 2 5! = 7 2 6
di Bang



30 – Rebus 1 1 4, 1 2: 2 1'6 = 6 5 7
di Orofilo



31 – Rebus 5 3 3 8 = 9 10
di Atlante

PURE COLOMBO LA RIMPIANGE, A LEI AVEVA LEGATO LA SUA SORTE. MA E' ANCHE AFFLITTO DALLE DELUSIONI. LA CORTE NON GLI RICONOSCE I SUOI DIRITTI E SE NE LAMENTA CON TUTTI.

32 – Rebus 1 1 7 6 = 5 10
di Nessuno

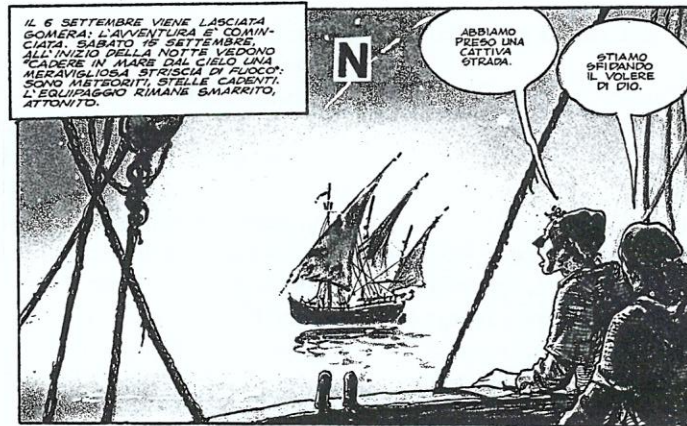
LA PICCOLA FLOTTA DI COLOMBO, FORMATA DA TRE CARAVELLE, "NIÑA", "CORDERA" E "SAN JUAN", COSTEGGIA LA PARTE MERIDIONALE DI CUBA, NAVIGA TRA CENTINAIA DI ISOLE LUSSUREGGIANTI CHE CHIAMA "GIARDINO DELLA REGINA" E SPESSO DEVE COMBATTERE CON TEMPORALI TERRIBILI.



Play Off 2001 - 4.a manche

America, America

33 - Rebus 1 5 11 = 638 di Orofilo



34 - Rebus 8 1'19 12 = 46354 di Ilion



35 - Rebus 2 4? (1 5 4 3) 4? = 4649 di L'Esule



Noi siamo figli della Mucca

La Mucca, la Mucca! Chi ha detto che gli enigmisti sono una specie seriosa e accademica che si trova a suo agio soltanto nel rigore geometrico dei Congressi, un'etnia purista che socializza malvolentieri con altri tipi di giocatori, e che sceglie di radunarsi selettivamente con i propri simili?

Chi lo ha anche solo pensato venga alla Mucca per cambiare idea.

La Mucca, la Mucca! Avete mai visto *Snoopy* disintegrare un cruciverbone in pubblica piazza, *Robo* che fa acrobazie al ciclotappo, *Ego* che si accanisce come un bambino a «Gino Pilotino», *Hidalgo* e *Daniela* nella parte di due lupi mannari? Lo sospettavo, non siete mai stati alla Mucca.

Nel 1996, alla sua prima edizione, Mucca Games era poco più che un raduno condominiale di amici e conoscenti, appassionati di giochi a vario titolo e personaggi vari di multiforme ingegno e con moderata inclinazione all'agonismo. Dopo cinque anni e otto

edizioni lo spirito giocherreccio non si è disperso, ma è aumentato in progressione geometrica il numero dei partecipanti e i tipi di giochi rappresentati, da quelli classici e universali (scacchi, go, risiko) a quelli di recente diffusione (Magic, Coloni di Katan, Carolus Magnus), ma anche i giochi di strategia, il carrom, le infinite varianti della morra, e così via.



Beatrice + Mucca

Pezzo forte della manifestazione, però, sono i giochi di area linguistica. Domenico Di Giorgio (*Radiopop*), munifico e onnipotente patron, coltiva da sempre la passione segreta per l'enigmistica e per i giochi di parole, ed ha creato una serie di varianti più o meno eterodosse dei giochi tradizionali, presentando, ad ogni edizione della Mucca, qualche nuova diabolica creazione.

In quest'ultima edizione della Mucca, la presenza di un buon numero di enigmisti «veri» ha sbilanciato ancora di più la manifestazione verso i giochi linguistici e l'enigmistica. Si sono svolte diverse gare, di soluzione e di composizione, ben oltre quelle che per tradizione sono previste nel programma. La gara più classica, quella di risoluzione enigmistica, era basata su due moduli da otto giochi ciascuno, brevi per lo più, di una certa difficoltà, composti per l'occasione da un insolito quintetto di autori. L'ha



Mucca solitaria

spuntata su tutti la stupefacente Daniela Pane, che con 15 giochi su 16 ha battuto in velocità due cannoni del calibro di *Snoopy* e *Tiberino*. Altra gara tradizionale di soluzione è quella proposta dall'ARI su un modulo composito di rebus. Questa volta i giochi erano davvero difficili, con uno stereoscopico micidiale, che ha fatto impazzire i solutori. Alla fine la più abile è stata *L'Amica Rara*, ottima sgranocchiatrice di rebus, che si è aggiudicata in velocità il trofeo dell'ARI.

L'imprevedibile Di Giorgio ha stupito anche questa volta i presenti con un'imprevista gara di soluzione a gruppi: il cruciverbo-

ne! Con uno spettacolare megacartellone esibito in pubblica piazza, la gara ha riscosso un certo successo di pubblico, anche perché, a furor di popolo, la trascrizione delle lettere è stata affidata ad una valletta d'eccezione: il sottoscritto. Sebbene, in violazione delle norme antitrust, si fossero riuniti in gruppo *Snoopy*, *L'Amica Rara* e *Ego*, la sfida è stata vinta da un gruppo di giovani promesse dello Scrabble, evidentemente ben più allenate degli avversari a ragionare in termini di griglie ed incroci.

Due le gare di composizione estemporanea. La prima, di composizione rebus (a cura dell'Associazione Rebusistica), era basata su una quaterna di vignette disegnate per l'occasione da Giampaolo Derossi, ottimo illustratore ostunese, che ha interpretato il tema della mucca con due disegni liberi e due parodie di quadri famosi. Nel pur breve tempo a disposizione, sono stati presentati alcuni validi lavori e la giuria (*Lionello* e *Tiberino*), ha riconosciuto il primo premio all'arguta creazione di *Snoopy*.

Rebus 2 1 4 1 3? = 7 4 di Snoopy



L'altra gara di composizione (ideazione del Di Giorgio) richiedeva la stesura di un gioco enigmistico su testo, poetico o breve, ma con il preciso vincolo di utilizzare come citazione il verso di una canzone di De André, di Battisti o di Elio e Le Storie Tese. Il verso citato doveva essere interpretabile nei due diversi sensi di lettura. Anche in questa gara il vincitore è stato *Snoopy*.

Insomma, questa volta ci siamo divertiti come bufali, pardon, come mucche. La prossima edizione di Mucca Games si svolgerà probabilmente nella prossima primavera. Siete avvisati: armatevi di penna, dadi, segnapunti, clessidre, e quant'altro può essere utile per giocare. Vi aspettiamo!

Edgardo Bellini

Risultati delle gare

Composizione Rebus su vignetta di Giampaolo Derossi

1. *Snoopy* (Enrico Parodi)
2. *Ego* (Diego Brognoli)
3. *L'Amica Rara* (Carla Maria Morisi)

Soluzione Rebus ARI

1. *L'Amica Rara* (Carla Maria Morisi)
2. *Bea* (Beatrice Parisi)
3. *Ego* (Diego Brognoli)

Soluz. modulo enigmistica (*Edgar-Robo-Radiopop-Guido-Chagall*)

1. Daniela Pane
2. *Snoopy* (Enrico Parodi)
3. *Tiberino* (Franco Diotallevi)

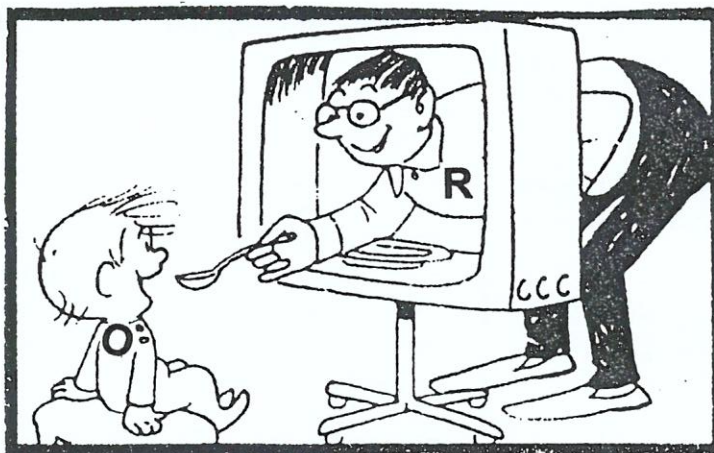
Composizione poetico/breve con verso obbligato

1. *Snoopy* (Enrico Parodi)
2. *L'Amica Rara* (Carla Maria Morisi)
3. Massimo Chiari

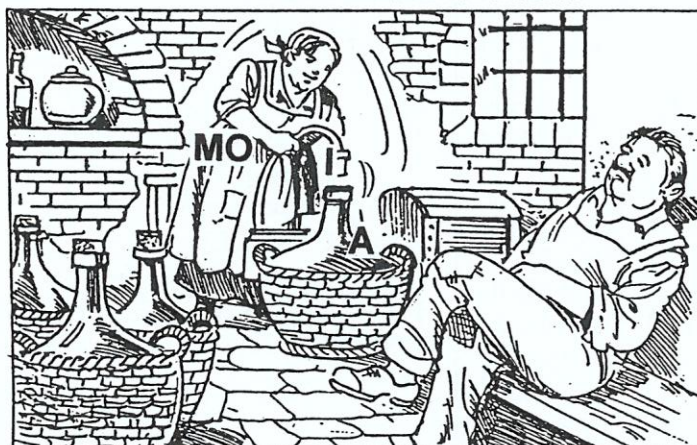
Soluzione Cruciverbone

1. *Mucca Pazza* (Dario De Toffoli, Ginetta Gervasi, Gigliola Quaglione, Pietro Rossi, Stefano Torzoni).

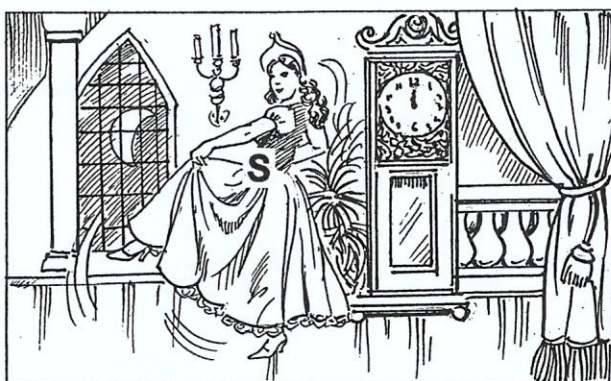
36 - Rebus 2 1 7 2 1 (... 1 1 4 2 2 ...) = 10 1'6 6
di N'ba N'ga



37 - Rebus 2, 5, 3 1 1 4 = 79
di Re Moro dis. di L. Buffolente



38 - Rebus 1, 5, 5 = 3 2 5
di Alan dis. di L. Buffolente



39 - Rebus 1 6; 1 4 3 5 = 10 2 8
di Mavi dis. di L. Buffolente



La scomparsa di Nety. Nel mese di luglio è improvvisamente deceduta *Nety* (Antonietta Solero), amica del "Leonardo" e valida poetessa di enigmi.

A *Musclestone* e a *Sin&Sio*, che stanno attraversando un brutto momento della loro vita, diciamo: "Coraggio amici, tutti vi stiamo vicini".

Anche a *Magopide*, che in questi giorni ha subito un intervento chirurgico, gli auguri di tutti noi per una pronta guarigione.

"Lezioni di enigmistica" è la pubblicazione - Giulio Einaudi Editore, Torino (pp. 310, L. 28.000 - di Stefano Bartezzaghi in questi giorni in libreria. La recensione sul prossimo numero del "Leonardo".

Verbalia - Invitiamo i lettori del "Leonardo" a visitare il sito www.verbalia.es in versione italiana, ed in particolare a partecipare al Foro dei verbivori (gli amanti dei giochi di parole).

Rusco e foghie - Il circolo enogastronomico e culturale "Rusco e foghie" ha organizzato, domenica 15 luglio a Marina di Massa, presso il "Park Hotel" del Cinquale, un pranzo enigmistico con una gara solutori (dotata di ricchi premi) di cruciverba, a cura di Silvano Rocchi (*Ser Viligelmo*) e Claudio Ravioli (*Zarlino*).

Sono stati premiati nella categoria enigmisti: *Omar, Braccio da Montone, Ser Bru, Snoopy, Barak, Lo Stiviere, Fama, Zoilo, Achab, Aronte*.

Premiati, invece, nella categoria "locali": Otello Cardi, Mirella Rossi, Laura Burchi, Ilaria Salvatori, Cristina Mascia. Premio al concorrente più giovane: Veronica Pisu.

Hanno preso parte alla gara 43 concorrenti.

Tre giorni in ludoteca - Dal 14 al 16 settembre prossimo, presso la Ludoteca romana di Via Luigi Bombini 60, sarà effettuata una "tre giorni" di giochi da tavolo e non. La nostra Associazione prenderà parte alla manifestazione on due gare di risoluzione rebus.

Music for friends - Il 19 giugno u.s., presso l'Hotel Satellite del Lido di Ostia, nell'ambito del 6° Simposio Internazionale «Orthogonal polynomials, special functions and applications - OPSA» Gino Palumbo (Gipal) ha tenuto un concerto di musica classica: le composizioni pianistiche erano dello stesso Gipal.

A partire da questo numero il "Leonardo" pubblicherà integralmente il capitolo riguardante il rebus, tratto dal volume di Màrius Serra "Verbàlia. Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari".

Ringraziamo l'autore e l'editore per avercene autorizzata la pubblicazione.

* ALBI D'ORO *

Concorso Briga

1974 - Ames
1975 - Tenaviv
1976 - Triton
1977 - Triton
1978 - Sin & Sio
1979 - Snoopy
1980 - Spirto Gentil
1981 - Atlante
1982 - Il Felsineo
1983 - Atlante
1984 - Triton
1985 - Leone da Cagli
1986 - Snoopy/Cocola
1987 - Piervi
1988 - Quizzetto
1989 - McAbel
1990 - Giaco
1991 - Sabina
1992 - Hombre
1993 - Quizzetto
1994 - Il Faro
1995 - non assegnato
(2° Bang)
1996 - non assegnato
(2° Falstaff)
1997 - Triton
1998 - Virgilio
1999 - Marchal
2000 - Bardo

*

Trofeo ARI

1985 - Briga
1986 - La Brighella
1987 - Carraturo
1988 - Giaco
1989 - Snoopy
1990 - Vivanet
1991 - Lionello
1992 - Medameo
1993 - Orofilo
1994 - Triton
1995 - non assegnato
1996 - McAbel
1997 - Papul
1998 - Tiberino
1999 - Ilion
2000 - Atlante

Concorso Snoopy

1985 - Lionello
1986 - Il Felsineo
1987 - Atlante, Il Faro,
Zio Igna e Quizzetto
1988 - Il Felsineo
1989 - Zio Igna
1990 - non assegnato
1991 - Quizzetto
1992 - Gatsby
1993 - Quizzetto
1994 - Marchal
Sfida del decennale:
Quizzetto
1995 - Zio Igna
1996 - Cyborg, Orofilo
1997 - L'Esule
1998 - N'ba N'ga
1999 - Atlante
2000 - Mariella e N'ba N'ga

*

Play Off

1991/92 - Quizzetto
1993/94 - Galdino da Varese
1994/95 - Atlante
1995/96 - Pipino il Breve
1996/97 - Quizzetto
1997/98 - L'Esule
1998/99 - Atlante
2000/01 - Pipino il Breve

*

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
1999/00 - Zio Igna

Solutori

	n.1	n. 2
Aurilio Nicola	22	47
Baracchi Andrea	22	47
Barbujani Giorgio	22	36
Becucci Gianfranco	22	47
Bosia Marik	22	47
Brognoli Diego	22	47
Carpani Vincenzo	22	46
D'Ambrosio Rino	22	47
Di Fabio Nicola	22	34
Gasperoni Luigi	22	46
Ghironzi Evelino	22	47
Granata Vincenzo	22	47
Licitra Anna Maria	22	47
Maestrini Paolo	22	46
Mazzeo Giuseppe	22	47
Micheli Giovanni	22	47
Micucci Giovanni	22	47
Monti Omar	22	47
Mosconi Maurizio	22	47
Mussano Federico	22	47
Pignattai Luigi	22	47
Raco Francesco	22	47
Ravecca Luana	22	47
Rinaldi Andrea	22	47
Romano Ermanno	22	47
Rotundo Marcello	22	47
Rovella Fabio	22	47
Stramaccia Siro	22	47
Zanaboni Achille	22	47
Zullino Vittorio	22	47
Dessy Gentile	21	45
Lisi Gino	21	47
Melis Franco	21	45
Maestrini Paolo	21	47
Negro Nicola	21	45
Quintini Rita	21	45
Trossarelli Paola	21	46
Vittone Torello Piera	21	45
Bellini Stefano	20	40
Bonomi Edda	20	45
Oss Armida	20	45
Taiuti Corrado	20	45
Bertolotto Franco	18	45
Fausti Franco	18	36
Viezzoli Alan	17	34
Di Fabio Nicola	16	35

Binotto e le Galapagos

Aprile 2001: esce il "Leonardo", a pag 7 vi sono alcuni rebus ispirati all'attualità: uno di essi (n.17) si ispira al disastro ecologico alle Galapagos:

G ala pagò sin qui NaT E = Galapagos inquinate dove G è Jonatan Binotto, ala del Bologna che nella fantasia del rebus viene trasferito dal Bologna (data reale) all'Inter (dato inventato di sana pianta) con notizia pubblicata sulla "Gazzetta dello Sport".

29 giugno 2001: esce la "Gazzetta dello Sport" che pubblica l'avvenuto acquisto di Binotto da parte dell'Inter...

SOLUZIONI del n. 2/2001

- 1 - AC corda per Messia IR e C l'usi! = Accordar permessi ai reclusi
 - 2 - per Messia C corda TI à R e C L usi! = Permessi accordati
 - 3 - attenta T ode L lira = Attentato dell'Ira
 - 4 - M e S saggio sub: lì mina L è = Messaggio subliminale
 - 5 - AU da C era, I da E reo = Audace raid aereo
 - 6 - dov'è R è Amman: si recava L lì = Dover ammansire cavalli
 - 7 - D E lega a C cordata = Delega accordata
 - 8 - gas inebriante è = Casine briantee
 - 9 - Damasco L: là T amar ITR osa = Dama scollata ritrosa
 - 10 - Qui è teso: SP irata = Quiete sospirata
 - 11 - Bach E che dirà di CA? = Bacheche di radica
 - 12 - per T ossequi: età T à = Pertosse quietata
 - 13 - S A crotali? S? ma no! = Sacro talismano
 - 14 - STR appare con Sensi = Strappare consensi
 - 15 - è statico: cent IA; LM are = Estati cocenti al mare (*)
 - 16 - lì sta CI vetta e SC l'usa = Lista civetta esclusa
 - 17 - G ala padò, sin qui, NaT E = Galapagos inquinate
 - 18 - granchio M ad ARA pare = Gran chioma da rapare
 - 19 - a LI menti A: varia TI = Alimenti avariati
 - 20 - da ramo R à R R: è capace! = Dar amor arreca pace!
 - 21 - TW insetto RT ora = Twin-set tortora
 - 22 - S ignori N! è S contro sette = Signorine scontrosette
 - 23 - Vendette per S O N! alienò N = Vendette personali e non
 - 24 - fu ria: s'è data = Furia sedata
 - 25 - B A lorda in V (etera Taide A) = Balorda, inveterata idea
 - 26 - PO sterco, ND ivi dannata = Poster con divi d'annata
 - 27 - in V etera Taide A = Inveterata idea
 - 28 - CA usa remo L e stipa T E miseri = Causare molesti patemi seri
 - 29 - F or tema: L V agita, in E S pressa = Forte malvagità inespressa
 - 30 - con voglia RS alme rie A L portò = Convogliar salmerie al porto
 - 31 - G è Stige nero? Sì = Gesti generosi
 - 32 - FO caccia C H e li evita = Focaccia che lievita
 - 33 - P rose; dipinte R = Prose di Pinter
 - 34 - C: là M oro semina CCE = Clamoroze minacce
 - 35 - all'egro portò NE conigli C in I = Allegro portone con i glicini
 - 36 - in I Qu i compari à monello Di O=iniqui compariamo nell'odio
 - 37 - qui è tè folle = Quiete folle
 - 38 - discinte donnacce accondiscendenti
 - 39 - averla C qua, AL lago là = Aver l'acqua alla gola
 - 40 - P (re di sport è) ch'esulta: volò = Predispor teche sul tavolo
 - 41 - PO Stige: lì DI, in NE, Vati = Posti gelidi innevati
 - 42 - l'Estoril AN? Ciò = Lesto rilancio
 - 43 - San Pietro strapieno
 - 44 - U nero è: S partano! = Un eroe spartano
 - 45 - T empio, di sera, PI devastò = Tempio di Serapide vasto
 - 46 - chiappe (N à E l'ascia) TOS offre = Chi appena è lasciato soffrire
 - 47 - à meno caro S e L, lo dà UTO = Ameno carosello d'auto
- (*) "statico" si riferisce al fatto che questo rebus è del tipo statico o a denominazione.

Inviare, a mezzo posta, le soluzioni di questo numero entro il 25 settembre 2001

a: Franco Diotallevis, via delle Cave 38, 00181 Roma
o per fax 067827789
o per e-mail : diotallevis@hotmail.com

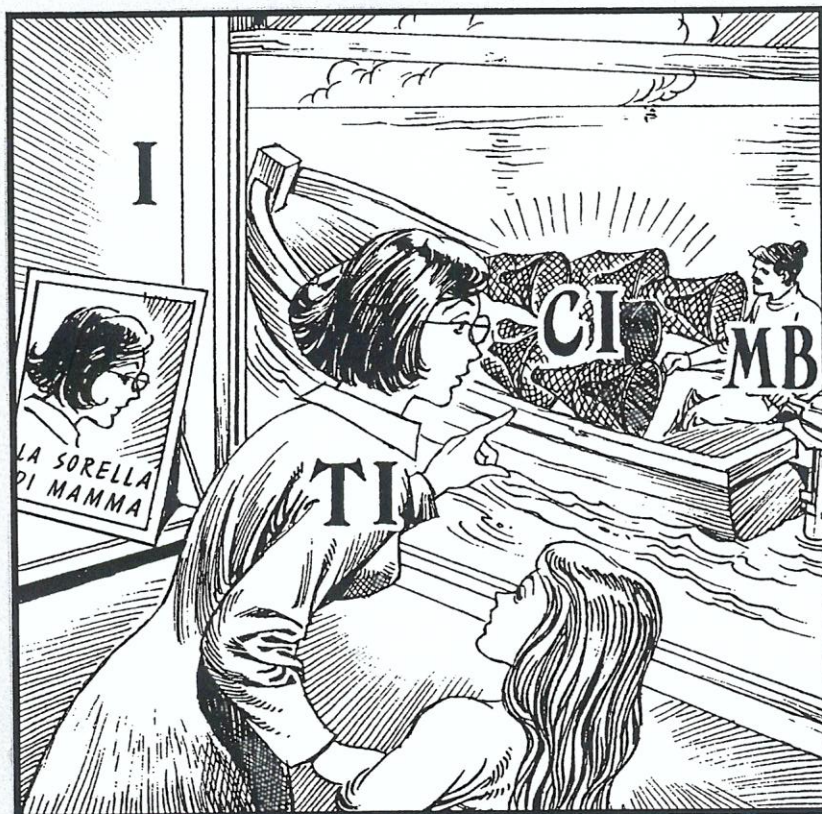
LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Concorso Rebus 2001

Medaglia d'argento

Rebus 2 1 3 2 4 2 3 5: 2 2 1 = 10 6 2 9 di Lionello



Direttore responsabile

Giuseppe A. Rossi (Zoroastro)

Redazione

Massimo Cabelassi (McAabel)

Gianni Corvi (Giaco)

Franco Diotalle (Tiberino)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero

Alan (Alan Viezzoli)

Argon (Raffaele Aragone)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Bang (Angelo Balestrieri)

Cleos (Giovanni Caso)

Falstaff (Luigi Marinelli)

Federico (Federico Mussano)

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Il Faro (Fabio Rovella)

Ilion (Nicola Aurilio)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Lionello (Nello Tucciarelli)

Nessuno (Michele Comerci)

Orofilo (Franco Bosio)

Papul (Donato Continolo)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Serra Märius

Sin & Sio (Silvio Sinesio)

Snoopy (Enrico Parodi)

Tiberino (Franco Diotalle)

Till (Attilio Ghilardi)

Disegni di

Lina Buffolente - Franco Pagliarulo

*

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

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

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

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

Franco Diotalle, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Corrispondenza

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

Franco Diotalle, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789

e-mail: diotallevif@hotmail.com

Stampa in proprio; in fotocopia.

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

Pubblicazione avente il patrocinio
del Ministero dei Beni Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

Trofeo ARI 2001

Il Trofeo ARI di quest'anno viene attribuito a un autore di classe cristallina e di ormai lunga e gloriosa milizia.

Emerso come "enfant prodige" nei primi anni Settanta, il nostro ha coronato la propria carriera (nel suo caso la parola è giusta) conseguendo una prestigiosa - quanto a volte scomoda - posizione nell'ambito del rebussismo nazionale.

L'indubbia bravura di autore, insieme alla collaudata perizia di giudice e alla commendevole attività di divulgatore lo rendono senz'altro degno di questo Trofeo: TILL.

Musclestone

Con la morte di Marcello Corradini scompare una importante figura della storia enigmistica italiana.

Musclestone di certo è stato un grande — forse il più grande — crittografico di tutti i tempi. Nei suoi giochi, infatti, si poteva trovare tutto quello che, molto spesso, concorreva a definirli dei capolavori: intuizioni straordinarie, inventiva incredibile, esposti precisi e a doppio senso.

Da noi romani che lo conoscevamo bene da una vita e, tutti gli altri enigmisti che lo hanno apprezzato attraverso i suoi giochi, un mesto saluto di addio al caro Marcello.

L'ARI ringrazia di cuore il Gruppo "Pisorno" e il comitato organizzatore del recente Congresso Enigmistico di San Giuliano per la fattiva collaborazione data per l'ottima riuscita del XXII Convegno Rebus.

Campionato Autori "Leonardo" 2001

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano alla gara i rebus classici, a d./r., stereo (con/ senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2001.

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

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

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

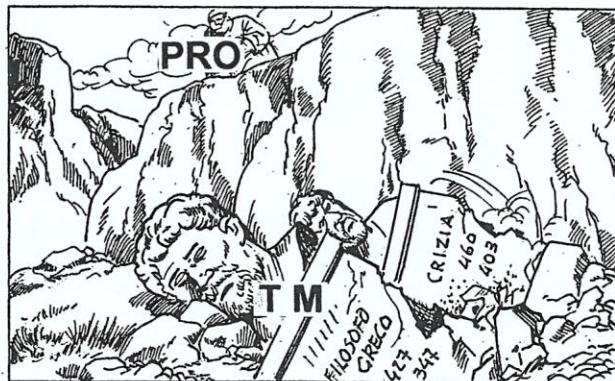
Campionato Solutori "Leonardo" 2001

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

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

Ci scusiamo per il ritardo di uscita di questo numero del "Leonardo" per il motivo che, in contemporanea, è stato preparato anche il Numero Speciale dedicato al XXII Convegno Rebus di San Giuliano Terme.

1 - Stereorebus 3 5 3 1 1 1 7 1 2 3 = 8 11 4'4 di Alan dis. di L. Buffolente



2 - Stereorebus 5 1 5 (6 3 1) 1 7 = 2 9 9 9 di Argo Navis dis. di L. Buffolente



3 - Rebus 1'6 1: 1 1'5 = 5 2 4 4 di Gipo dis. di L. Buffolente



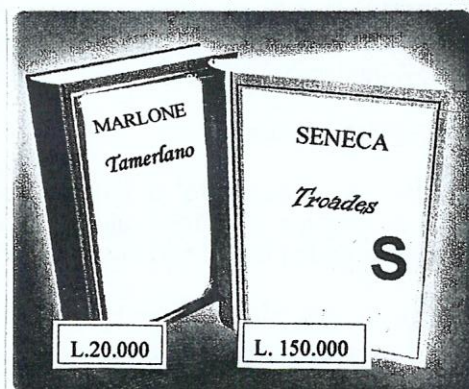
4 - Rebus 1 1 3 4 3 4 = 4 8 1.1.1.1. di Argo Navis dis. di L. Buffolente



5 - Rebus 2 3 5 6? 2 = 4 6 1'7 di Ilion



6 - Rebus 1 8 6 (15) = 6 2 5 8 di Snoopy



SULLE REGOLE DEL REBUS

È certamente da plaudire l'iniziativa del Leonardo che ha pubblicato un corposo vademecum (altrimenti come definirlo?) a firma *Cleos* sulle regole del gioco nel campo del Rebus.

Trattasi a mio avviso di un'iniziativa lodevole in quanto su questo canovaccio potrebbe innestarsi un democratico e proficuo contraddittorio per arrivare a scolpire quelle regole che tante volte sono state invocate dagli appassionati di questo gioco, vuoi come solutori che come autori, vuoi nell'ambito di concorsi che non.

Tale contraddittorio ovviamente non dovrebbe essere fine a se stesso ma assumere almeno la valenza di un codice deontologico a cui gli autori dovranno uniformarsi (con il vaglio finale soprattutto dei giudici e dei redattori di rivista) per vedere la pubblicazione dei propri elaborati.

Con questo spirito e con l'augurio che un preliminare punto d'arrivo possa essere formalizzato nella seduta tecnica di San Giuliano Terme, sono qui di seguito a tracciare le mie osservazioni.

Per comodità di esposizione seguirò l'ordine dei capitoli riportati da *Cleos* nel 1/2001 del Leonardo (pag. 5 e segg.).

3 Illustrazione

Trovo fuorviante la richiesta di conferire all'illustrazione elementi decorativi e di abbellimento ridondanti e quindi, come tali, irrilevanti ai fini risolutivi; la rappresentazione grafica deve essere essenziale e concisa, scevra da elementi che, per l'appunto, possano fuorviare il lettore dalla soluzione.

Per quanto riguarda i rebus su opere d'arte e su vignette umoristiche giova ribadire che il quid pluris consiste nello sfruttare situazioni particolari che permettono l'utilizzo di chiavi altrimenti non svolgibili nell'ambito dei rebus c.d. classici.

5 Frase risolutiva

Sul punto, *Cleos* evoca un approccio che troppe volte viene bypassato o ignorato dai giudici/redattori responsabili delle riviste. La linea del rigore qui richiamata va ripristinata senza indugio spiegando senza mezzi termini agli autori/lettori che tale difetto vanifica anche la chiave più bella o irripetibile che esista.

La tavola rotonda recentemente pubblicata su questa rivista conferma che il giudizio degli enigmisti sul punto è unanime.

13 Uso dei verbi ausiliari

Sul punto è ovviamente ammesso derogare in presenza di chiavi o di frasi risolutive, che facciano passare in secondo piano il neo in questione.

22 Principio di nominazione reale

Il principio ivi descritto risulta essere uno di quelli maggiormente ignorati o aggirati dagli autori, e ciò

ovviamente con il beneplacito dei redattori di riviste o delle commissioni giudicatrici di turno.

Ciò soprattutto nei concorsi a tema in cui la fantasia dell'autore viene limitata (es. su vignette, opere d'arte, ecc.), dove la generosità dei giudici sconfina in un permissivismo che non giova senz'altro al rispetto delle regole qui in discussione, ed anzi, il più delle volte finisce col creare dei "precedenti" forieri di equivoci.

Sull'argomento il sottoscritto è per una linea di estremo rigore, condividendo in toto il pensiero di *Cleos*.

23 Commissioni giudicatrici

Da ultima la vexata questio.

È proprio qui che si gioca la "partita" delle regole e del codice deontologico o del "bagaglio minimo di norme tecniche tramandate dalla consuetudine" a cui abbiamo sino ad oggi fatto riferimento.

Perché se è vero che la nostra arte (rebussistica) è sorretta da una fantasia/creatività con le sembianze di un torrente in piena, bisognerà pure costruire un alveo nel quale esso possa scorrere senza far danni.

Proprio perché nell'ambito di un concorso l'autore ha il diritto di sapere quale possa essere la sorte di giochi come quelli citati dall'amico *Guido* UNA RADIO SA COMETA (solo segnalato sic!) e/o APRICHE E VENTOSE ISOLE (1° posto nella tappa). Ecco perché allora occorre provare a seguire il suggerimento de // *Faro* con delle proposte concrete: ed è quello che dovremo cercare di fare a San Giuliano partendo dagli interessanti spunti di *Cleos* e di *Lionello*.

Vorrei pertanto aggiungere che è opportuno, se non obbligatorio, che nei concorsi la commissione giudicatrice sia conosciuta sin dalla pubblicazione del bando (e non ex post, come talvolta accade), che le soluzioni dei giochi vincitori siano divulgate in tempo reale e che il giudizio sui giochi esclusi sia comunque reso noto agli altri partecipanti; ma è soprattutto opportuno che il giudizio della giuria sia frutto di una valutazione collegiale, e non il risultato algebrico di voti espressi da ciascuno di essi in perfetta solitudine.

*

Come avrete potuto notare, questo articolo è stato redatto prima della seduta tecnica del Convegno di San Giuliano Terme. Anche alla luce del dibattito avutosi sul modulo solutori ARI durante la seduta tecnica, mi sembra di poter dire, senza tema di smentita, che la definizione di un codice deontologico sia avvertita da quasi tutti.

Allora, come semplice cultura della materia, invito tutti gli altri associati a dire la propria su tale codice, sì da poter pervenire ad una stesura definitiva nei tempi più brevi possibili.

Dopodiché finalmente il Leonardo, nella sua funzione di voce dell'ARI, dovrà passare dalle parole ai fatti.

Marco Giuliani

LE REGOLE DEL REBUS

(aggiornamento)

Quando, all'indomani del Convegno di Casciana Terme, volli provare a stendere una bozza di regolamento del rebus, sostenuto in prima istanza da *Ilion*, non credevo che, intorno alla questione, nascesse un movimento di pensiero degno di questo nome. Mi dicevo che, a parte *Arkansas* — che, in quell'occasione, aveva chiaramente manifestato il suo punto di vista sulla necessità di una disciplina rigida, sì, ma non troppo — difficilmente altri si sarebbero interessati al problema.

Ho dovuto ricredermi non solo perché diversi Amici mi hanno inviato le loro osservazioni, suggerendo aggiunte ed emendamenti molto interessanti al proposto articolato, ma anche perché molti altri, nel corso del recente Congresso-Convegno di San Giuliano Terme, hanno dichiarato di essere favorevoli, pure se — vuoi per motivi di tempo, vuoi per una certa ritrosia a mettere nero su bianco — difficilmente interverranno con concrete proposte.

A San Giuliano Terme, scorrendo con quanti ritengono valida l'iniziativa di dotarci di una regola scritta al posto di quella consuetudinaria, troppo elastica e addomesticabile (regola che dovrebbe contenere i capisaldi dell'Arte rebussistica, tenendo ampiamente conto della tradizione e di quanto sia stato scritto e detto sull'argomento nella miriade di interventi apparsi sulle riviste ed enunciati durante i convegni e gli incontri occasionali), si è convenuto di persistere nell'impresa, invitando anche i più restii a pronunciarsi, ritenendo che un regolamento, approvato nelle sedi opportune, non potrebbe che dare dignità al Rebus ed onore alla nostra Associazione.

Ecco perché rinnovo l'invito far conoscere il proprio pensiero, negativo o positivo che sia (nel qual caso, con concrete proposte di modifiche e di varianti, secondo il proprio modo di sentire il gioco). Occorre una buona dose di adesioni per andare avanti. E andare avanti significa:

1. inserire nella bozza di regole, pubblicata sul Leonardo 1/2001, articolo per articolo, i vari emendamenti con i nomi dei proponenti (attività a cura del Comitato Tecnico dell'A.R.I.);
2. diramare questo nuovo progetto a tutti gli associati, perché ne abbiano preventiva visione;
3. discutere, nel primo convegno utile e, quindi, in modo assembleare, il contenuto dei vari articoli alla luce degli emendamenti, passando di conseguenza all'approvazione di ognuno di essi, secondo la stesura più soddisfacente;
4. rivedere il testo sulla scorta degli articoli emendati, in modo che non vi siano smagliature e discrepanze (a cura del Comitato Tecnico);
5. approvare, in unica votazione assembleare, il testo nella sua interezza e versione definitiva;
6. pubblicare il regolamento sul Leonardo, per

conferirgli il carattere dell'ufficialità (vincolando, così, tutti i suoi autori e il comitato di redazione);

7. diramare il regolamento a tutte le altre riviste operanti in Italia, sia esse classiche sia popolari, con l'invito a confare.

Come si vede, è un lavoro lungo e laborioso, che richiede tempo, pazienza e una buona dose di volontà. Il Comitato Tecnico ha l'intenzione di procedere lungo la strada intrapresa. A quanti pensano che la regola scritta possa tarpare le ali della fantasia e della creatività, imbrigliando il libero volo dell'autore (forse la grammatica è di ostacolo allo scrittore che vuol tentare nuove forme espressive?), diciamo che non vi è affatto questo pericolo. Un rebus come «*a PRI che evento sei, sole!* = *Apriche e ventose isole*» (tanto per citare quello che, in questi ultimi anni, è apparso il più ardito per struttura tecnica) troverebbe la sua validità anche solo a considerare la bozza di regolamento, presentata nel già citato numero di Leonardo:

1. in base all'articolo 9, il rebus sarebbe valido perché presenta tre lettere esposte;
2. in base all'articolo 21, il rebus entrerebbe tra quelli della nuova frontiera, previsti alla lettera a) "siano basati su dialoghi o ragionamenti interpersonali" o, comunque, alla lettera h) "adottino una particolare invenzione linguistica, fuori dagli schemi collaudati" (naturalmente sarà poi il lettore a decretargli il successo che merita).

Dunque, il regolamento non trama affatto contro l'autore, limitandolo nella creatività. Che poi il rebus piaccia o meno ad un comitato redazionale e ad una giuria, questo è altro discorso che non inficia minimamente l'esistenza della regola.

A quanti mi hanno suggerito di presentare esempi concreti a chiarimento degli articoli, dico che ciò non è possibile. La regola è sempre asettica, in quanto fissa un concetto generale e astratto, attorno al quale naturalmente potrà fiorire una ricca dottrina. E quando la dottrina (cioè i successivi interventi relativi a singoli argomenti) si fa particolarmente forte, e condivisibile, si potrà anche variare una regola, ovviamente approvando, nelle sedi opportune, il nuovo testo.

Come vedete, Amici, non vi è alcun pericolo di pietrificare la nostra Arte, ecco perché rinnovo il mio invito a intervenire sul problema. Solo se la base dei consensi sarà abbastanza ampia, si potrà procedere, secondo le modalità e i tempi predetti.

Altrimenti abbiamo scherzato.

Giovanni Caso

CAPITOLO VII: cosa non è stato

È uscito da pochi mesi "LEZIONI DI ENIGMISTICA" di Stefano Bartezzaghi nella collana Grandi Tascabili Einaudi e si tratta veramente di un tascabile di grande originalità nell'individuare operazioni basilari del nostro vivere (combinare, rovesciare, comporre, risolvere), ritrovarle applicate alle parole o agli spezzoni di esse, e analizzate nei diversi contesti ludolinguistici ed enigmistici. L'originalità del libro si apprezza già nel definire questi contesti: un virgolettato tratto dalla IV di copertina è il modo migliore di esprimere il concetto come viene inteso dall'autore:

Di enigmistiche ce ne sono almeno tre.

La prima è quella dei cruciverba, dei rebus e dei settimanali più popolari.

La seconda è un gioco molto specializzato, a volte geniale, che appassiona poche centinaia di cultori e che il grande pubblico ignora del tutto.

La terza non è un'enigmistica vera e propria ma è l'insieme delle bizzarrie e delle magie che gli uomini hanno sempre ricavato dalla combinazione fantasiosa di parole e lettere, nell'intuizione che la lingua è uno strumento per dire ma anche per non dire, per spiegare ma anche per ingannare, per convincere ma anche per giocare.

Da notare che la seconda enigmistica viene giudicata con insolita franchezza (significativa a pag.266 la catalogazione di Grandi Vecchi, Persone Normali, Nuovi Arrivati): ritengo tuttavia che le sedi più appropriate per discutere su questo aspetto siano le riviste di enigmistica classica a tutto tondo, piuttosto che una rivista specialistica come il Leonardo. E l'impronta di intelligente polemica di Bartezzaghi si rivela anche a pa. 269, nella conclusione intitolata "L'Enigmistica del Novecento: cosa non è stata" (riprenderemo il leitmotiv del "cosa non è..." in fondo).

Ritornando, come detto poco sopra, ad un'ottica Leonardista e rebussista, bisogna andare al Capitolo VII: "Leggere le figure - Rebus" dove un'agile introduzione mostra "colore" illustrato prima pittograficamente con un tubetto di tempera e poi rebussisticamente con una vignetta dove un colo si accompagna ad un re. Con questo "colore" si entra nel mondo del rebus (anche se nel caso degenerare di monoverbo degrafemato), ma poco dopo una T sui reni affiancata ad una E su due lettrici apre la strada a considerazioni su rebus normali, del tipo di "treni elettrici".

Prima di dare uno sguardo a tali considerazioni, c'è purtroppo da notare come i disegni siano incupiti in un grigiore tendente al nero che, se in generale non contribuisce a creare quell'atmosfera basata su magie che attira il neofita e continua a sprigionare attrazione verso il vecchio rebussista, in particolare raggiunge un effetto assai negativo quando nella vignetta di "autorete, desco = autore tedesco" il primo asterisco quasi scompare nel nero del cielo.

Seguono esempi definibili come allegre frasi gnomiche: "Rosso di sera bel tempo si spera" e "Chi fa non falla"

sono occasioni per mostrare non solo iconemi come osso, Era, tè, Po, pera, chino, fan, e falla con i grafemi associati (dalla R su osso alla N su falla) ma anche per spiegare tramite esempi l'abbicci del rebus, e l'abbicci del rebus (come di tanti altri giochi) è costituito soprattutto di divieti: la troppa vicinanza di significato tra la falla della nave e il "falla" di "Chi non fa non falla", la deprecabile sequenza di ben quattro grafemi COTR pur di realizzare "Chi trova un amico trova un tesoro" e, spostandosi con delicatezza e maestria dal fronte del solutore a quello dell'autore, la difficoltà di illustrare "Risi, Canon, Rosi" nell'ulteriore allegria gnomica "Chi

non risica non rosica".

Dopo dieci pagine si arriva a "Il rebus enigmistico" con attente osservazioni da vari punti di vista (come solutore, come autore? Non solo: anche come illustratore) su vari argomenti che il rebussista deve conoscere: le relazioni tra soggetti, la neutralità illustrativa contrapposta al risalto volutamente dato ai dettagli basilari per la soluzione, il rebus muto e i doverosi rifiuti (rifiuto del misto alfabetico/fonetico, rifiuto della frase risolutiva non plausibile o assurda).

Conclusa la lettura con "arde NGO: soffi CI! = Arden-Go Soffici" di stampo N.F., viene da chiedersi cosa ha rappresentato, cosa è stato questo capitolo del libro di Bartezzaghi dedicato al rebus ma anche cosa non è stato.

Non è stato felice scegliere un modo di illustrare dove l'originalità, il tratto massiccio ed inusuale ha prevalso su una chiarezza che sarebbe stata auspicabile (e se l'aspetto qualitativo del giudizio può essere contestato come soggettivo, penso che oggettivamente l'aspetto quantitativo, ovvero il basso numero di illustrazioni a fronte dell'elevato numero di regole e criteri espressi, sia incontestabile nella sua carenza: possibile che di stereorebus non ne sia stato disegnato nemmeno uno???)

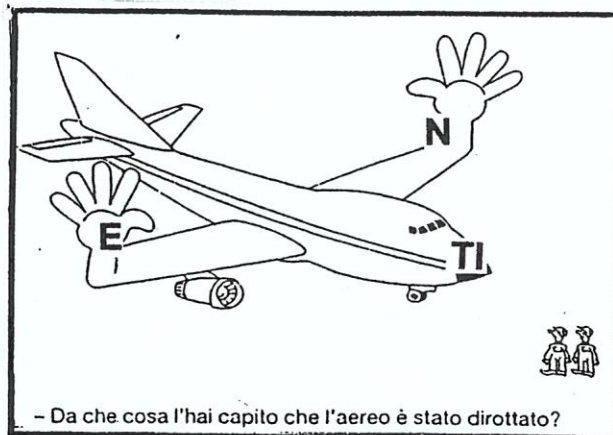
Non è stato un discorso completamente convincente e scorrevole, tale quindi da catalizzare la curiosità del lettore occasionale in autentica passione rebussistica: è stato tuttavia un approccio serio e corretto e privo di quelle imprecisioni che tocca sovente leggere in altre pubblicazioni di ambiziosi fini ma di contraddittoria impostazione.

Federico Mussano

7 - Rebus 2 1 (1 8) 3 1 2 1 = 10 9
di Argo Navis dis. di L. Buffolente



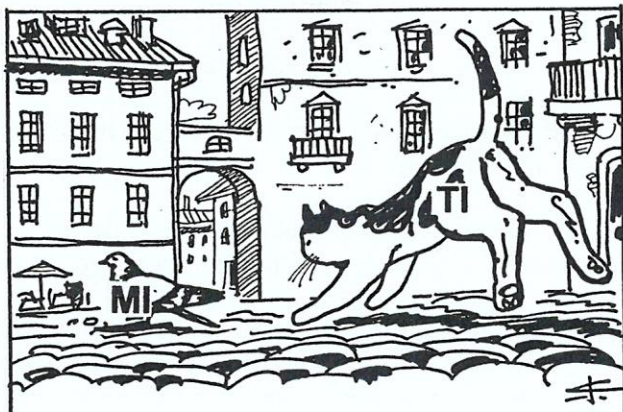
8 - Rebus 4 2 3 1 1 1 2 = 5 1'8
di Pipino il Breve



9 - Rebus 1 2 2 2 3: 1 5! = 7 2 7
di Pipino il Breve dis. di L. Buffolente



10 - Rebus 2 3 1 2: 3 4! 2 1'1! = 5 6 8
di Il Faro dis. di G. Pagliarulo



11 - Rebus 3 3 1 6 1 2 = 10 6
di Orofilo



— Cosa posso farci, io, se ho le mani grandi?

MARCHAL vince il PLAY OFF 2001

FINALE

I giudici (*McAbel, Quizzetto, Atlante*) hanno così espresso le loro votazioni:

Marchal	- 144	(79 p. A2 - 65 p. A3)
Orofilo	- 138	(77 p. A2 - 61 p. A4)
Nessuno	- 136	(61 p. A1 - 75 p. A4)
Bang	- 108	(45 p. A1 - 63 p. A4)
Il Faro	- 97	(49 p. A1 - 48 p. A4)

Di seguito, i punteggi parziali dei tre giudici. Da considerare che i punteggi delle colonne A1 e A2 si riferiscono ai disegni di Mario Mariotti, mentre i punteggi delle colonne A3 e A4 si riferiscono ai quadri di Magritte.

	Marchal				Orofilo				Nessuno				Bang				Il Faro			
	A1	A2	A3	A4	A1	A2	A3	A4	A1	A2	A3	A4	A1	A2	A3	A4	A1	A2	A3	A4
McAbel	15	24	20	12	18	24	18	18	24	18	20	25	16	12	16	22	17	12	12	14
Quizzetto	15	26	20	14	19	26	18	18	22	17	18	25	14	14	15	24	17	12	13	16
Atlante	18	29	25	24	18	27	21	25	15	17	15	25	15	15	15	17	15	15	15	18

Commento dei giudici

Il livello complessivo dei giochi finalisti è stato appena sufficiente dal momento che si trattava di una finale: probabilmente i temi proposti si sono rivelati ostici. Pochi rebus si sono distinti per la precisione, la scorrevolezza e la corposità delle chiavi. Ci sono state alcune buone rielaborazioni e poco di totalmente nuovo (forse solo la chiave presente nel rebus di *Orofilo* su un quadro di Magritte). Si stacca dagli altri (gli è stato attribuito il punteggio più alto) uno rebus di *Marchal* sul disegno del Mariotti "Allo stadio".

Magritte, come al solito, ha creato un po' di problemi: tuttavia, almeno tre autori se la sono cavata con dignità. Inoltre, i tre giudici hanno penalizzato le chiavi troppo generiche, nonché le frasi strampalate o contenenti riferimenti geografici gratuiti.

PLAY OFF 2002

1ª manche

Ricevuto il testimone da *Pipino il Breve*, mi accingo, con i comprensibili timori di un organizzatore "novellino", a bandire il Play Off 2002, riservato agli abbonati al "Leonardo".

Per la 1ª manche potranno essere inviati un massimo di due rebus (classici, a d. e r., stereo) su delle vignette umoristiche reperibili a pag. 22.

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

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

Passeranno il turno ed accederanno alla 2ª manche i concorrenti con i 24 migliori punteggi.

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

al seguente indirizzo:

Marchioni Alfonso
Via Comunale, 216/C
44010 GAVELLO (FE)
(tel. 0532.881527)

Con l'occasione, si conferma anche per il 2002 il criterio dell'eliminazione e dei ripescaggi del 2001. Pertanto:

- 1.- passeranno alla 2ª manche i vincitori dei 12 incontri, oltre ai 4 ripescati con i migliori punteggi tra i perdenti;
- 2.- passeranno alla 3ª manche 8 vincitori + 2 ripescati;
- 3.- passeranno alla 4ª manche 5 vincitori + 1 ripescato;
- 4.- entreranno in finale i 3 vincitori dei tre incontri.

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

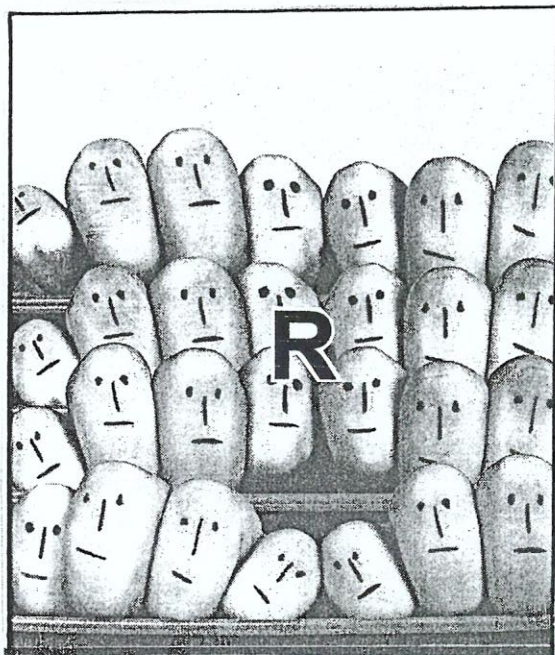
Buon lavoro a tutti i partecipanti.

31 dicembre 2001

Marchal (Alfonso Marchioni)

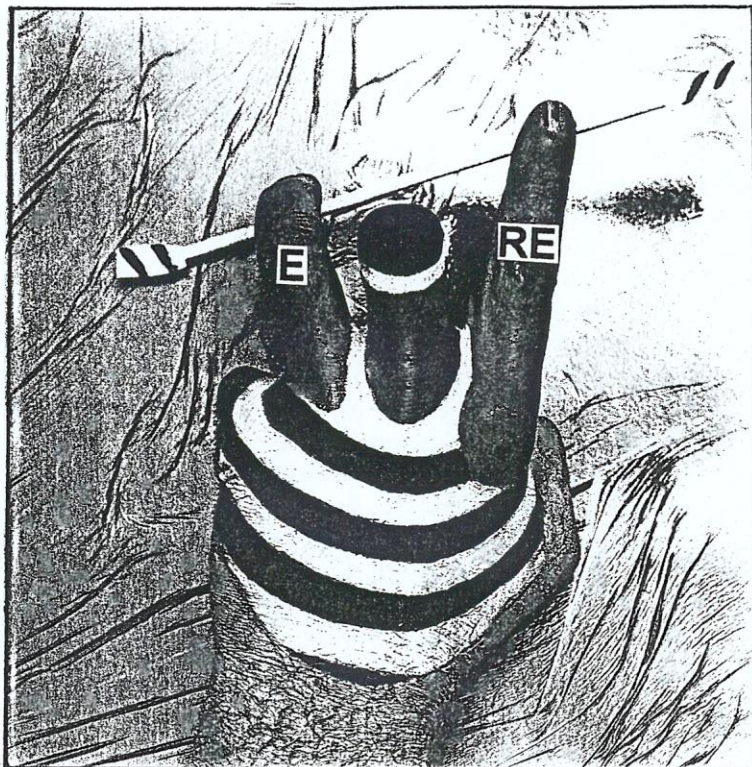
PLAY OFF 2001 - Finale

12 - Rebus $4! ? 4! = 58$
di Marchal



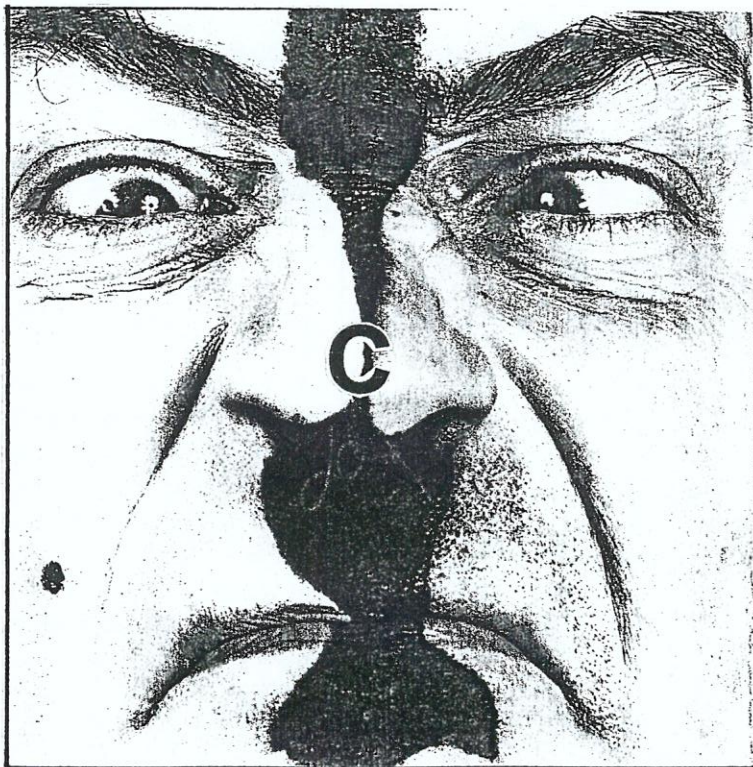
Mario Mariotti, *Gente allo stadio*

13 - Rebus $1 2 4 7 = 95$
di Il Faro



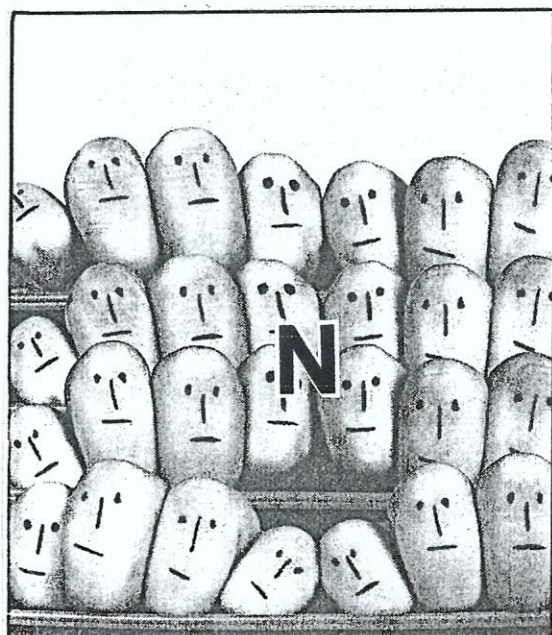
Mario Mariotti, *Canoista*

14 - Rebus $3 1 6 2 = 525$
di Nessuno



Mario Mariotti, *Faccia divisa in due facce*

15 - Rebus $3 5 4 1 5 = 828$
di Orofilo



Mario Mariotti, *Gente allo stadio*

X Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica Classica

Cattolica, 13 e 14 ottobre 2001

C — Come Cattolica, la “preferita tra le belle dell’Adriatico”, che ha ospitato un’ottantina di cultori dell’enigmistica, convocati dall’infaticabile *Piquillo*, coadiuvato da amici e famiglia, per la tradizionale “due giorni” enigmistico-gastronomica.

A — Come l’affollata conferenza di *Lacerbio Novalis* su: “La necessità del Rebus Totale”: al termine della quale si è sparsa la voce che un certo numero di presenti, individuati come non enigmisti, fossero stati prezzolati dallo stesso conferenziere a suon di bottiglie di vino dei colli romagnoli.

T — Come i due “trenini turistici” che ci hanno portato domenica mattina, (sveglia all’alba!) — aperta parentesi (poiché dai tettucci dei mezzi colavano gocce di umidità che andavano a finire sui sedili, si fa presente all’organizzazione che in un prossimo futuro deve essere eliminato il suddetto increscioso inconveniente!) — chiusa parentesi — in quel di Gradara dove, effettuata la gara solutori bisex su modulo piquillesco (in cui si è fatta confusione, nel cruciverba, tra un cantante ed una attrice!) e la premiazione della frase anagrammata, si è avuta una interessante visita guidata del Borgo e dei Camminamenti di ronda.

T — Come *Tiberino* che sadicamente non ha fatto dormire molti (o pochi?) enigmisti, col propinare loro un “Rebus misterioso” (autore *Ilion*), misterioso perché volutamente privo dei diagrammi di prima e seconda lettura, ma con un piccolo aiutino: “la frase risolutiva è formata di complessive 20 lettere”. Il rebus è riportato a fondo pagina.

O — Come “Otto rospi del Siam” alias la “Torta del Simposio”. Pippo, — come autore del menù anagrammato — stai bene in guardia ché, quando meno te lo aspetti, farò in modo, da vegetariano incallito, che ti siano serviti nel piatto dei veri “tediosi ramarri fottuti” e guai a te se non te li mangerai vivi e interi!

L — Come la “Lotteria” che, durante il banchetto di chiusura, ha elargito un’infinità di premi (i più fortunati tra i fortunati i dieci occupanti di un tavolo ovale, tutti provenienti dalla capitale).

I — Come *Ilion*, il vincitore del concorso frase anagrammata “Cattolica, la preferita tra le belle dell’Adriatico”, da cui ha ricavato: “Eletta tal rara e felice città per caldo lido brilla”.

C — Come il Coro Folcloristico Amatoriale “Le Valligiane”, diretto da Grazia Olivieri Aureggi, che si è esibito, riscuotendo un caloroso consenso, con un repertorio di canti tradizionali trentini e con canti popolari di varie regioni italiane.

A Come Arrivederci... e grazie. Arrivederci all’ospitale Cattolica e grazie di cuore all’amico *Piquillo*!

Franco Diotallevi



Nel fotomontaggio: Gianfranco Fini e l’aula di Montecitorio

Premiazioni e classifiche

Gara solutori a coppie “Bisex”:

- | | | | |
|-----------------------------|-----------|---------------------------------------|------------|
| 1° - Ser Viligelmo/Giovanna | (23' 00") | - 2° - Amore Normanno / Diamaris | (25' 00"); |
| 3° - Saclà/Alicia | (27' 10") | - 4° - Achab / Moby | (31' 06") |
| 5° - Atlante/Gigiolino | (32' 30") | Tutti con modulo completo: giochi 23) | |

Per la categoria “ermafroditì”: 1° - Il Faro.

Gara solutori “Rebus misterioso”:

- 1° - Ser Bru; 2° - Alicia/Saclà

Concorso frase anagrammata “Cattolica, la preferita tra le belle dell’Adriatico”:

- 1° - Ilion; 2° - Pippo; 3° - Fra Diavolo; 4° - Galadriel; 5° - Arcanu.

extra “Piquillo-Amici del bar” a Ser Viligelmo.

Concorso frase anagrammata “Gki sventurati amanti di Gradara”:

- 1° - Ciang; 2° - Pippo; 3° - Fra Diavolo; 4° - Galadriel; 5° - Ser Viligelmo.

Premiato (fuori classifica): Il Gitano. Per il settore esordienti, premiati: Arbe e Puma.

Filo diretto

Adelchi - Invio del 18 settembre 2001: accettati i nn. 1, 2 (gradita una sceneggiatura) e 8. Per il n. 4, ottima la prima parte, ma la seconda non è convincente.

Argo Navis - Invio del 4 settembre 2001: accettati i nn. 1 (con riserva, per difficoltà illustrative), 2, 3, 6, 7, 8, 10, 12. Non accettati: 11 e 17 (già fatti, il primo nel 1959, il secondo nel 1976).

Azimut - Invio del 30/7/01: accettati: nn. 1, 2, 6, 8, 12, 14 (di quest’ultimo ti preghiamo di inviarci, se possibile, una foto dell’auto). 3, 9, 13 già fatti. Il 4 presenta identità etimologica.

Brunos - Invii fine agosto e settembre 2001: Accettati i nn. 6, 9, 10, 20.

Il Faro - Invio del settembre 2001: accettati 1, 2, 5, 8, 10, 11, 14. Per il n. 10 ti preghiamo di inviarci, se possibile, una foto del tennista.

Marchal - Invio 22/8/01: accettati i nn. 3, 8.

N’ba N’ga - Invio del 28 giugno 2001: Accettati 1, 2, 3, 6, 8, 10, 11, 13; il 14 con riserva. Il n. 12 è già stato fatto (PE. 3/2000)

Oris - Invio del 25/7/01: accettati i nn. 7 e 8.

Tacor - Invio del 24 settembre 2001: accettato n. 2.

Re Moro - Invio 10/7/2001: accettato il n. 1.

Rive gauche - Invio dell’1/8/2001: Accettati i nn. 3 e 6. Il 2 e il 4 hanno buone chiavi ma ci sembrano di difficile resa grafica.

Saclà - Invio del 17/9/01 accettato il rebus B. il rebus A presenta identità etimologica.

Snoopy - Invio settembre del 2001: accettati i nn. 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20.

Rebus o Jeroglífico

di Màrius Serra

(parte seconda)

In inglese è diventato un classico il rebus tipografico autoreferenziale ICURYY4ME. Anche qui la chiave sta nella pronuncia delle lettere anglosassoni. Una volta capito questo, il resto è un gioco da ragazzi. E così I [ai] nasconde il pronome di prima persona *I*, C nasconde il verbo *see* (vedere); U nasconde il pronome di seconda persona *you*; R nasconde la forma verbale *are*; Y introduce il frammento più difficile, perché non si tratta di ripetere due volte il suo omofono *why* (perché), bensì di intuire una seconda opzione: *two Ys* (due epsilon), sintagma omofono di *too wise* (troppo saggio); 4 equivale alla preposizione *for* e ME resta inalterato (*me*). La soluzione - «I see you are too wise for me» (vedo che sei troppo saggio per me) - è un messaggio che l'enigma stesso rivolge al suo solutore.

Ne esiste persino una versione in rima:

YYUR
YYUB
ICUR
YY4ME

«Too wise you are, / too wise you be, / I see you are / too wise for me»

Borgmann e Shortz riportano alcuni *qwertygrams* che consentono l'uso di tutti i simboli presenti sulla tastiera di una macchina per scrivere. Come, per esempio: «No pa% un- paid 4 in +vance» (*no paper sent unless paid for in advance*, non si spedisce carta a meno che non sia pagata in anticipo). I tre simboli non alfabetici sono % (*per cent*), un- (*un+less*) e +vance (*add+vance*).

In catalano esiste un interessante gioco popolare che dice: 1001, 1001, 900?, 900?, 1001 - «Miliu, Miliu, no ho sents? no ho sents? Miliu!!!». (Emilio, Emilio, non senti? Non senti? Emilio! dove la pronuncia della quantità 1001, *mil i ù*, e 900, *noucents*, coincide pressappoco con quella del nome Emilio e dell'espressione *no ho sents*).

In un libro di curiosità linguistiche del XIX secolo, lo spagnolo Hilario Pipiritàna riporta alcuni versi provenzali che il trovatore Cadenet rivolgeva alla sua dama. Pipiritàna sostiene che siano stati suggeriti dall'uso suffissale dei pronomi «così frequente nella lingua catalano-provenzale»:

Tres letras del ABC
Aprendetz, plus no us deman:
A, M, T; car atretan
Volon dire com am te.

La resposta és «ámote»

Tre lettere dell'ABC / imparate, di più non vi chiedo: / A, M, T; ché altrettanto / voglion dire come con te. La risposta è amoti.

Altri rebus tipografici in catalano potrebbero essere il 7G (*setge* - assedio) della immortale Girona, un U7 (*ósset* - orsacchiotto) di peluche, il 6TM (*sistema*) operativo di un computer, la IIK (iuca - yucca di un giardino), il

gracile Q7 (*cosset* - corpicino) della ballerina o i più elaborati T7IB1 (*té set i beu* - ha sete e beve) e D9TTK (*de nou té teca* - ha di nuovo da mangiare).

In un articolo intitolato «Trobas del ingenio», José Maria Sbarbi cita un rebus tipografico che si suppone scritto nel tipico *seseo* andaluso, pronuncia dialettale in cui alcune «c» vengono trasformate in «s»:

SKD7DAK	Ese cadete de acá	Questo cadetto qua
TDCAAYAPTEC.	Te decea y apetece.	Ti desidera e ha voglia di te.
CKBCAYCKE,	Ce cabecea y ce cae,	Gli gira la testa e cade,
YTCDYTOBDC.	Y te cede y te obedece.	E ti cede e ti obbedisce.

Delle cinque lingue di Verbalia l'italiano è la più evoluta per quanto riguarda l'elaborazione di ogni tipo di rebus, anche tipografico. In seno alla tradizione enigmistica italiana, questo artificio è stato sottoposto a una serie di norme molto raffinate e ha raggiunto una capacità di astrazione sempre maggiore. Bosio, prevedibilmente esauriente nella propria lingua materna, riporta un esempio del 1955 firmato dall'enigmista *Il Valletto* (pseudonimo di Aldo Vitali) in cui si può apprezzare l'alto livello raggiunto. L'esposto è BORIS e la soluzione «Ora pro nobis». Per arrivarci bisogna notare che le lettere O e R di BORIS separano (cioè aprono) il trigramma BIS e che quindi O, R aprono BIS - Ora pro nobis. Esiste in Italia un'intera branca dell'enigmistica denominata rebussistica. Tra le creazioni dei rebussisti abbondano i pentagrammi, i disegni ed altri espedienti grafici, ma molti monoverbi sono tipograficamente puri, come per esempio BBM (à, M, Bi destro) «ambidestro» o il latineggiante 500 150 1000, assai utile per ricordare il sistema di numerazione dei romani: D e CL a M ante - «declamante».

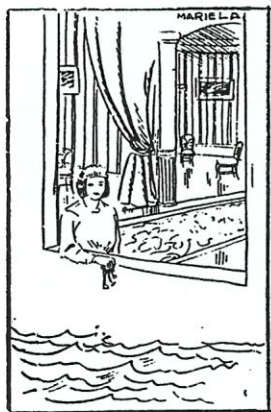
Il rebus nel XX secolo

L'autore di gialli inglese Edgar Wallace (1875-1932) ha scritto un racconto intitolato *The Rebus*. Il rebus che dà il nome al racconto è una sorta di testamento redatto da un'analfabeta e che, a dispetto del suo dubbio valore legale, attesta le possibilità comunicative di questo artificio. Una serie di romboidi rappresenta schematicamente i contorni delle proprietà della testatrice, l'edificio è la sua banca... e l'ultima delle tre parti dell'illustrazione costituisce il rebus vero e proprio: un punteruolo (*awl*), quattro (*four*) aste e una margherita (*daisy* o anche *margaret*) per indicare «All for Margaret».

Tra il 1930 e il 1950, secondo Bosio, i *picture puzzles* godettero di un periodo di grande popolarità negli Stati Uniti, specialmente in una forma che univa la striscia comica al rebus, il cosiddetto *cartoon-rebus*. Alla fine dell'800 già si tenevano concorsi di soluzione di rebus con premi in denaro piuttosto succulenti. Li organizzavano alcune riviste e persino i grandi quotidiani, come *The New York Herald*, *The New York World* o *The Philadelphia Inquirer*. La spirale raggiunse l'apogeo nel 1937 quando la fabbrica di sigarette Old Gold sponsorizzò un campionato di soluzione di rebus con un primo premio di centomila dollari (del 1937!). E ancora ai giorni nostri il *cartoon-rebus* continua ad essere uno

dei giochi enigmistici più popolari degli Stati Uniti, superato unicamente dai cruciverba. Gli elementi significativi – lettere, gruppi di lettere, parole, immagini di oggetti e azioni – sono messi alla rinfusa nella vignetta e per risolvere il gioco bisogna riordinarli. Normalmente la soluzione è un nome di città, di paese, il titolo di un libro o di un film oppure una frase celebre. La decodificazione è di tipo fonetico (per omofonia) e non tiene conto dell'ortografia.

Bosio attesta inoltre negli anni '30 un particolare caso di febbre rebussistica in spagnolo che definisce «una notevole eccezione allo scadente panorama enigmistico internazionale» di questo artificio, che caratterizza il periodo tra le due guerre al di fuori degli Stati Uniti. Si tratta del bollettino dell'AUDE (Asociación Uruguaya de Enigmografía), una pubblicazione fatta di giochi, discussioni tecniche e informazioni per i soci. La rivista dell'AUDE – *Enigmografía* – raccoglie il testimone della tradizione italiana in America. Il rebus iconografico, che in spagnolo viene sempre chiamato *jeroglífico*, vi svolge un ruolo preponderante. Tra gli esempi riprodotti da Bosio, spicca la figura di una ragazza che guarda il mare dalla finestra, che sembra l'immagine speculare di un famoso quadro del primo periodo di Salvador Dalí («Ragazza alla finestra», 1925).



mar y posadera di ante salas
(mare e locandiera di' davanti
sale) - mariposa de radiantes al-
las (farfalla dalle ali radiose)

Per condurci alla soluzione, l'autore si avvale di un espediente: il solutore deve dire (di imperativo) che il mare e la locandiera sono davanti alle sale – *mar y posadera di ante salas* – per giungere poi alla bucolica soluzione «mariposa de radiantes alas» (farfalla dalle ali radiose).

Bosio individua nella figura dell'italiano Giuseppe Gamna (alias *Zaleuco*, 1882-1976) il padre del rebus moderno, perché negli anni '20 fissò le rigorose norme che ne governano la creazione e che si possono riassumere in due punti: 1) gli elementi significativi del disegno devono essere chiaramente distinguibili dal resto e 2) «l'illustrazione deve rappresentare una scena che non abbia nessuna analogia con la spiegazione del rebus». L'applicazione rigorosa di questa seconda regola ha finito per trasformarsi in uno spartiacque temporale. Non si ammette la pittura presente in molti rebus antichi al punto che un cavallo nella frase risolutiva esclude qualsiasi cavallo dall'immagine, in base ad una ferrea norma battezzata con il nome di «principio di equipollenza». *Zaleuco* divenne un semplice sceneggiatore dei propri rebus. Li ideava e quindi ne affidava il disegno ad un professionista. Nel 1924 fondò la rivista *Enimmistica Moderna* e dalle sue pagine dettò le regole del rebus contemporaneo.

Oltre a *Zaleuco*, Bosio considera illustri maestri del XX secolo Mario Daniele (*Favolino*) e Gian Carlo Brighenti (*Briga*), che raffinarono le tecniche e fecero scuola. La moglie di *Briga* – Maria Ghezzi, *La Brighella* – era considerata da Bosio all'epoca in cui scrisse il suo libro,

la miglior disegnatrice vivente di rebus. Nel 1974 *Briga* teorizzava sul rebus ideale e stabiliva tre aspetti di cui tenere conto: 1) «trovata originale e coerenza tra le diverse parti costituenti», 2) «bellezza e contenuto della frase risolutiva», 3) «artistica illustrazione e armonicità della scena». L'equilibrio tra queste tre componenti avrebbe determinato il capolavoro. Un contributo rivoluzionario di *Briga*, che risale al luglio del 1958, è il cosiddetto rebus stereoscopico, basato sulla successione di due o più vignette. L'invenzione introduce una relazione temporale tra le immagini e dà al gioco una forma narrativa aumentandone le possibilità espressive poiché ammette forme verbali coniugate al passato e al futuro.

A metà degli anni '70, Aldo Auzzani e Stelio Bucella pubblicano uno studio monografico sul tema che anticipa la successiva storia di Franco Bosio ed escono inoltre raccolte di rebus come quella di Nico Ferran. Questa considerevolissima evoluzione del rebus in lingua italiana sfocia nel 1981 nella creazione, su iniziativa di Franco Cuzzi (*Franger*), dell'ARI (Associazione rebussistica Italiana). Ben presto l'ARI si trasforma in un focolaio di iniziative legate al rebus, come per esempio la pubblicazione di una serie di volumi (*Tuttirebus*) che fanno l'inventario di decine di migliaia di frasi risolutive comparse sulle riviste di enigmistica durante tutto il secolo, sulla scia di Francesco Comerci (*Medameo*), un militare in pensione che aveva raccolto in ordine alfabetico tutta la produzione italiana di crittografie pubblicate a partire dal 1900. Dal 1989 l'ARI pubblica *Il Leonardo*, la prima rivista italiana specializzata esclusivamente in rebus, e crea un clima favorevole all'uscita di raccolte di rebus (Peres, Lolli...) in grado di trasformare questo artificio a cavallo tra l'immagine e la parola in una forma di arte minore.

Valutazione

A differenza del calligramma e di alcuni giochi geometrici, nel rebus parola e immagine non convivono. Quando entra una esce l'altra, come il sole e la luna o come un lavoratore del turno di notte che condivide l'appartamento con una persona che lavora di giorno. L'immagine enigmatica dissimula la frase risolutiva tramite un'intelaiatura di diversi meccanismi che, nel caso della crittografia mnemonica italiana, si basano in genere sull'omonimia. Può essere un'immagine molto elaborata, sullo stile dei quadri barocchi, oppure schematica come una striscia comica. L'importante è che gli elementi significativi siano ben identificabili. Partendo da questo principio di identificabilità, la trascrizione verbale di questi elementi formerà una frase di transizione che ci porterà fino alla frase risolutiva. Ed è proprio in questa transizione che consiste il fascino del meccanismo del rebus. Non ha importanza che i disegni siano belli o che la soluzione contenga un messaggio più o meno interessante – Bosio ne cita esempi a carattere galante, politico, satirico, pubblicitario, moraleggiante... Quello che conta è il sofisticato meccanismo che permette di smontare e ricomporre una frase, come nel seguente esempio catalano. La frase «des comarques gironines» (le contrade di Girona) può essere suddivisa in quattro vignette che rappresentano rispettivamente un posto in Parlamento (*l'escó* – lo scanno), varie etichette di abiti (*marques* – marche), un motociclista con il braccio teso (*giro* – volta) e tre gemelle (*nines* – bambole). Allo stesso

modo anche l'esempio spagnolo «has colocado mi novela» (hai piazzato il mio romanzo) può essere scomposto e ricomposto in quattro vignette (*asco-loca-dominó-vela*) che rappresentano qualcuno che vomita, e che quindi dà l'idea di schifo (*asco*), una donna con la camicia di forza perché è matta (*loca*), il gioco del domino e una vela. Il grado di soggettività necessario ad estrarre la forma verbale *giro* da un pittogramma che mostra un motociclista che tende il braccio, o l'idea di *asco* da un'immagine che mostra qualcuno che vomita, è il principale tallone d'Achille del rebus. Inoltre, lo spezzettamento di frasi come «des comarques gironines» e «has colocado mi novela» potrebbe anche dare origine a una sciarada, che definisce ciascuna parte senza alcun ausilio di disegni.

Esempi in catalano

I primi *jeroglífics* catalani risalgono alla fine dell'Ottocento. Un esempio tratto dal n. 991 del giornalino *En Patufet* del 31 marzo 1923 è questo rebus tipografico di Eudald Sala dal titolo «Geroglífic»:

DO
TO

La soluzione, pubblicata nel numero successivo, era quella specie di vestaglia chiamata, alla spagnola, *sobretoda*. Sette anni prima Rossend Serra i Pagès, sul quotidiano *La Veu Comarcal* di Ripoll, ne riproduceva un altro che fa diventare catalano l'indumento:

NA NOT
QUIT TOT

Soluzione: *QUIT és sota NA, NOT és sobre TOT* - «Qui té sotana no té sobretot» (QUIT è sotto NA, NOT è sopra TOT, che diventa poi: Chi ha sottana non ha cappotto). Serra i Pagès riproduce una serie di rebus tipografici, ma escludendo quelli iconografici per ragioni tecniche, e conclude affermando che si tratta di un gioco molto insidioso perché spesso non ha un'unica risposta. Comunque sia, il numero di *jeroglífics* presenti nella rubrica di *En Patufet* è piuttosto basso rispetto alla grande quantità di logogrifi numerici, indovinelli, biglietti da visita anagrammatici e piccoli giochi geometrici.

Il *jeroglífic* ha sempre avuto una presenza piuttosto ridotta nelle rubriche di giochi della stampa in lingua catalana. Ci sono stati alcuni emuli del caposcuola dei cruciverbisti spagnoli Pedro Ocón de Oro e anche tentativi di fare vignette politiche utilizzando elementi del rebus, che però sono rimasti casi isolati. Per un inventario parziale dell'ultimo periodo del XX secolo potrebbero essere sufficienti i rebus di Jordi Guerra sul quotidiano *Avui* o quelli di Nèstor Macià sul settimanale *El Temps*. Ma senza dubbio la migliore rubrica di rebus (in questo caso iconografici) apparsa sulla stampa catalana è quella che Lluís Garcia Sevilla, fratello del pittore Ferran Garcia Sevilla, ha firmato a partire dalla metà degli anni '80 sul mensile *Serra d'Or* con lo pseudonimo *Llovís*.

E quindi, in effetti, non mancano gli esempi in lingua catalana. Sul finire degli anni '80, l'insegnante Jordi Esteban i Calm, scopri che il meccanismo del rebus risultava estremamente utile nell'apprendimento della lingua e si diede da fare per creare personalmente il materiale che non riusciva a trovare. La sua rilevante opera pedagogica è stata pubblicata in quattro volumi, molto apprezzati dagli insegnanti, che raccolgono le sue creazioni ordinate per temi linguistici: *600 Jeroglífics. 600 recursos per aprendre català* (600 rebus. 600 risorse per imparare il catalano) - corredata da un'introduzione con alcune indicazioni teoriche per

sistematizzarne l'uso didattico -, *444 Jeroglífics per desjeroglificar* (444 rebus da risolvere) e due recentissime raccolte intitolate *Mots amagats* (Parole nascoste). Un semplice conteggio rivela che Esteban ha ideato oltre un migliaio di rebus di vario tipo, in cui era spesso più interessato ad arrivare ad una determinata frase risolutiva che al cammino percorso. Le sue creazioni più riuscite - la cui presentazione grafica, nella seconda raccolta, migliora considerevolmente grazie ai disegni di Enric Garcia - sono quelle basate sull'omofonia. Precise e sorprendenti come un ceffone. «Què t'han fet, nebotet meu?» (Che ti hanno fatto nipotino mio?) si chiede nel rebus 306, sotto il disegno di una buca delle lettere, in catalano *una bústia* (*un abús, tia* - un sopruso, zia). «On vas ara?» (Dove vai adesso?) è scritto nel 167 sotto un cartello che dice ALTRA DANSA (Altra danza); qui la soluzione è *al treball* (al lavoro) omofono di *altre ball* (altro ballo). «Per què estàs disgustada?» (Perché sei dispiaciuta?) compare nel 219 sotto un cero (*espelma*) che illumina una cartina in cui compaiono i due fiumi (*rius*) Foix e Francolí: la risposta è *és pel Màrius* (è a causa di Mario).

Il filo sinonimico che unisce «altra dansa» a «altre ball» è sfruttato con abilità da Esteban. In una modalità non iconografica, che va però al di là del rebus tipografico, il professore catalano esplora quello che potremmo definire «rebus sinonimico» con risultati che si avvicinano molto alla crittografia mnemonica italiana. Lo dimostrano questi cinque esempi con domanda e parola chiave:

- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 1) D'on ve el vaixell? | ORDENA. |
| 2) Quantes cançons cantaven? | EMBRUIXA PANXES. |
| 3) De què és la melmelada? | RETARD. |
| 4) On aniràs de viatge? | FLAIRE. |
| 5) Esperes alguna cosa de mi? | PARES. |

Traduzione

- | | |
|---------------------------------|---------------|
| 1) Da dove viene la nave? | Ordina. |
| 2) Quante canzoni cantavano? | Strega pance. |
| 3) Di che cosa è la marmellata? | Ritardo. |
| 4) Dove andrai in viaggio? | Fragranza. |
| 5) Ti aspetti qualcosa di me? | Fermi. |

Il sinonimo che risolve il primo rebus è *decreta* e pertanto la nave viene «de Creta». Nel secondo caso *embruixa panxes* (strega pance) si trasforma in *encanta ventres* (incanta ventri) quindi la frase risolutiva è «en cantaven tres» (ne cantavano tre). Nel terzo, la marmellata è «de móra» perché *demora* è sinonimo di *retard*. Allo stesso modo il viaggio del quarto è «a Roma» (*flaire* - *aroma*) e nel quinto *pares* (fermi) diventa *detures* e quindi da te non si aspettano niente, cioè «de tu res».

Il rebus richiede il contatto incerto tra il mondo dell'immagine e quello della parola, ma in alcuni casi può sembrare «sfumato» in un'opera letteraria attraverso la descrizione dettagliata del suo aspetto visivo. È il caso dei rebus spiegati, come quelli che Georges Perec introduce ne *La vie: mode d'emploi* (*La vita: istruzioni per l'uso*) o quelli che lo scrittore catalano Pau Riba include nel suo romanzo *Ena*:

El Nafmut ha triat un naip on es veu un nen que fa bal·lar dos cans tot ensinistrant-los amb un bastó i una pilota; el Naftrap n'ha triat un altre on hi ha un gat i un gos asseguts i units per l'esquena, com si fossin siamesos;

i el Nafnost n'ha triat un que representa un gat al costat d'una flor de lli la tija de la qual li dona una volta al coll. Ka es disposa a interpretar:

— Tu — li diu al Nafmut — demanes d'es cans [...]. El teu jeroglific significa: l'as ca-gat — li diu al Naftrap — [...]. I el teu, per fi — diu al Nafnost, — equival a: l'as lli-gat.

Traduzione:

Nafmut ha pescato una carta su cui si vede un bambino che fa ballare due cani mentre li ammaestra con un bastone e una palla; Naftrap ne ha pescata un'altra su cui ci sono un gatto e un cane seduti e uniti per la schiena, come se fossero siamesi; e Nafnost ne ha pescata una con un gatto vicino a un fiore di lino il cui stelo gli si avviluppa intorno al collo. Ka si appresta a interpretare:

— Tu — dice a Nafmut — chiedi dei cani (*d'es cans*) ma anche riposo (*descans*) [...]. Il tuo rebus significa: l'asso con il cane e il gatto (*l'as ca-gat*) ma anche l'hai fatta grossa (*l'as cagat*) — dice a Naftrap — [...]. Ed infine il tuo — dice a Nafnost, — equivale a: l'asso con il lino e il gatto (*l'as lli-gat*) ma anche l'hai conquistata (*l'has lli-gat*).

Esempi in spagnolo

León María Carbonero, autore del monumentale *Esfuerzos del ingenio literario*, edito a Madrid nel 1890, riproduce un grossolano *jeroglífico aritmético* «dell'epoca di Quevedo» che utilizza i meccanismi del rebus tipografico benché sia basato sui numeri romani:

Con un ciento y un cinco
cinquenta y cero
se consigue en la corte
cualquier empleo.
Coge la pluma
y en números romanos
dame la suma
[CVLO]

Con un cento e un cinque
cinquanta e zero
si ottiene a corte
qualsiasi impiego.
Prendi la penna
e in numeri romani
dammi la somma
[CVLO]

Lo scrittore e filosofo Miguel de Unanuno (1864-1936), invece, riferisce di aver visto in un villaggio andaluso la seguente insegna: «K PAN K LA». La battuta, che si è prontamente diffusa, non era però altro che un annuncio commerciale che significava: «Cal pa' encalar» (Calce per imbiancare), pronunciato alla maniera andalusa.

Ma è Ramón Gómez de la Serna ad essere stato maggiormente attratto dagli aspetti visivi delle lettere e molte delle sue *greguerías* sono veri e propri schemi per potenziali rebus tipografici. Il filosofo contemporaneo José Antonio Marina ne ha raccolte otto — B, I, L, RRRR, T, Ú, W e X — e, integrandole con altre ventuno che sono farina

del suo sacco, ha elaborato un alfabeto fantastico:

A es la escalera para trepar al resto del abecedario.
B es el ama de cría del alfabeto.
C: bocarrón para soltar palabras malsonantes, que suelen empezar por C.
La D está de nueve meses.
E: tridente mellado.
F: llave griFa que usan los Fontaneros.
G: gárgola de vieja desdentada.
H: portería de rugby.
La I es el dedo meñique del alfabeto.
La J es el anzuelo para pescar a brutos que la confunden con la G.
La K es una letra exótica que sueña vivir en un kiosko con un kimono puesto.
La L pega un puntapié a la letra siguiente.
Por estrambótico que parezca, LL es el femenino de L, en francés.
M es mesa plegable.
N es la Z que ha resbalado.
Ñ es la N con bis so ñé.
A los tipógrafos, la O se les escapa rodando.
P, pechugona.
Q: a la O le ha crecido un rabo.
RRRR... un regimiento en marcha.
La S, serpiente impresa. Al abrir un libro bruscamente la sorprendemos reptando para colocarse en su sitio.
La T es el martillo del alfabeto.
En la U se bañan todas las letras.
La Ü con diéresis es una letra malabarista.
La V es punta de flecha venenosa.
W es la M haciendo la plancha.
X es la silla de tijera del alfabeto.
La Y griega sigue estando de prestado.
La Z es la N que ha dato un resbalón.

Traduzione:

A è la scala per arrampicarsi nell'abecedario.
B è la balia dell'alfabeto.
C: una grande bocca per lanciare parole ineleganti, che di solito cominciano per C.
La D è al nono mese.
E: tridente sdentato.
F: la chiave inglese dell'alfabeto.
G: doccia di vecchia sdentata.
H: porta di rugby.
La I è il dito mignolo dell'alfabeto.
La J è l'amo per pescare gli ignoranti che la confondono con la G (perché in spagnolo, in alcuni casi, entrambe le lettere possono rappresentare uno stesso suono).
La K è una lettera esotica che sogna di vivere in un kiosko indossando un kimono.
La L dà un calcio alla lettera successiva.
Per strambo che possa sembrare, LL è il femminile di L, in francese.
M è il tavolo pieghevole.
N è la Z che ha fatto uno scivolone.
Ñ è la N col parrucchino.
Ai tipografi la O scappa via rotolando.
P, tettona.
Q: la O a cui è cresciuta la coda.
RRRR... un reggimento in marcia.
La S, serpente stampato. Quando si apre un libro all'im-

provviso la si sorprende che striscia per rimettersi al suo posto.

La T è il martello dell'alfabeto.

Nella U fanno il bagno tutte le lettere.

La Û con la dieresi è il giocoliere dell'alfabeto.

La V è la punta di una freccia velenosa.

W è la M che fa il morto.

X è la savonarola dell'alfabeto.

La Y greca continuiamo ad averla in prestito.

La Z è la N che ha fatto uno scivolone.

Tuttavia l'arsenale tipografico di Gómez de la Serna è molto più vasto. Riportiamo qui di seguito una piccola selezione delle sue *greguerías* tipografiche più interessanti, escludendo quelle basate sulle cifre:

La A es la tienda de campaña del alfabeto.

La B nunca acaba de disparar la flecha.

La B es la conjunción del número 13.

La K es una letra con bastón.

La Ñ dice adiós con su pañuelo a los niños y a los ñños.

Sobre la Ñ revolotea la lombriz caligráfica del alfabeto.

La Ñ es la N con bigote.

La O es el bostezo del alfabeto.

La Q es la P que vuelve de pascos.

La S es el anzuelo del abecedario.

El dólar es una S con bastoncito.

La T está pidiendo hilos de telégrafo.

La U es la herradura del alfabeto.

La X es el corsé del alfabeto.

La X es el esparadrapo del alfabeto.

Traduzione:

La A è la tenda da campo dell'alfabeto.

La B non riesce mai a scoccare la freccia.

La B è la congiunzione del numero 13.

La K è una lettera col bastone.

La Ñ saluta col fazzoletto i bimbi e gli sciocchi.

Sulla Ñ volteggiava il lombrico calligrafico dell'alfabeto.

La Ñ è la N coi baffi.

La O è lo sbadiglio dell'alfabeto.

La Q è la P che torna da una passeggiata.

La S è l'amo dell'abecedario.

Il dollaro è una S con un bastoncino.

Sulla T ci andrebbero i fili del telegrafo.

La U è il ferro di cavallo dell'alfabeto.

La X è il corsetto dell'alfabeto.

La X è il cerotto dell'alfabeto.

La X è il cerotto dell'alfabeto.

Infine, tra gli esempi uruguayani riportati da Bosio se ne distingue uno la cui frase risolutiva — «estoqueador andaluz» (*estoqueador* andaluso) — deriva da una trascrizione tanto brillante quanto difficile da realizzare: «Esto que adoran da luz» (Questo che adorano dà luce).

Màrius Serra, Verbàlia, Barcelona 2000, Editorial Empúries.

(Traduzione di Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi)

(2 — fine)

Concorso Rebus 2001

Classifiche delle due sezioni:

Rebus classico:

Le medaglie d'oro: 1° Marchal (Alfonso Marchioni); 2° Ténativ (Enrico Vivanet); 3° Nestore (Ernesto Sakler).

Le medaglie d'argento: 4° Urlo (Mauro Frilli); 5° Lionello (Nello Tucciarelli); 6° Porgy (Gian Maria Porta); 7° McAbel (Massimo Cabelassi); 8° Brunos (Sebastiano Bruno); 9° Tex (Carlo Barbero); 10° Rigar (Armando Righetti).

Rebus artistico:

La medaglia d'oro: 1° Anna (Anna Tucciarelli).

La medaglia d'argento: 2° Atlante (Massimo Malaguti).

La medaglia di bronzo: 3° Claus (Claudia Sansone).

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di: Snoopy (Enrico Parodi); Piervi (Pier Vittorio Certano); Ilion (Nicola Aurilio); Orofilo (Franco Bosio); Virgilio (Ernesto Limonta); Il Felsineo (Luigi Maiano).

Dopo che le riviste avranno pubblicato ciascuna un lavoro premiato, verrà inviata a tutti i partecipanti (che quest'anno sono stati 46) e anche a coloro che me ne faranno richiesta, la consueta relazione.

Un grazie di cuore a tutti, con l'augurio che il Concorso 2002 (le cui modalità saranno rese note quanto prima) rinnovi il successo dei precedenti

Briga

I rebussisti e Carneade

Prendiamo a caso tre vicende che mi vedono per così dire in prima linea. Disfasia, apnea notturna, ictus. La certezza d'essere affetto dalla prima la ricavo ora anche dal dizionario: **disfasico** (non lemmatizzato prima del '97, poi l'ho fatto includere). Non è la stessa cosa per gli altri due malanni, che ufficialmente non annoverano malati. Leggo sì **apnoico**, ma non corrisponde al sofferente di apnea (e c'è solo un esempio: "crisi apnoica"). Io ne soffro; però, ad ammetterlo, sono in pochi, gicché non si sa che aggettivo darmi. E così per l'ictus. Del resto pare scarseggino i **polmonitici** (a differenza dei bronchitici), se il termine è spiegato solo con "relativo a polmonite".

Certo, fior di professionisti si fanno in quattro per rimettermi in sesto (anche l'amico *Il Sesto*, cui va il mio grazie); ed è già qualcosa, se pensiamo che esistono la rinologia e la rinoiatria (c'entrano le affezioni del naso), mentre mancano i medici che le studino e le curino; **rinologo** e **rinoiatra**, mi batto perché gli sia data cittadinanza dizionaria.

Ho potuto far introdurre **Alzheimer**, ma chi ne è colpito latita ancora, solo in quelle pagine purtroppo. Se cominciano a vedersi l'**anoressico** e l'**arteriosclerotico** (tanto per fermarmi a miei suggerimenti accolti), che ne è di **aterosclerotici**, **stenotici**, **algofiliaci**, **algofobiaci**? E per le discromie, discromasie, discromatopsie, si attendon forse i risultati dell'ultimo censimento per stabilire se e quanti di noi (e che nome dargli) sono incappati in quei difetti?

Nel parlo in "Leonardo" per un motivo molto semplice. È legittimo che qualcuno si domandi: **rebussista**, chi era costui? Del lemma, nei dizionari non c'è traccia: manca nello "Zingarelli", che pure da vari anni ha acquisito la sigla ARI dei rebussisti italiani: i quali rischiano di dichiarare forfait?

Silvio Sinesio

Enigmistica della parola / Enigmistica dell'immagine: Riflessioni su diversità di input, elaborazione ed output

L'entusiasmo e la passione hanno spesso indotto e tuttora inducono talvolta a pensare come l'enigma possa assumere le connotazioni della poesia. L'esperienza oulipiana può facilmente far leggere la scrittura ad enigma alla luce della dominante *contrainte*, unica ed insostituibile: la magnifica regola del doppio significato.

È evidente, però, la sostanziale differenza tra la scrittura di enigmi e la loro realizzazione attraverso l'immagine; evidente anche quando ci si riferisca all'attuale categoria dei cosiddetti "rebus", per i quali non si tratta di una scrittura enigmistica, bensì di una scrittura criptica. Infatti, può sinteticamente notarsi come, mentre nell'*enigmistica della parola* possono coesistere due livelli di lettura omogenei, con una compiuta doppia isonomia semantica - anche a prescindere dall'intento ludico -, nell'*enigmistica dell'immagine* i due livelli di lettura non sono sullo stesso piano, evidenziandosi il secondo soltanto con la spiegazione del quesito proposto e, la maggior parte delle volte, attraverso l'integrazione dell'immagine con elementi letterali.

La scrittura ad enigmi in Italia ha abbandonato da tempo il metodo tradizionale legato alla metafora, all'allegoria e ad altre figure retoriche, per fondarsi essenzialmente sul doppio significato di parole, di sintagmi, di intere frasi: circostanza questa resa possibile dalla consistente presenza nel nostro lessico di vocaboli omonimi.

Alcuni studiosi, invero, esaminando il fenomeno di ambiguità verificantesi nel linguaggio e dovuto alla polivalenza di determinate parole rinviando a più significati, considerano la polisemia un ineliminabile elemento di efficienza e di economia del funzionamento della lingua, mentre giudicano l'omonimia una casualità, priva di vantaggi e in alcuni casi addirittura un elemento di equivoco o di disturbo della comunicazione; il tema della chiarezza espressiva resta particolarmente importante per le tecniche dell'argomentazione; riesce, però, senz'altro lecito concedere delle libertà alla poesia che, per la sua stessa natura multiforme, può trarre molto del proprio fascino dall'oscurità di linguaggio. Un'oscurità/ambiguità che, anzi, può divenire un vero e proprio contrassegno della poesia rispetto alla comunicazione pratica, laddove, invece, è effettivamente necessario essere chiari per evitare equivoci ed incomprensioni. E dunque, quello che dai linguisti viene a volte ritenuto un incidente di percorso per la chiarezza espressiva può assumere connotazioni diverse in altri contesti. Se questa "oscurità/ambiguità" può rappresentare un contrassegno della poesia, a maggior ragione potrà/dovrà esserlo dell'enigma, della scrittura enigmistica.

Il prodotto finito di questa enigmistica della parola diventa come un gioco di dissolvenze nel quale all'apparire di un significato scompare l'altro; è lo stesso magico effetto generato dal disegno di un cubo, che appare sdoppiato mostrando alternativamente le tre facce concave e le tre convesse. Un effetto che ricorda alcune opere di Arcimboldo, nelle quali l'ambiguità delle figure non è tanto dissimile dal doppio soggetto che caratterizza il moderno enigma: basta avvicinarsi al dipinto o allontanarsene perché questo riveli una figura umana o un ricco assortimento di fiori o frutta, l'arcigno volto di un bibliotecario o una mescolanza di oggetti di carattere librario. La scrittura ad enigmi è una maschera a prima vista inesistente, fatta dello stesso materiale che si vuol mascherare: parole che mascherano parole.

Tra tante *contraintes* formali che pure ordinariamente condizionano la scrittura poetica, questa della scrittura enigmistica conduce spesso volte a risultati sorprendenti e merita certamente attenzione.

Il riferimento iniziale circa la differenza con l'enigmistica dell'immagine è legato, naturalmente, all'attuale produzione di rebus, così come a quella tradizionale.

Deve a questo punto osservarsi come il gioco illustrato difetti del doppio, contemporaneo ed omogeneo livello di lettura. Anche quando si tratti di un "illustrato" privo di lettere aggiunte, la sua interpretazione (frase risolutiva) non può rappresentare il doppio livello di significazione del "testo" iniziale, poiché essa si realizza con mezzi diversi: il supporto della figura viene abbandonato per cedere il posto alla scrittura della frase risolutiva. In questo caso, per altro, la proposta grafica appare soltanto come gratuitamente sostitutiva (o alternativa) dell'esposto letterale di una "crittografia mnemonica".

La sostituzione di "linguaggio", dunque, che si verifica nell'*enigmistica dell'immagine*, non può in nessun modo trovare affinità con quanto avviene con l'*enigmistica della parola*: la prima, in termini di "enigma", determina un ibrido.

È una considerazione cui potrebbe tornare adatta anche la distinzione: "enigmistica dell'occhio" ed "enigmistica dell'orecchio"; per la prima "vedere" è necessario, per la seconda non è indispensabile: l'ascolto del componimento a doppio significato può essere sufficiente per offrire la sovrapposizione dei sensi.

Questo "piacere dei sensi", tutto legato al gusto della parola, dei suoi molteplici significati e perciò letterariamente sorprendente, viene meno nel rebus, dove la sorpresa è riservata all'equazione

IMMAGINE + GRAFEMI = FRASE RISOLUTIVA

La scrittura per immagini, che è una forma di trascrizione, comprende necessariamente il passaggio intermedio che esplicita la chiave (IMMAGINE + GRAFEMI) ⇒ CHIAVE RISOLUTIVA ⇒ FRASE RISOLUTIVA ed il passaggio è presente anche nel caso di assenza di grafemi

IMMAGINE ⇒ CHIAVE (1ª lettura) ⇒ FRASE RISOLUTIVA (2ª lettura)

Questo "terzo incomodo" intralcia decisamente la possibilità di apparenza il rebus (e la crittografia illustrata) - anche in assenza di grafemi - all'enigmistica della parola, inoltre, determina la caratteristica di tipo esclusivamente propositivo del componimento illustrato, la sua unica utilizzazione in termini di quiz o scrittura cifrata. Risulta inoltre inevitabile nella composizione di un rebus il fatto che esso finisca il più delle volte (potrebbe dirsi, sempre) per proporre al lettore-solutore situazioni fantastiche, surreali che lo costringono ad una serie di complesse operazioni intertestuali.

È interessante, ancora a proposito dell'enigmistica dell'immagine, un riferimento a R. Roussel, più specificamente ad una serie di illustrazioni realizzate da H.-A. Zo per le *Nouvelles Impressions d'Afrique*, 59 immagini doppie congiunte ad altrettanti frasi omofonicamente doppie: un'olomia in prosa che si sviluppa su brevi didascalie riferenti a scene doppie, le quali, a seconda dell'angolo visuale, lasciano individuare due differenti immagini: una sorta di caleidoscopio elementare.

Un esempio di effettiva e totale coesistenza di due livelli di lettura in una stessa immagine è invece fornito dal quadro di W. E. Hill, *Mia moglie e mia suocera*, in cui è possibile individuare quasi contemporaneamente i profili delle due donne delineati mediante i medesimi tratti: un fenomeno visivo-concettuale molto vicino agli obiettivi di Escher teso a superare l'affascinante difficoltà legata al fatto di dover distinguere e rappresentare due soggetti contemporaneamente. Sono tante le procedure e le costrizioni cui l'ispirazione di un testo letterario abitualmente si adatta; non è perciò da escludersi una restrizione che investa il significato e non altri aspetti. Tra le numerose restrizioni formali che ordinariamente condizionano la scrittura poetica, l'adozione di una "regola dilogica" non può automaticamente eliminare la possibilità di un risultato letterario.

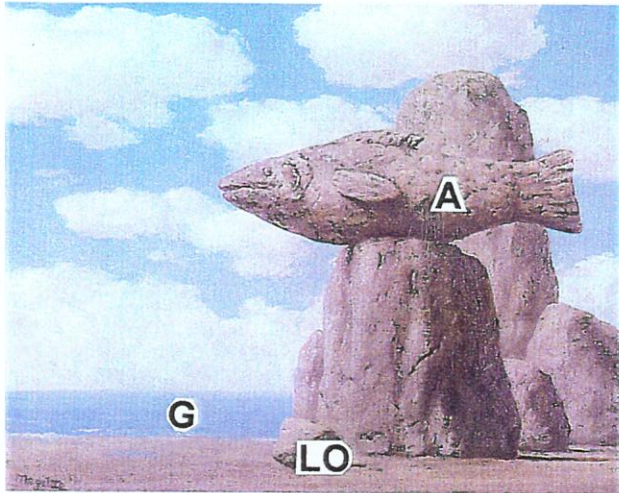
È una regola, quella dell'*enigmistica della parola*, che addirittura può riuscire "utile" nel senso calviniano: Italo Calvino, nell'ultima delle sue *Lezioni americane*, quella sulla "molteplicità", accennava, infatti, al «miracolo di una poetica, apparentemente artificiosa e meccanica, che tuttavia può dare come risultato una libertà ed una ricchezza inventiva inesauribile», insistendo sul concetto che l'adozione di regole fisse non soffoca la libertà, bensì la stimola.

Forse ciò che "guasta" alla scrittura enigmistica è l'ordinario intento ludico: il fatto che essa possa riguardarsi come una domanda cui deve essere data risposta. Il gioco, è vero, è una cosa seria, ma la serietà non implica naturalmente la letterarietà. Nel caso in esame la posizione della domanda predomina fortemente e distrae l'attenzione. È possibile però, prescindere dalla connotazione ludica dell'enigma: non più come quesito da risolvere, ma come discorso enigmatico a doppia significazione. Potrebbe allora sostenersi che l'enigmografo conosce talmente bene la tecnica del parlar doppio da "pensare" in quei termini; il suo testo, allora, discenderebbe direttamente da un linguaggio perfettamente assimilato, tanto da potersi considerare connotato ed originale. Perciò, pur nella convinzione che non debba risultare spregiativo attribuire all'attività enigmistica la categoria del gioco, se ne può tentare una forte rivalutazione, assimilandone i codici a quelli di una qualsiasi restrizione letteraria. Si può perciò parlare di una "questione enigmistica" ed è chiaro che il suo statuto debba essere quello di «un discorso a double entente continuativo, un parlare *tongue in cheek* istituzionalizzato, una scrittura, insomma, a due sensi simultanei».

Raffaele Aragona

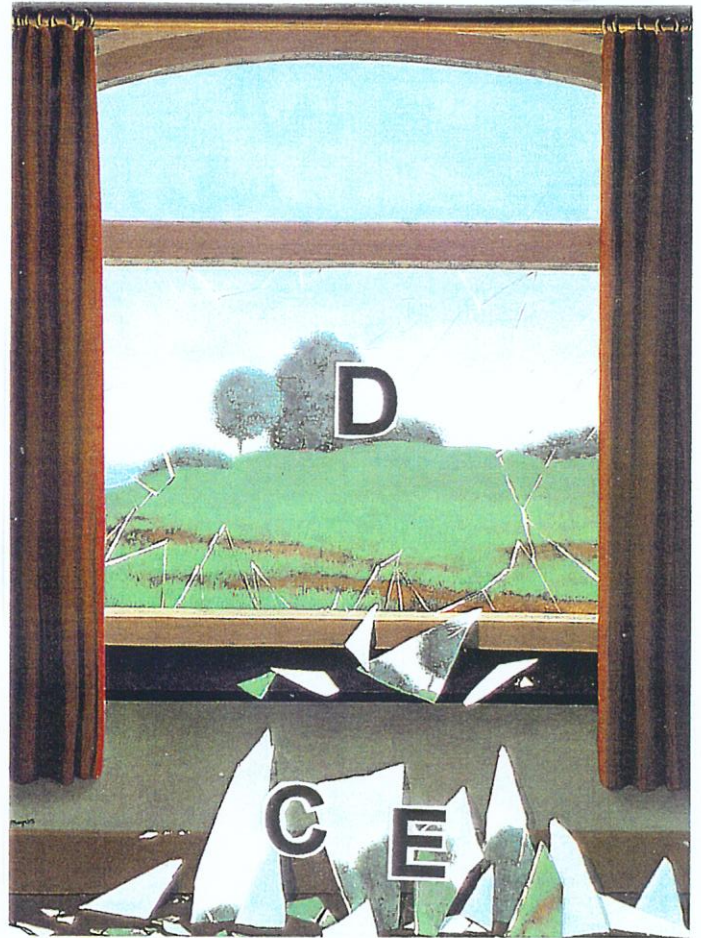
PLAY OFF 2001 - Finale

16 - Rebus 1 2 6 1'1, 2 1'1, 1? 2 2! = 9 6 1 4
di Orofilo



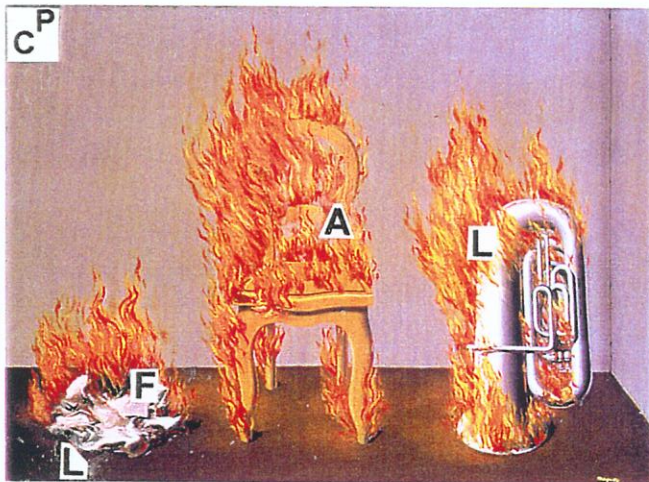
Magritte - La connivence - 1965

17 - Rebus 1, 1 5, 1 5 2 1 1 = 10 7
di Marchal



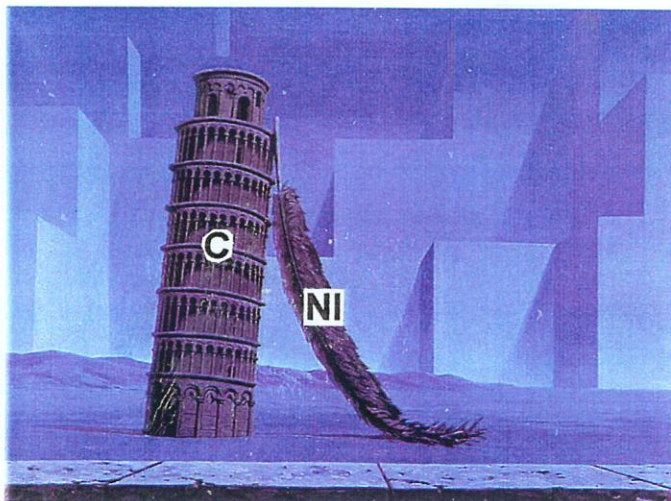
Magritte - La clef des champs - 1936

18 - Rebus 2 1 1 1 2 1 7 1 1 1? 2 = 10 5 5
di Il Faro



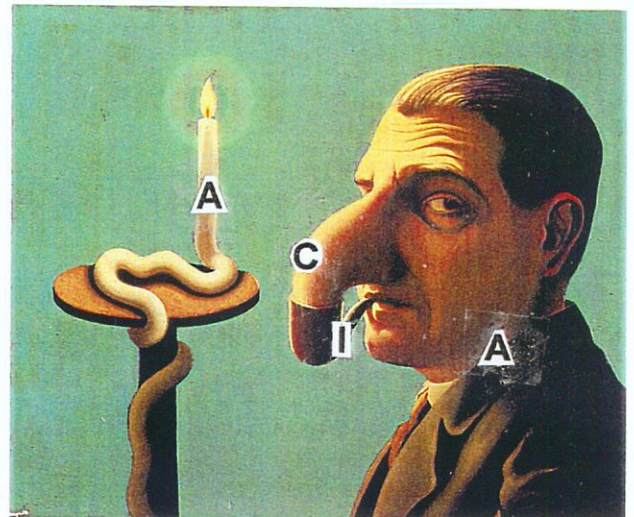
Magritte - L'échelle du feu - 1934

19 - Rebus 1 2 7 5 2! = 9 1 3 4
di Bang



Magritte - La nuit de Pise - 1958

20 - Rebus 2 4 1'1 3 1 1 1 4 = 6 2 10
di Nessuno



Magritte - La lampe philosophique - 1936

Rebus in libertà

Concorso per autori - IV edizione 2001

I risultati

Il concorso "rebus in libertà" è giunto alla sua quarta edizione. I lavori e le proposte che sono pervenute sono state 64.

Agli autori che hanno partecipato la giuria esprime i suoi ringraziamenti nonché l'invito a partecipare all'edizione dell'anno prossimo.

La formula e i criteri adottati per questo particolare tipo di concorso rebus hanno trovato riscontro in tutti i lavori che sono pervenuti.

Vale la pena sottolineare che ognuna delle proposte meriterebbe di essere presentata e discussa in altre istanze che non siano quelle tipiche di un concorso perché tanti sono i suoi meriti quante importanti sono le implicazioni ad essa collegata.

Le innovazioni vanno nella giusta direzione già intuita dalla giuria nel momento in cui decise di bandire il concorso e, proprio una delle ragioni della sua esistenza, risiede nella ricerca esplorativa da effettuarsi in quell'area creativa situata "intorno al rebus", cosiddetto classico, che, per vari motivi che non staremo ora ad elencare, non trova altri modi e altre istanze per essere completamente manifestata.

In questo concorso l'autore ha modo di manifestarsi pienamente senza che alcun vincolo venga posto alla sua creatività se non quello, per altro scontato, strettamente attinente all'applicazione della tecnica rebussistica.

Ricordiamo che sono presi in considerazione, singolarmente o in combinazione tra loro, i seguenti criteri: momento innovativo della proposta, tecnica adottata, tipologia applicata, fluidità del procedimento logico-deduttivo.

I riconoscimenti per la IV edizione sono andati, per ordine alfabetico di pseudonimo, a:

Ilion	- Aurilio Nicola
Lacerbio Novalis	- Lolli Alberico
Mavi	- Vittone Marina
Snoopy	- Parodi Enrico

I lavori

frase: Fanaletto regolato
diagramma: 3 1 4 7 2 ? = 9 8
fan a lettore gola T O ?
autore: Aurilio Nicola (*Ilion*)-Casale di Carinola (CE)
tipologia: Rebus d'azione con grafemi e cesura
MRC 2.1.

Componente innovativa

Il lavoro in esame si propone come esempio di un immaginario dialogo tra l'autore e il solutore, utilizzando la tecnica insita al rebus.

È, nel suo genere, una proposta che interpreta con un

approccio differente da quello classico della lettura dell'immagine. I precedenti a tale proposta possono essere trovati nei cosiddetti "rebus della nuova frontiera". Se ad essi possano imparentarli, da loro però se ne discostano per l'uso particolare della lettura dell'immagine.

L'autore, che ha proposto altri rebus della stessa valenza, si avvale di una sua particolare visione nella funzione scenica delle azioni e delle denominazioni che ne alterano la lettura delle immagini, il ruolo del lettore e quello dell'autore, ciò di fatto, sviluppa una particolare interpretazione del rebus.

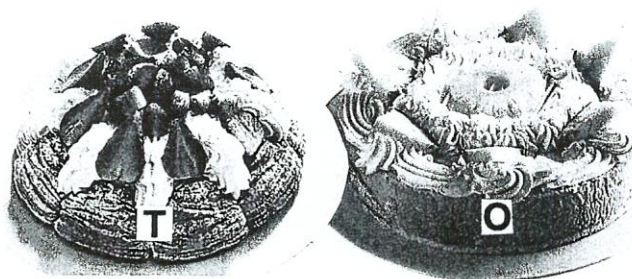
La giuria non mancherà di evidenziare e diffondere questa nuova versione, qualora se ne facesse richiesta.

Ci preme sottolineare però che esiste una identità tecnica parallela tra lo schema del rebus e una eventuale lettura crittografica di un'immagine, anche se, in questo esempio, tale identità è mitigata, in quanto l'autore si rivolge al solutore. Ciononostante, ci vorrebbero altri elementi tecnici che attuino una netta distinzione tra le due letture.

Nel caso messo in pubblicazione, l'autore ha proposto un'illustrazione strettamente collegabile all'accezione più corrente di "far gola", cioè quella culinaria; ma avrebbe potuto utilizzare anche altri soggetti, quali "un mucchio di soldi", "delle belle donne", "un pezzo raro di antiquariato", ecc."

È questa estensione generalizzante dell'esempio che fa di esso un valido presidio da utilizzare per il futuro.

Commento dell'autore: può essere una domanda che l'autore lecitamente si pone, sottoponendo l'invitante illustrazione al lettore.



*

Frase: Man cadente di avolo
Diagramma: 5 5, 7! = 3 7 2 5
manca dente, diavolo!
Autore: Lolli Alberico (*Lacerbio Novalis*) - Bologna
Tipologia: Rebus d'azione senza grafemi e con cesura del tipo allocutivo
MRC: da elaborare

Componente innovativa

L'autore, a corredo dei suoi lavori, ha inviato un elaborato tecnico-scientifico sulla identificazione di una nuova lettura dell'immagine e, più in particolare, sulla possibilità

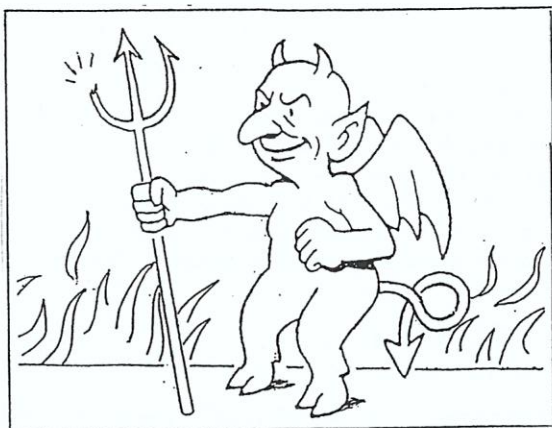
di usare la forma allocutiva e quella elocutiva, nella composizione della frase finale risultante.

L'impostazione teorica della proposta è stata confortata da una gamma completa di sue probabili applicazioni che, nel loro svolgimento pratico, si avvalgono della struttura tecnica del rebus.

La proposta è generatrice di un'altra famiglia di rebus che potrebbero coesistere, con eguale diritto, con quelli già esistenti, ma da essi se ne distacca vistosamente sia per la tecnica inerente alla soluzione che per le molteplici applicazioni che ne estendono il campo di realizzazione.

Un "qualcosa" che emerge dall'analisi del contesto non è corretta. Non è stato "asteriscato" il dente mancante del tridente, ma è stata preferita la via della forma allocutiva col personaggio! Non si assiste, quindi, a un mero dialogo tra di loro ma piuttosto ad un avvertimento.

Commento dell'autore: nessuno.



*

Frase: Detronizzar despoti
Diagramma: 6 8, 4 = 11 7
dietro nizzarde, spot
Autore: Vittone Marina (*Mavi*) - Genova
Tipologia: rebus d'azione con cesura e frase a metatesi
MRC: 5.4.6.

Componente innovativa

La proposta dell'autrice si colloca nelle categorie delle conferme dell'uso della metatesi e dell'impiego inusitato ma, quanto mai appropriato, della preposizione avverbiale "dietro".

Non vi sono verbi che scandiscono l'azione; è demandato quindi all'avverbio la funzione d'introdurre il complemento di stato in luogo. La mancanza di un verbo che regga l'azione, in questo esempio, non è penalizzante e, la "sintesi" che ne emerge, origina una proposta ancora più efficace che accentua l'effetto-metatesi.

Un lavoro di pregevole fattura al quale va anche riconosciuto la fluidità e l'agilità del procedimento logico-deduttivo per giungere alla soluzione, nonché una più che apprezzabile frase finale risultante.

Commento dell'autore: nessuno

*

Frase: Rispetta coloro che soffrono
Diagramma: 2 10 1: "4" 1 7 = 8 6 3 8
RI spettacolo: R "oche" s'offrono
Autore: Parodi Enrico (*Snoopy*) - Genova
Tipologia: Rebus d'azione con grafemi e cesura.
MRC: 2.1.

Componente innovativa

L'autore ha presentato altri pregevoli lavori.

La giuria ha scelto ed analizzato il gioco sopracitato, perché rappresentativo di un modello di rebus da sempre apprezzato.

La linearità del procedimento di lettura e dell'esecuzione della frase risolutiva fanno di questo rebus un valido esempio antologico della produzione snoopyana.

Nella sua classicità d'interpretazione si presenta senza indugi quale testimone di un percorso logico-deduttivo limpido e scorrevole, nonostante la presenza dei due punti di sospensione — che dovrebbero in qualche modo frenarne la fluidità, ma che invece generano una piccola pausa di riflessione per poi immettere direttamente il solutore sulla scena — e l'appellativo dato alle ragazze di "oche", che in pratica costruisce una "maschera" (una ricerca nella ricerca) che nasconde agli occhi del solutore la reale denominazione da individuare per giungere alla soluzione.

Tali accorgimenti non possono essere sottaciuti, così come il bisenso fonetico originato dal verbo riflessivo "offrirsi", che impreziosisce ulteriormente la proposta.

Commento dell'autore: RI è uno spettacolo nel quale le protagoniste R, in atteggiamento da "oche", s'offrono agli spettatori.

Note tecniche

Nell'ambito del concorso, ci sono pervenute alcune proposte che, per le loro implicazioni tecniche e anche concettuali, sono riprese in questa breve nota.

Rebus a indifferenza grafemica — Un concorrente ha presentato questa proposta corredandola con l'illustrazione di un rebus apparso nel 1993. Con l'esempio proposto si vuol dimostrare come, pur scambiando i soggetti della vignetta e mantenendo inalterati i grafemi esposti, la frase finale risultante rimane sempre la stessa. Ci preme sottolineare che è estremamente imbarazzante giudicare lavori che non siano quelli inviati per questo concorso. Ciò lo è ancora di più quando, da un'attenta analisi della vignetta, ci siamo accorti che il procedimento logico-deduttivo presente nel disegno non fosse coerente con quello relativo alla frase risolutrice. Questo scollamento non permette di ottenere la frase finale risultante quale quella proposta nel 1993.

È pur vero che, nel caso specifico, la posizione dei due grafemi, apposti l'uno sull'altro, elimina la conseguenzialità della lettura delle azioni e della denominazione, riscontrando sempre una identica soluzione, ma è altrettanto vero, nel caso proposto dall'autore, che la lettura inizia dalla seconda denominazione e non dalla prima, come si dovrebbe.

Non si comprende quindi a cosa servirebbe posizionare i grafemi sulla stessa verticale, sapendo che la loro lettura porta alla stessa frase finale risultante.

A nostro parere si tratterebbe piuttosto di uno "scambio

VII Campionato Italiano di Giochi di Parole

17/18 novembre, Napoli

di soggetti" che di una "indifferenza grafemica". In tal caso ci troveremmo di fronte a una nuova variante del rebus: quella in cui si scambiano i soggetti al posto dei grafemi. Alla luce di quanto esaminato, sarebbe più opportuno che l'autore presenti altri esempi più probanti di quello proposto.

° **Rebus a pari e dispari** — Un autore propone un esempio di rebus muto in cui "le parole dispari (la prima, la terza, e così via) vanno giustapposte secondo il canone del rebus muto, mentre le parole pari (la seconda, la quarta, e così via) forniscono un serbatoio di lettere dalle quali, anagrammaticamente, si ottengono parole legate da un filo logico coerente". L'esempio riportato facilita la sua realizzazione: "fa ridere: si gioca al lotto terne", da cui le parole anagrammate ci forniscono "ricette/radiologo", le parole dispari la frase "fasi alterne".

Lasciamo ai lettori cimentarsi in altre combinazioni.

° **Parole grafemiche** — sono stati inviati più di una ventina di rebus a parole grafemiche.

La giuria è rimasta favorevolmente impressionata dalla bontà dei lavori, sia dal loro punto di vista tecnico che da quello della fantasia delle parole grafemiche sviluppate.

Essa si è espressa positivamente per una nuova versione sul medesimo tema che apparirà nel prossimo concorso, quello del 2002. In quell'occasione l'autore sarà chiamato a cimentarsi con una o più parole di senso compiuto scelte appositamente dalla giuria.

° **Rebus dell'amaro** — nonostante gli sforzi, anche gogliardici, la giuria non è stata in grado di decifrare un rebus che è stato inviato al concorso, né, dalla firma, il suo autore. In proposito, preghiamo questo concorrente di voler prendere contatti con noi, sia per ringraziarlo personalmente per la sua partecipazione al concorso sia per conoscere la frase del suo rebus.

Per la giuria:

Gianni Corvi (*Giaco*)
Roberto Portaluri (*Galdino da V.*)
Donato Continolo (*Papù*)

Dopo un anno di pausa, riparte il Campionato Italiano di Giochi di Parole, che quest'anno si svolgerà a Napoli il 17 e 18 novembre.

Il campione uscente, Edgardo Bellini, lancia la sfida, immaginando per il Campionato una formula simile a quella dei play-off rebusistici: la proposta prevede che il vincitore sia l'organizzatore della successiva edizione.

Il torneo si articolerà secondo la ben nota formula ideata da Claudio Borgnino, e cioè un decathlon di gare basate sui più noti giochi di parole, dal Paroliamo allo Scrabble, dal Verba Volant all'Abaco Zuzzurellone, mentre la decima gara consisterà in un modulo a sorpresa che sarà rivelato soltanto al momento della competizione.

Non mancherà, ovviamente, l'enigmistica, per la quale sono previsti moduli tradizionali di brevi, crittografie, rebus e cruciverba.

L'ARI, curerà la realizzazione del modulo per la gara dei rebus.

Per ulteriori informazioni si può visitare il sito ufficiale del Campionato all'indirizzo <http://digilander.iol.it/campionato> oppure scrivere un messaggio di posta elettronica a edgar67@libero.it

Grande Gara di Enigmistica

14 e 21 novembre, Casa Circondariale di Milano-Opera

Presso la Casa Circondariale di Milano-Opera, il giorno 14 nel reparto "femminile" e il giorno 21 nel reparto "maschile", avrà luogo una gara di enigmistica (cruciverba, rebus, giochi enigmistici in versi, giochi di parole).

La manifestazione è stata ideata, curata e realizzata da Corrado Taiuti del C.C.D.P. Comitato per la Difesa dei diritti del Pensionato, con il contributo e la fattiva collaborazione dell'Assessorato alle politiche culturali di Pieve Emanuele (MI).

L'ARI curerà la realizzazione dei moduli per le gare dei rebus, mentre la rivista "Penombra" curerà la realizzazione dei moduli dei giochi di enigmistica classica.

Per ulteriori informazioni si può scrivere un messaggio di posta elettronica a corrado.taiuti@fiscalinet.it

"Giochi Sforzeschi"

6/9 dicembre 2001, Milano

Lo Scrabble Club di Milano partecipa ai "Giochi Sforzeschi" che si svolgeranno presso la sede del Palazzo delle Stelline, in corso Magenta 61, organizzando gare di Scrabble e di Enigmistica, secondo il seguente programma:

La gara di Rebus è in collaborazione con l'ARI - Associazione rebusistica Italiana.

La gara di Enigmistica Classica è in collaborazione con la rivista "Penombra".

giovedì 6 - pomeriggio: prove e dimostrazioni

venerdì 7 - mattino: giochi di parole; pomeriggio: campionato lombardo di scrabble
mattino: Scrabble: gara in duplicato

sabato 8 - pomeriggio: Enigmistica (cruciverba, rebus, enigmistica classica)

domenica 9 - Scrabble: torneo "master"

Per informazioni su enigmistica e scrabble:

Devan maggi - devan@fiscalinet.it (messaggio SMS 347.01.68.274)

Per informazioni sulla manifestazione "in generale": italy@msoworld.com

Comunicato verbivoro

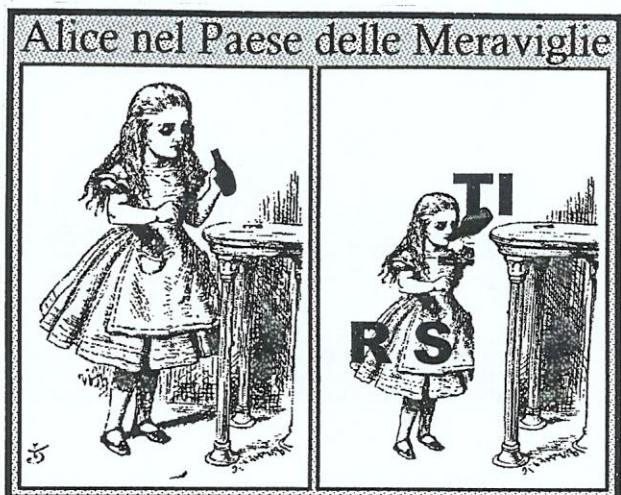
L'autore e i traduttori di Verbalia sono lieti di annunciare che, pur in assenza (si spera solo temporanea) di un editore disposto a offrire al pubblico la versione italiana del libro, sono in corso di lavorazione ed elaborazione sia la traduzione che la revisione dell'originale mirante a correggerne le eventuali lacune e imprecisioni ma anche e soprattutto a completarlo con notizie ed esempi che rendano giustizia dell'importante ruolo della tradizione italiana nelle sue più svariate sfaccettature.

Desideriamo altresì manifestare che auspichiamo un dibattito intorno alle tesi presentate nel libro e che saranno graditi i commenti, ancorché dissenzienti dai punti di vista dell'autore, le puntualizzazioni e correzioni, i suggerimenti, gli esempi (meglio se divertenti e spiritosi), così come qualsiasi intervento di tipo ludico.

A tal fine è a disposizione di chiunque vorrà intervenire uno spazio *ad hoc* in un luogo idoneo alla discussione: Internet (è bene accetta anche la posta tradizionale). All'interno del sito c'è un forum dedicato agli appassionati di parole. Nato inizialmente in catalano e in spagnolo esiste ora anche nella nostra lingua. Purtroppo la pagina non è immediatamente visibile al navigatore e quindi la parte italiana è ancora poco frequentata. Per arrivarci basta accedere alla versione italiana del sito indicata nella *home page* della frase "Scegli la lingua italiana per entrare nel Paese di Verbalia", quindi cercare nell'elenco (non alfabetico) degli argomenti la F di forum e cliccarci sopra. Da questo momento in poi la discussione è aperta!

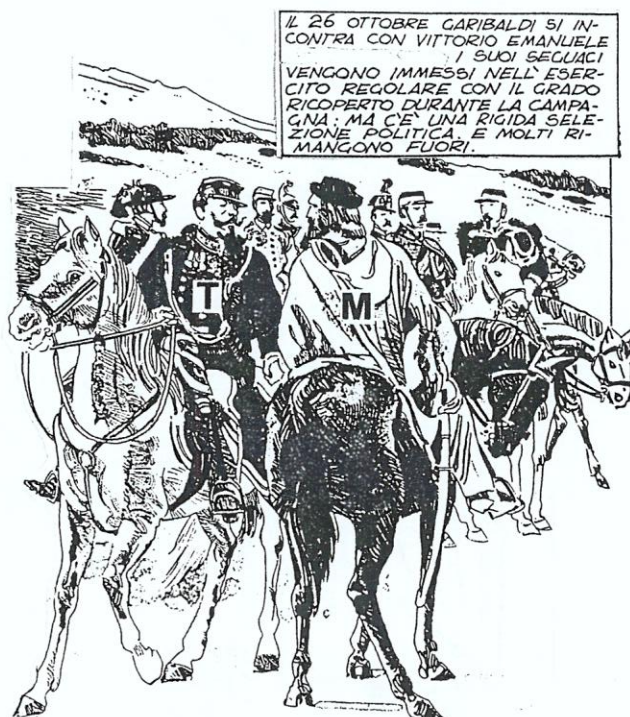
Màrius Serra, Beatrice Parisi, Rafael Hidalgo

21 - Stereorebus 9 1 1 1 3 2 = 11 6
di Federico

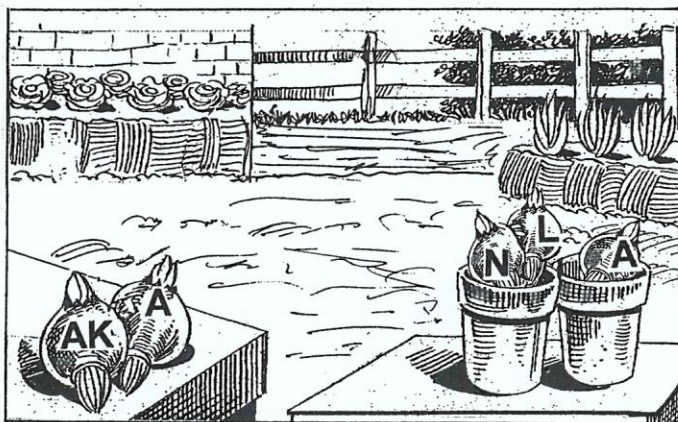


Alice si arrischiò ad assaggiarne il contenuto...
«Che strana sensazione!» disse Alice «Direi che mi
sto accorciando come un telescopio!»

22 - Rebus 3 1 5: 1 2 2 1 1 = 6 1 5-4
di Snoopy



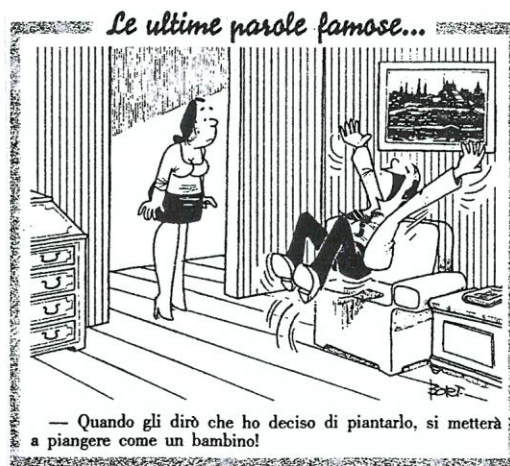
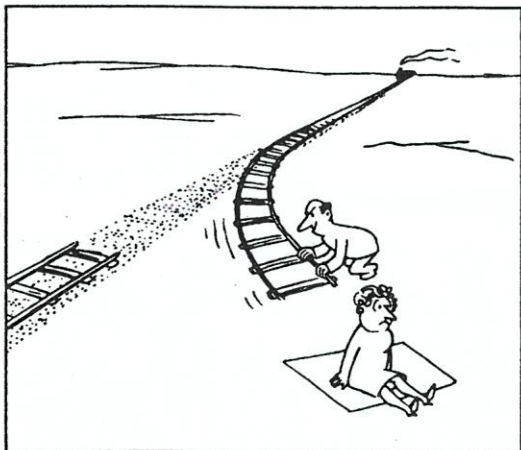
23 - Rebus 2 1 5, 1 1 1 6 4 = 1 5 3 5 7?
di Till



24 - Rebus 2 4: 1 2 7 = 9 7
di Falstaff



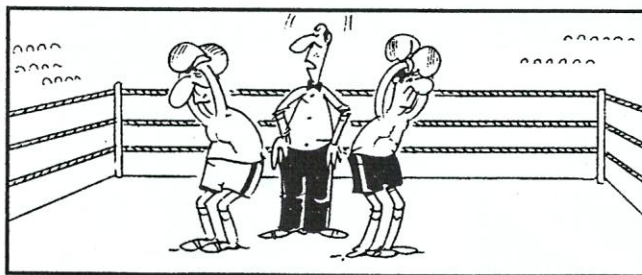
29 luglio 1900: Il regicidio di Umberto I a Monza



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



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



Solutori

	n.1	n. 2	n. 3
Aurilio Nicola	22	47	39
Baracchi Andrea	22	47	35
Barbujani Giorgio	22	36	35
Becucci Gianfranco	22	47	39
Bosia Marik	22	47	39
Brogno Diego	22	47	39
Carpani Vincenzo	22	46	37
D'Ambrosio Rino	22	47	39
Di Fabio Nicola	22	34	8
Gasparoni Luigi	22	46	39
Ghironzi Evelino	22	47	39
Granata Vincenzo	22	47	39
Licitra Anna Maria	22	47	36
Maestrini Paolo	22	46	37
Mazzeo Giuseppe	22	47	39
Micheli Giovanni	22	47	39
Micucci Giovanni	22	47	39
Monti Omar	22	47	39
Mosconi Maurizio	22	47	38
Pignattai Luigi	22	47	39
Raco Francesco	22	47	39
Ravecca Luana	22	47	39
Rinaldi Andrea	22	47	39
Romano Ermanno	22	47	39
Rotundo Marcello	22	47	39
Rovella Fabio	22	47	39
Stramaccia Siro	22	47	34
Zanaboni Achille	22	47	39
Zullino Vittorio	22	45	39
Dessy Gentile	21	45	39
Lisi Gino	21	47	39
Melis Franco	21	45	39
Negro Nicola	21	45	39
Quintini Rita	21	45	22
Trossarelli Paola	21	46	36
Vittone Torello Piera	21	45	37
Bellini Stefano	20	40	24
Bonomi Edda	20	45	37
Oss Armida	20	45	37
Taiuti Corrado	20	45	33
Bertolotto Franco	18	45	32
Fausti Franco	18	36	27
Viezzoli Alan	17	34	28
Silvestri S.	13	-	-

Precisiamo - per alcuni collaboratori che ce lo hanno chiesto - che sul Leonardo vengono pubblicati quei giochi che man mano pervengono alla redazione da parte dei vari disegnatori.

Può quindi succedere (già è avvenuto in passato e sicuramente potrà avvenire anche in futuro) che sullo stesso numero possano comparire, a firma dello stesso autore, più di un gioco.

SOLUZIONI del n. 3/2001

- 1 - su O N a remar ci andò = Suonar marciando
- 2 - risposterà PI dea RRI vate = Risposte rapide arrivate
- 3 - re Parto (Perso) L espose = Reparto per sole spose
- 4 - su O c'era la boriosa = Suocera laboriosa
- 5 - L A T tanti "S.O.S." tentati = Lattanti sostentati
- 6 - rude RE: dito R rescò L a RE = Rudere di torre secolare
- 7 - T a R tagliare perirà = Tartagliare per ira
- 8 - rivede L: "potò" M AC = Rive del Potomac
- 9 - d'istinto val... letto! = Distinto valletto
- 10 - DR ammira C: con T a TI indi à letto = Drammi raccontati in dialetto
- 11 - di S pensa DA: «che f...!» = Dispensa da chef
- 12 - ava R: I ad annosa l'età leverà? Mente! = Avaria dannosa letale veramente
- 13 - menti, imbelli CH e... sonda NN "osé" = Menti imbelli dannose veramente
- 14 - letame di E vale = L'età medievale
- 15 - picco lo fan far ON E = Piccolo fanfarone
- 16 - F à L seco: L orazioni = false colorazioni
- 17 - F lui redime; L O dia = Fluire di melodia
- 18 - L a N guida faccia = Languida faccia
- 19 - AR chi travede, BA no = Architrave d'ebano
- 20 - F allacciò commesso = Fallaccio commesso
- 21 - tra sporta R e sporte P E santi = Trasportare sporte pesanti
- 22 - AM men da legger à = Ammenda leggera
- 23 - S à G: già legge! = Saggia legge
- 24 - frutta a S sortita = Frutta assortita
- 25 - re tedia PP: l'à udito CaN, non IE re = Rete di applaudito cannoniere
- 26 - capo D I seconda? Ma no! = Capo di seconda mano
- 27 - A V viola, N guidò = Avvio languido
- 28 - par tediare A sol A re = Parte di area solare
- 29 - C avalli A: LT rotto! = Cavalli al trotto
- 30 - G è lido; C li: MA l'appone = Gelido clima lappone
- 31 - Colon NAT ora stremato = Colonnato rastremato
- 32 - F O scopron ostico = Fosco pronostico
- 33 - N astri perturbanti = Nastri per turbanti
- 34 - granchio d'O contestar O sa = Gran chiodo con testa ròsa
- 35 - ST ardi (e trova rive GLI) ardi? = star dietro vari vegliardi
- 36 - ad O razione dà R (...R divo Ti Vi...) = Adorazione d'arredi votivi
- 37 - MO, desta, con I A tura = Modesta coniaturo
- 38 - S, tardi, balla = Star di balla (*)
- 39 - F Oreste; R Iadi con vento = Foresteria di convento

(*) Il rebus è stato abbuonato a tutti in quanto il diagramma è stato pubblicato con un errore. Inoltre, precisiamo che "Star do balla" ha il significato di "esser d'accordo, intendersi, far combutta".

Inviare le soluzioni (per posta, fax, e mail)
entro il 31 dicembre 2001 a

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

