

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI



Luigi Filippo d'Orléans
(1773 - 1859)

Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacò)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)	Il Valtellinese (I. Ruffoni)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Jumborex (F. Giambalvo)
Alois (Luigi Orsina)	L'Assiro (Siro Stramaccia)
Anna Dora (A.D.Gianneschi)	L'Esule (Cesare Ciasullo)
Argo Navis (A. Tapinassi)	Lionello (Nello Tucciarelli)
Atlante (Massimo Malaguti)	Mavi (Marina Vittone)
Alfredo Baroni	Mister Aster (Ennio Peres)
Barak (Andrea Baracchi)	moebius (Carlo Modica)
Bardo (Alfredo Baroni)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Cocò (Margherita Barile)	Nebille (Luana Ravecca - A. Zanaboni)
Ada De Pirro	
Federico (F. Mussano)	Orofilo (Franco Bosio)
Giga (G. Marco Gaviglio)	paulus (F. Paolo Maggio)
gino taja (Guido Tosini)	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Quizzetto (Francesco Rosa)
Guido (Guido Iazzetta)	Snoopy (Enrico Parodi)
Hombre (Furio Ombri)	Stark (Stefano Andreoli)
Ilion (Nicola Aurilio)	The And (G. Andreoli)
Il Felsineo (Luigi Maiano)	Tovi (Vito Bitetto)
Il Langense (Luca Patrone)	Triton (Marco Giuliani)
Il Matuziano (R. Morraglia)	Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Stefano Andreoli

Alfredo Baroni

La Brighella

Giovanni Gastaldi

Massimiliano Guadagni

K. Malloy

Franco Pagliarulo

Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2007, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(ABI 07601-CAB 03200) sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

LXIII CONGRESSO DI ENIGMISTICA e 28° CONVEGNO REBUS ARI

Casciana Terme
4-5-6-7 Ottobre 2007

CONCORSO REBUS "IL FELSINEO"

Anticipiamo uno dei concorsi che L'ARI, in occasione del
Convegno Rebus 2007, bandirà per ricordare Luigi Maiano.

- Creazione di un rebus classico (o a d. e r.) avente per
tema la città di Bologna (nei suoi molteplici aspetti);
- inviare la sola frase risolutiva (saranno gradite foto e
immagini, necessarie solo come eventuale aiuto per il
disegnatore);
- i lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti;
- premi (da definirsi) ai tre migliori lavori;
- giudici: Atlante e Bardo;
- termine tassativo per l'invio: 30 giugno 2007;
- invio a Franco Diotallevi (via delle Cave, 38 - 00181
Roma), e-mail: diotallevif@hotmail.com;
- i lavori dovranno riportare le generalità degli autori
ma i giudici li riceveranno in forma anonima;
- i lavori vincitori saranno pubblicati sul Leonardo
mentre i lavori non classificati rimarranno di proprietà
degli autori.

Chiediamo a tutti gli abbonati interessati di inviarci l'e-mail
alla quale desiderano essere informati su eventuali errata
corrigé del Leonardo.

Tutte le copie di questo numero avranno in allegato il c.c.p.,
anche quelle destinate a coloro che si sono già abbonati.

Del volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei
convegni rebus" sono rimaste ancora pochissime copie. Coloro
che ne fossero interessati, possono richiederlo a:
Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com
Nello Tucciarelli - tucciarellinello@libero.it

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2006

Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare,
partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta
(con/senza disegno) pubblicati durante il 2005. Un premio
al primo classificato.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2006

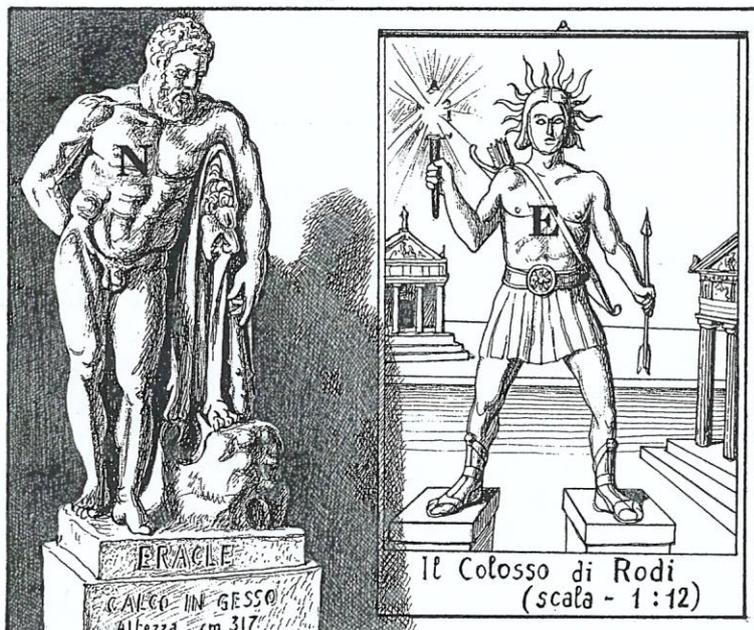
A partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti
avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un
sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

DUE REBUS DISEGNATI DA SIRO STRAMACCIA

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



2 - Rebus a zeppa 8, 9 = 9 5 5 di Adelchi



I PASSI DI OROFILO

L'argomento dei passi è la medaglia raffigurata in copertina. Si tratta di un reperto raro in cui sono riprodotti alcuni rebus in lingua francese sia sul recto che sul verso. Porta la data del 1848 ed ha argomento politico. Sul recto è riprodotta l'effigie di Luigi Filippo d'Orléans (1773-1859), re dei francesi dal 1830 al 1848, sull'altra faccia sono quattro versi-rebus che riguardano quel periodo tormentato per la Francia: proprio in quell'anno, infatti, Luigi Filippo venne cacciato e si rifugiò in Inghilterra. I francesi vantano una lunga tradizione per quanto concerne i rebus politici: già nel 1592 a Parigi venne xilografato un sonetto-rebus dal titolo "Rébus sur les misères de la France" a sostegno del re Enrico IV (citato anche nella nostra medaglia) e nel 1613 un altro dallo stesso titolo che esprimeva il disagio nel periodo in cui, con la reggenza di Maria de' Medici (1610-1617), la Francia era sconvolta da lotte religiose e dalla peste. Più vicino nel tempo ai rebus della medaglia è un foglio volante di una stamperia della famosa "rue Saint-Jacques" a Parigi in cui si esalta Napoleone eletto Primo Console (1800). Verso la metà del XIX secolo i rebus in Francia raggiunsero l'apice della popolarità. Oltre che su una miriade di fogli volanti dagli argomenti più vari, tutti più o meno sapientemente "tradotti" in figure e lettere, i rebus erano riprodotti su piatti di ceramica, ventagli, tabacchiere, accompagnando anche i confetti offerti ai commensali nei pranzi più importanti. Per aiutare i solutori, verso il 1842 venne addirittura stampato un opuscolo contenente gli 800 elementi iconografici più utilizzati. Nello stesso anno un artista "alla moda" come Cham (1819-1879) pubblicò i suoi "Rébus comiques" e l'anno seguente Théodore Maurisset (?-1860) cominciò a pubblicare i suoi rebus sul settimanale "L'Illustration" a cui, pare, procurò circa 25.000 abbonati. Non c'è da stupirsi oltre misura quindi di trovare dei rebus riprodotti su una medaglia in questo periodo storico. La decifrazione dei rebus ha creato qualche problema, sia per la lingua straniera, sia per la presenza di elementi iconografici non facilmente riconoscibili. Le facce della medaglia

sono state postate nel forum di Aenigmatica "Edipo... e di peggio!" e molti forumisti mi hanno dato una mano per risolverle. Devo ringraziare Kc8 per le splendide fotografie, Isolde, Albiert, Rugantino, Matt, Mavale, Isolina, Ida, Quadrifoglio e soprattutto Jean-Luc Amblard il cui apporto è risultato, alla fine, decisivo. Si deve tenere presente che per decifrare i rebus francesi occorre considerare solo le omofonie tra l'interpretazione delle figure e delle lettere e la seconda lettura.

Quasi mai c'è corrispondenza ortografica. Sul recto appaiono due settenari-rebus.

A sinistra di Luigi Filippo (dal basso in alto): tou (chiatta); laie (femmina del cinghiale); bras (braccio); son (crusca); tou (chiatta); verre (bicchiere) = Touts les bras sont ouverts . A destra (dall'alto in basso): tou (chiatta); laie (femmina del cinghiale); coeur (cuore); son (crusca); dent (dente); toit (tetto) = Touts les coeurs sont dans toi .Al retro sono quattro versi rimati ABBA, i primi due sono endecasillabi, gli altri due, pare, no. Al primo verso: la (nota la); La Marianne ovvero France (Francia); blanche (minima); enfant TE' (bambino TE'); la - mi (note la e mi); Z'R (s-èr) = La France blanche enfantait la misère. Al secondo: la (nota la); Marianne - France (Francia); roue GE (ruota GE); AMEN (amène); la (nota la); terre (terra); heure (ora) = La France rouge amène la terreur. Al terzo: Henri (Enrico IV); LE (le); B (bé); harnais (finimenti); dé (dado); franc (un franco); fil E(filo E); bonne (bambinaia); heure (ora) = Henri IV, le béarnais, des Francs fit le bonheur. Al quarto: E (N); N houe (N zappa); laie (femmina di cinghiale); gant (guanto); son (crusca); fil S (filo S); LE ; MOD'; aile (ala); DUP; R (èr) = En nous léguant son fils, le modèle du père.

Una traduzione in italiano è la seguente:
(al recto)

Tutte le braccia sono aperte.

Tutti i cuori sono dentro te.

(al verso)

La Francia bianca partoriva la miseria

La Francia rossa conduce al terrore

Enrico IV, il bernese, fece la fortuna dei Franchi

Lasciandoci in eredità suo figlio, il modello del padre.



Di certo coniata da persone molto vicine a Luigi Filippo, che fuggì nel febbraio del 1848, la medaglia al recto esprime semplicemente solidarietà nei suoi confronti. Più interessante il "verso" in cui in parte si evidenzia la politica di Luigi Filippo, detto "il re cittadino", uno degli uomini più ricchi dell'epoca. Egli venne nominato "re dei francesi" proprio per sottolineare il nuovo legame

della monarchia con il popolo e non con lo Stato. Nel primo verso si fa riferimento al precedente regno di Carlo X, rappresentante della "Francia Bianca", cioè della Francia realista e controrivoluzionaria, il cui colore era il bianco, ritenuto il colore di Dio. Per l'autore della medaglia la Francia realista aveva generato povertà. È utile ricordare che Luigi Filippo era figlio di Louis

Philippe Joseph d'Orléans (1747-1793), detto Philippe Égalité (Filippo Uguaglianza), che fu un protagonista della Rivoluzione. Eletto rappresentante del popolo alla Convenzione votò a favore pena di morte per Luigi XVI. Alla fine però egli stesso venne accusato dai Montagnardi di sostenere i Girondini e condannato dal Tribunale Rivoluzionario alla ghigliottina. Al periodo buio del Terrore si riferisce il secondo verso in cui è evidente l'avversione alla fazione più propriamente rivoluzionaria e proletaria, la Francia rossa dei Sanculotti e dei Montagnardi (Robespierre, Danton, Marat). Il rosso qui allude al colore della bandiera della legge marziale. Alle radici di Luigi Filippo sono dedicati gli ultimi due versi. Enrico IV (1553-1610), bernese, nativo di Pau, fu il primo re francese del ramo dei Borboni della dinastia capetingia. Egli godette sempre di grande popolarità presso i francesi perché, ugonotto, si convertì al cattolicesimo per salire al trono e pose fine alle guerre di religione promulgando l'Editto di Nantes (1598). Egli ricostruì una Francia stremata da trent'anni di guerre civili ("fece la fortuna dei Franchi"). Un po' più oscuro appare l'ultimo verso. Infatti Enrico IV lasciò in eredità ai francesi un unico figlio che regnò con il nome di Luigi XIII (1601-1643). Secondo quanto si legge sulla medaglia sarebbe stato lui il "modello del padre". Ma di quale padre si tratta? Forse, ma non è certo, del padre di Luigi Filippo, cioè Philippe Égalité, discendente diretto del secondogenito di Luigi XIII, Philippe de France (1640-1701) capostipite del ramo degli "Orléans". Comunque sia la medaglia è un reperto molto interessante di un'epoca in cui la Francia godette di una certa prosperità dovuta allo sviluppo dell'industria, del commercio e delle ferrovie. Il merito di ciò fu di una borghesia d'affari che, pur a scapito di un proletariato sempre più misero, sostenne Luigi Filippo, detto anche il "re borghese", fino a quando questi non si chiuse in una politica sempre più personale e conservatrice. La stessa borghesia che, tra i tanti "jeux d'esprit", amava soprattutto divertirsi risolvendo "les rébus".

articolo 6

Articolo 6? Forse un nuovo articolo del regolamento del rebus? No...

Le nuove tecnologie e la multimedialità in particolare hanno da tempo aperto nuovi scenari in vari settori del gioco e l'enigmistica non è certo stata a guardare, soprattutto nella sua espressione legata indissolubilmente alla dimensione iconica e cioè nel rebus. Se qualche anno fa le incursioni delle rappresentazioni video erano eventi rari nel mondo rebussistico (eventi rari ma comunque registrati dal Leonardo, dalla videoarte rebus di Piero Addis in una nota galleria milanese al rebus "bagarre tra vari spettatori" di Triton ripresentato in forma di animazione Flash sul web da Aenigmatica) al giorno d'oggi c'è invece da aspettarsi una sempre maggiore presenza di filmati, animazioni e, in generale, immagini in movimento. Un assaggio limitato nella quantità di videorebus prodotti ma comunque assai emblematico lo si è visto con i giochi prodotti in occasione del Convegno Rebus ARI 2005 tenutosi a San Giusto Canavese.

La "liberalizzazione" dei contenuti multimediali RAI prevista nel contratto di servizio per il triennio 2007-2009 (e ci riferiamo a qualcosa non ancora a livello di discussione, ma già firmato nel dicembre 2006) trova concretezza normativa nell'articolo 6 laddove è scritto che la concessionaria offrirà tramite il suo portale:

tutti i contenuti radiotelevisivi prodotti a tutti gli utenti che si collegano ad Internet dal territorio nazionale.

Ciò non all'insegna del tradizionale "tutti i diritti sono riservati" bensì (come ben spiega Massimo Scaglioni sul "Corriere della Sera" dello scorso 8 gennaio) secondo l'innovativo principio nato nel 2002 negli Stati Uniti denominato "licenze Creative Commons". Si passa quindi dall'approccio "tutti i diritti sono riservati" del copyright tradizionale al più moderato "alcuni diritti sono riservati" con possibilità di riproduzione e diffusione. La possibilità di usufruire di una così grande massa di videoinformazioni farà definitivamente decollare il videorebus?

Forse sì, questo è naturalmente l'auspicio del Leonardo, fatta salva una attenta lettura delle norme previste nel contratto di servizio e una corretta interpretazione dei Creative Commons che ci auguriamo (magari con l'aiuto di amici rebussisti competenti in materia) possa avvenire al più presto.

Federico Mussano

QUATTRO REBUS DISEGNATI DA FRANCO PAGLIARULO

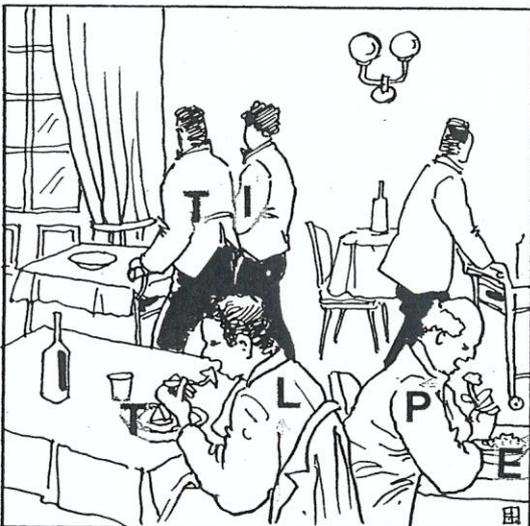
3 - Rebus a rov. 1 3 1 2 5 1 = 5 2 6 di Nebille



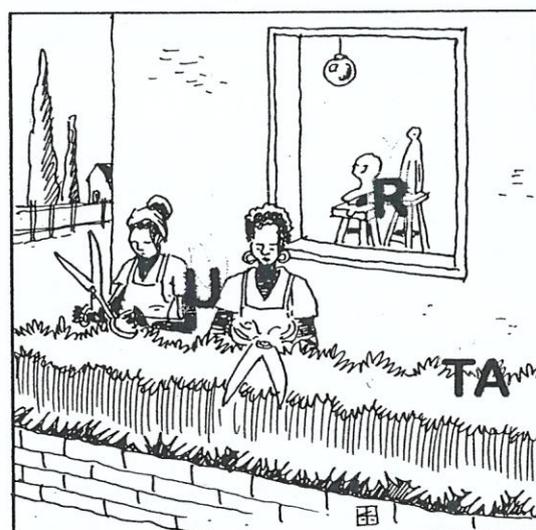
4 - Rebus 3 3 2 2 4 2 = 8 8 di Argo Navis



5 - Stereo 1 9 7 1 1 1 1; 5 1 1 = 5 7 7 2 7
di Anna Dora



6 - Stereo 1 4, 9 1, 5 2 = 2 5 5 5 5
di N'ba N'ga



I rebus di Tano Festa

I Rebus di Tano Festa sono stati oggetto di studio per la tesi di laurea discussa nel luglio 2006 presso la facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università La Sapienza.¹

La tesi indaga la prima serie di circa trenta opere note come *Rebus* che Tano Festa eseguì nel 1979 e che espose nell'unica mostra monografica su tale tema nel 1980 a Roma. Tali opere sono sempre state presentate, nelle rare occasioni, come marginali all'interno della produzione artistica di

Festa e quindi mai analizzate se non con accenni alla loro derivazione Pop. Lo studio ha quindi cercato da un lato di mettere in evidenza il loro valore di documento artistico carico di relazioni con la produzione italiana e americana dei venti anni che le precedono e dall'altro con una forte propensione all'enigmaticità che porta tra gli anni sessanta e settanta alcuni artisti italiani ad assumere sia comportamenti di tipo enigmatico che interessi per i giochi che possono essere di tipo linguistico (o matematico) sia enigmistici e popolari, come nel caso di Festa. I *Rebus* di Tano Festa sono un interessante esempio di come un significativo artista italiano abbia affrontato il tema dell'enigma dalla particolare pro-

spettiva della fine degli anni settanta a Roma, momento di drammatico ripensamento delle esperienze precedenti in buona parte legate alla cosiddetta Scuola di Piazza del Popolo.

Nel primo capitolo della tesi è stato creato un percorso attraverso l'attività artistica di Festa negli anni sessanta e settanta al fine di individuare i momenti significativi nella complessità della sua produzione, concentrando l'attenzione su quegli aspetti utili alla lettura dei *Rebus* che appaiono a prima vista carichi di una densa stratificazione di linguaggio e memorie sia artistiche che personali.

Dopo aver individuato nella generazione di artisti degli anni trenta coloro i quali si trovarono sul

finire degli anni cinquanta ad operare in un cruciale momento di passaggio verso il superamento dell'informale, è stato evidenziato come, attraverso l'adozione di stesure monocrome, Festa e i suoi compagni di percorso abbiano cercato all'inizio degli anni sessanta di azzerare la componente emotiva e individuale dalle proprie opere. Prendendo quindi in esame alcuni esempi significativi è stata poi seguita l'evoluzione dell'opera dell'artista attraverso il suo coinvolgimento nell'ampio uso di oggetti nelle opere d'arte, nel suo caso riprodotti fedelmente.

L'atteggiamento che fu definito metafisico da G. De Marchis e da C. Vivaldi a proposito delle opere oggettuali di Festa dei primi anni sessanta, è carattere fondamentale di buona parte della sua opera fino al particolare approccio al tema del rebus enigmatico. Tale atteggiamento, con il suo portato di spaesamento e isolamento presente nelle opere, spinge Festa all'utilizzo di citazioni da importanti opere d'arte del passato e, successivamente, anche dalla propria epoca, sperimentando varie tecniche di riporto fotografico fino ad approdare alla riproduzione fotografica su tela emulsionata.

Nel corso degli anni sessanta, la pratica della citazione colta diventò una cifra di riconoscimento della sua opera e sarà rielaborata nel tempo ed arricchita di significati. La malinconia di fondo di questo tipo di operazione è stata messa in evidenza attraverso l'analisi dei messaggi sottesi che sembrano ricorrere nel suo percorso.

Anche l'uso che egli fece della fotografia riporta al carattere di malinconia della sua opera. Illuminanti in tal senso le dichiarazioni di S. Sontag che definisce la fotografia come inventario della mortalità e il fotografo come un collezionista. Avvicinando dunque questi due ambiti al senso di perdita che deriva dallo scarto temporale che intercorre tra l'atto del fotografare e il momento della fruizione dell'immagine fotografica, dove il collezionare diventa tentativo perso in partenza di

A luglio 2006 il Leonardo ha pubblicato con piacere la notizia come nello stesso giorno (18/7/06) l'Università di Roma La Sapienza abbia visto la discussione di ben due tesi di laurea ad ampio contenuto enigmatico.

Abbiamo così invitato la Dottoressa Ada De Pirro (autrice di una di queste tesi, per l'esattezza di quella più mirata al rebus) a far partecipi i nostri lettori in merito al suo lavoro accademico e all'opera di Tano Festa rebussista.

¹ A. De Pirro, *I Rebus di Tano Festa*, a.a.2005/06, relatrice Prof. A. Sbrilli, correlatore Prof. A. Boatto.

far rivivere un passato perduto, la studiosa americana ha aiutato ad individuare il particolare 'collezionismo' di Tano Festa. Egli, nelle sue citazioni fotografiche dalla storia dell'arte fa, a nostro avviso, un passo ulteriore in questa direzione: assumendo il concetto di perdita dell'aura dell'opera d'arte, dichiara l'impossibilità intrinseca di riportare in vita immagini artistiche appartenenti ad un passato che non torna.

Successivamente, a fronte del suo interesse per le citazioni, viene messo in rilievo come per Festa sia importante anche il rapporto tra scrittura e immagine per il ricorrente uso di scritte normografiche nei suoi dipinti che denotano da un lato una ricerca di neutralità 'industriale' delle scritte ma anche il suo interesse a nominare le immagini rappresentate, sottolineando così il valore della sua operazione, portandola ad un livello di concettualizzazione. Festa crede nel prelievo come un'operazione etica, sostanziale e intrinseca al lavoro dell'artista. L'appropriazione delle immagini passa attraverso la loro riduzione a semplici *silhouette* e alla successiva colorazione con campiture generalmente piatte.

Dopo aver analizzato il rapporto di Festa con la pratica della fotografia (e del film) ed aver messo in evidenza come l'isolamento dell'oggetto' sia operazione propria sia della fotografia che della Pop Art, è stato fatto un breve cenno al dibattito circa il rapporto che la Scuola di Piazza del Popolo ebbe con il movimento americano, per stabilire che il contributo fu essenzialmente di linguaggio più che di contenuti.

A chiusura del percorso sugli anni sessanta si è cercato di mettere in evidenza come il '68, considerato "anno spartiacque" da A. Boatto, abbia di fatto contribuito a far esplodere una situazione di crisi che in modo latente aveva condizionato il decennio precedente, e come abbia di fatto dato l'avvio al decennio successivo che vide l'inizio di una forte frammentazione nel panorama artistico e l'evoluzione della critica d'arte verso una tendenza all'autoreferenzialità la quale, unita al nascente mercato di arte contemporanea, portò artisti come Tano Festa fuori dai circuiti delle gallerie.

Mentre tra gli artisti romani alcuni scelgono la linea poverista e altri si schierano con opere politiche e altri ancora si dedicano a sperimentazioni multimediali, Festa continua la sua strada di pittore 'resistenziale'. Pur non mostrandosi totalmente chiuso agli stimoli esterni, la sua figura si delinea come emblematica di questi anni di rivolta: egli infatti pur lontano da intellettualismi esprime i temi della libertà espressiva e dell'emarginazione dell'artista.

Lo studio prende in esame alcune opere significative degli anni settanta, come *Il Falciatore* e il suo rapporto con il tema della morte e delle figure ridotte ad ombre, dove, sulla scorta dello studio di

V. Stoichita, sarà messo in relazione con l'inquietudine che deriva dalla presenza di un'assenza in un'opera figurativa. Mentre con la serie dei *Paesaggi* e degli *Omaggi* si sottolinea il tentativo dell'artista di creare una comunicazione con opere del passato ma anche del presente, intrisa però sempre di un senso di perdita. La complessità della figura di Festa porta poi a considerare anche la sua produzione poetica e il suo legame con poeti come S. Penna. Mentre con le citazioni da *Las Meninas* sarà trattato il tema della cancellazione, con le *Piazze d'Italia* e i *Rebus* si approfondisce il suo rapporto con la pittura metafisica. Il decennio si chiude con i *Coriandoli*, significativi di una frammentazione iconoclasta.

Nel secondo capitolo dello studio viene affrontato il tema dell'Enigma nella coniugazione enigma/enigmatica per poi approdare al tema dell'enigmistica, traduzione popolare del tema.

Partendo dal presupposto che la fascinazione per la dimensione enigmatica sia una delle caratteristiche significative di una parte dell'arte del Novecento, si è cercato di mettere in luce la relazione dell'opera di Festa e del suo comportamento rispetto a tale tema.

E' stato pertanto delineato un percorso tra i diversi fondamentali artisti che nel corso del secolo hanno trattato la dimensione dell'enigma: dalla dimensione di sospensione e mistero che passano da Papini a de Chirico a quella più ludica come in Apollinaire e Duchamp per arrivare ad alcune figure enigmatiche della stessa generazione di Festa, come A. Boetti, L. M. Patella, G. De Dominicis, G. Baruchello, G. Paolini.

Dal confronto tra le diverse coniugazioni dell'enigma tra de Chirico e Duchamp, risulta chiaro come queste due figure, assieme ad altre come Freud e Lacan, abbiano contribuito a definire una dimensione dove la parola occupa un posto fondamentale e anche l'espressione contribuisca a lasciare in sospenso il ruolo della rivelazione di verità assolute ma faccia invece appello ad una condizione di indefinitezza, che, come nel caso di Festa, arriva alla consapevolezza del vuoto. Tutta l'opera dell'artista romano si può dire sia attraversata dalla dimensione enigmatica con i suoi nascondimenti e palesi citazioni, le ripetizioni, l'isolamento in cui colloca oggetti e personaggi arrivando infine alla negazione di una comunicazione positiva. L'enigmaticità di opera e comportamento porterà Festa ad interessarsi all'enigmistica seguendo il suo interesse alla dissimulazione e nella sua traduzione popolare e alla portata di tutti.

Ada De Pirro
(1 - continua)

Ciao, Campione!

Sembra un terribile incubo dover scrivere il necrologio di Luigi Maiano, il Felsineo, morto improvvisamente a 45 anni il 22 dicembre 2006. Ma purtroppo è la cruda realtà. Sulle cause di tale funesto evento le notizie sono scarse: mi hanno parlato di un incidente con fratture che lo aveva parecchio debilitato... Di più non sono riuscito a sapere. Va detto che non ci sentivamo da qualche anno. Nulla però lasciava presagire quello che è accaduto: egli stava infatti collaborando con diverse riviste (Settimana, Net, La Sibilla e Il Canto della Sfinge) e aveva assidui contatti epistolari con Bardo e con Fama, contatti dai quali niente di preoccupante era trapelato.

Lo conobbi in 3^a Ragioneria, dove capitammo in banco assieme. Io già mi interessavo di rebus, e ne proposi qualcuno al mio silenzioso compagno. Da subito Luigi sfoderò un talento enigmistico innato e... trascinò anche me nel gorgo della passionaccia. Mandammo i primi giochi alla Settimana, ci rispose nientemeno che Brighenti e tutto ebbe magicamente inizio. E arrivarono i suoi primi successi: il Briga 1982, il Frascati 1984 su foto, lo Snoopy 1986 e 1988, tantissimi altri piazzamenti al Briga e al Brighella. Nel frattempo si era dedicato alle crittografie, esordendo su Penombra 1/1984 e segnalandosi per lavori di grande originalità e precisione. Pure in questo campo non mancarono i riconoscimenti: due campionati del Labirinto, uno delle Stagioni, varie medaglie al Premio San Giuliano e il Premio Gigi d'Armenia 1990-1991.

Nel 1987, di ritorno dal Congresso di Volterra, mi disse che questi incontri lo stressavano moltissimo e che non vi avrebbe mai più preso parte. Per la verità, alcuni mesi dopo fece una capatina al Convegno Rebus di Cattolica, ma solo perché - spiegò - si trovava già a Rimini. In seguito, però, mantenne la promessa. Per una decina d'anni ci siamo sentiti per telefono, poi neanche più quello.

Non posso non pensare ai tempi felici della scuola e... dintorni: le partite a pallone in palestra, le ore passate a parlare di rebus, gli annunci sui giornali per reperire vecchie Settimane, l'emozione indicibile nel vedere per la prima volta tutti i mostri sacri al Convegno di Modena 1982, quella volta che Hombre, Gatsby e Bardo ci aspettavano per un pranzo luculliano a Firenze e noi pigliammo il treno per Fidenza (sic!)...

Che dire d'altro? Un bravissimo ragazzo, un amico serio e leale, e, probabilmente, la persona più schiva e riservata che io abbia mai conosciuto. Come enigmista, un rebussista e crittografo esemplare, senz'altro uno dei migliori degli ultimi vent'anni.

Ciao, Campione!

Ciao, Luigi

Ho ricevuto l'ultima lettera di Luigi agli inizi di dicembre scorso. Come sempre, una lettera affettuosa.

Luigi scriveva lettere, con la sua nitida e riconoscibile grafia. Luigi odiava cellulari, computer e tutte le diavolerie di oggi. Era come un moderno stilita. Un puro. Conduceva una vita appartata, rifuggiva ogni occasione mondana. Prese parte, solo nei primi anni della sua avventura edipea, a pochissimi convegni e congressi enigmistici (fu tra gli organizzatori del Convegno Rebus a Castenaso, nel 1985). Ad un certo punto decise irrevocabilmente di non intervenire più.

Era felice quando scorrazzava con la sua mountain bike per i colli bolognesi; si sentiva libero quando solcava i cieli con il deltaplano; ed era felice come un bambino quando riusciva a chiudere qualche bella «chiave».

Luigi Maiano, Il Felsineo, nato a Bologna il 21 giugno 1961, iniziò ad interessarsi di enigmistica (in particolare di rebus), durante gli anni della scuola superiore, assieme ad Atlante, suo compagno di banco. Dapprima il furore solutorio, poi il desiderio di provare a fare qualche rebus. Era il 1978 quando si fece coraggio e mandò alla «Settimana Enigmistica» i suoi primi tentativi. Briga, il mitico redattore rebus della «Settimana», intravide subito in Maiano le potenzialità del grande rebussista. Se lo coltivò, come solo lui sapeva fare. I progressi furono rapidi e impressionanti, tanto che già nel 1982 Il Felsineo riuscì a conquistare l'ambitissima medaglia d'oro del Concorso Rebus «La Settimana Enigmistica» con lo splendido gioco che vedete riportato. Da allora, ha realizzato centinaia di rebus, mai banali, tutti con un tocco riconoscibile, alla Maiano, come mi piace dire.

Anche il passaggio alla classica ha riservato al Felsineo parecchie soddisfazioni. Marisa (redattrice del «Labirinto») e Marius (redattore di «Penombra») seppero ben allevare il pulcino Maiano e instradarlo verso una splendida carriera crittografica.

Ultimamente abbiamo avuto modo di discutere (sempre epistolarmente) di verbis e imago. All'inizio Luigi era abbastanza perplesso, poi piano piano si convinse che tutto sommato l'idea non era così malvagia e mi fece l'onore ed il piacere di inviarmi delle sue creazioni in questo campo. Mi fa davvero piacere regalare al «Leonardo», rivista da lui molto amata (e credo che l'amore sia sempre stato corrisposto), il verbis inedito che trovate in questo numero.

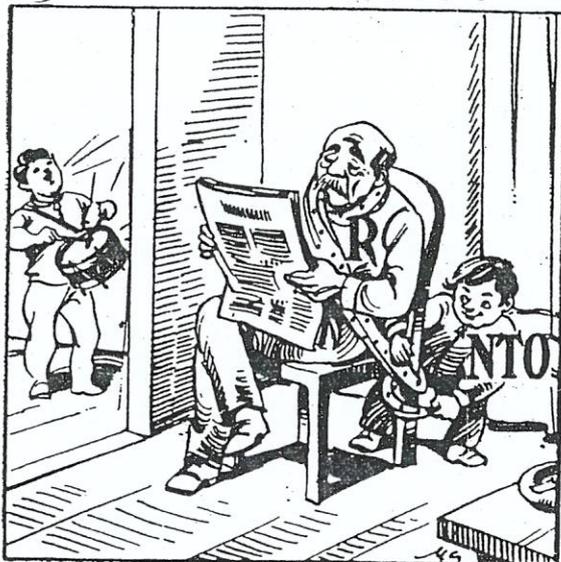
Ciao Luigi, salutaci ancora con la mano quando ti troverai a passare sopra di noi con il tuo deltaplano celeste...

Atlante

Alfredo Baroni

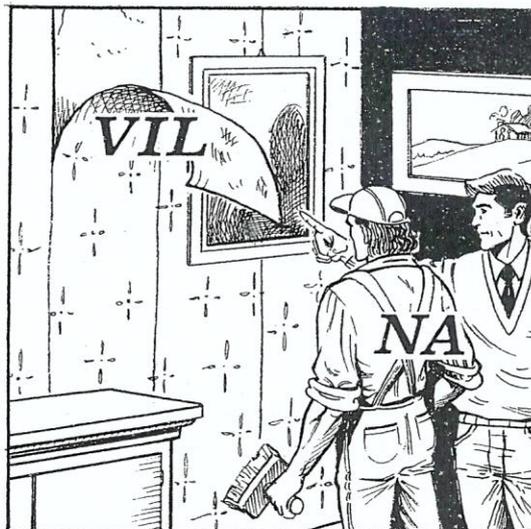
IL FELSINEO

Frases: 7, 5, 3, 6, 1, 3 (Il felsineo)



Medaglia d'oro - "Briga" 1982

Rebus - 5 2 7



Verbis - 6 2 3 4 4 = 6 5 2 6

Raduno Vip. In mezzo ad autentici show-men, si sono viste alcune loro vecchie fiamme.

Rebus - "5" 8



Rebus - 3 4 5



Si ringrazia "La Settimana Enigmistica" per l'autorizzazione a pubblicare il rebus del Concorso 1982 e l'Editore Corrado Tedeschi per la pubblicazione di tre rebus inediti.

Rebus... sì? no?

Chiamiamo il 1977 con questo illustrato di rigo Vivaret, gioco senz'altro fuori dalla norma, purtutto che non possa chiamarsi "rebus", come invece indicato sul Labirinto. Chiedo agli esperti: è questo il ed unico caso di un gioco di tal fatta?



(sol.: unita l'I a nome di O - Un italiano medio)

Franco Ditallevi
(21 - continua)

il labirinto
novembre 2006

Sul numero di novembre 2006 del Labirinto, un interessante quesito tecnico era stato formulato da Tiberino riprendendo un vecchio numero del Labirinto e per l'esattezza il numero di novembre 1977

in cui Tenaviv aveva apposto in un rebus (così era stato denominato il gioco) la scritta CIARLO sopra a un noto personaggio umoristico sempre dedito all'alcool e caratterizzato da un originale berrettino scozzese ben calcato sulla testa.

Carlo? Sì, questo il nome del protagonista indicato, secondo i classici canoni del rebus, da un grafema ben visibile, il grafema "O" in questo caso. Appropriato anche il titolo dato alla vignetta e cioè "LO SBRONZONE". Assai bizzarro invece il procedimento per arrivare alla soluzione e per rintracciare il secondo grafema che concorre alla soluzione stessa (si tratta di una "I"). Bisogna infatti estrarre, con procedimento di sapore crittografico, dalla già citata grossa scritta "CIARLO" la "I" e concludere quindi:

"unita l'I a nome di O = un italiano medio"

La domanda formulata esplicitamente a fine articolo era "è questo il primo ed unico caso di gioco di tal fatta?" Ed inoltre: si può considerare e denominare rebus questo tipo di gioco?

La sede "naturale" per proseguire il dibattito sarebbe stata il Labirinto dove il gioco illustrato di Enrico Vivaret fu pubblicato trent'anni fa e dove pochi mesi fa erano state poste le domande or ora

viste. Tuttavia, e con rammarico, il Labirinto ha dovuto recentemente chiudere le pubblicazioni (speriamo solo di temporanea sospensione si tratti) e quindi trattandosi di dibattito sostanzialmente rebussistico, pare sede "altrettanto naturale", proseguire il dibattito tecnico sulla rivista dell'Associazione Rebussistica Italiana.

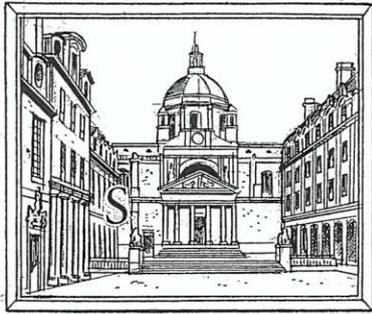
Qui sotto un tentativo dello scrivente (nella consapevolezza di non possedere la genialità di Tenaviv) di stimolare la discussione... (il diagramma è 2 1 1 2 3? 1! = 4 6)

Rodrigo
Diaz
CONTE DI BIVAR



Federico Mussano

7 - Rebus 7 6 1 1 = 5 10 di Quizzetto - disegno di K. Malloy



SORBONA



ETON

8 - Rebus 3 2 1 1, 3 2 1 1, 3 1 4 1 1 = 7 7 10 di Pipino il Breve
disegno di K. Malloy



9 - Rebus 1 6 1'1 4; 1 1 1 4 = 6 5 9
di Cocò - dis. di F. Pagliarulo



10 - Rebus 1 3 2, 1 3 4 = 6 8 di Aetius
dis. di F. Pagliarulo



VERBIS e IMAGO

11 - Verbis 2 7 2 7 = 9 5 1 3
di Mister Aster

La lezione riguardante UC, famoso orafo di una celebre saliera esposti alla vostra attenzione.

12 - Verbis 1 1'8 4 = 3 11
di N'ba N'ga

Guarda quella pargoletta che tiene un quadro di Mondrian!

13 - Verbis 1'8 1 4 = 7 7
di Mister Aster

Ho notato che vestivi con cura il tuo corpo, mia S, ragazza settentrionale.

Il Sibrev di Leonardo (di Ennio Peres)

Nota - Manca il diagramma numerico, perché a quei temi non si usava ancora.

Alcuni esperti ritengono che, oltre al *Rebus*, Leonardo da Vinci abbia inventato anche il *Verbis* (o meglio, il *Sibrev*, considerando la sua caratteristica scrittura mancina).

Soluzione - Se si ribalta orizzontalmente la striscia, si legge:

Il gioco seguente, a lui attribuito, testimonierebbe tale ardita tesi. A nostro avviso, però, il documento in questione è poco attendibile, se non altro perché la prosa con cui è scritto è troppo moderna. Ma provate ugualmente a risolvere il gioco...

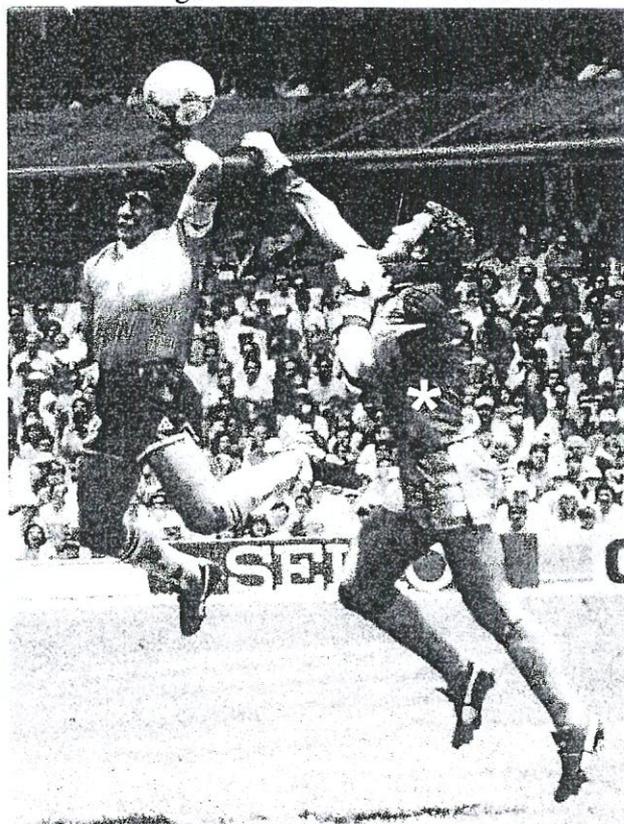
Codeste carte ON brucio, prelevandole dalla cassapanca V e ponendole nel camino CI.

Interpretando opportunamente tali parole, si ottiene:
Le ON ardo, da V in CI = Leonardo da Vinci.

Codeste carte ON brucio, prelevandole dalla cassapanca V e ponendole nel camino CI.

(Il *Sibrev* di Leonardo è stato presentato da Ennio Peres sabato 9 dicembre 2006 al Palazzo delle Stelline di Milano, nell'ambito dell'edizione speciale delle "Cenerentoliadi Leonardesche").

14 - Imago onomastica 4 7! = 5 6 di Tovi



Faccia il suo dovere!
(Mondiali di calcio-Messico 1986)

CINQUE REBUS DI SNOOPY

15 - Rebus 6 1 1: 1 2 2 1 1 = 8 7



Maria Mercedes
di Borbone Orléans



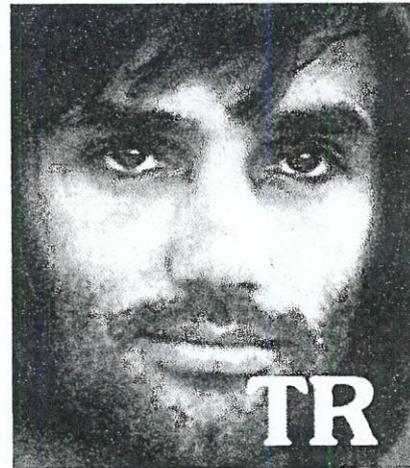
Juan Carlos
di Borbone



16 - Rebus 3 1 5 5 = 7 7

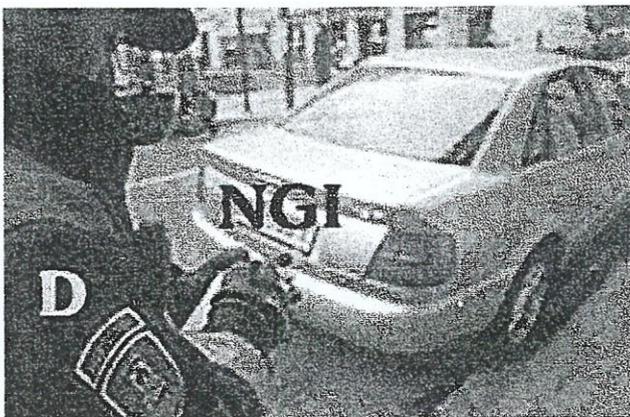


17 - Rebus 2 5 7 = 5 9



George Best: dead
from long-term
alcohol poisoning

18 - Rebus 1 6 3: 4! = 5 9



19 - Rebus 3 "6" 1 5 3 = 5 2 1 1



€ 18970



€ 23470



€ 23470



€ 20470

NZA

Muri d'arte in rebus

Marentino ha fatto il bis. Infatti, come nel settembre del 2005, dal 15 al 24 settembre 2006 nel piccolo borgo piemontese vicino a Superga si è svolta la II edizione di "Muri d'arte in Rebus", il concorso artistico e muralistico organizzato dall'amministrazione comunale.

Cinque i maestri murali ammessi al concorso, selezionati da un comitato tecnico.

Riportiamo i loro nomi, provenienze e indicazioni degli edifici dipinti:

Roberta Avidano di Asti, scuola elementare

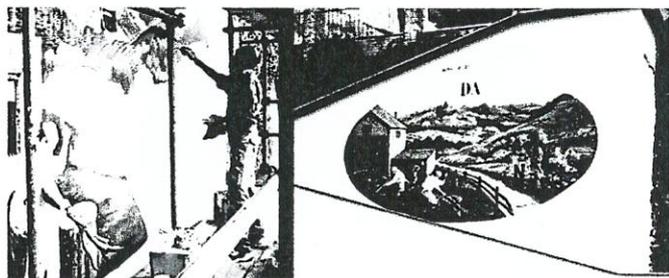
Barbara Galizia di Villafranca, casa Cighetti di via Briccola

Damiano Valbusa di Sirmione, casa Pavan di via Profonda

Giuseppe Massimino di Catania, scalinata verso piazza Umberto

Mario Carattoli di Magliano dé Marsi, Minimarket di piazza Giardino

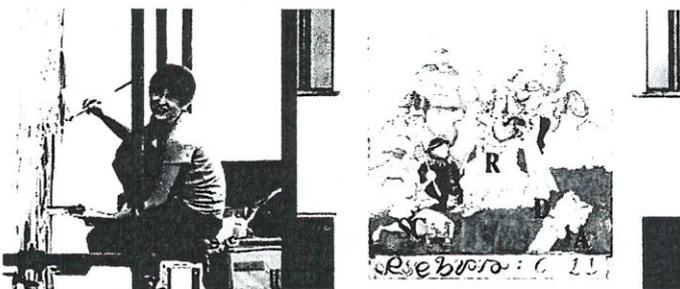
Tutti i rebus sono logicamente abbastanza facili e vanno considerati secondo canoni artistici e non puramente rebussistici, ammettendo quindi alcune licenze di composizione concesse agli artisti. Ad esempio il rebus di Massimino mostra un'evidente identità etimologica (legna ... taglia = legname ... tagliato):



legna **ME** taglia **TO**; **DA** maniero; **N** cola =
legname tagliato da mani e roncola

Interessante il rebus totalmente privo di grafemi realizzato da Damiano Valbusa, anche se sarebbe stata preferibile una maggiore separazione orizzontale tra i primi due asterischi:

maniero; vino; seduto; pista =
manie rovinose d'utopista



Alla Avidano, visto che la sua opera è su una scuola elementare, il compito di addestrare le nuove generazioni alle arti di Edipo, sperando di trovare nuovi talenti enigmistici tra monarchi e divinità bifronti, con:

SC arnia; **R** re; **DA** menti =
scarni arredamenti

Poteva mancare l'autoreferenzialità in una località che termina con "tino"? No, certamente: ecco quindi Carattoli che presenta:

visi **T A**; tema **RE**; **N** tino =
visitate Marentino

Originale come l'artista abruzzese abbia contestualizzato il diagramma numerico sulla maglietta della ragazza con il viso "A", operazione che ha contribuito sicuramente ad alleggerire il tecnicismo del linguaggio rebussistico.



Non sappiamo chi abbia visionato i giochi, ma di certo ci complimentiamo di questa interessante iniziativa e ci auguriamo che, nel tempo, Marentino diventi la capitale riconosciuta del rebus tradotto in muro d'arte.

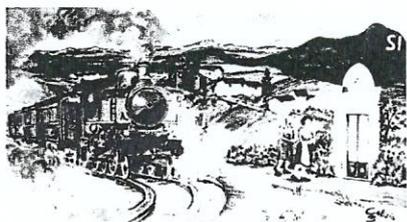
Per quanto riguarda il quinto muro d'arte, è stato un piacere scoprire il sito di Barbara Galizia e di aver consultato www.barbaragalizia.it/italy/barbara%20galizia%20muri%20d'autore%20marentino.html riferito al rebus:

treno T; I pie; monte SI = tre noti piemontesi

E' stato così possibile, con l'ausilio di una ricca galleria fotografica, vedere come la Galizia sia passata **dal bozzetto al dipinto** ...

Franco Diotallevi

dal



al



La galleria virtuale della Galizia si apre con una foto di Casa Cighetti corredata dall'indicazione dello spazio disponibile (410 x 220 cm) e prosegue con il bozzetto preparatorio approvato dal Comune: bozzetto che si legava al diagramma

treno TI; pie; monte SI =
tre noti piemontesi

La tentazione di costruire "piemontese/i" con "monte" è di vecchia data, già rintracciabile in un rebus di Agostino Nini del 1847... Nini però anteponeva un piede "piè" a "monte", la Galizia invece toglie l'accento e ricorre alle classiche donne "pie" del rebus moderno (*le foto mostrano la pittrice all'opera proprio sulle "pie"*).

A proposito di modernità: il bozzetto mostra grafemi che, oltre all'erroneità di tecnica rebussistica (poi corretta abbinando la "I" alle pie) si richiamano alla grafica di mezzo secolo fa con caratteri leggermente mossi e senza grazie in bianco bordato di

nero (il gruppo "TI" sembra ripreso dallo splendido "I denti carciati" del 1946,



autore Favolino). La versione definitiva del dipinto mostra invece grafemi più moderni e anche sensibili rivisitazioni dell'iconografia in funzione rebussistica, ma sempre nel mantenimento di una forte narrativa pittorica. Così il fumo della locomotiva risulta alleggerito con attenuazione del suggestivo emergere dalla nebbia, tuttavia viene creato, grazie appunto al fumo, un effetto di incorniciamento del dipinto assai gradevole.

Evidente anche lo spostamento del diagramma/car-

tiglio che viene ingrandito ed esplicitato con la parola "Rebus": lo spostamento,



assieme alla ricostruzione dell'edicola sacra con elaborazione prospettica (i punti di fuga del treno e dell'edicola nella versione definitiva dialogano piacevolmente tra di loro) e con ricollocazione prossimale (maggior vicinanza al treno), dona una più convincente compattazione della scena finalizzata quindi a una maggiore unitarietà della vignetta in senso rebussistico con conseguente forte impatto narrativo.

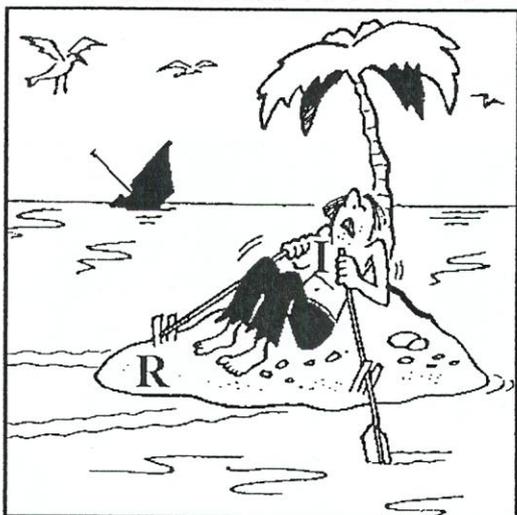
Federico Mussano

TRE REBUS DI ILION

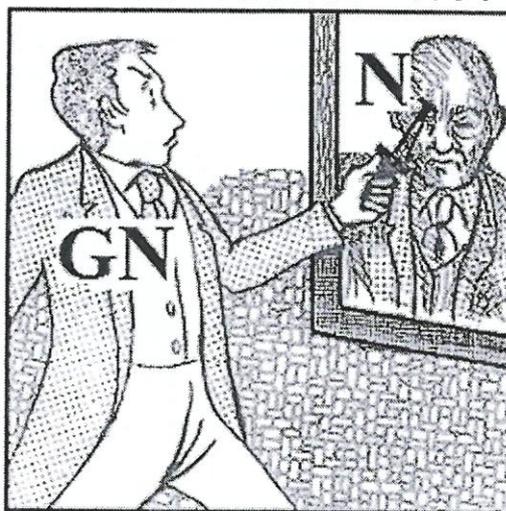
20 - Rebus 1 1 7 2 1 10! = 1'8 6 7



21 - Rebus 2 1: 1 1 5 1'1! = 75

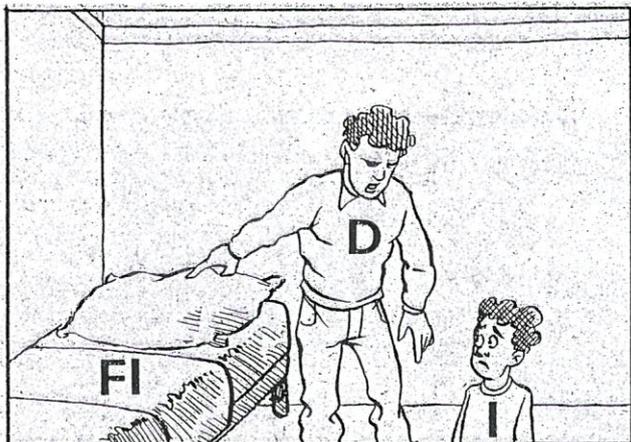


22 - Rebus 4 2 2 2 5: 1 4 = 4 7 3 6



Il ritratto di Dorian Grey

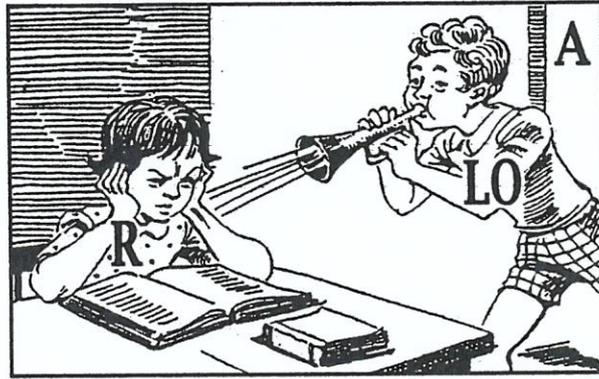
23 - Rebus 2 5: 1 1 2 5 = 7 2 7 di Gipo



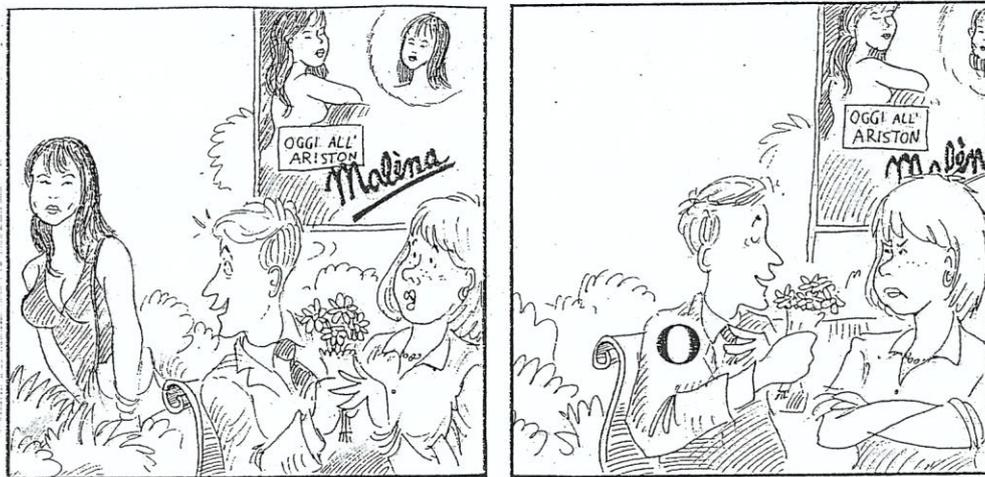
24 - Rebus 1 1 4, 1 4 5 = 1'3 5 7 di Tovi
dis. di G. Gastaldi



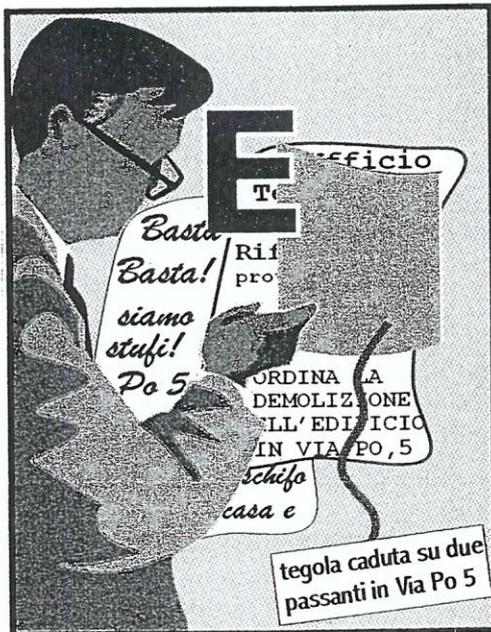
25 - Rebus 5 1 2'1 2 7: 1 2 1 = 7 4 2 9
 di *The And* - dis. di S. Andreoli



26 - Stereorebus 8 3 1 9 2 6 = 3 9 2 6 1 8 di *Guido* - dis. di A. Baroni



27 - Rebus a spostamento 5 3 7 = 4 11
 di *Federico*



28 - Rebus 1 3 "3" 6 = 5 8 di *Barak*
 dis. di M. Guadagni



Stereo, calcio e sci

Qual è lo sport più popolare tra i rebussisti? Se per sport intendiamo gli sport della mente allora probabilmente la risposta, un po' tautologica forse, non può che essere: *"il rebus!"*

Se invece pensiamo allo sport secondo la comune accezione è probabile che **calcio** e **sci** facciano la parte del leone nell'essere stati disegnati nelle vignette. Il calcio per la caratteristica di sport nazionale e così popolare da essere molto spesso in cima ai nostri pensieri: conosciamo molto bene la terminologia associata a tale gioco (caricare, segnare...) e ciò ha portato a copiosa produzione di rebus (ad esempio, proprio con i due verbi citati chi di editoria sportiva se ne intendeva, Il Paladino¹ al secolo Giuseppe Panini, compose il rebus "I **N** caricò, à **S** segnato = incarico assegnato").

Nulla di strano quindi che per noi italiani amanti del pallone il calcio sia scenario di rebus: non che manchino però i rebus basati su sport di limitata diffusione da noi ma assai popolari oltreoceano (infatti su Pantantirebus, l'antologia di rebus di Leone da Cagli, troviamo rappresentato l'hockey in "discorso paradossale" e, qualche pagina dopo, anche il football americano in "apre solo la chiave giusta").

Una chiave giusta spesso contiene parole corte di due o tre lettere usate a mo' di collante tra termini più consistenti e cesurabili. Il sostantivo "sci" assieme al verbo "sciare" nelle varie versioni, dall'infinito alle forme flesse, è sempre

¹ questo articolo considera lo sport illustrato nel rebus e quindi come generatore di chiavi nella prima lettura: è tuttavia il caso di ricordare un rebus in cui Il Paladino espresse tutta la sua fantasia convertendo lettere nella prima lettura in numeri "calcistici" nella seconda lettura! "Mi, la **N**; intero **O** = Milan-Inter 0-0"

stato una miniera di chiavi per i rebussisti e talvolta con esiti sorprendenti anche come narratività ed espressività della vignetta: non sempre sciare è una tranquilla discesa soprattutto se lo si fa, come mostra Lionello, nel bel mezzo di una violenta sparatoria "L a sciare tra spari - rei L - perdono involto = lasciare trasparire il perdono in volto".

Per fortuna lo sci lo si pratica normalmente in condizioni più tranquille e assai tranquillo appare infatti lo sciatore-postino del rebus stereoscopico che Leone da Cagli presenta sulla Settimana Enigmistica del 18 novembre 2006. Sciatore-postino perchè nella prima vignetta lo si intravede in lontananza mentre scia, nella seconda lo si vede da vicino mentre, senza più gli sci ai piedi, consegna un pacco: "scia là **C**, qua recapita **LI** = scialacquare capitali".

Rebus interessante e credo anche rebus a carattere innovativo.

Avere uno stesso personaggio in più vignette di uno stereo non è una novità (vedi "baronetto col monocolo" di Briga).

Avere il solo presente (niente verbi al passato, niente verbi al futuro) anche non è una novità (vedi "lastra da perforare" di Giaco), però il concetto di tempo c'è e lo stereorebus potrebbe comunque definirsi un "cronorebus"²: infatti solo "ora" la strada per **F** è diventata **R**.

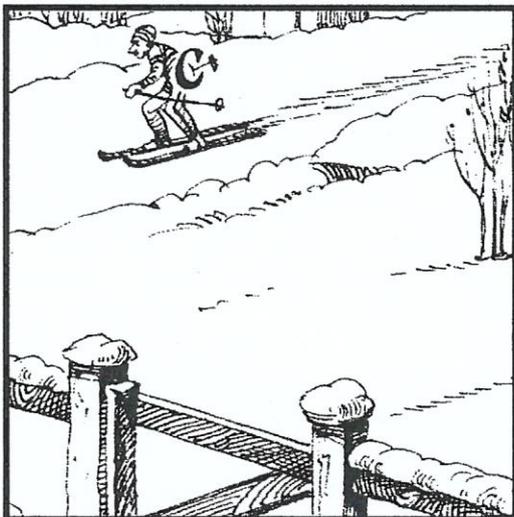
Invece in "scialacquare capitali" il problema dell'ubiquità di un soggetto al presente viene superato presentandolo in due

² quando Briga inventò il "rebus stereoscopico", fu anche proposta la denominazione "cronorebus" ma un rebus come "scialacquare capitali" ben mette in evidenza la non-coincidenza concettuale delle due denominazioni

vignette separate e, circostanza assai interessante in tempo di dibattiti sull'uso degli avverbi di luogo nel rebus, c'è la correlazione in termini decisamente di contrapposizione tra "qua" & "là" (rispettivamente nella seconda e nella prima vignetta).

Se qualche lettore volesse cimentarsi in stereorebus che riprendano il canovaccio ora visto, e cioè duplicazione grafica in vignette separate di soggetto associato a verbi al presente con sottolineatura tramite avverbi di luogo contrapposti... per favore senza però inviare la chiave "scia là C, qua reca pitali"...

Federico Mussano



Scia o sciò?

Nell'articolo qui a lato, Federico definisce come innovativo lo stereo di Leone da Cagli "scialacquare capitali" e, in un rapido giro di contatti telefonici ed email avuti con vari amici rebussisti, l'aggettivo "innovativo" lo abbiamo ascoltato spesso... non però disgiunto da alcune perplessità, fino a suggerimenti su come questo rebus avrebbe potuto realizzarsi in modo alternativo o, prendendola più alla lontana, a considerazioni etimologiche sullo stesso termine stereoscopico. Infatti se lo Zingarelli indica come il prefisso "stereo-" provenga dal greco "stereos" con i significati di "fermo" o di "stabile" siamo forse di fronte a un ossimoro perchè un rebus come lo stereoscopico (rebus dove il tempo scorre eccome) di certo non è ne' fermo ne' stabile. Un abbonato ha invece fatto notare come la Settimana Enigmistica nelle "istruzioni per l'uso" poste sotto allo stereo scriva che la soluzione "deve essere determinata dal raffronto" tra le vignette, ma non aggiunga mica a "raffronto" l'aggettivo "temporale"!

Prendiamola però più alla vicina, limitandoci all'analisi del solo "scialacquare capitali". Ci sono sembrate interessanti alcune proposte legate alla identificazione precisa dell'innovazione nel rendere i verbi in funzione del solutore: il luogo materiale in cui avviene l'azione in questo caso è la pagina della rivista, non il luogo innevato. Qualcuno ha osservato come lo stesso gioco, leggermente modificato, si sarebbe potuto rendere con una vignetta normale. Magari una vignetta un po' "lunga", in cui si poteva disegnare in lontananza, a sinistra, un omino che scende da un ripido pendio contrassegnato da C e all'estrema destra, in primissimo piano un altro tizio L che recapita un pacco L... però così facendo dove andava a finire la componente innovativa? Nella chiave "scia là C, qua recapita l'I" si sarebbe persa.

Diverse sensibilità, diversi pareri... "s'ode a destra uno squillo di tromba, a sinistra risponde uno squillo" e se risponde deve avere prima sentito il primo squillo. Allora dovremmo concludere che le uniche due accoppiate plausibili di verbi sono "ode/risponderà" oppure "udiva/risponde"?

La Redazione

Invitiamo i lettori del Leonardo a inviarci i loro pareri e commenti tecnici sul rebus stereo "scialacquare capitali" e sulla accettabilità degli aspetti innovativi e non convenzionali qui evidenziati dagli interventi di Federico e della Redazione.

2° CONCORSO FELSINEO 2007

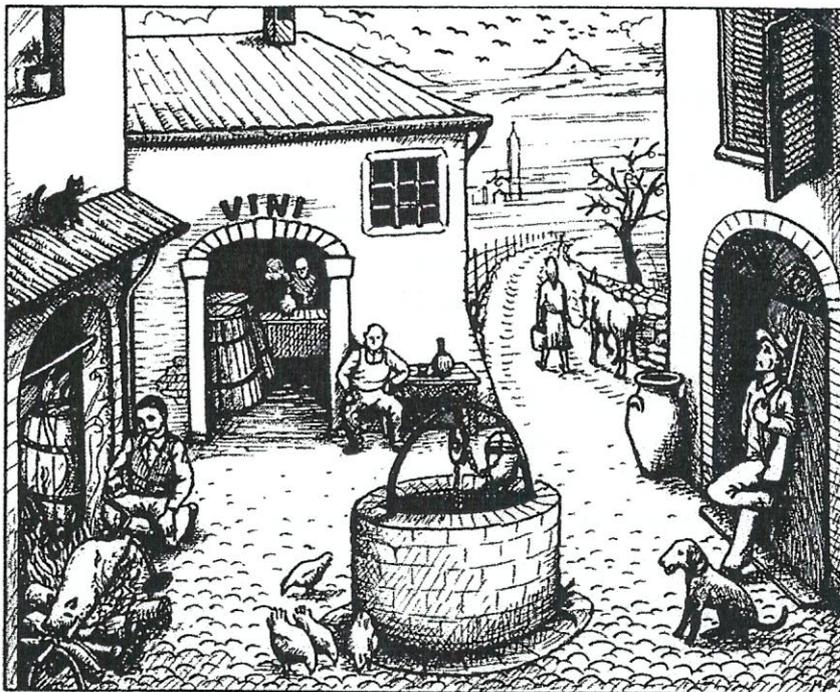
Il gruppo bolognese "Gli Asinelli" bandisce il 2° CONCORSO FELSINEO e, ricorrendo nel 2007 l'anniversario della morte del Carducci, grande poeta spesso di ispirazione bucolico-agricola, il tema del concorso sarà: creazione di un rebus (classico o a domanda e risposta) sul disegno a fianco - opera di Massimo Brighi (Plutonio) - rappresentante la scena di un borgo ispirata alla celebre poesia "San Martino".

Tre i premi, che saranno consegnati a Budrio in occasione del 16° Simposio Emiliano-Romagnolo, la prima domenica di ottobre 2007.

Inviare i rebus (scadenza: 30 giugno 2007) per posta (anche elettronica, in formato jpg) a:

Luciano Bagni - via Toscana 176/3-40141 Bologna - lucianobagni@alice.it
Ornella Di Prinzio - via Misa, 4 - 40139 Bologna - ornella.diprinzio@virgilio.it

I tre rebus vincenti saranno inviati a sorteggio alle tre riviste per la pubblicazione.



Klaatu

L'ENIGMISTICA VA A SCUOLA

Dal novembre 2006 l'enigmistica è entrata nelle aule scolastiche passando per la porta principale. Su interessamento del prof Francesco Rosa (il nostro Quizzetto) è stata accettata, dopo ripetuti tentativi, la proposta di disponibilità dell'ARI all'insegnamento dell'enigmistica presso l'Istituto Tecnico Industriale - Liceo Scientifico Tecnologico G. Giorgi di Roma. Il momento propizio si è presentato a novembre all'apertura dell'anno scolastico 2006/2007 con l'inserimento nel programma scolastico di 8 ore settimanali di Enigmistica tenute da Tiberino, Gipo ed il sottoscritto.

È dalla sua costituzione (1986) che l'ARI persegue questo traguardo e, pur avendo ottenuto in passato qualche buon risultato, mai l'enigmistica era diventata, come in questo caso, una materia effettiva, sia pure alternativa: al pari delle altre materie abbiamo una cattedra, il registro e l'appello e con l'immane suono di campanella risvegliante lontani ed emozionanti ricordi.

Tra la comprensibile curiosità dei docenti e degli alunni, abbiamo constatato tra questi ultimi anche un certo interesse e partecipazione che cerchiamo di tenere viva con un indovinello e un rebus, con una sciarada ed un oschema di parole incrociate., esponendo i giochi in un giusto dosaggio, in considerazione della novità e dalla giovane età degli alunni.

Nello Tucciarelli

VIII CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO 2007

Come ogni anno in primavera, sabato 28 aprile dalle 10.00 antimerid., il tradizionale "Incontro Enigmistico" di fine mese alla BEI, si terrà in "casa Piquillo". Dopo le solite 4 chiacchiere in famiglia, alle 12,00 trasferimento a "LA RUPE", ristorante a picco sul mare nella vicina dantesca Fiorenzuola di Focara dove, oltre alla degustazione delle ben note specialità di pesce, avranno luogo gare, lotteria, premiazioni varie, ecc.

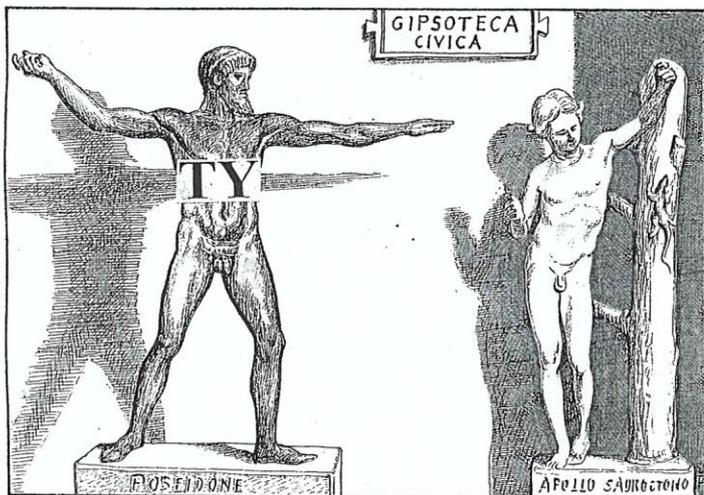
Le prenotazioni vanno inviate, con cortese sollecitudine, a: Evelino Ghironzi (Piquillo)-via A. Vivaldi, 9-47481 Cattolica RN - tel.05411961865-cell.3333244045

Per eventuali pernottamenti rivolgersi direttamente al Park Hotel, L.mare Rasi-Spinelli 46-tel.05411953732, che ha promesso il solito trattamento di favore sempre riservato agli enigmisti.

Ciaone

Piquillo

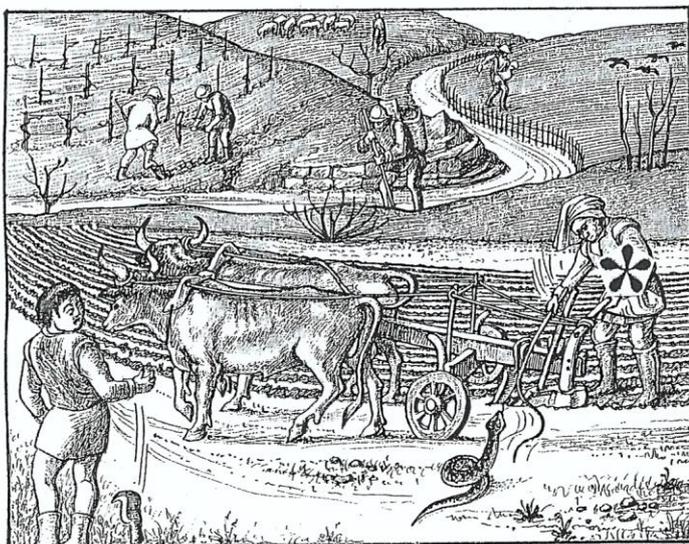
29 - Rebus 5 8 2 = 5 2 "8"



30 - Rebus 1 4 2 7, 1 6 = 9 12



31 - Rebus 3 5 2? 3 3 = 6 4 6



Adelchi - Invio del 6/12/06: gli stereo sono stati accettati, escluso quello delle radici.

Aetius - Confermato quanto comunicato con ns. email del 14/11/06.

Azimut - Invio del 2/12/06: Accettati i rebus 1/3/4/5. Il 2 già fatto nel 1981.

Brunos - Invio del 18/12/06: Accettati i rebus 2/4 (\$ con riserva). Il 3 già fatto nel 2000; il rebus a rovescio non è convincente.

Cocò - Ultimo invio: accettati i rebus 1/5/6/7/8/11. 6 e 8 già disegnati.

Gipo - Invio del 4/11/06: accettati i rebus 1/2/3/4/6/8.

Haunold - Invio del 24/11/06: accettato il rebus 1 (il 2 ha un'identità etimologica).

Il Langense - Invio del 28/11/06: rebus accettato.

Il Valtellinese - Ultimo invio: I rebus su vignette Play Off non sono convincenti, alcuni utilizzano chiavi più volte sfruttate, altri non colgono il senso umoristico delle vignette. Dei rebus rimandati, accettato l' 11; il 12 ha una identità etimologica.

Il Sol Felice - Ultimo invio: stereo accettato.

L'Esule - email del 5/12/06: accettati i rebus 2b/3b.

Marchal - Invio del 28/11/06: accettati i rebus 1/2. Il 7 già fatto nel 1987.

N'ba N'ga - Invio nov. 2006: accettati rebus 1/2/3/4/6/7. 2 e 7 già disegnati.

Tex - Invio del 3/8/06: rebus già fatto; invio del 17/12/06: rebus accettato; invio del 27/12/06: rebus accettato.

Tovi - Invio sett./06: trattenuti 1/3/11 (5, a cambio, non convincente; gli altri di difficilissima, se non impossibile illustrazione, a meno che non si ricorra ad un filmato!).

Rinnoviamo l'invito di inviarci la collaborazione in foglietti separati, numerati, firmati e datati.

(a cura di Lionello)

Durante il Congresso di Modena è stata fatta richiesta a Lionello del suo volumetto "Il Rebus - Cosa è, Come si risolve, Come si crea", attualmente esaurito.

Per consentirne una ristampa, si pregano gli amici richiedenti di darne conferma per email o per posta allo stesso Lionello. Prezzo del volumetto: Euro 13,00 (in francobolli).

e-mail: tucciarellinello@libero.it

Nello Tucciarelli - v. Alfredo Baccarini, 32/A - 00179 ROMA

PLAY OFF 2006 - 2007

Esito della prima manche

Al Play Off hanno partecipato 39 concorrenti con un totale di 125 giochi. In molti hanno sfruttato la possibilità di inviare 4 giochi, e ai fini della classifica il secondo rebus è stato determinante. Il livello è stato medio, con buoni giochi in cima ad una classifica assai ravvicinata e molti al limite della pubblicazione intorno ai 17-18 punti. Spiace dover eliminare ben 11 autori, quasi tutti per una manciata di decimali, ma sappiamo bene che il meccanismo di questa competizione è crudele.

Questi i primi 28 classificati (l'eventuale secondo punteggio è riferito al secondo gioco):

1	Il Langense	25		15	Bardo	20	15
2	Il Valtellinese	24.33		16	Jumborex	20	
3	Hombre	24	18	17	Veleno	19.67	18.33
4	Giga	24	16	18	Moebius	19.67	
5	Gino taja	23		19	Snoopy	19.33	19.33
6	The And	22.33		20	Triton	19.33	18
7	Paulus	22		21	Alan	19.33	17.33
8	N'ba N'ga	21.67		22	Saclà	19	
9	Stark	21.33	17.67	23	Marchal	18.67	
10	Alois	21.33	15	24	Ilion	18.33	
11	Pipino il Breve	21		25	Verve	18	18
12	L'Esule	20.67		26	Marinella	18	17.33
13	Il Matuziano	20.33	20.33	27	Quizzetto	18	17
14	Cocò	20.33	17.67	28	Schez	17	

Gli accoppiamenti per la seconda manche sono:

1° Il Langense - Schez	8° N'ba N'ga - Alan
2° Il Valtellinese - Quizzetto	9° Stark - Triton
3° Hombre - Marinella	10° Alois - Snoopy
4° Giga - Verve	11° Pipino il Breve - Moebius
5° Gino taja - Ilion	12° L'Esule - Veleno
6° The And - Marchal	13° Il Matuziano - Jumborex
7° Paulus - Saclà	14° Cocò - Bardo

Un grazie a tutti i partecipanti e un particolare in bocca al lupo a chi prosegue la gara.

Cinocina, Microfibra, Orofilo

Seconda manche - regolamento

Il tema è costituito dalle 8 vignette tratte da "Il libro dei coniglietti suicidi" di Andy Riley riportate in questo numero del Leonardo e sul Canto della Sfinge. Questa volta i concorrenti saranno alle prese con l'umorismo surreale e non molto "politically correct" di ingegnosi roditori, i quali, come i loro più celebri parenti *lemmings*, sono colti da un irrefrenabile desiderio di... "autoestinguersi".

Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a d. e r.). Le immagini non potranno essere manipolate ma è consentito rovesciarle specularmente (sul sito web del Canto della Sfinge troverete anche le immagini speculari). I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti. Ai 14 vincitori degli scontri diretti si uniranno infine i due migliori tra gli sconfitti.

Le votazioni saranno in trentesimi. I lavori dovranno pervenire, corredata da recapito telefonico se spediti per posta, **entro lunedì 19 marzo 2007** a uno dei seguenti indirizzi

Davide Giacometto - Via Vittorio Veneto, 42 - 10014 CALUSO (TO)

playoff2007@cantodellasfinge.net

In bocca al lupo!

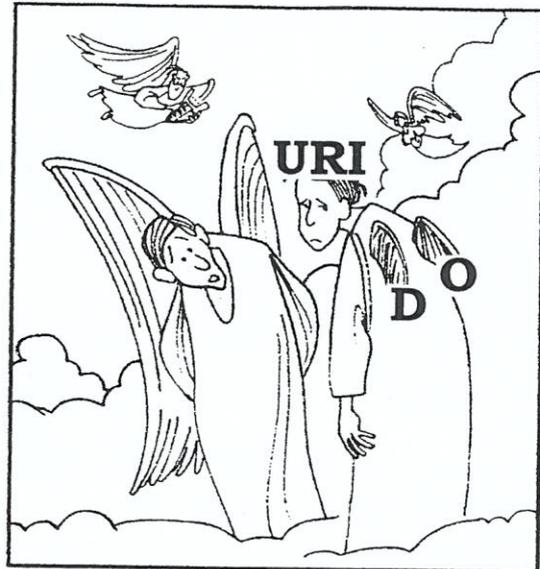
cinocina

32 - Rebus 3... 3 1 6 1 1! = 8 7
di *Il Langense*



— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

33 - Rebus 5 3 3 1 1 4-3 = 8 12
di *Hombre*



— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

34 - Rebus 3 1 2 8 = 7 7 di *Il Valtellinese*



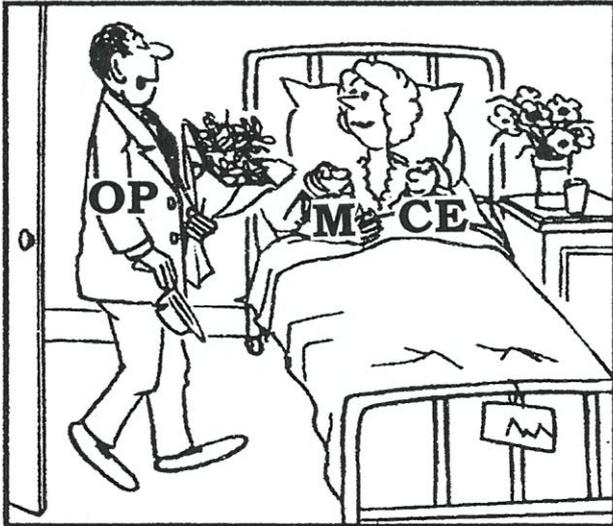
— Voglio la separazione, Arturo.

35 - Rebus ...6 1 1 3! = 6 5 di *Giga*



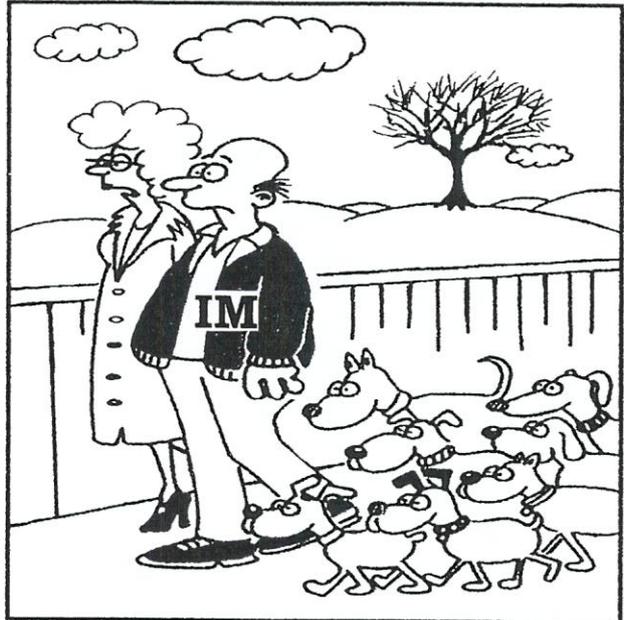
— Voglio la separazione, Arturo.

36 - Rebus 2 5 1 1 2 4 6? 2? = 5 2 8 8
di gino taja



— Oh, che magnifico quadretto! Qual è il mio, fra quelli?

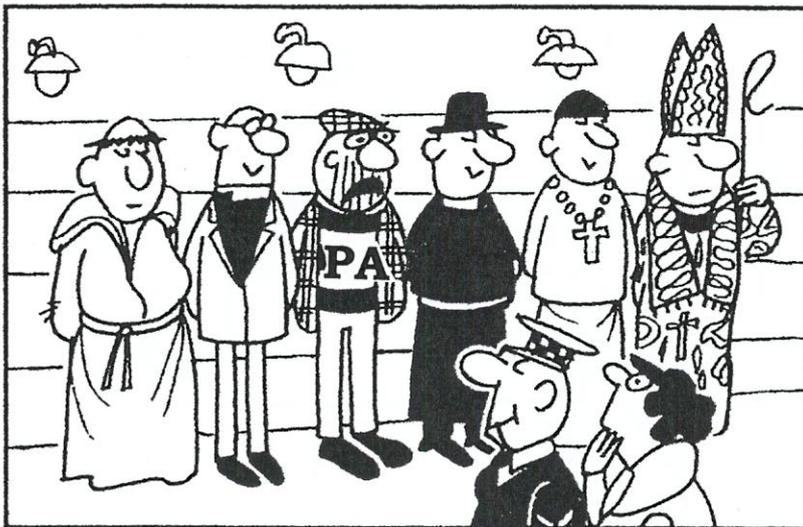
37 - Rebus 2 5 1: 4 4 5 1 4 = 7 5 7 7
di N'ba N'ga



— Credo, Alfredo, che tu abbia messo un piede su qualche schifezza.

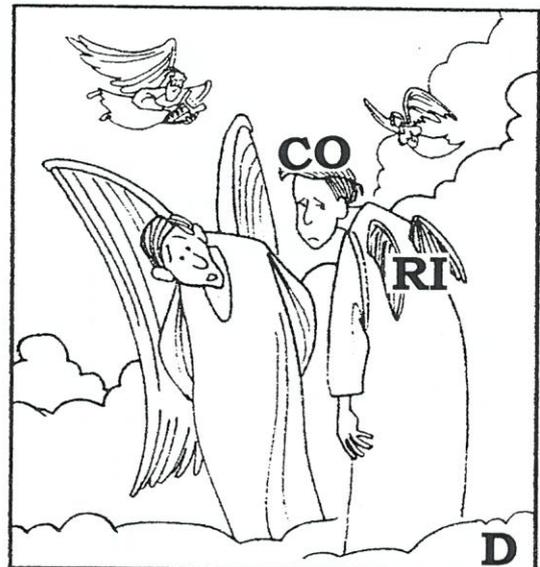
D

38 - Rebus 2 3 8 = 5 8 di paulus



— Ammettetelo, mi volete incastrare...

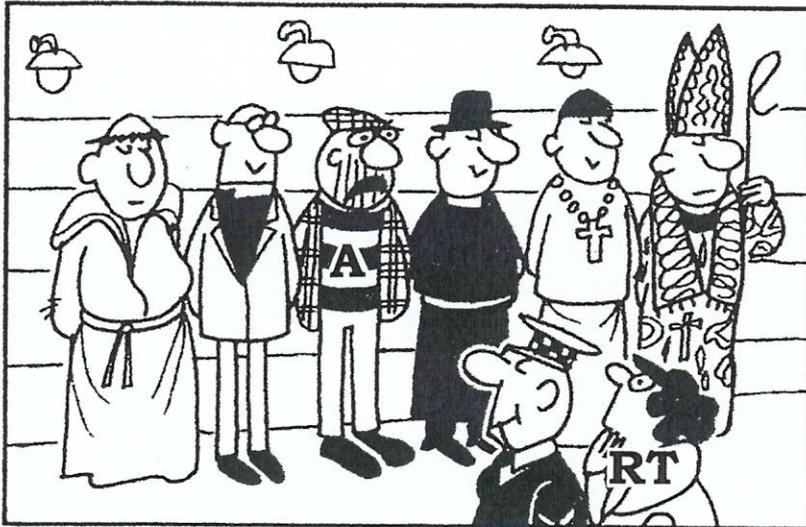
39 - Rebus 2 8 (2 4!) 2 1 = 4 6 6 3
di The And



— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

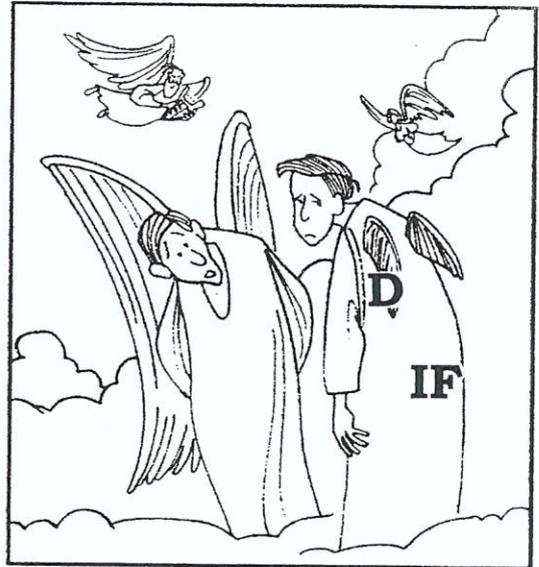
D

40 - Rebus 1 1 3: 4 2 "1!" = 5 2 5
di Stark



— Ammettetelo, mi volete incastrare...

41 - Rebus 1'1 7 1 2: 4! = 2 7 2 5
di Pipino il Breve



— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

42 - Rebus 1 1 4 2 1 4-3 = 4 12
di L'Esule



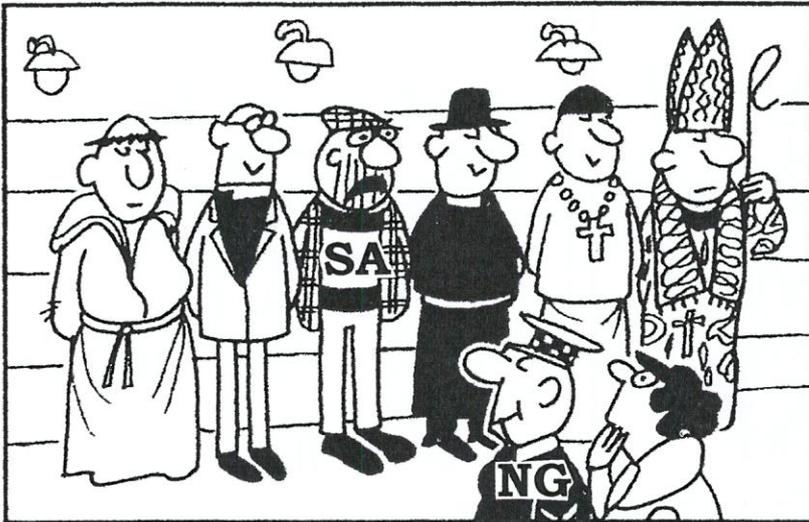
— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

43 - Rebus 2 9-7 = 7 11 di Alois



— Lo so che non è tacchino ma, almeno, tutti avremo una zampa!

44 - Rebus 2 3 3: 2 4? = 7 7
di *Il Matuziano*



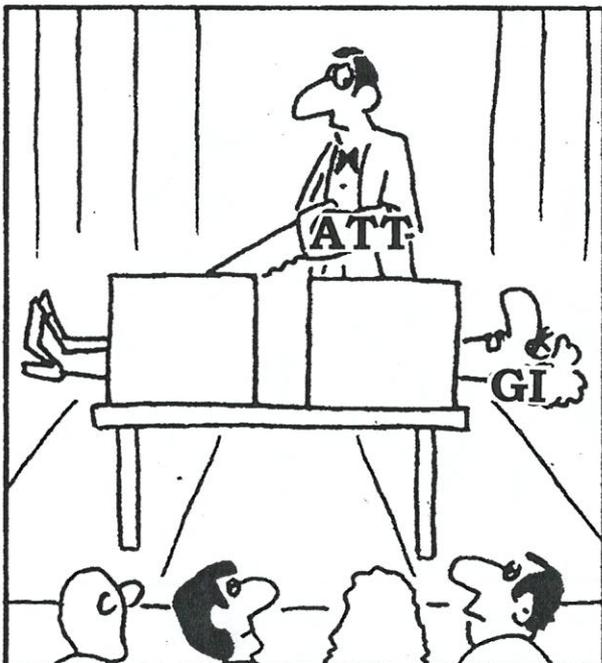
— Ammettetelo, mi volete incastrare...

45 - Rebus 1 1 1 3 5? 2! = 6 7
di *Bardo*



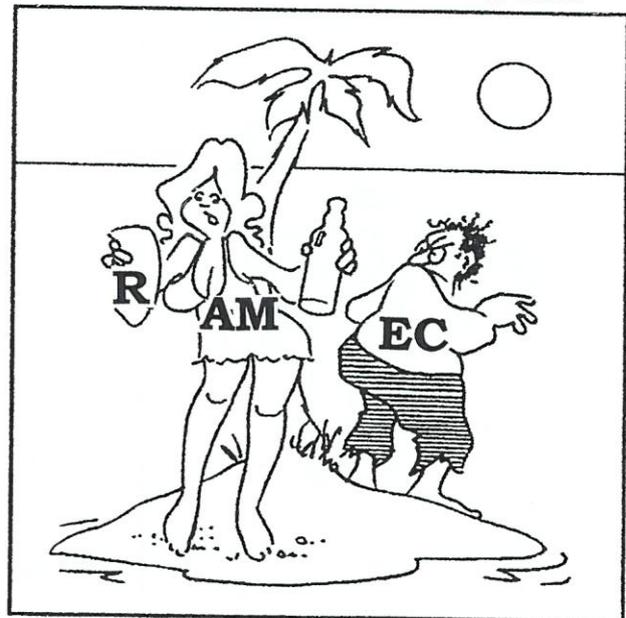
— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

46 - Rebus 3 1 5: 6 2 3! = 9 2 9
di *Jumborex*



— Voglio la separazione, Arturo.

47 - Rebus 5 1 2, 1 1'4 2 2, 3 1 4 = 7 7 12
di *Cocò*



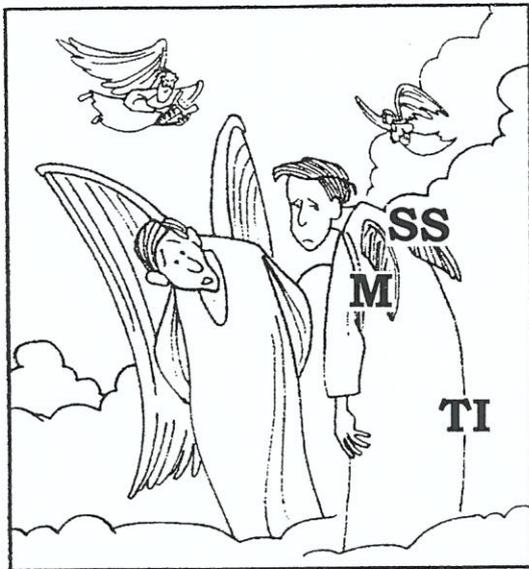
— E' un messaggio della mamma: verrà a stare con noi.

48 - Rebus 1 3 1 3 3 3 = 77 di Snoopy



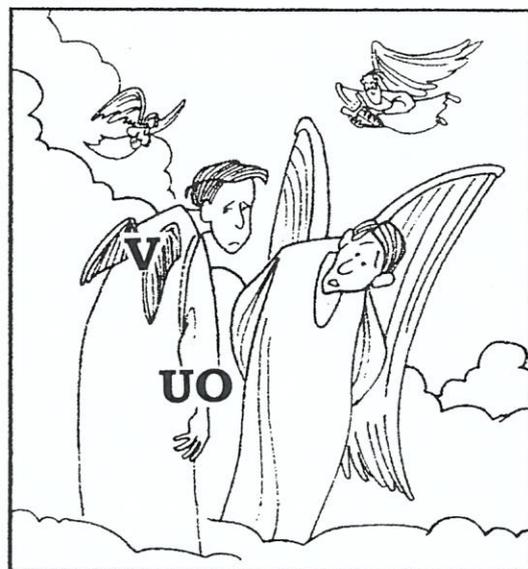
— Ammettetelo, mi volete incastrare...

49 - Rebus 1 1 2 3 4 1 2 = 77
di Veleno e di moebius

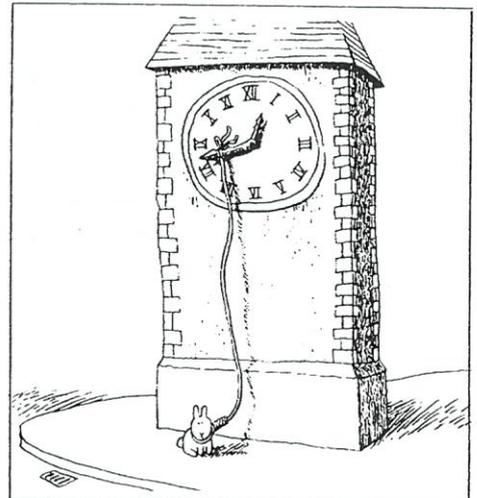
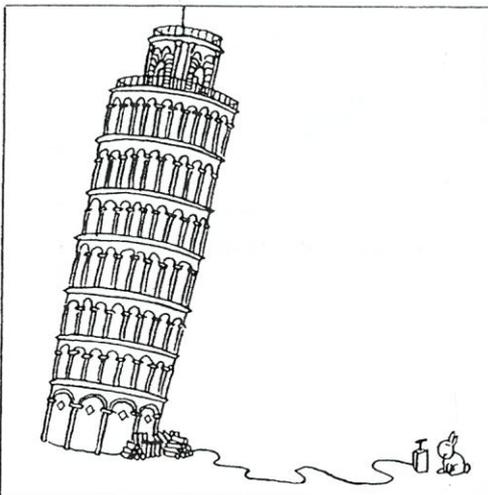
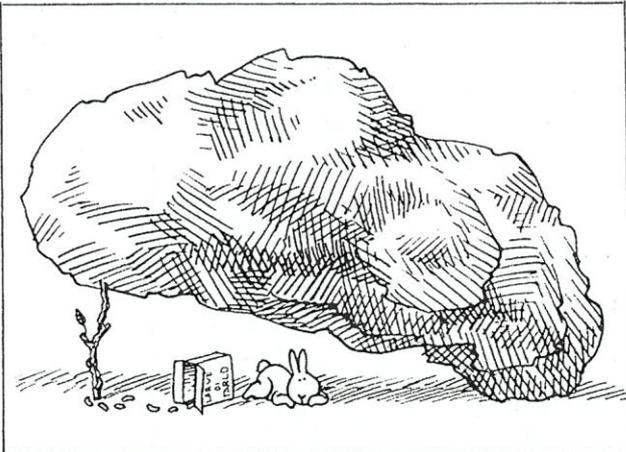
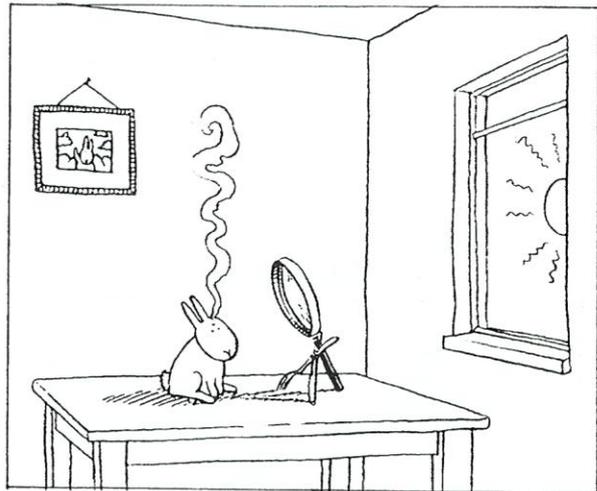
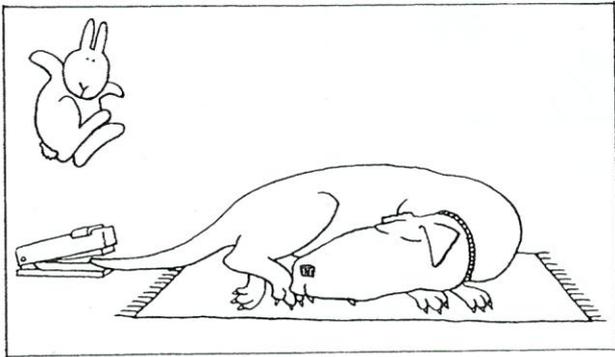
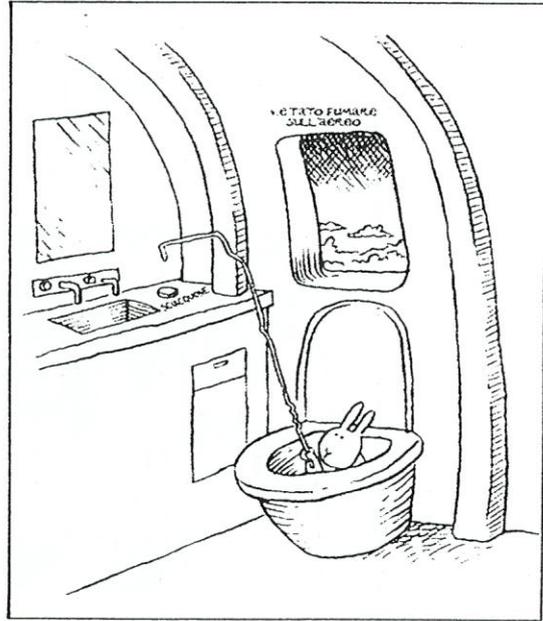
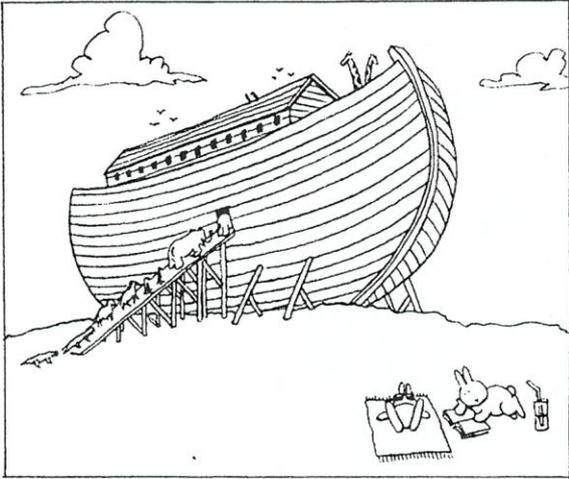


— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!

50 - Rebus 1 3 2 2, 4! = 66
di Triton



— Te l'avevo detto che andavano lavate a secco!



Solutori 2006	n.1	n.2	n.3	n.4
1 Aurilio N.	59	36	30	43
2 Bagni L.	59	36	30	43
3 Baracchi A.	59	36	30	43
4 Bassetti L.	58	36	28	34
5 Barbuiani G.	55	23	29	41
6 Becucci G.	59	36	30	43
7 Bein M.	49	36	29	37
8 Belforti C.	57	36	30	43
9 Bertaccini A. R.				
10 Bertolotto F.	46	36	30	
11 Bitetto V.		36	29	41
12 Bonanno D.	49	23	28	36
13 Bosia M.	59	36	30	43
14 Cannata C. A.	55	32		
15 Capperucci U.				
16 Carosso R.				
17 Cavicchioli A.	59	36		
18 Cesa C.	59	36	30	43
19 Ciasullo C.	59	36	30	43
20 Correggiari A.		36	30	
21 D'Auria L.	59	36	26	43
22 Della Vecchia G.	59	36	30	43
23 Dessy G.	59	36	30	43
24 Fausti F.	49	28	28	32
25 Fortini N.	59	36	24	27
26 Galantini M.	59	36	30	43
27 Gallo N.	59			
28 Gasperoni L.	59	36	30	43
29 Gaviglio G.	59	36	30	
30 Ghironzi E.	59	36	30	43
31 Granata V.	59	31	30	39
32 Lecca U.	59	36	30	43
33 Le Noci M.	59	26		
34 Licitra A. M.	59	36	30	43
35 Lisi G.				43
36 Mannarini L.	48			
37 Manzinello G.				
38 Maestrini P.	59	36	30	43
39 Mazzeo G.	59	36		43
40 Melis F.		36	30	43
41 Micucci G.	59	36	30	43
42 Molteni E.	59	36	30	
43 Monga G.	59	29	28	36
44 Monti O.	59	36	30	
45 Mosconi M.	59	36	30	43
46 Nastari V.				40
47 Oss A.	59	36	30	43
48 Padronaggio F.	59	36	30	
49 Paolini C.	59	36	26	43
50 Patrone L.	59	36	30	43
51 Porceddu A.	59	36	30	43
52 Rimini T.	59	36	30	43
53 Rinaldi A.	59	36	30	43
54 Rippla L.	57	36		
55 Romano E.	59	36	30	43
56 Roncati S.			26	37
57 Rotundo M.	59	36	30	43
58 Soldi A.	59	31	30	
59 Squarcia E.				
60 Stramaccia S.	48	23	28	43
61 Trossarelli P.	59	36	29	41
62 Viezzoli A.	59	28	28	43
63 Viscardi C.	59	36	30	43
64 Viscuso G.				
65 Vittone M.				
66 VittoneTorello P.	59	36	30	43
67 Zanaboni A.				43
68 Zullino V.	59	36	30	43
69 Cacialli T.				43

Soluzioni n. 4 - 2006

- 1 v'è, dove colluttò ST, re TTO = vedove col lutto stretto
- 2 su A denti tra medicine A stava lente = Suadenti trame di cineasta valente
- 3 cala FA maturando T = Calaf ama Turandot
- 4 VA stipò S sedimenti = Vasti possedimenti
- 5 pan duro serbò = "Panduro" serbo
- 6 B usto, digiunò NE = Busto di Giunone
- 7 SB irriderà C in E = Sbirri "déraciné"
- 8 S F, oggi armati, tediò RO = Sfoggiar matite di oro (*gioco errato, abbonato a tutti*)
- 9 OP eredi? (è suspense!)... R? = Opere di, e su, Spenser
- 10 ma T, che sa S, sa I? T è Dio:sil = Matches assai tediousi
- 11 IND è fesso? Ma no, vale! = Indefesso manovale
- 12 bara TTO: lo di ce trio LI! = Barattolo di cetrioli
- 13 tu temi me, Tiche? = Tute mimetiche
- 14 A G O'Neal l'amò = Agone all'amo
- 15 fa tale: "Con C Orso allearmi?" = Fa tale concorso alle armi
- 16 a me nasce N, a te l'E: vi si va? = Amena scena televisiva
- 17 giacché NUO v'è, difendi messe IN saldo = Giacche nuove di Fendi messe in saldo
- 18 AM M irate giacché diversa C è = Ammirate giacche di Versace
- 19 D: annodasi l'I così = Danno da silicosi
- 20 fra seme S S A travi, R golette = Frase messa tra virgolette
- 21 collier ad U reca LaB Re? Sì = Colli e radure calabresi
- 22 S con "top" atteggiato = Sconto patteggiato
- 23 sta TU in ED "on ice"! = Statuine d'onice
- 24 con T ratto N aziona LE = Contratto nazionale
- 25 A mena SC e netta! = Amena scenetta
- 26 LI ne à di ore S A L tante = Linea Dior esaltante
- 27 c'è R Carlo li e RA indi S pensa = Cercar l'oliera in dispensa
- 28 U vetta passa: esultan in A = Uvetta passa e sultanina
- 29 PaS s'è rotto d'Al Capone RO = Passerotto dal capo nero
- 30 T asso a G è volato = Tasso agevolato (*diagramma errato, gioco abbonato*)
- 31 B è L. Proietti, L è D. Argento = Bel proiettile d'argento
- 32 D osé Prodi è = Dosi "pro-die"
- 33 chi avevali DA = Chiave valida
- 34 "Unse me" - dir osa O - "l'Ente" = Un seme di rosa olente
- 35 AD è scaramantica su A? sì = Adescar amanti casuali
- 36 Homer, un di di maggio = "Homerun" di Di Maggio
- 37 lama M, mano N, F ala, RA manzi, NAM aia, T orto = La mamma non fa la ramanzina mai a torto
- 38 "Boe, ancora tè?" = Boe ancorate
- 39 R O bottoni GI appone? Sì = Robottoni giapponesi
- 40 A MM irate: è lite = Ammirate elite
- 41 à N da RA spalato coltre? No! = Andar a Spalato col treno
- 42 T ripudiò D, à CC l'amante = Tripudio d'acclamante
- 43 in A sta R e là baio netta = Inastare la baionetta

Rebus di copertina: P al lago, l'alba?
Ciò! = Palla-gol al bacio

Gara solutori rebus ARI:

- 1 espor T Ares (Marte) da L fa = Esportare Smart ed Alfa
- 2 MOS tradi colla nera RE = Mostra di collane rare
- 3 a C e R rimane MI: cade testata = Accerrima nemica detestata
- 4 per D e R è alto toner O = Perdere al Totonero
- 5 taglia R (è legge!) ricompensa TI = Tagliare leggeri compensati
- 6 T a R olea poco paté = Parole apocopate
- 7 olivi e robe ha = Oliviero Beha
- 8 di ST interista M paté = Distinte ristampate
- 9 doman D a stento rea = Domanda stentorea
- 10 giacché T tè "Infrè", scola N A = Giacchette in fresco lana

Gara solutori rebus Corrado Tedeschi

- 1 Malato di tifo malcurato
- 2 Tornare in campo
- 3 Un "toc" alla porta
- 4 Paesotto montano
- 5 Ridicolo reportage
- 6 Confusi discorsi
- 7 Piani pessimistici
- 8 Chiamar amici ormai a letto
- 9 Salutari verità
- 10 Intervistare divi noti

Preghiamo segnalarci eventuali E&O sia per le soluzioni sia per i solutori

soluzioni entro il 31 marzo 2007 a:
FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181
ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com



TE
[Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown]

[Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown] [Symbol: cross] GE AMEN [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown]

[Symbol: shield with crown] LE B [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown]

[Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown] LE MOD [Symbol: shield with crown] [Symbol: shield with crown]

1848

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI



Rebus

(da: St. Nicolas Magazine, Vol.5, October 1878, No. 12)

Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacò)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)	Lionello (Nello Tucciarelli)
AereA (Emilia Galletti)	Lo Stanco (Franco Fausti)
Alan (Alan Viezzoli)	Magina (Giuseppe Mazzeo)
Alois (Luigi Orsina)	Marchal (Alfredo Marchioni)
Argo Navis (A. Tapinassi)	Mene (Marilena Granata)
Azimut (Luca Montini)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Bardo (Alfredo Baroni)	Nebille (Luana Ravecca - A. Zanaboni)
Ciang (Angelo di Fuccia)	Orofilo (Franco Bosio)
Cocò (Margherita Barile)	Pasticca (Riccardo Benucci)
Ada De Pirro	paulus (F. Paolo Maggio)
Franco Diotallevi	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Giga (G. Marco Gaviglio)	Robrin (Roberto Rinaldi)
gino taja (Guido Tosini)	Quizzetto (Francesco Rosa)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Saclà (Claudio Cesa)
Hombre (Furio Ombri)	Snoopy (Enrico Parodi)
Il Cozzaro Nero (Marco Blasi)	Stark (Stefano Andreoli)
Ilion (Nicola Aurilio)	The And (G. Andreoli)
Il Langense (Luca Patrone)	Talli (Enrico Talinucci)
Costantino Maes	Tovi (Vito Bitetto)
Jumborex (Franco Giam- balvo)	Triton (Marco Giuliani)
L'Assiro (Siro Stramaccia)	Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Stefano Andreoli

Alfredo Baroni

Marco Colla

Giovanni Gastaldi

Massimiliano Guadagni

Franco Pagliarulo

Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2007, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(ABI 07601-CAB 03200) sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

LXIII CONGRESSO DI ENIGMISTICA

e 28° CONVEGNO REBUS ARI

Casciana Terme

18-19-20-21 Ottobre 2007

CONCORSO REBUS "IL FELSINEO"

Anticipiamo uno dei concorsi che L'ARI, in occasione del
Convegno Rebus 2007, bandirà per ricordare Luigi Maiano.

- Creazione di un rebus classico (o a d. e r.) avente per tema
la città di Bologna (nei suoi molteplici aspetti);
- inviare la sola frase risolutiva (saranno gradite foto e
immagini, necessarie solo come eventuale aiuto per il
disegnatore);
- i lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti;
- premi (da definirsi) ai tre migliori lavori;
- giudici: Atlante e Bardo;
- termine tassativo per l'invio: 30 giugno 2007;
- invio a Franco Diotallevi (via delle Cave, 38 - 00181
Roma), e-mail: diotallevif@hotmail.com;
- i lavori dovranno riportare le generalità degli autori ma i
giudici li riceveranno in forma anonima;
- i lavori vincitori saranno pubblicati sul Leonardo mentre i
lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

In riferimento all'articolo "Scia o sciò" del Leonardo 1/07,
Siro Stramaccia ci scrive: *Quando ho risolto il rebus
'Scialacquare capitali' ho pensato (come credo bisognasse fare)
che il discrimine fra "là" e "qua" fosse la recinzione col
cannello di legno. L'unica osservazione che mi viene di fare è
che il disegnatore, nella seconda vignetta, avrebbe potuto
alzare un po' la recinzione e far avvenire la consegna del
pacco all'interno del recinto e non sul confine.*
Ringraziamo Stramaccia per il parere espresso, l'unico
ricevuto da parte dei lettori.

Il volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei
convegni rebus" è andato esaurito. Fra breve saranno
stampate altre copie. Per richiederlo:

Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com
Nello Tucciarelli - tucciarellinello@libero.it

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2007

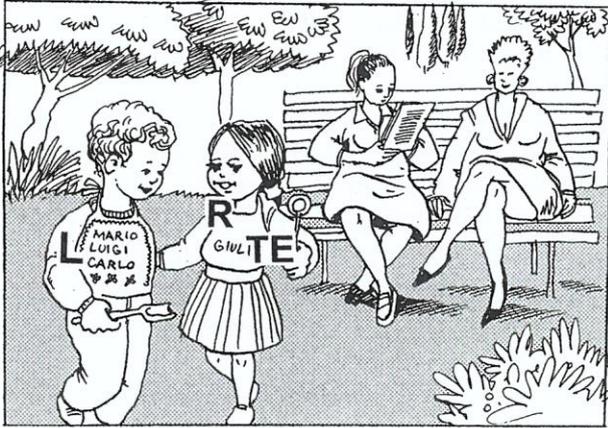
Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare,
partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta
(con/senza disegno) pubblicati durante il 2005. Un premio
al primo classificato.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2007

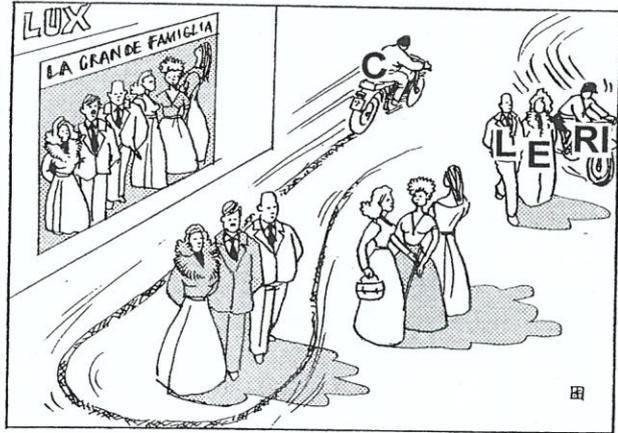
A partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti
avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un
sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

QUATTRO REBUS DISEGNATI DA FRANCO PAGLIARULO

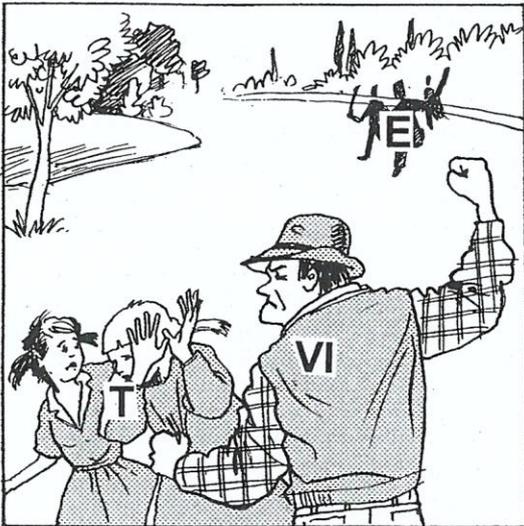
1 - Rebus 3 4 1 1, 4 1 1 2 = 5 6-6
di Gipo



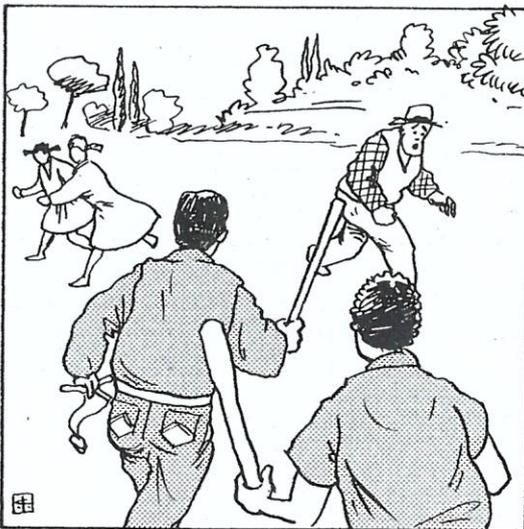
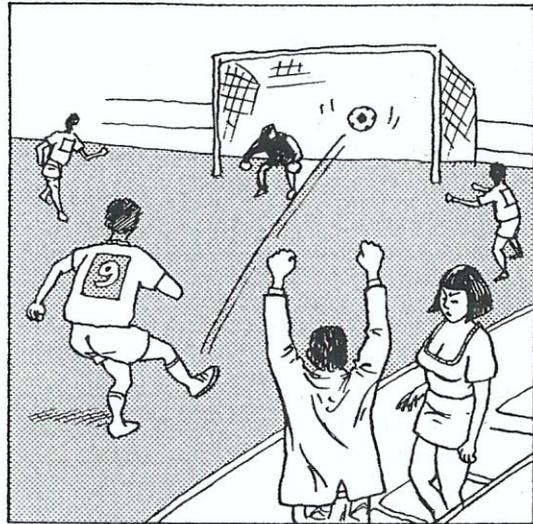
2 - Rebus 4 4 6 1, 4 1 1 6 2 = 4 2 6 13 4
di Cocò



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



4 - Stereo 3 1 2 4 1 3 = 8 6
di Magina



I PASSI DI OROFILO

Questa volta saranno passi più... leggeri. Per la prossima prometto un'altra medaglia antica decifrata ed interpretata (italiana, però) ☺ .

Avanti con la leggerezza: la nostra disciplina può considerarsi arte? Io rispondo con un'altra domanda: come si fa a dirlo? Prima di tutto bisognerebbe avere a disposizione una valida definizione di arte ed io ho dei dubbi che sia, come recita lo Zingarelli (1985) che ho sotto gli occhi: "attività umana regolata da accorgimenti tecnici e fondata sullo studio e sull'esperienza". Mi pare troppo generica ed adatta, ad esempio, anche al gioco del calcio in cui ci sono le regole, c'è la tecnica, lo studio degli schemi di gioco e l'esperienza dei giocatori e degli allenatori. Il calcio è dunque arte? L'enigmistica potrebbe essere considerata un'arte liberale cioè, come recita lo stesso dizionario, al punto 2: "attività individuale o collettiva, da cui nascono prodotti culturali o comportamenti e sim., che sono oggetto di giudizi di valore, reazioni di gusto e sim., e il risultato di questa attività".

Data per scontata la validità della definizione, la nostra attività di rebusisti rientra in questa categoria? Noi certo riteniamo, giustamente, a mio avviso, che i nostri schemi rebusistici siano dei prodotti culturali ma purtroppo essi non godono dei diritti d'autore. Se non erro (e qui potrebbe essere utile un parere legale) è l'illustrazione che è tutelata non lo schema, per cui chiunque potrebbe appropriarsi dei nostri schemi e rifarli con vignette diverse senza incorrere in alcun tipo di reato. Questo è già un punto a sfavore per noi. Inoltre manca al nostro mondo quella notorietà all'esterno tale da suscitare anche al di fuori del nostro orticello, presso la cultura "ufficiale" che quasi ci ignora, i giudizi di valore e le reazioni di gusto che purtroppo sono molto scarsi anche nei rari dibattiti che si accendono sulle pagine delle nostre riviste. La nostra è allora una "subcultura" come aveva affermato tempo fa Stefano Bartezzaghi? Pare di sì.

Cosa ci manca quindi per essere considerati degli artisti? Potremmo esserlo veramente? E' giusto definirci tali?

Non sarebbe meglio lo dicessero quelli estranei al nostro mondo? D'altra parte a me non sembra che questi discorsi siano tali da levare il sonno alla maggior parte dei rebusisti che giustamente trovano nell'enigmistica un divertente ed intelligente passatempo che ha già il sacrosanto merito di tenere in allenamento le nostre connessioni neuronali. E pensare che di tentativi per farci conoscere al di fuori del nostro ambito "classico" ne sono stati fatti. Penso soprattutto a quelli lodevolissimi di Argon con I Premi Capri dell'Enigma. Purtroppo però un po' per una nostra esagerata sudditanza alla cultura con la "c" maiuscola, un po' forse per scarso convincimento e ritrosia, il sospirato riconoscimento "ufficiale" e patentato non è arrivato. Ce ne dobbiamo rammaricare? Forse no. Consideriamo che la nostra attività è molto (forse troppo) settoriale e particolare e, passatemi il termine, anche se a qualcuno darà fastidio, "d'élite", e a volte non è ben capita anche da rappresentanti "togati" della classe culturale dominante.

Quindi, in conclusione, io direi, andiamo cauti a definirci artisti.

O forse lo siamo, come i calciatori ☺ . Credo invece non si possa discutere la qualità artistica delle illustrazioni-rebus di Dalsani, date come temi ai partecipanti della terza tappa del Playoff. Per quanto ci riguarda cerchiamo di dare alla luce giochi degni nella scia della nostra migliore tradizione, non estraniandoci, nei temi e nelle forme, dal mondo che ci circonda. Chissà, tra qualche centinaia d'anni, forse qualcuno riscoprirà "Leonardo" e denominerà il nostro passatempo "antica arte rebusistica".

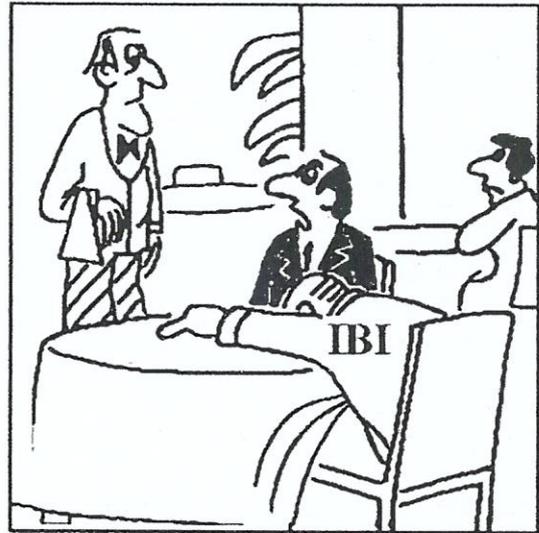
QUATTRO REBUS DI ILION

5 - Rebus 1'3 4? 4! = 6 6



- Te l'avevo detto di non lasciare il nonno vicino alla pianta carnivora...

6 - Rebus 1'3 1'6 5? 4! = 8 2 4 6



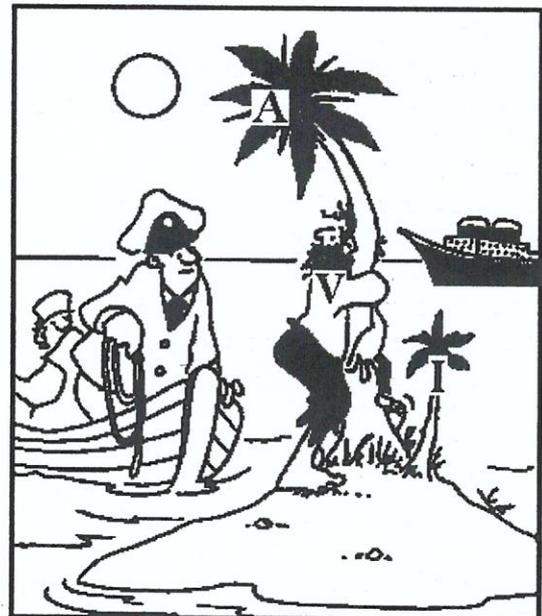
- No, non è per qualcosa che ha mangiato ma è defunto per l'attesa.

7 - Rebus 3 1 2 4 2 2? 2! = 9 2 5



- Mi serve per farmi largo nelle affollate difese avversarie...

8 - Rebus 4'1 6 1 1 4?! = 9 8



- Sentite: io non me ne vado da qui senza mia moglie e il mio bambino!...

Play Off 2006-2007 – Esito della seconda manche

Il livello dei 103 giochi valutati è stato superiore a quello della prima manche, nonostante la difficoltà dei temi proposti. Oltre ai soliti parametri di valutazione, è stata riconosciuta in sede di giudizio la capacità di non cadere nella tentazione di una prima lettura troppo “generica” (dal momento che l’argomento di tutte le vignette era lo stesso) e di cercare dunque di rendere la chiave il più possibile attinente con la vignetta scelta. Come spesso accade adottando il meccanismo degli scontri diretti, alcuni autori con giochi senz’altro meritevoli (e punteggi superiori a quelli di altri vincitori diretti) dovranno abbandonare

la competizione perché hanno avuto la sfortuna di imbattersi in sfidanti con giochi ancor meglio valutati. Da questa manche, com’era prevedibile, la fortuna ha iniziato a giocare un ruolo fondamentale nella scalata verso la finale.

Ecco dunque l’esito degli scontri diretti (è riportato il punteggio del secondo gioco nel caso questo sia servito a determinare la posizione in classifica).

Oltre ai 14 vincitori, in base al punteggio sono stati ripescati e computati per la classifica finale *The And* e *Snoopy*.

		1° gioco	2° gioco			1° gioco	2° gioco
15	Il Langense	19.67			Schez	16.33	
	Il Valtellinese	18.33		07	Quizzetto	21	21
09	Hombre	20.67			Marinella	18	
14	Giga	20			Verve	17	
12	gino taja	20.33	18.33		Ilion	20	
06	The And	21.67	17	04	Marchal	21.67	18
13	paulus	20.33	15.33		Saclà	20	
	N'ba N'ga	18.67		03	Alan	22.67	
	Stark	20		11	Triton	20.33	19.67
02	alois	23.67		08	Snoopy	21.00	20.33
01	Pipino il Breve	25			moebius	15.67	
	L'Esule	20.67		05	Veleno	21.67	17.67
	Il Matuziano	18.67		16	Jumborex	19.33	
	Cocò	18.67		10	Bardo	20.33	20

Gli accoppiamenti per la terza manche sono dunque i seguenti:

Pipino il Breve	-	Jumborex
Alois	-	Il Langense
Alan	-	Giga
Marchal	-	paulus
Veleno	-	gino taja
The And	-	Triton
Quizzetto	-	Bardo
Snoopy	-	Hombre

In bocca al lupo a chi prosegue la gara.

Cinocina, Microfibra, Orofilo

Play Off 2006-2007 Terza manche

Le immagini per la terza manche sono tratte da rebus del periodico satirico-politico "Il Fischietto", anno 1889: sono stati tutti disegnati da quel mago della matita che fu Giorgio Ansaldo (Dalsani) considerato dagli storici della materia il migliore illustratore di rebus italiano. Egli inventò e realizzò rebus su una miriade di pubblicazioni tra il 1874 e il 1922 quando morì. Pubblicò rebus anche sulle nostre riviste specializzate (La Luna, La Luna Enigmistica, La Sfinge d'Antenore, La Gara degli Indovini, La Corte di Salomone ed altre).

Naturalmente questi rebus sono stati privati dei grafemi: in questo caso le difficoltà alle quali i concorrenti andranno incontro sono diverse da quelle della manche precedente, dove l'argomento era sempre lo stesso ed il rischio di cadere nel generico sempre in agguato.

Nelle sei illustrazioni (cfr. le pg. 28, 29, 30) gli spunti non mancheranno, anzi... Forse ce ne sono fin troppi, tra oche, asce, pie, egri, more, ecc. ecc.

Ovvio che in questo caso, oltre alla frase finale sempre inappuntabile, sarà posta particolare attenzione ai pregi più tecnici, come le cesure, i pochi grafemi, le chiavi originali. Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta).

Le immagini non potranno essere manipolate ma è consentito rovesciarle specularmente.

I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro ed inequivocabile. Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto miglior punteggio.

Nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi; se ancora necessario, dei terzi e infine dei quarti.

Agli otto vincitori degli scontri diretti si unirà infine il migliore degli sconfitti. Votazioni in trentesimi.

I lavori dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta,

entro lunedì 4 giugno 2007

a uno dei seguenti indirizzi:

- Davide Giacometto, v. Vittorio Veneto, 42
10014 CALUSO (TO)

- playoff2007@cantodellasfinge.net

In bocca al lupo!

1a e 2a lettura nei rebus

Negli ultimi tempi abbiamo ricevuto alcune sollecitazioni affinché i rebus del Leonardo fossero pubblicati con la sola seconda lettura (frase risolutiva) e ciò per renderli un po' più difficili e quindi anche più interessanti.

In verità, anche noi redattori ci siamo posti ogni tanto questo problema, cioè se non fosse più opportuno eliminare la prima lettura e far sì che i giochi diventassero meno facili e quindi, spesso, meno banali. Pertanto, poniamo agli amici del Leonardo questa domanda: vorreste che i giochi (eventualmente non tutti ma anche solo in parte) siano presentati con la sola frase risolutiva, oppure lasciare le cose come stanno? Da parte nostra, come esperimento, pubblichiamo su questo numero alcuni rebus di *Snoopy* con riportata solo la seconda lettura.

In proposito, da una ricerca effettuata ci risulta (salvo e & o) che:

- I rebus illustrati ottocenteschi erano privi di diagramma e con la sola parte iconografica, mentre il primo rebus con il diagramma (come da noi inteso) uscì nel 1926 sulla "Diana d'Alteno" e aveva solo il diagramma di seconda lettura;

- Il Leonardo ha sempre pubblicato solo rebus con il doppio diagramma (salvo quando, per una gara di fine anno, pubblicò ne pubblicò alcuni senza diagramma e senza neanche il nome dell'autore del gioco);

- Le Stagioni ha sempre pubblicato solo rebus con il doppio diagramma;

- L'Enigmistica Moderna ha sempre pubblicato solo rebus con il doppio diagramma;

- Il Labirinto, salvo alcune rare eccezioni, ha pubblicato solo rebus con il doppio diagramma,

- La Sibilla nel suo primo anno di pubblicazione ha pubblicato rebus con la sola seconda lettura, successivamente ha fatto la comparsa anche la prima lettura.

Da quanto sopra, non conoscendo la data precisa e in quale pubblicazione sia comparso il primo rebus avente prima e seconda lettura, ci rivolgiamo ai lettori per eliminare questa lacuna.

la redazione

XII SIMPOSIO TIBERINO-VESUVIANO e IV FESTA DI PENOMBRA — 13 MAGGIO 2007

Il Simposio Tiberino-Vesuviano e la festa di Penombra si sono quest'anno eccezionalmente uniti per dar luogo ad un unico incontro.

La manifestazione è per domenica 13 maggio 2007 presso la Fattoria "Villa Matilde" - S.S. Domitiana, 18 - Cellole (CE).

Quota di partecipazione: Euro 30,00. Prenotazioni entro domenica 6 maggio.

Per l'occasione è bandito un concorso autori per un anagramma da ricavare, a scelta, da una delle due seguenti frasi:

1 - SOGNO E MAGIA PARTENOPE DISPENSA

2 - ROMA, L'ETERNO FARO DELLE GENTI

Per il concorso (aperto anche ai non presenti all'incontro) potranno essere inviati non più di 2 lavori, da far pervenire

a Nicola Aurilio entro e non oltre il 30 aprile 2007.

Premi ai 3 lavori più meritevoli, che saranno pubblicati su Penombra.

Per prenotazioni e informazioni:

- Nicola Aurilio - 81030 Casale di Carinola (CE)

Tel. 0823709189; e-mail: nicola.aurilio@virgilio.it

- Franco Diotallevi via delle Cave, 38 - 00181 Roma

Tel. 067827789; e-mail: diotallevif@hotmail.com

- Cesare Daniele - via Cola di Rienzo, 243 - 00192 Roma

Tel. 063241788; e-mail: penombra.roma@tiscali.it

Chi volesse pernottare in loco può contattare direttamente "Villa Matilde":

Tel. 0823932088/0823932134

E-mail: info@fattoriavillamatilde.it

QUATTRO REBUS DI SNOOPY

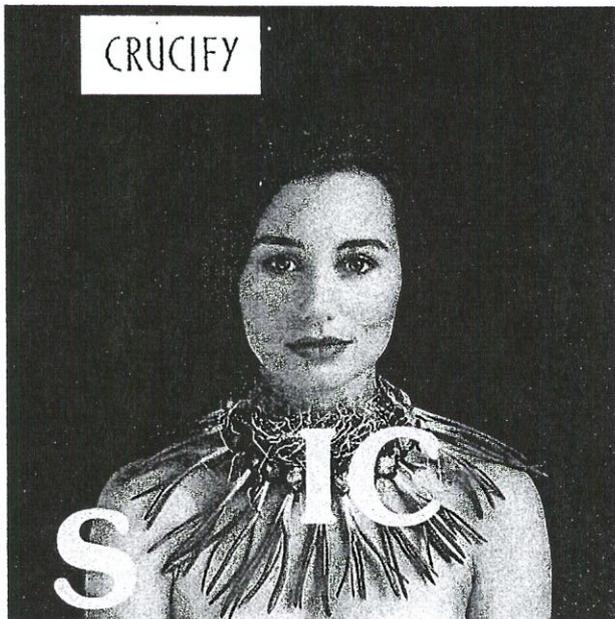
9 - Rebus 4 2 8



10 - Rebus 5 10



11 - Rebus 6 7



12 - Rebus 7 7 6

IL COMPAGNO **UOSO**
 romanzo
 di Cesare Pavese

edizione integrale
 114° migliaio

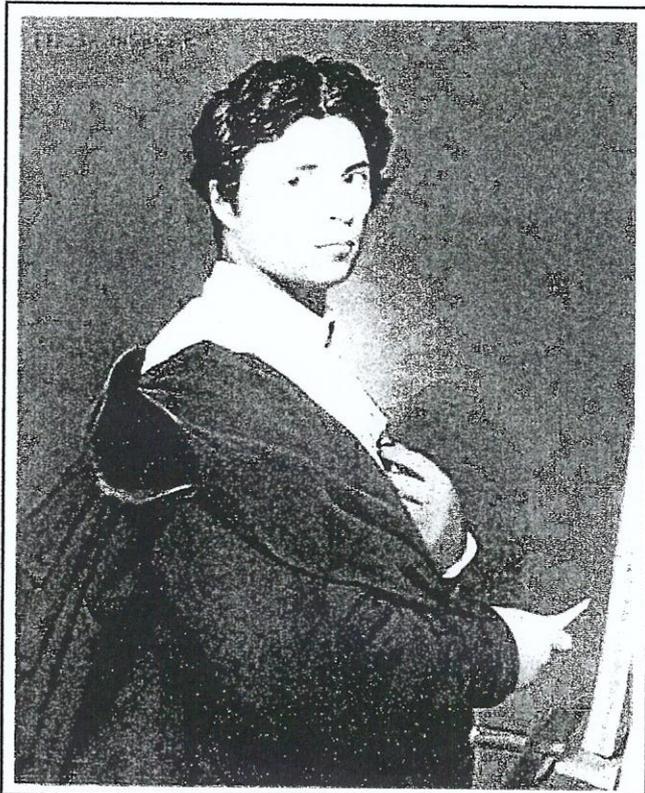
LIRE
 350



Arnaldo **CR** Rondadori

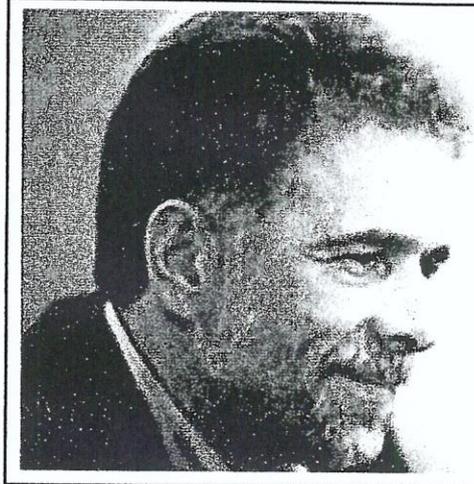
VERBIS e IMAGO

13 - Imago 6 3 5 = 8 6 di Nebille



È l'unico spagnolo!

14 - Imago 5 5 1 = 2 3 6 di Nebille



Possiede bidoni!

15 - Verbis 2 3 2 5 5 4 4 1 = 7 10 3'6
di Saclà

PaPerOn de' Paperoni, parlando con una donna basSissima, le raccontò un sacco di fandonie.

16 - Verbis 3 1 1 1 6 2 =
7 1'6 di Alan

Il pResentatore Mammuccari dovrebbe usare più CortesiA con i concorrenti...

17 - Verbis "2 1 3 1?" 4 7 =
7 2 9 di Nebille

Quando Attila arriverà al cospetto di Leone I C, perplesso si interrogherà sull'identità del Papa.

18 - Verbis 2 4 4 3 = 6 7
di Nebille

Il dottore aziendale OS medica l'aiuto del direttore generale NDA.

19 - Verbis 2 2 4: «5 5» = 6 12 di Alan

Adesso verrà il biblista LU per raccontare a tutti noi che il famoso profeta inghiottito dalla balena non ha mai detto il vero nei suoi scritti!

20 - Verbis 1'5 1 2 7 = 2 8 6 di Saclà

Quasi a gustare meglio il profumo del massimo premio cinematografico appena vinto, l'attrice Halle BERRY lo ha voluto annusare.

21 - Verbis 1 5 1 4 = 5 6
di Stark

Il pugile A ha una resistenza eccezionale: sferra colpi senza mai stancarsi!

22 - Verbis 6: 5 4, 5 = 8 4 8
di N'ba N'ga

Davvero singolare: con tutti i boys presenti in quella trasmissione TV, la bionda delle Orfei fa la mano morta alla Dalla Chiesa!

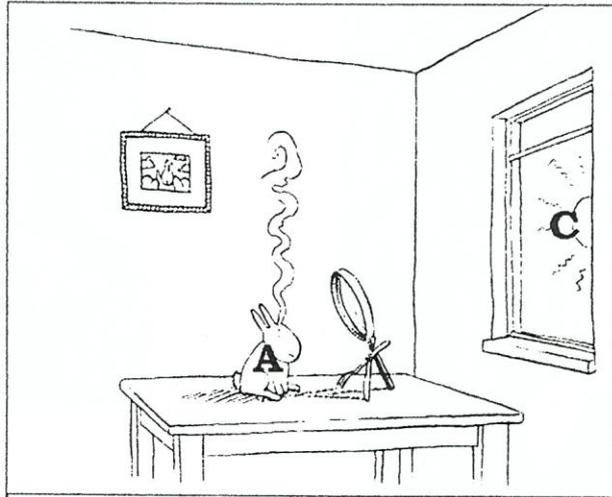
23 - Verbis 1'1 2, 4 7: 6 2 =
4 2 4 3 5 5 di Alois

Arriva Atahualpa NE, arrogante despota, e tu convochi CI.

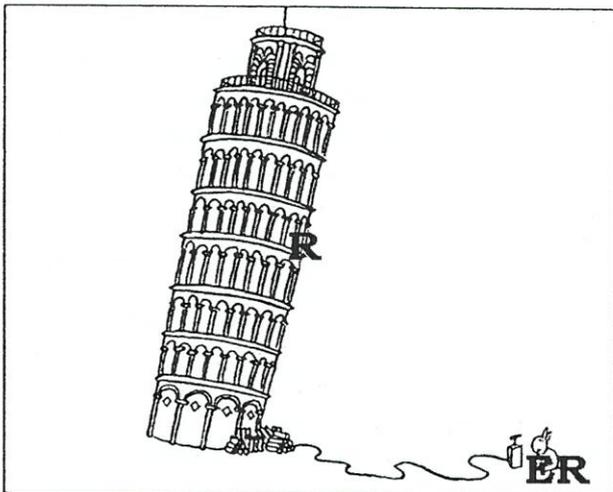
PLAY OFF 2006-2007

seconda manche

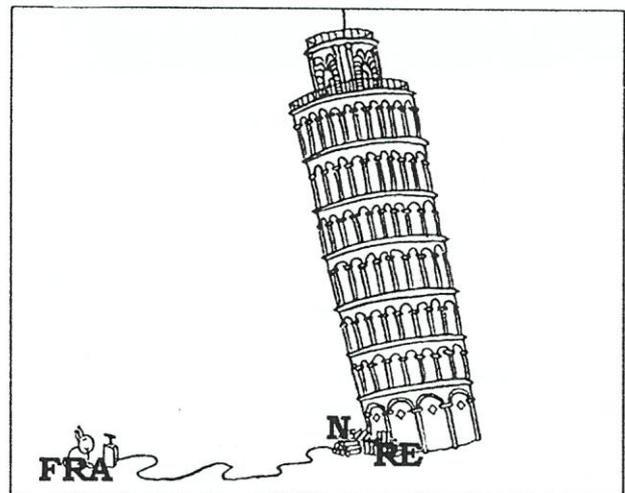
24 - Rebus a) 1 6? b) 1 1'1? a) 2! b) 2! = 5 9 di *Il Langense*



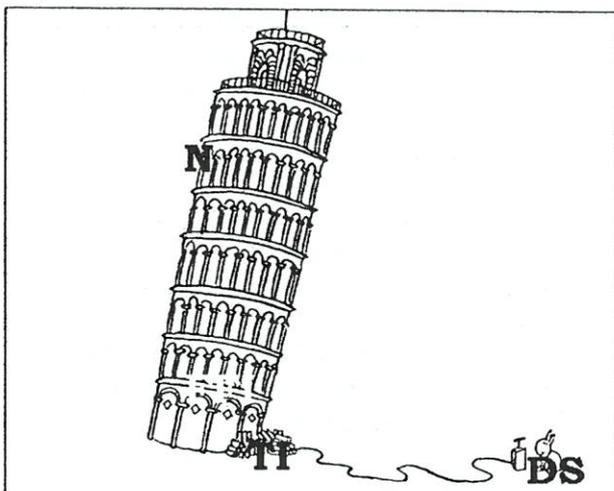
25 - Rebus 1 1 - 2 2! - 4 6 = 4 4 8
di *gino taja*



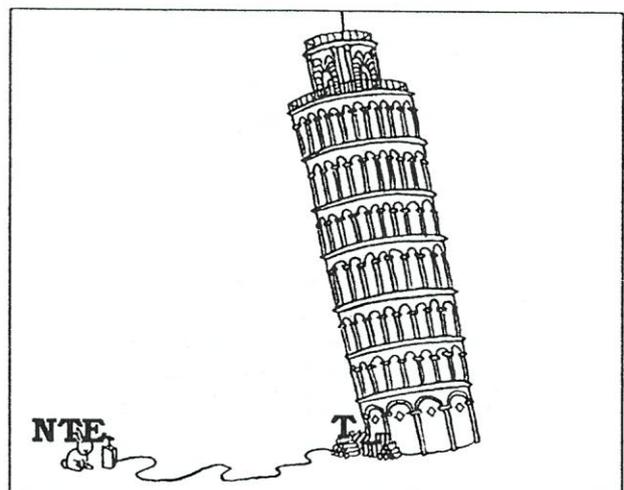
26 - Rebus 3 2 2 5: 1 1 2 7 = 5 1'4, 6, 2 5
di *Pipino il Breve*



27 - Rebus 2 1, 2 5 2, 6 2 = 4 8 3 1 "4"
di *Pipino il Breve*



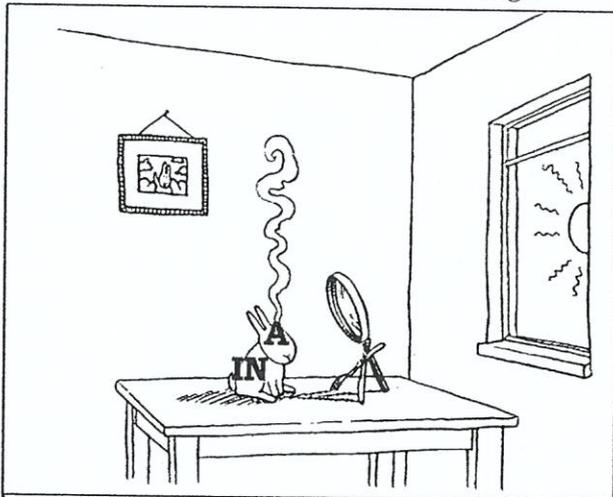
28 - Rebus 5 3 3 1 1 6 = 8 11
di *Marchal - The And - Veleno*



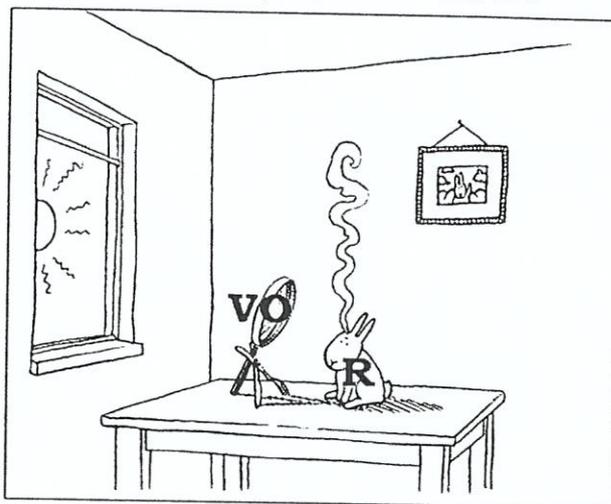
Play Off 2006-2007

seconda manche

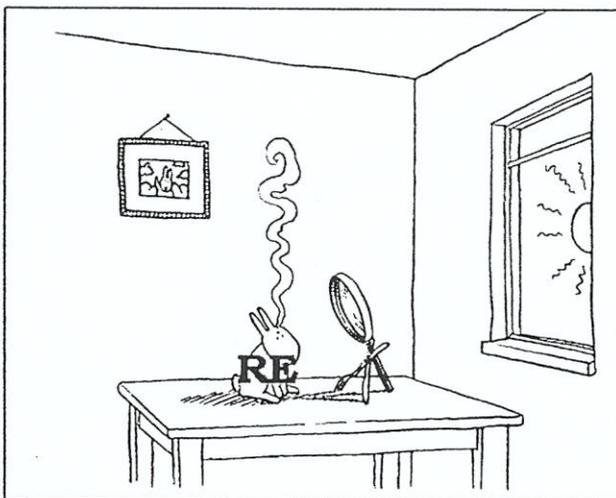
29 - Rebus 5 2 6 1 = 5 2 7 di Giga



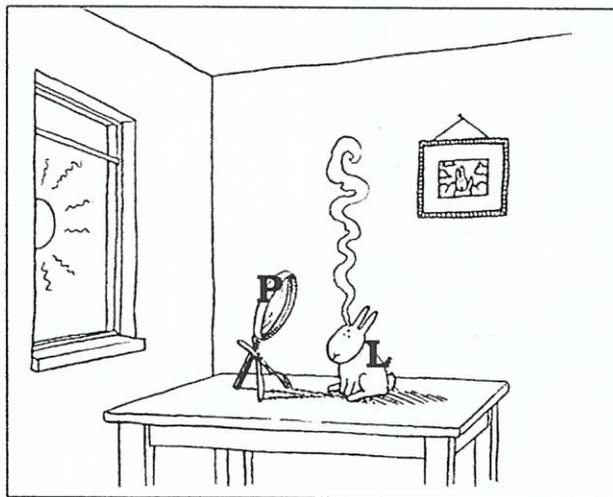
30 - Rebus 2 5, 8 1 1 = 11 6 di Triton



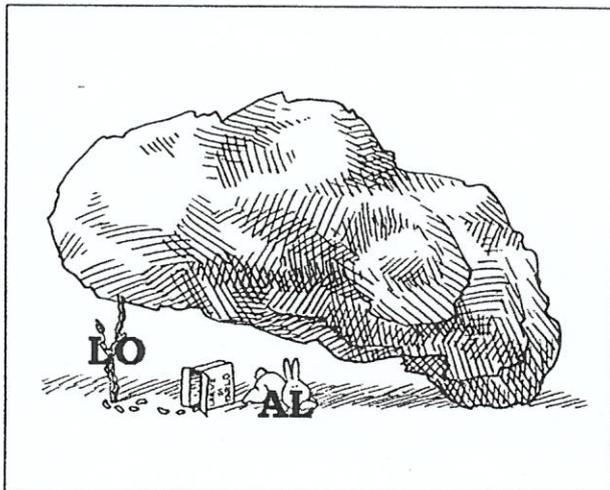
31 - Rebus 8 2? 3!!! = 8 5 di Alan



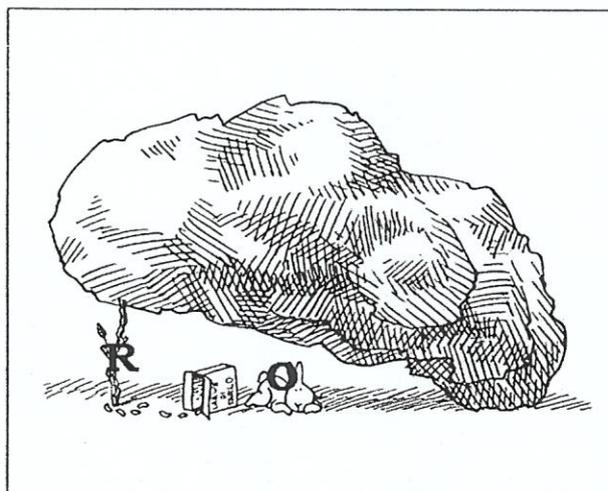
32 - Rebus 1 1 1 1 1'4: 1 6 4 = 7 4'9 di Triton



33 - Rebus 2 2 4: 2 1'6? = 8 4 5 di paulus

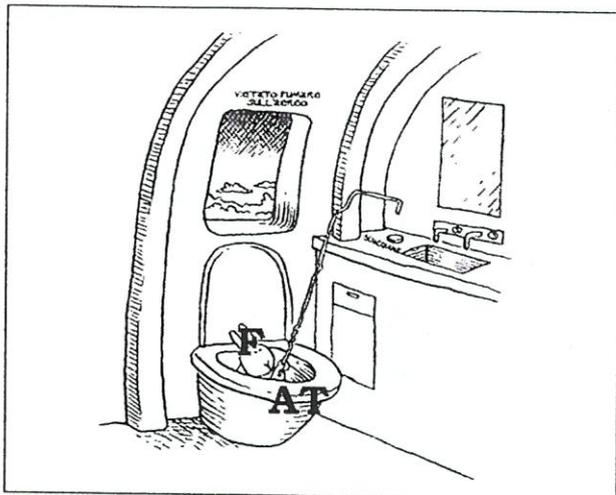


34 - Rebus 1'10 4 1... 1 3 1 = 5 7 5 4 di Quizzetto

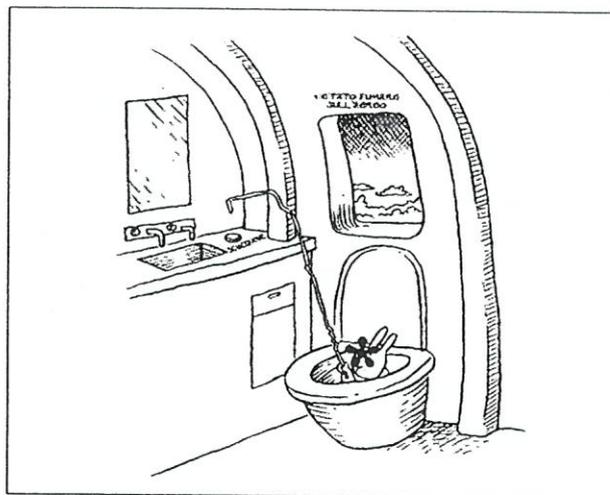


Play Off 2006-2007
seconda manche

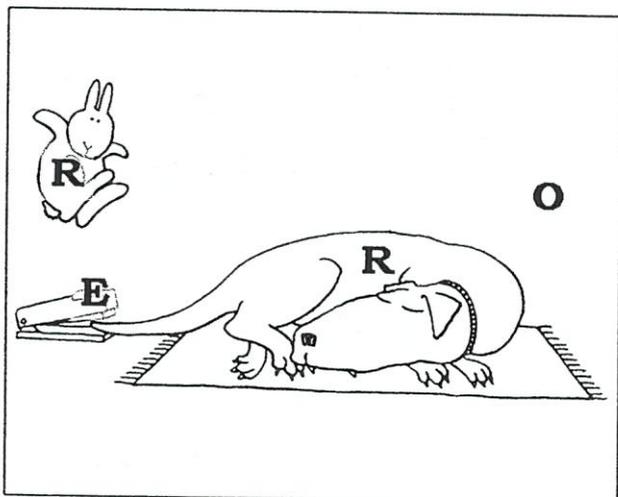
35 - Rebus 7 1: 1 2 2 1 = 5 9 di *Bardo*



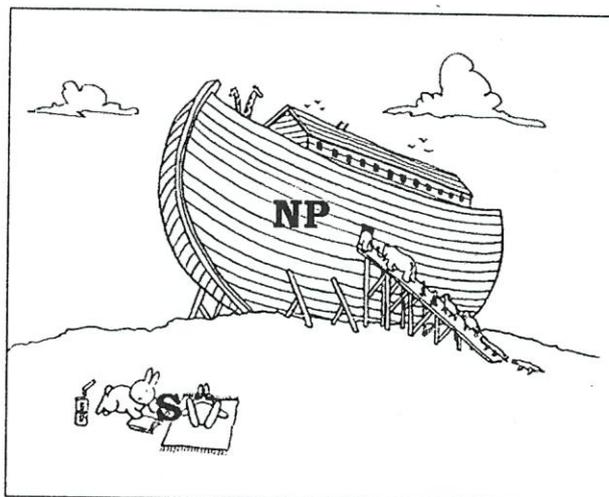
36 - Rebus 5, 2 8 = 7 8 di *Alois*



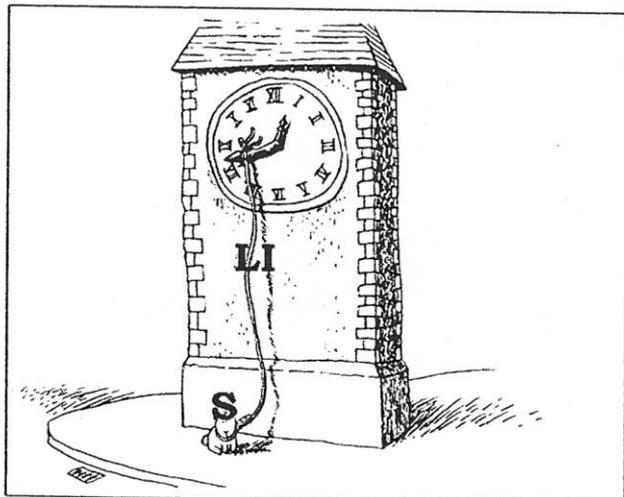
37 - Rebus 6 2 1 1, 1'7 1 2 1 = 3 3 4 2 4 4 2
di *Snoopy*



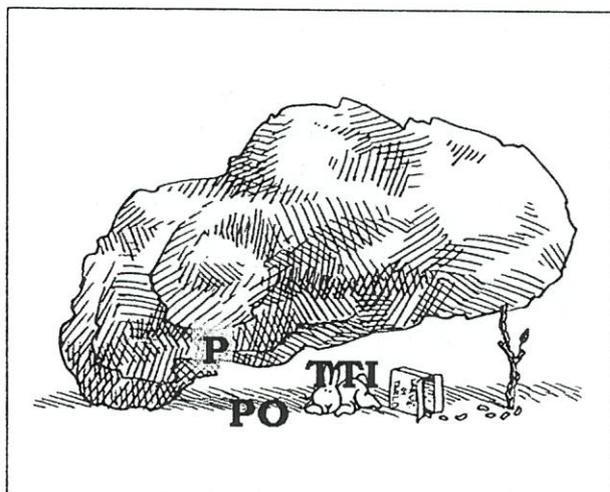
38 - Rebus 1 8 2 4 = 7 3 5
di *Jumborex - Stark*



39 - Rebus 1 3 6 1 2 = 8 5 di *Snoopy*



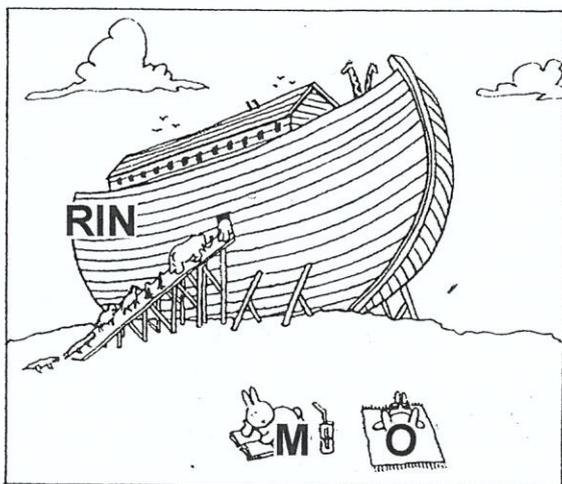
40 - Rebus 3 1 2 - 2 6! - 3 = 8 3 1 5 di *Hombre*



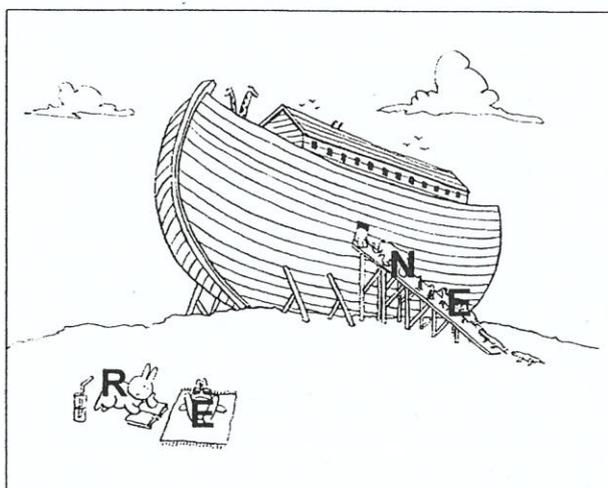
41 - Rebus 2, 1'4 1 2 1 9, 7 = 7 6 2 5 2 5
 di Azimut - dis. di F. Pagliarulo



42 - Rebus 3 8 3 2: 2 1 1 5! = 7 9 7 di Mene



43 - Rebus 6 4 1 1, 3 1 1! = 8 4 5 di Robrin

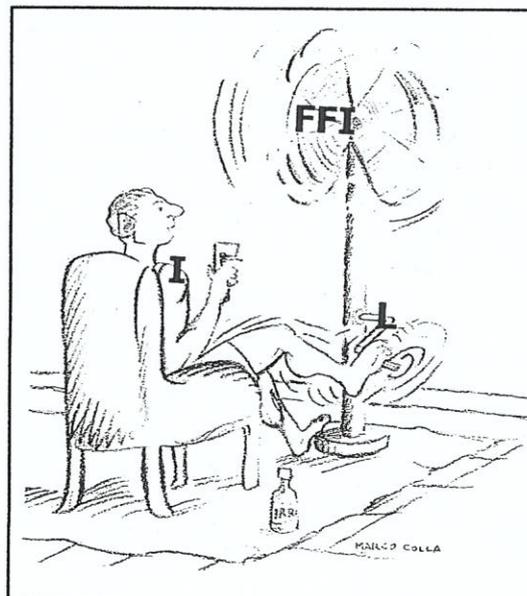


44 - Rebus 4 3 2: 5, 5 2 1 2 4 6 3 =
 7 2 5 9 2 5 2 5

di Pipino il Breve - dis. di A. Baroni



45 - Rebus a rov. 1 4 4 3 1 5 1 = 2 4 6 1 6
 di AereA - dis. di M. Colla



I rebus di Tano Festa

Nella seconda parte del secondo capitolo è stato trattata la definizione del termine enigmistica e la storia del suo successo in Italia facendo soprattutto riferimento alla Settimana Enigmistica che fu fonte iconografica per i Rebus di Tano Festa. Dopo aver dato conto dell'origine e in breve della storia del rebus, si è presa in considerazione la produzione di Rebus di altri artisti italiani tra gli anni sessanta e settanta nelle figure di E. Miccini, L. Pignotti e R. Mambor. Si è dunque definito come la produzione di Rebus di Miccini si sia basata essenzialmente su l'interesse linguistico e sinestetico del poeta visivo e fondamentalmente sul messaggio politico e sociale che vuole essere veicolato. Il valore 'positivo' di tale operazione è stato sottolineato anche in relazione alla fiducia nella collaborazione tra artisti diversi in una sorta di lavoro collettivo. Anche Pignotti, lavorando nello stesso ambito si dedica marginalmente al rebus, proprio nel suo significato originario di gioco da interpretare e usa le vignette della Settimana Enigmistica. Così anche Mambor utilizza lo stesso materiale iconografico, ma utilizzando solo le immagini alla ricerca di una oggettivazione e neutralità delle stesse nell'ottica di una freddezza di sguardo sulla realtà e in una prospettiva che abbraccia anche aspetti del surrealismo.

Il terzo capitolo è interamente dedicato all'analisi dei Rebus di Festa ed è intitolato "Il gioco delle immagini nei Rebus di Tano Festa: evidenze, cancellazioni e nascondimenti". Dopo aver parlato della mostra monografica del 1980, dove furono esposte tutte le opere prese in oggetto, l'analisi è partita dalla tecnica di prelievo utilizzata. Festa, aiutato da due esperti fotografi, utilizzava la tela emulsionata per riportare fedelmente le immagini che poi manipolava con colori sia opachi che trasparenti, nascondendo totalmente quindi alcune parti e velandone altre. L'artista inoltre ultimava il processo di appropriazione delle immagini reiterando con matita grassa bianca solo alcuni profili di figure. Molto spesso la parte verbale dei rebus veniva occultata, così come parti consistenti di immagine. E' infatti solo grazie al contributo di esperti rebussisti che si è potuto

risalire ad un numero cospicuo di vignette originali e a sciogliere quindi il significato del rebus.

Risulta evidente dal confronto con le fonti iconografiche come l'artista abbia voluto stravolgere i rebus scelti. Ad esempio ne cancella sempre il diagramma numerico. Sembra in tal modo voler intervenire sulle immagini ricreandole ma anche avendo l'intenzione di interrompere un filo logico che porta alla soluzione di un gioco verbo-visivo di facile soluzione, sottolineando così la precarietà di ogni codice prestabilito. Inoltre dalla scelta operata da Festa almeno per i circa trenta presi in considerazione, si evince come l'artista abbia senz'altro seguito un proprio istinto ma carico di memorie sia artistiche che private.

L'analisi dei Rebus continua con un confronto doveroso con le Comic Strip di Lichtenstein. Partendo dal fatto che i due artisti si sono confrontati con materiale iconografico popolare e dove figura e parola convivono, dall'analisi fatta risultano analogie ma anche differenze sostanziali di approccio. Mentre Lichtenstein tende ad intervenire soprattutto sulla parte scritta e sui ballon in un'ottica percettiva e alla ricerca di un'unità visiva e quindi seguendo un progetto analitico, Festa invece interviene sia sulla parte iconica che verbale, dove appare importante l'esposizione di un'assenza. Per quanto riguarda poi la concezione dello spazio, l'artista americano tende a riempire tutto lo spazio, dando un grande valore alla linea di contorno marcatamente nera, riportando tutto alla superficie, mentre l'artista italiano con le larghe campiture annulla anche lui l'idea di profondità ma sottolineando alcune figure con il bianco le mette in rilievo, le 'sceglie' in una sorta di enumerazione visiva simile a quella del genere della natura morta. Da un lato dunque oggettività di sguardo, dall'altro intervento che mette in luce l'individualità dell'artista.

Per quanto poi riguarda il discorso sulla serialità implicita nei Rebus, è stato tentato un avvicinamento con la serialità di Warhol e il senso di morte che ne è sotteso. Ma anche in questo caso l'artista americano si differenzia da quello italiano perché il tema

della morte è visto in termini 'sociali' e consumistici mentre in Festa è frutto di una profonda e vissuta rielaborazione di questo tema. L'ossimoro della 'varietà sempre uguale' nell'opera di Festa sembra rientrare ancora una volta nell'ambito dell'enigma.

Dopo quello con i pop americani, l'analisi ha condotto ad un confronto con l'uso dei rebus da parte degli artisti italiani citati precedentemente. La tesi ha cercato quindi di mettere in luce le analogie e le differenze di approccio a tale tema, tenendo naturalmente conto delle realtà culturali nelle quali i singoli artisti si sono trovati ad operare.

E' stato ipotizzato che soprattutto il campo della Poesia visiva potrebbe aver attratto Festa nelle sue manipolazioni sui rebus, ma comunque tenendosi sempre ben lontano da intenti in qualche modo didattici di alcuni protagonisti di questa corrente. Il discorso sul valore della comunicazione sembra segnare la differenza più forte tra i due approcci: se i poeti visivi operano sempre in funzione di una critica al linguaggio soprattutto dei media, credono però sempre nel potere virtuoso del messaggio. In Festa questo viene nichilisticamente sempre negato.

Un ulteriore approfondimento nell'analisi delle opere di Festa, ha condotto a considerare la particolare atmosfera presente, molto vicina alla Stimmung metafisica con tutto il suo portato di estraniamento e sospensione. Solo che in Festa il gioco colto della 'rivelazione' che ci fa apparire il quotidiano come denso di mistero e di senso dell'assurdo, diventa tragica, lontana da quella di de Chirico e dal suo isolamento come scelta.

Una delle letture del rebus lo avvicina dunque alla natura morta. Anche le composizioni metafisiche hanno lo stesso carattere di illogicità sottolineata da de Chirico che parla di aspetto spettrale delle nature morte. Anche nei Rebus le immagini sono isolate, lontane da un'idea armonica di rappresentazione del mondo e riportano con forza alla denuncia di insensatezza che faceva l'artista da lui tanto amato. Come Calvesi sostiene l'insensatezza è nel mondo e manifesta un altro tipo di vanitas, quella laica.

La malinconia sottesa diventa protagonista e l'analisi porta a considerare le parole di J. Kristeva a proposito di creatività e malinconia in relazione al gioco interrotto dei Rebus. La mancanza di prospettiva futura e l'attaccamento 'al passato che non passa', secondo una definizione di J. Clair, sembrano aderire perfettamente alla lettura delle opere dell'artista romano.

Nel paragrafo finale "I prelievi dalla Settimana Enigmistica come galleria della memoria", è stata operata una suddivisione in gruppi delle opere e un confronto, quando possibile, con le vignette originali. Il primo gruppo proposto è quello con i Rebus sottoposti a manipolazione totale rispetto all'originale e quindi all'impossibilità a risalire alla frase risolutiva; il secondo analizza le opere con figura umana come presenza/assenza; il terzo come natura morta con oggetti o con animali; il quarto come composizioni metafisiche; il quinto come 'mari misteriosi'. Un ultimo paragrafo tratta di alcuni disegni di Festa, assimilabili alle immagini dei rebus. Nella conclusione viene fatta un'ultima considerazione riguardante il rapporto tra gioco e arte figurativa nel contemporaneo.

Ada De Pirro

(2- fine)

(la prima puntata dell'articolo è stata pubblicata sullo scorso numero)

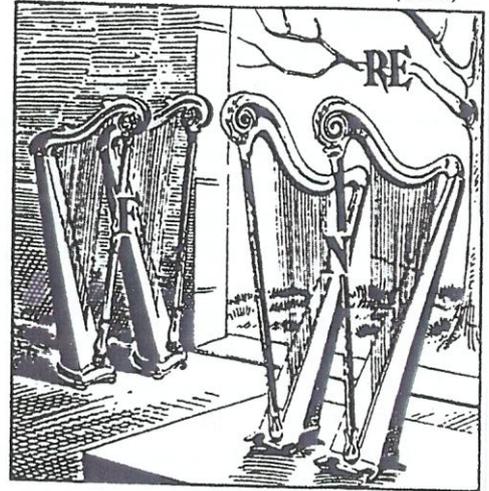


I rebus di Tano Festa



Tano Festa, *Rebus*, 1979. Smalto su tela emulsionata, cm.55x55.
Collezione Laureati, Roma. N°archivio Arte Fotografica: 40256

960. REBUS (frase: 3, 5, 3, 5)
(Tren)



Autore: Tren
Frasi risolutive: *Far penar per amore*
In: *La Settimana Enigmistica* del 01/1970 ©

54262. REBUS (frase: 12, 7)
(Vincenzo Tucci)



Autore: V.Tucci
Frasi risolutive: *Elettricisti valenti*
In: *La Settimana Enigmistica* del 02/1950 ©



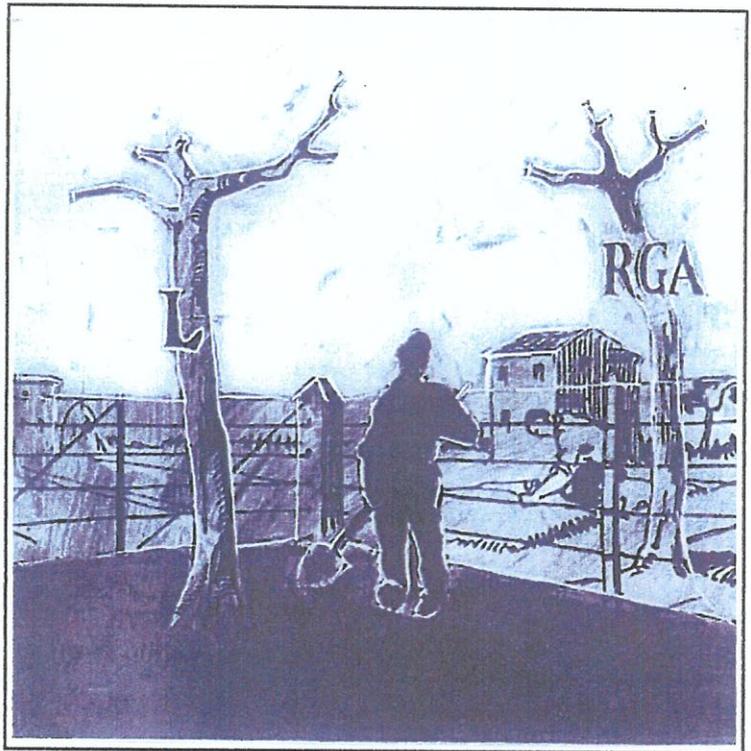
Tano Festa, *Rebus*, 1979. Smalto su tela emulsionata, cm.55x55.
Collezione Laureati, Roma. N°archivio Arte Fotografica: 40254

I rebus di Tano Festa

5. (Frases: 2, 7, 3, 6) (Sprugolino)



Autore: Sprugolino
 Frase risolutiva: *Le melodie per organo*
 In: *La Settimana Enigmistica* del 02/1956 ©

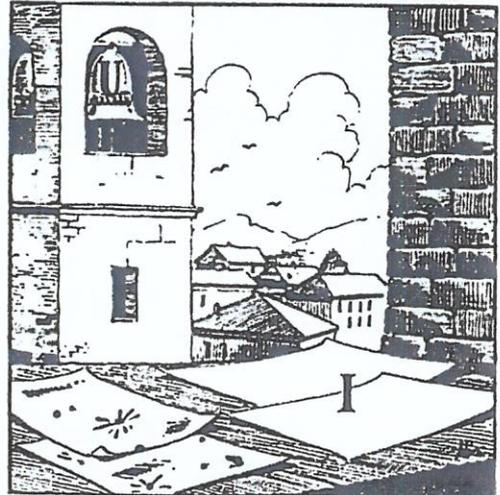


Tano Festa, *Rebus*, 1979. Smalto su tela emulsionata.
 Collezione privata. N°archivio Arte Fotografica: 40267



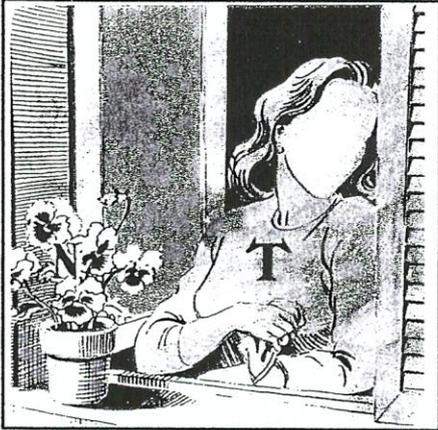
Tano Festa, *Rebus*, 1979. Smalto su tela emulsionata, cm.55x55.
 Collezione Franchetti. N°archivio Arte Fotografica: 40269

748. REBUS (frases: 6, 1, 3, 3, 6)
 (Giaco)



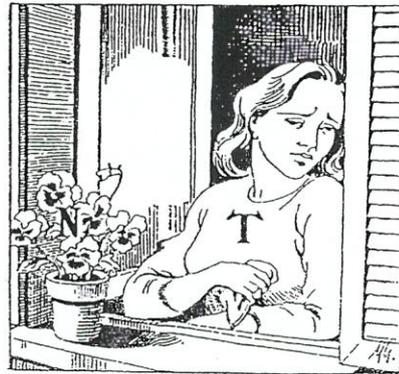
Autore: Giaco
 Frase risolutiva: *Campan a ufo gli inetti*
 In: *La Settimana Enigmistica* del 02/1970 ©

I rebus di Tano Festa

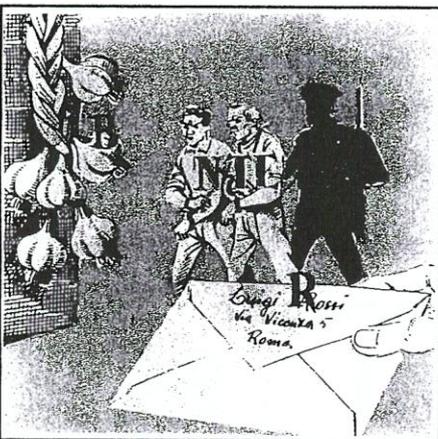


Tano Festa
riprende
l'immagine con la
donna alla
finestra per ben
tre volte, nel
1979, nel 1980 e
nel 1981.

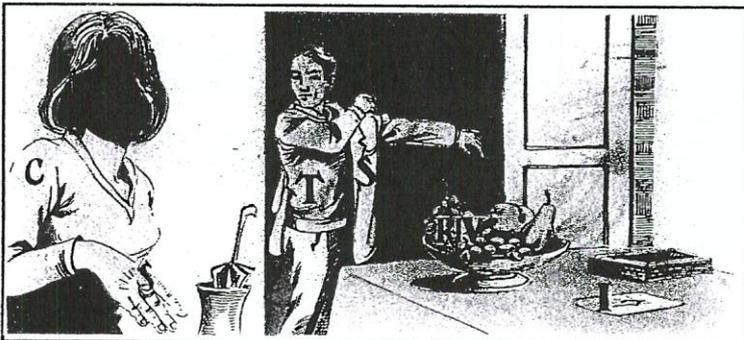
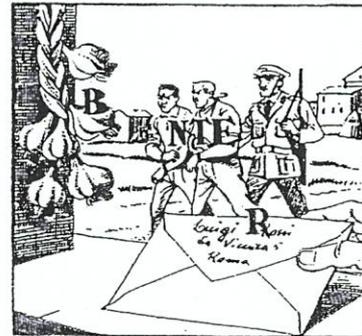
90902. REBUS (frase: 8, 10)
(Giacco)



89939. REBUS (frase: 9, 6)
(Patolino)



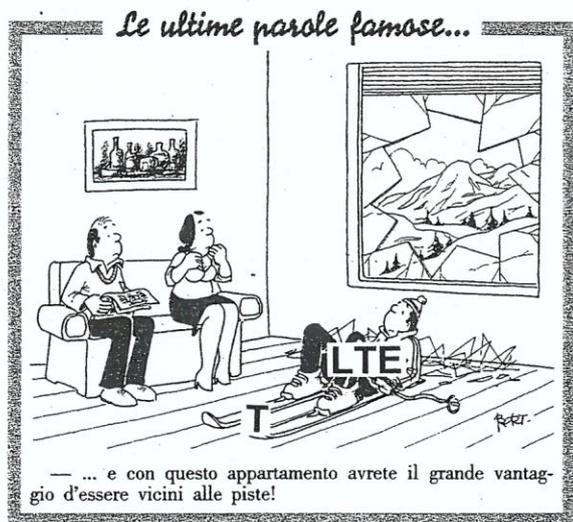
531. REBUS (frase: 8, 13)
(Cioni)



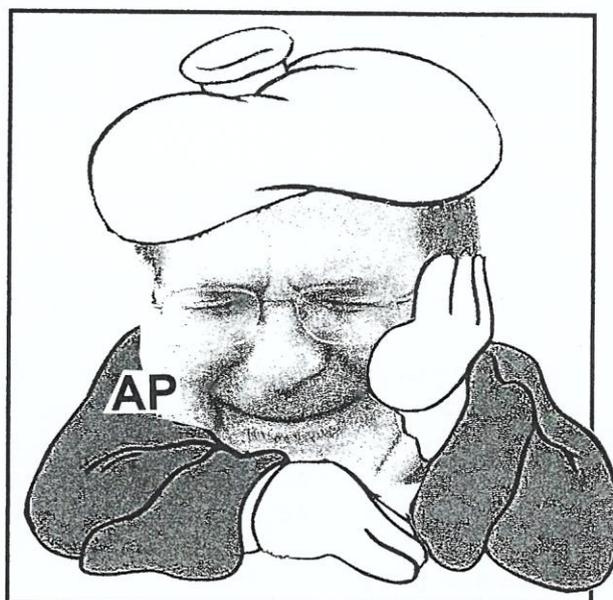
946. REBUS (frase: 5, 6, 2, 4, 2, 4, 6)
(Giacco)



46 - Rebus 2 3 1 6 3 2 4! = 8 7 6 di Marchal



47 - Rebus 2 5 2 4! = 7 6 di Gipo



48 - Rebus 1 6 3 2 4! = 9 7
di Il Cozzaro Nero
dis. di M. Guadagni



49 - Rebus 1 1 5 6! = 5 8
di Adelchi
dis. di M. Guadagni



LXIII CONGRESSO DI ENIGMISTICA - 28° CONVEGNO REBUS ARI

CONCORSI

CONCORSO LIOLA' - ASSISE DELL'ENIGMA - POETICI A SCHEMA

Gli autori dovranno inviare un poetico a tema e schema liberi (escluso l'enigma) di minimo 18 e massimo 30 versi. In sede di congresso, 5 lavori prescelti dagli organizzatori saranno sottoposti ad una pubblica discussione e alla valutazione finale di una giuria.

CONCORSO MALOMBRA - ENIGMI POETICI E IMMAGINI

Gli autori dovranno cimentarsi nella stesura di un enigma, a tema e lunghezza liberi, utilizzando sia le parole sia una o più immagini. Le immagini dovranno avere valenza dilogica, legate quindi sia al soggetto apparente sia a quello reale e potranno essere di qualunque tipo: disegni e/o fotografie originali e/o preesistenti su carta e/o su web.

CONCORSO MARIN FALIERO - BREVI

Per una coppia di brevi a tema libero in quattro versi, costituita da: un indovinello e un gioco a schema.

CONCORSO CIAMPOLINO - CRITTOGRAFIE

Per una terna crittografica a tema libero costituita da: una crittografia mnemonica, una crittografia pura, un gioco crittografico.

CONCORSO LINCE D'ARNO - FRASE ANAGRAM- MATA

Per una frase anagrammata continuativa dei seguenti versi tratta dalla poesia "È l'istante che è eterno" di Piero Bigongiari:

*"Tutto dorme, anche la felicità
in questo tramutarsi delle forme..."*

CONCORSO TRISTANO - VERBIS E IMAGO

Per una coppia di giochi a tema libero costituita da un Verbis e una Imago.

CONCORSO MARGO' - CRUCIVERBA

"Un divertente personaggio guida i bambini alla soluzione di un cruciverba tra storielle e indovinelli alla scoperta di..." "Lezioni di storia, geografia, scienze... Incrociate!"

E voi come lo immaginate un cruciverba per bambini?

La tipologia del cruciverba, le dimensioni, l'eventuale tema e le modalità di presentazione sono affidate alla fantasia degli autori che dovranno necessariamente tener conto che il gioco è destinato a bambini o ragazzi.

CONCORSO ALIADA - A.R.I.-REBUS

Per una coppia di rebus a tema libero, classici o a domanda e risposta, compreso lo stereoscopico, di cui uno muto (senza lettere esposte).

CONCORSO IL FELSINEO - A.R.I.-REBUS

Per un rebus classico (o a d. e r.) avente per tema la città di Bologna (nei suoi molteplici aspetti).

Inviare la sola frase risolutiva (saranno gradite foto e immagini, necessarie solo come eventuale aiuto per il disegnatore). I lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti e ogni concorrente può inviare un solo rebus.

Giudici del concorso: Atlante e Bardo.

I rebus dovranno essere inviati tassativamente entro il 30 giugno 2007, a:

Franco Diotallevi, via delle Cave 38 - 00181 ROMA
e-mail: diotallevif@hotmail.com

I lavori dovranno riportare le generalità degli autori ma i giudici li riceveranno in forma anonima. I lavori vincitori saranno pubblicati sul Leonardo mentre i non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

REGOLAMENTO

I concorsi sono aperti a tutti.

Ad esclusione del concorso "Il Felsineo" per il quale valgono le regole e le modalità previste nel bando stesso, per tutti i concorsi vale quanto segue:

- gli autori che presentano lavori realizzati in gruppo, non possono presentarne da singoli (o in gruppo con altri autori) nello stesso concorso

- per ogni concorso ciascun autore (o gruppo) può inviare un massimo di due lavori (o coppie o terne di lavori, se richiesto dal bando), specificando a quale concorso intende destinarli, completi di generalità, eventuale pseudonimo e recapito, entro il 5 settembre 2007 a:

* e-mail: cascianaterme2007@cantodellasfinge.net

* posta: Isabella Colucci- v. Pignedoli 103 41100 MO
- nel caso di invio su carta, gli autori sono pregati di inserire i propri dati su un foglio separato dai lavori presentati

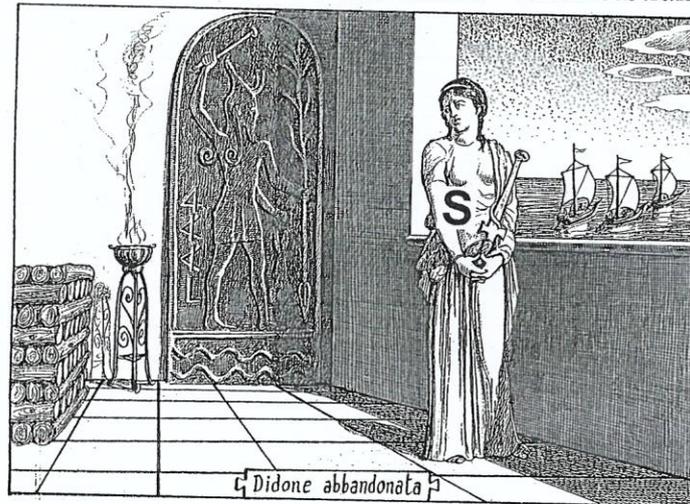
- per i concorsi riguardanti verbis e imago non è indispensabile l'invio del supporto illustrativo

- per tutti i concorsi la giuria è rappresentata dai membri della direzione enigmistica

- la giuria per l'Assise dell'Enigma sarà costituita in sede congressuale

- i lavori che risulteranno vincitori saranno di proprietà del Comitato Organizzatore che ne disporrà la pubblicazione sulle riviste del settore e sul volume dedicato al Congresso; i lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

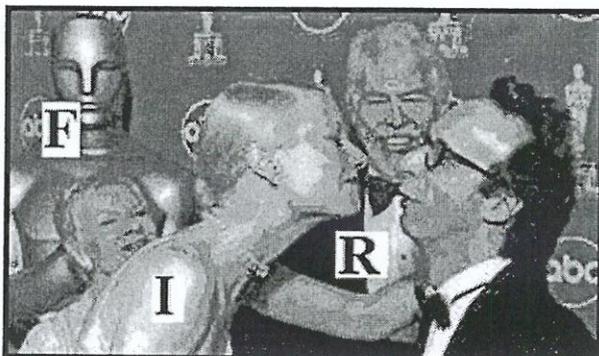
50 - Rebus 1 1 4'4? 3 1 = 77 di *L'Assiro* - dis.di S.Stramaccia



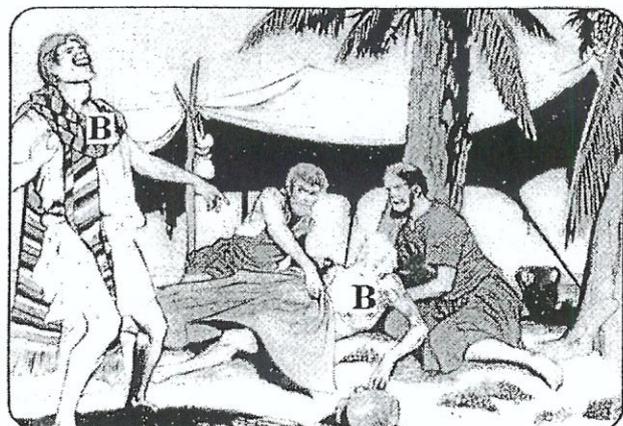
51 - Rebus 7 1 1 6 = 4 5 6 di *Gipo* - dis.di G.Gastaldi



52 - Rebus 1 5 9 1 1 = 5 8 "4" di *Ilion*

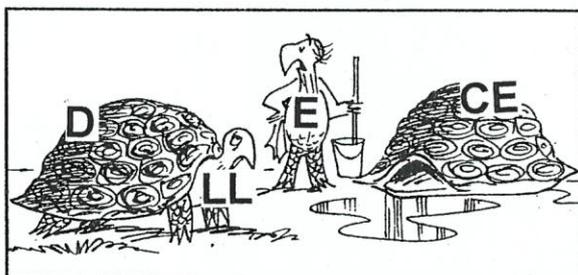


53 - Rebus 1'5 2 7 1: 1 1 = 10 1'7 di *Saclà*



L'Antico Testamento: il vino

54 - Rebus 3 5 1 1 2, 1 2 4 2 = 8 4'5 4
di Pipino il Breve

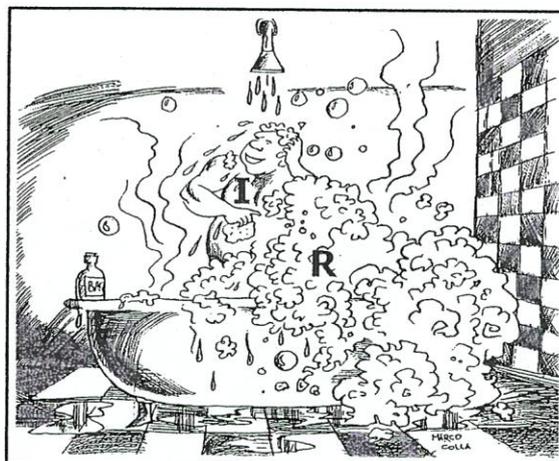


— Mai sentito parlare di pulizie di primavera?

55 - Rebus 1 1 4, 1 4 5! = 1'3 5 7 di Talli
dis. di G.Gastaldi



56 - Rebus a rov. 1 7: 6 1! = 8 7 di AereA
dis. di M.Colla



57 - Rebus 1 5 8?... 2 = 9 1 6
di N'ba N'ga



58 - Rebus 4 1 1: 1 2 4 5: «5» = 6 7 2 8
di Argo Navis - dis. di F.Pagliarulo



RICORDO DI BUFFOLINA

Agenzia giornalistica del Piffarerio², ma non lo sa
07/03/2007-16:40: "Ieri, martedì
sabato 6 marzo 2007 se n'è
andata un'altra fondamentale
figura della letteratura disegnata:
Lina Buffolente, classe 1924. Era
una delle rare matite femminili del
fumetto italiano, e nella sua
carriera ultrasessantennale,
lavorò per alcune delle più celebri
serie d'avventura come il Piccolo
Ranger e Il Comandante Mark".

Ora, in questo triste momento,
desideriamo ricordare l'amica
scomparsa prendendo in esame il
contributo da Lei dato
all'enigmistica.

Dai primi anni '40 si ebbero i suoi
primi passi nei rebus e nelle
parole incrociate, lavorando per
due case editrici: Alpe e Epierre.
Successivamente, dopo un lungo
periodo di stasi, negli anni '80 si
riavvicinò al nostro mondo,
iniziando a collaborare (e per
molti anni) con la "Settimana
Enigmistica", per la quale, tra le
altre cose, disegnò moltissimi
anarebus.

A questo proposito, ci piace
riportare, dal volume "Lina
Buffolente-Anna Lazzarini"¹,:
«Lavoro da qualche anno anche
per la madre di tutte le riviste del
settore, quella che "vanta il
maggior numero di tentativi di
imitazione", per non fare
pubblicità! Ci collabora anche

nessuno perché non si può
assolutamente firmare.
"Il...fortissimo Ricky", per
esempio, è un personaggio mio,
ma niente firma. Anche nei
rebus, il nome che vedete a
fianco è di quello che l'ha ideato.
Il disegnatore è un ignoto
qualunque».

Successivamente, il suo
incontro con Gianni Corvi
(Giacco), il quale — poichè fin
dall'inizio (1980) era l'autore dei
rebus di BIS, quiz di "Canale 5"
condotto da Mike Bongiorno —
nel 1987, poichè lo staff della
trasmissione stava cercando un



oltre 700 rebus a colori furono
preparati dalla nostra cara amica:
due dei quali sono ora riportati.
E proprio l'amicizia sorta tra Lina



nuovo disegnatore per i rebus,
propose la Buffolente per questo
incarico. Così, per tre anni, fino al
1989 (al termine del programma)

e Gianni fece sì che, a partire dal
1995, apparissero sul Leonardo
rebus a sua firma: in una decina
di anni, alcune centinaia.

Nel momento dell'addio, la
redazione del Leonardo non può
non ringraziare ancora una volta,
l'ultima purtroppo, Buffolina per
l'appassionata collaborazione e
l'amicizia avuta per la nostra
rivista.

Franco Diotallevi



1-Lina Buffolente-Anna Lazzarini,
Davide Barzi, Ed. Epierre, Milano,
2001.

2-Piffarerio Paolo, valente disegnatore di
fumetti. Dal 1961 collabora con l'editrice
Corno, disegnando prevalentemente su
testi di Max Bunker, mentre dal 1975, e
per alcuni anni, disegna "le matite" di
Alan Ford.

Curiosità romane

UN REBUS GRECO SOPRA UN CAPITELLO ROMANO

...Singolare differenza della nostra epoca, nella quale gli autori di opere architettoniche, le più insulse, indegne ed umili strombazzano su tutti i fogli i loro nomi, e gli spernazzano sopra ogni pilastro o nicchia, anche *la più vicina a terra!*

Chi fosse invece l'architetto del Pantheon e del Colosseo noi non sappiamo; così dei Circhi, delle Terme, dei Fori quasi tutti, e di ogni più gigantesca fabbrica antica: se qualcuno n'è giunto fino a noi è molto raro, e tale altro deve la sua fama non all'opera innalzata, tuttochè sublime, ma a qualche aneddoto storico che ad essa si rannoda.

Così se conosciamo l'autore del Tempio di Venere a Roma, è perchè l'Imperatore Adriano l'architetto per la brama di emulare Apollodoro; e conosciamo l'architetto del Foro Traiano, perchè Apollodoro di Damasco, che ne fu il divino autore, perì vittima della gelosia dello stesso Imperatore architetto.

Ma se il silenzio degli artisti fosse invece l'effetto della presunzione, che il loro nome collegato ad opere così insigni, non dovesse e non potesse essere mai più scancellato dalla memoria degli uomini?

Il fatto che narra Plinio (siamo finalmente al *rebus* greco-romano) non favorisce tale ipotesi. Sauro e Batracò, architetti spartani, edificarono in Roma, per ordine di Quinto Metello, i due tempi racchiusi poi nell'ammirabile portico d'Ottavia (ora mercato del pesce): vedendosi, al dire di Plinio, diniegato il permesso di apporvi il proprio nome, delusero la proibizione con una specie di *rebus*, vale a dire scolpendo sui capitelli delle colonne due animali, la cui denominazione corrispondeva precisamente ai loro nomi, cioè lucertola (in greco *Sauros*), e la rana (*Batracos*).

Così gli astuti artefici gabbarono la stupida legge.

Uno di questi capitelli jonici, tolti certo al portico d'Ottavia, ora vedesi in S. Lorenzo fuori le mura col *rebus* scolpitovi da Sauro e da Batracò.

È questo forse il più antico *Rebus* che abbiamo, se però non si vogliano considerare per tali i geroglifici egiziani.

Gli stemmi gentilizi sono *Rebus* di questo genere.

IL PAPA NON APPROVA I REBUS

Il ticchio del *rebus* lo credo connaturato alla umanità. Fin dal tempo almeno degli Egiziani,

e forse prima, è piaciuto sempre al bipede ragionante di tormentare lo spirito proprio e l'altrui coi segni allegorici, simboli e figure.

Ora le *sententiae* REBUS *non verbis expressae* sono discese dall'alto degli obelischi sulle umili colonne dei giornali illustrati.

Ma la mania è più vecchia; già vedemmo la lucertola e la rana su quel capitello romano di S. Lorenzo; chi poi sembra ne fosse particolarmente invaghito, fu il grande Bramante da Urbino.

Egli si era incapricciato di scrivere il nome di Papa Giulio II sulla facciata di Belvedere con un *rebus*, invece di lettere; ma il Papa corse a tempo, e non volle il *rebus*, bensì il suo nome chiaro e tondo in lettere più che cubitali.

Cedo la parola a Giorgio Vasari, che racconta nettamente il fatto: «Entrò Bramante in capriccio di fare in Belvedere in un fregio della facciata di fuori alcune lettere a guisa di ieroglifici antichi per dimostrare maggiormente l'ingegno che aveva, e per mettere il nome di quel pontefice e il suo, e aveva così cominciato: *Julio II Pont. Maximo*, ed aveva fatto fare una testa in profilo di Giulio Cesare, e con due archi un ponte, che diceva: *Julio II Pont.*, ed una aguglia del circolo Massimo per *Max*. Di che il Papa si rise, e gli fece fare le lettere d'un braccio che ci sono oggi all'antica, dicendo che l'aveva cavata questa scioccheria da Viterbo, sopra una porta dove un maestro Francesco architetto messe il suo nome in un architrave intagliato così, che fece un S. Francesco, un arco, un tetto ed una torre, che rilevando diceva a modo suo: *Maestro Francesco Architetto*» (Vita di Bramante).

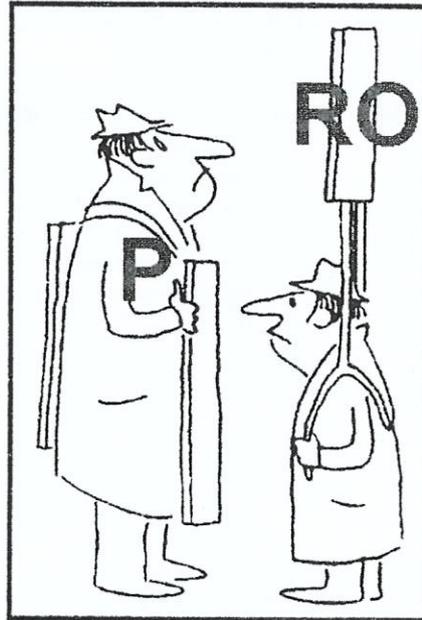
Così dal Vasari sappiamo anche del *rebus* di Viterbo; peccato che non ci abbia detto il resto del *Rebus* di Belvedere!

Costantino Maes

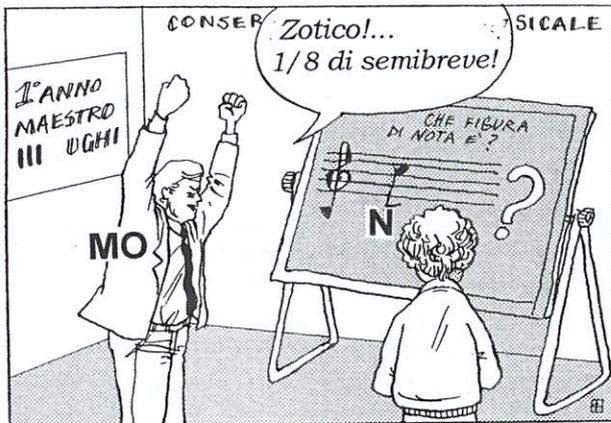
Costantino Maes (Roma, 1839 - Roma, 1910), bibliotecario e appassionato cultore di studi romani, volle raccogliere le tradizioni disperse, dimenticate o rare e registrare le novità più importanti onde formare una fonte di cognizioni locali autentiche.

La sua opera più importante "Il CRACAS. Diario di Roma". Il periodico (maggio 1887 - luglio 1894) era articolato in varie rubriche che intendevano anche incuriosire e divertire il lettore: Cose nuove (cronaca), Cose vecchie e nuove, Curiosità romane, Quesiti da risolvere, Cartoline postali, Proposte, Fiori sciolti (citazioni, sciarade, lunazioni, sonetti), annunci letterari.

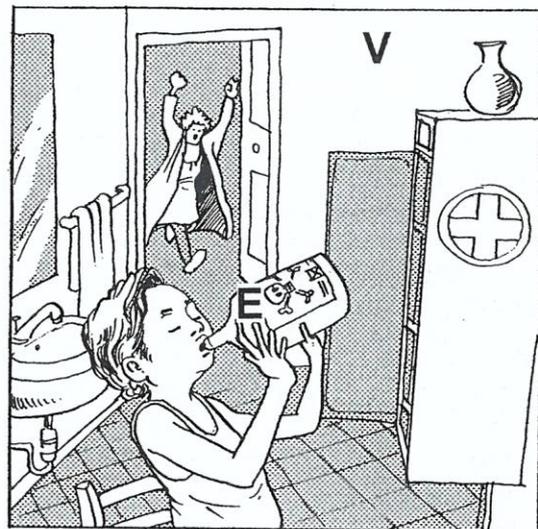
59 - Rebus 1 4 5 2 = 5 7 di *Il Langense*



60 - Rebus 1 3 2 4: «5, 7, 1 1!» = 10 7 7
di *Tovi* - dis. di F. Pagliarulo



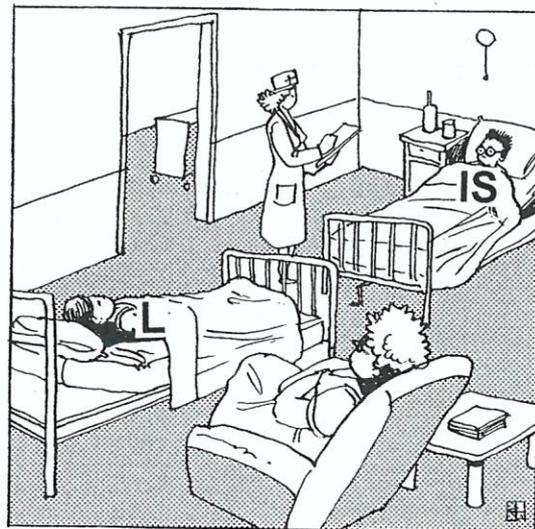
61 - Stereorebus 1 6 1 2 1, 2 3'1? = 8 2 7
di *Ciang* - dis. di F. Pagliarulo



62 - Rebus 2 2 2, 5 1 1 1: 3 2 = 6 5 8
di *L'Assiro*



— Ma certo che racconto bugie sul tuo conto, Renata. Preferiresti che dicessi la verità?



FILO DIRETTO

Aetius - Confermato quanto comunicato con ns. e-mail del 7/01 ed e-mail successive.

Alan - Invio 2006 (scusandoci per il ritardo): sì per 7/8/11. Invio di marzo: accettati i tre giochi.

Azimut - Invio del 2/12/06: sì per 1/3/4/5. Il 2 già fatto nel 1981.

Brunos - Invio 22 gennaio: accettato il 3.

Cocò - Ultimo invio: accettati i rebus 1/2/3; il 4 interessante ma da rivedere.

Emilia - Invio gennaio: sì per il rebus a rov.

Emmezeta - Invio del 5 marzo: rebus interessante ma di difficile illustrazione (cercheremo di disegnarlo al meglio).

Gipo - e-mail del 25/02: sì per 3 e 4. No per l' 1 (identità etimologica), 5 e 6 (già fatti).

Gonelli - Accettato il 2 dell'ultimo invio.

Il Cozzaro Nero - e-mail del 4/01: accettato 1; e-mail del 13 febbraio: accettato 2/b.

Il Matuziano - e-mail del 4/02: rebus accettato.

Ilion - Invio gennaio: confermiamo e-mail.

Il Valtellinese - Invio del 24/03: accettati i rebus 2/3/8/11 (il 5 con riserva); l'1 e il 12 con identità etimologica, il 3/a già fatto nel 1979, il 9/b già fatto nel 1984.

Klaatù - e-mail del 23/2 e seg.: rebus non convincente.

Lo Stanco - Invio del 9/01: sì per 1/4/5/6 (per il 5 precisaci la scena; 7 difficile da illustrare; il 3 con identità etimologica).

Magina - Invio dell'11 gennaio: accettati 1/4/6 (il 7 già fatto).

Marchal - Invio 28 febbraio: accettati 2/4/5.

Mavi - Invio del 9/02: accettato, con riserva, il gioco con la cicogna; già fatti tutti gli altri.

Nebille - Il gioco del 13/02 non convince.

Papul - Accettato rebus sul cantante.

Pipino il Breve - Invio febbraio: accettati 1/2/5/6; il 7 accettato con riserva.

Saclà - Ultimo invio: accettati i rebus 2 e 7.

Ser Bru - Invio di febbraio: accettati tre rebus.

Ser Liano - Invio marzo: accettato con riserva il 2, già fatto rebus 1.

Tovi - Identità etimologica per il n. 3.

(a cura di *Lionello*)

RICORDO DI NICCHIA

Silvana Ognibene (Grosseto 11-8-1923—19-2-2007).

Cari Amici la nostra amata Silvana Ognibene di Grosseto, in arte *Nicchia*, ci ha lasciati.

Aveva esordito nella *classica*, in quel di Levanto, nel 1965 e da allora era stata una presenza costante ai raduni enigmistici, mostrando un carattere estroverso, una spiccata simpatia e una profonda passione per i giochi.

Abile, ostinata soluttrice, fedele abbonata alle nostre riviste, *Nicchia* ha nel tempo composto anche qualche creazione edipea di buona fattura.

Trovò forse la sua più sentita realizzazione facendo parte, col *Priore*, *Malù* e il sottoscritto, del comitato organizzatore del Congresso di Punta Ala e successivamente di quello di Chianciano Terme. Furono stagioni vissute in assoluta letizia. Sicuramente con la sua scomparsa il nostro mondo perde una persona squisita, una amica che mai dimenticheremo.

Ciao, *Nicchia*.

Pasticca

CONCORSO "LA BRIGHELLA"-Modena 2006

Al concorso hanno partecipato 65 autori.

Le 12 medaglie d'argento sono state assegnate ex-aequo a:

Aetius (Ezio Ciarrocchi) - *Arsenio B.* (Franco Barisone) - *Cocò* (Margherita Barile) - *Idadora* (Ida d'Orazio) - *Il Cozzaro Nero* (Marco Blasi) - *Ilion* (Nicola Aurilio) - *Marchal* (Alfonso Marchioni) - *Paulus* (Francesco Paolo Maggio) - *Snoopy* (Enrico Parodi) - *The And* (Gabriele Andreoli) - *Verve* (Francesco Traversa) - *Zio Igna* (Ignazio Fiocchi).

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.

La Brighella

CONCORSO SIR IÒ - Rebus in vetrina

Gli habitué dei congressi ricorderanno "I rebus in vetrina": veri e propri rebus allestiti nelle vetrine con oggetti attinenti alle merceologie dei negozi e che dovranno essere risolti dai passanti durante il periodo di svolgimento del congresso.

Sul sito internet del Canto della Sfinge è in atto un concorso a puntate per autori di rebus, legato al Congresso di Casciana Terme 2007.

Vi piacerebbe che in una vetrina di un negozio di Casciana Terme ci fosse un vostro rebus?

Visitate il Canto della Sfinge (www.cantodellasfinge.net) e il forum di Aenigmatica (www.aenigmatica.it) e scoprite come partecipare.

Per la seconda manche gli autori dovranno realizzare un rebus (classico o a domanda e risposta) traendo spunto da una di queste categorie di negozi a scelta:

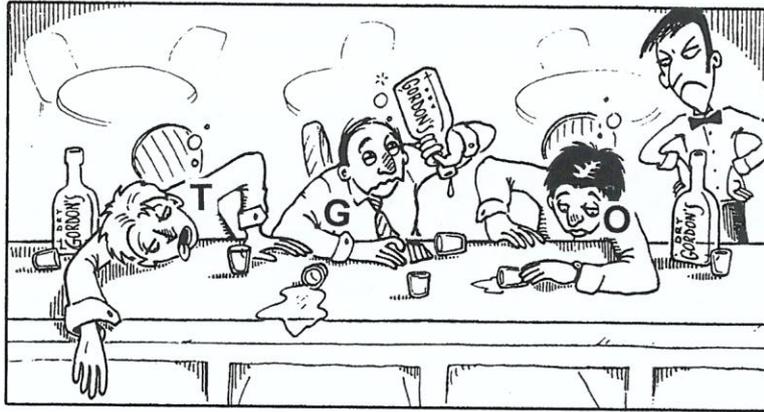
- abbigliamento
- farmacia
- fioraio

I lavori (uno per autore) dovranno essere inviati entro venerdì 27 aprile nel sopracitato sito del Canto della Sfinge.

IL REBUS E "RELAX"

Ad aprile, su "Relax enigmistico", nella rubrica "Prontuario enigmistico - piccola guida alla scoperta dei segreti della classica", la prima puntata di "Il Rebus": alcuni consigli per chi voglia cimentarsi nella composizione dei rebus. Il tutto tratto dal volume di Nello Tucciarelli (*Lionello*) edito a cura dell'ARI (Associazione Rebusistica Italiana) nel 2001.

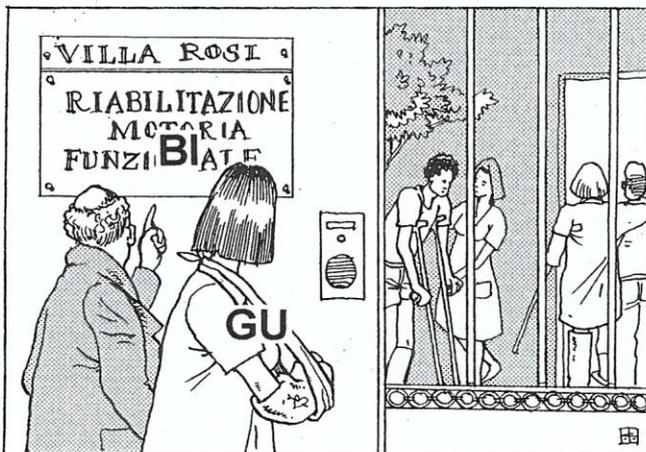
63 - Rebus 3 1 1 1 3 1 2 5 5 = 8 3 1 1 di Stark - dis. di S. Andreoli



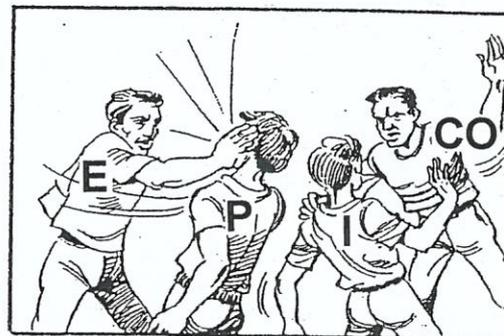
64 - Rebus 3 5 8 1 2 (3 2) = 8 2 6 8 di Il Cozzaro Nero - dis. di M. Guadagni



65 - Rebus 1 2 2 7 1 4, 2, 4 = 6 2 6 8
di Lo Stanco - dis. di F. Pagliarulo



66 - Rebus 5 3 1 1, 4 1 2 = 8 9
di Marchal



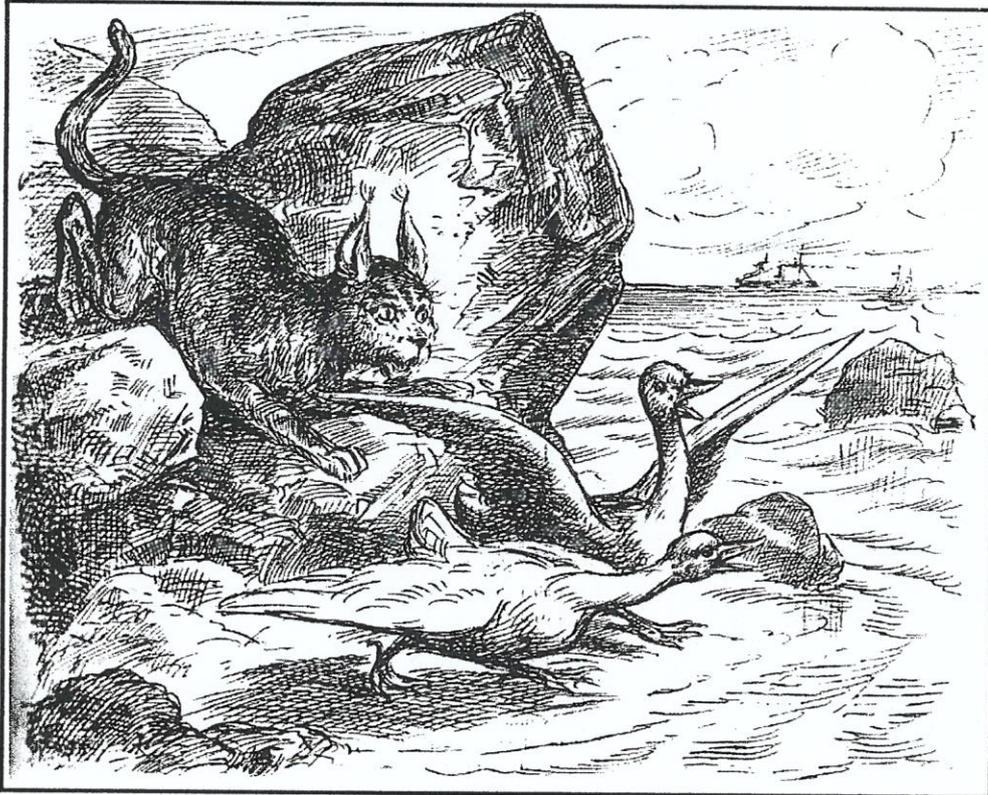
Play Off 2006-2007
terza manche

Giovanni Ansaldi (Dalsani)



Play Off 2006-2007
terza manche

Giovanni Ansaldi (Dalsani)



Play Off 2006-2007
terza manche

Giovanni Ansaldi (Dalsani)



Solutori 2007		n.1	n. 2	n. 3	n.4
1	Aurilio N.	50			
2	Bagni L.	50			
3	Baracchi A.	50			
4	Bassetti L.	50			
5	Barbujani G.	42			
6	Becucci G.	50			
7	Bein M.	46			
8	Belforti C.	50			
9	Bertaccini A. R.				
10	Bertolotto F.				
11	Bitetto V.	47			
12	Bonanno D.	45			
13	Bosia M.	50			
14	Cacialli T.	50			
15	Cannata C. A.				
16	Capperucci U.				
17	Carosso R.	50			
18	Cavicchioli A.	50			
19	Cesa C.	50			
20	Ciarrocchi E.	39			
21	Ciasullo C.	50			
22	Correggiari A.				
23	Damiani A.	50			
24	D'Auria L.	50			
25	Della Vecchia G.	50			
26	Dessy G.	50			
27	Fausti F.	43			
28	Fioretti E. A.	45			
29	Fortini N.	39			
30	Galantini M.	50			
31	Gallo N.				
32	Gasperoni L.	50			
33	Gaviglio G.				
34	Ghironzi E.	50			
35	Granata V.	50			
36	Lecca U.	50			
37	Le Noci M.	50			
38	Licitra A. M.	50			
39	Lisi G.				
40	Mannarini L.				
41	Manzinello G.				
42	Maestrini P.	50			
43	Mazzeo G.	50			
44	Melis F.	50			
45	Micucci G.	50			
46	Molteni E.				
47	Monga G.	39			
48	Monti O.				
49	Mosconi M.	50			
50	Nastari V.				
51	Oss A.	50			
52	Pacchiarini S.	47			
53	Padronaggio F.	50			
54	Paolini C.	50			
55	Patrone L.	50			
56	Piccolo S.	50			
57	Porceddu A.	50			
58	Rimini T.	50			
59	Rinaldi A.	50			
60	Rinaldi R.	46			
61	Rippa L.	50			
62	Romano E.	50			
63	Roncati S.	41			
64	Rotundo M.	50			
65	Soldi A.	50			
66	Squarcia E.				
67	Stramacchia S.	44			
68	Trossarelli P.	49			
69	Viezzoli A.	43			
70	Viscardi C.	50			
71	Viscuso G.				
72	Vittone M.	50			
73	VittoneTorello P.	50			
74	Zanaboni A.	50			
75	Zullino V.	50			

Soluzioni n. 1 - 2007

- | | |
|--|--|
| <p>1 BI odi, versi TA prese R vate = Biodiversità preservate</p> <p>2 poderoso (N), ciclopico (E) = Ponderoso ciclo epico</p> <p>3 a dar T si dannò D = Donna di strada</p> <p>4 per sei di LU minò sé = Perseidi luminose</p> <p>5 T antipasto ridavan T l a L; prese P E = Tanti pastori davanti al Presepe</p> <p>6 U nere, modellate R, rasan TA = Un eremo della Terra Santa</p> <p>7 college latino S è = Colle gelatinose</p> <p>8 per SO N è, per FI D è, per l colo S è = Persone perfide pericolose</p> <p>9 F unghie d'U lima; R e M mani = Funghi eduli maremmani</p> <p>10 M usi CA, L usi tana = Musica lusitana</p> <p>11 UC Cellini vi spiegai = Uccellini vispi e gai</p> <p>12 à l'astratto nata = Ala stratonata</p> <p>13 t'adornavi S tosa = tadorna vistosa</p> <p>14 pari Shilton! = Paris Hilton</p> <p>15 generò S A: è re di T A = Generoso eredità</p> <p>16 PRO è miope Dante = Proemio pedante</p> <p>17 TR amava scolare = Trama vascolare</p> <p>18 D annota NGL: è bile! = Danno tangibile</p> <p>19 Fra "sedici" R costa NZA = Frase di circostanza</p> <p>20 L A sprezza se M preferisce = L'asprezza sempre ferisce</p> <p>21 va R: l a remar c'èl = Variare marce</p> <p>22 fine di sè GN opera: N fora = Fine disegno per anfora</p> <p>23 FI letto: Di li manda = Filetto di limanda</p> <p>24 L O rade, L lame renda = L'ora della merenda</p> <p>25 legge R ov'è LO discolo: R in A = Leggero velo di scolorina</p> <p>26 Bellucci chi O distrasse di amanti = Bellucchio di strass e diamanti</p> <p>27 grane con E Stabile = Gran Conestabile</p> <p>28 l sol "Ape" donale = Isola pedonale</p> <p>29 fiera divinità LY = Fiera di "Vinitaly"</p> <p>30 a Roma TI comanda, R inetto = Aromatico mandarinetto</p> <p>31 chi osare sa? Chi ara = Chiosa resa chiara</p> <p>32 acc... ora T alette R à! = Accorata lettera</p> <p>33 Resta URI con D O mini-ali = Restauri condominiali</p> <p>34 con F IN esaudita = Confine saudita</p> <p>35 ...divisa R è già = Divisa regia</p> <p>36 OP eredi M e CE nati generò? Si? = Opere di mecenati generosi</p> <p>37 IM prese D: egli indi animò i cani = Imprese degli indiani Moicani</p> | <p>38 PA reo scontato = Pareo scontato</p> <p>39 CO depresso (RI mini!) su D = Code presso Rimini sud</p> <p>40 A è reo: dica RT "A"! = Aereo di carta</p> <p>41 L'à cortina D IF: errò! = La Cortina di Ferro</p> <p>42 C à seco ND O mini-ali = Case condominiali</p> <p>43 AT tentacolo-razione = Attenta colorazione</p> <p>44 SA tra pii: NG ordi? Satrapì ingordi</p> <p>45 R e G ali corte? Si! = Regali cortesi</p> <p>46 ATT è stato: divisa GI sta! = Attestato di visagista</p> <p>47 legge R AM, e l'odia or EC, chi à bile = Leggera melodia orecchiabile</p> <p>48 S chi è reo per AIE = Schiere operaie</p> <p>49 M e SS ali mini à TI = Messali mintati</p> <p>50 V ali di UO, mini! = Validi uomini</p> |
|--|--|
- *
- Giochi del Felsineo (pag. 11)
- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | Leggero vento che toglie l'afa |
| 2 | Villa in collina |
| 3 | Scorte extra di viveri |
| 4 | Mesas assolate |
| 5 | Una vera farsa |
- *
- Articolo di Federico (pag. 12)
- soluzione del rebus:
- la N è su Cid? èl = Lane suicide

Coloro che inviano per e-mail le soluzioni, sono pregati di indicare sempre il loro nome e cognome (e non solamente lo pseudonimo) che dovranno essere indicati anche nell'eventuale allegato.

Ci è pervenuto via e-mail un modulo con 34 soluzioni relative al Leonardo 1/2007 ma nell'allegato non erano riportate le generalità: qualcuno si riconosce?

Preghiamo volerci segnalare eventuali E&O sia per le soluzioni sia per i punteggi solutori

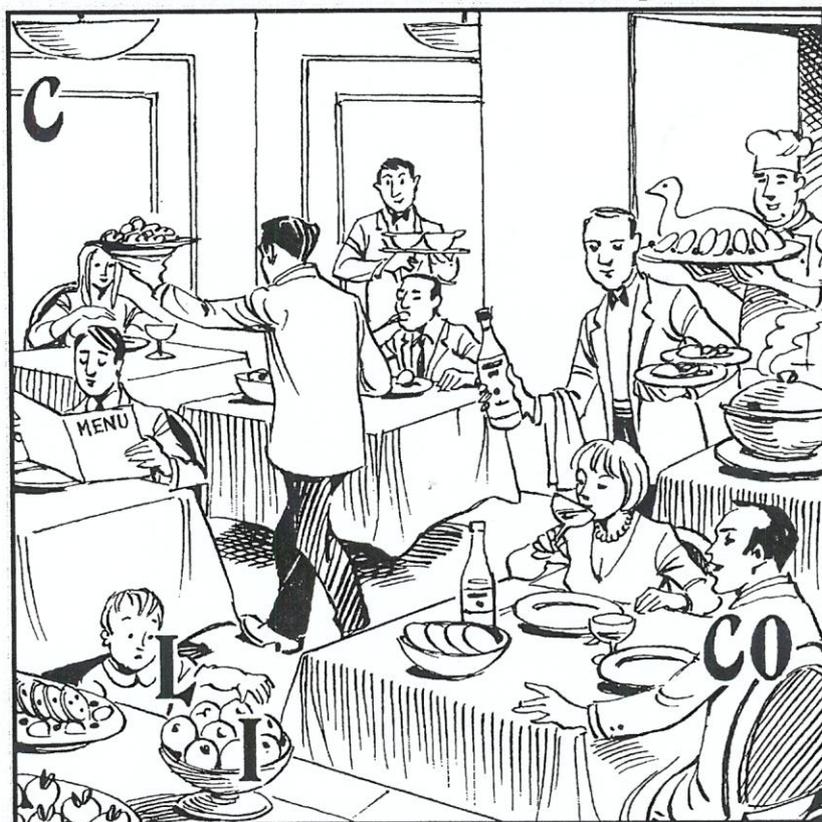
soluzioni entro il 31 marzo 2007 a:
FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181
ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Concorso "La Brighella" - Modena 2006
medaglia d'argento

1 - Rebus 2 1 1 2 6 3 1: 2 2 2! = 12 10 di *paulus*



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giaco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

AereA (Emilia Galletti)	L'Assiro (Siro Stramaccia)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Lo Stanco (Franco Fausti)
Alois (Luigi Orsina)	Marchal (Alfonso Marchioni)
Azimut (Luca Montini)	Mene (Marilena Granata)
Bartezzaghi Stefano	Mussano Federico
Diotallevi Franco	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Falstaff (Luigi Marinelli)	Orofilo (Franco Bosio)
Giga (G. Marco Gaviglio)	paulus (F. Paolo Maggio)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Il Ciociaro (Elio Attilio Fioretti)	Quizzetto (Francesco Rosa)
Ilion (Nicola Aurilio)	Sbrilli Antonella
Il Langense (Luca Patrone)	Ser Bru (Sergio Bruzzone)
Il Matuziano (Roberto Morraglia)	Snoopy (Enrico Parodi)
Isolina (Isabella Colucci)	Stark (Stefano Andreoli)
Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)	The And (G. Andreoli)
Klaatù (Luciano Bagni)	Triton (Marco Giuliani)
	Tucciarelli Nello
	Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Maria Brighenti
Giovanni Gastaldi
Moise
Nora
Franco Pagliarulo
Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2007, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(ABI 07601-CAB 03200) sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto
pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

LXIII CONGRESSO DI ENIGMISTICA

e 28° CONVEGNO REBUS ARI

Casciana Terme

18-19-20-21 Ottobre 2007

CONCORSO REBUS "IL FELSINEO"

Anticipiamo uno dei concorsi che L'ARI, in occasione del
Convegno Rebus 2007, bandirà per ricordare Luigi Maiano.

- Creazione di un rebus classico (o a d. e r.) avente per tema
la città di Bologna (nei suoi molteplici aspetti);
- inviare la sola frase risolutiva (saranno gradite foto e
immagini, necessarie solo come eventuale aiuto per il
disegnatore);
- i lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti;
- premi (da definirsi) ai tre migliori lavori;
- giudici: Atlante e Bardo;
- termine tassativo per l'invio: 30 giugno 2007;
- invio a Franco Diotallevi (via delle Cave, 38 - 00181
Roma), e-mail: diotallevif@hotmail.com;
- i lavori dovranno riportare le generalità degli autori ma i
giudici li riceveranno in forma anonima;
- i lavori vincitori saranno pubblicati sul Leonardo mentre i
lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

Una massima dice: "Ogni promessa è debito" e il Leonardo,
ossequiente a tale massima, assicura tutti gli interessati che al
più presto (ci auguriamo per il prossimo Congresso-Convegno
di Casciana) saranno comunicati i nomi dei vincitori del
Campionato Solutori "Leonardo" per il 2006 (oltre che per gli
anni precedenti).

Si sta interessando di ciò Quizzetto (un nome, una garanzia!)

Il volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei
convegni rebus" è andato esaurito. Fra breve saranno
stampate altre copie. Per richiederlo:

Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com
Nello Tucciarelli - tucciarellinello@libero.it

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2007

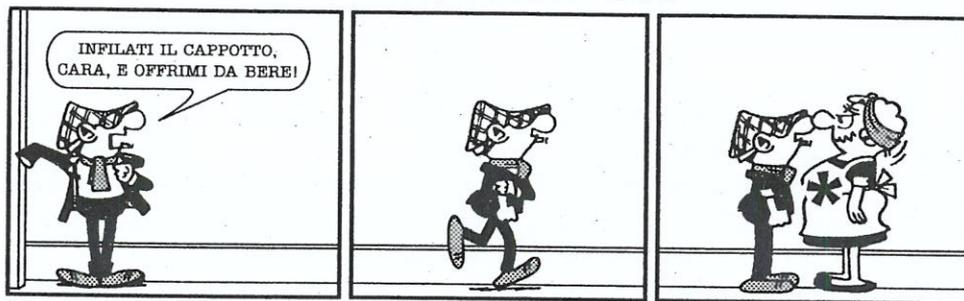
Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare,
partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta
(con/senza disegno) pubblicati durante il 2005. Un premio
al primo classificato.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2007

A partecipazione singola. A fine anno, se più concorrenti
avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un
sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

L'UMORISMO DI MARCHAL

2 - Rebus 1'6 3? 5! = 2 5 8

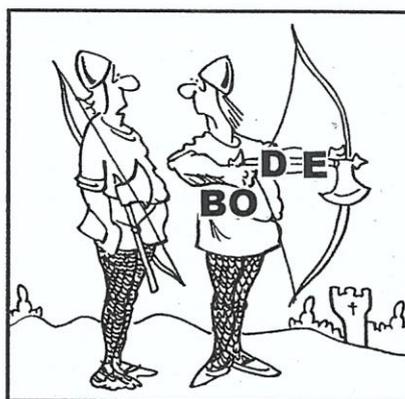


3 - Rebus 1 5 3 1 7 = 6 1 1



— Piantala di giocare con quel che hai nel piatto!

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

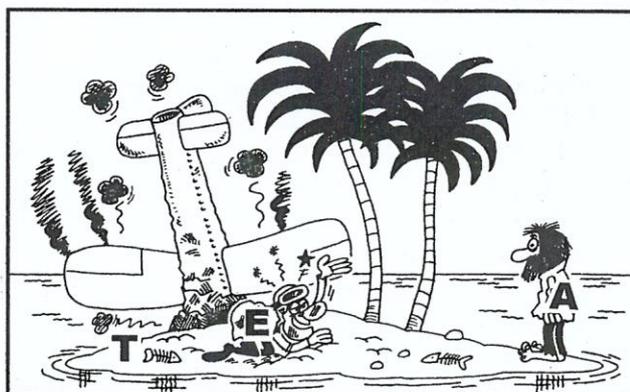


— Da quanto fai l'arciere?

5 - Rebus 3 1 1 1 2 1 5 2 2 = 9 9



6 - Rebus 10 2 1 1 1? 2 2!! = 5 9 1 4



— Salve, venivo giusto a salvarla!

7 - Rebus 1 3 1 6: 6? = 7 10



I PASSI DI OROFILO

Il 3 giugno scorso Orofilo alcuni passi li ha fatti a Marentino, un piccolo comune sulle colline torinesi. Posto al confine tra la provincia di Torino e quella di Asti, ovvero tra l'antico feudo dei Savoia e il marchesato del Monferrato, Marentino gode di una posizione panoramica, là dove le più alte ed aspre colline torinesi si trasformano nei più dolci colli monferrini. Ma cosa poteva esserci in questo lindo e verdissimo paese per attrarre l'attenzione di un rebussista incallito? Marentino fa parte del circuito dei "Comuni Dipinti", circa duecento sparsi in tutta l'Italia, ma ha deciso di distinguersi dagli altri ornando le facciate delle proprie case con grandi e coloratissime pitture che sono anche rebus. L'idea si è concretizzata con la collaborazione della Settimana Enigmistica, nelle persone di Till e di Bernardo l'Eremita che si sono prestati a dare la loro consulenza "tecnica".

Per festeggiare questo felice connubio è stato organizzato un convegno a cui hanno partecipato 29 rebussisti provenienti dalle regioni nord-occidentali. Per me è stata una giornata bellissima ricca di stimoli di vario tipo. Infatti, già prima di arrivare, passando per il paese limitrofo, Sciolze, mi è venuto in mente che proprio lì aveva la sua dimora estiva il grande Dalsani, Giorgio Ansaldo, il più importante autore-disegnatore italiano di rebus dell'Ottocento. Cercavo in mezzo al verde la sua villa e pensavo allo strano caso dei rebus dipinti a 3-4 chilometri di distanza. Si noti che gli ideatori dell'iniziativa non sapevano assolutamente della passata presenza in zona del noto disegnatore, così importante per la storia del nostro gioco. Dalsani infatti fu l'inventore del rebus- vignetta, il primo che dal 1875 presentò le varie chiavi in una illustrazione armonica, proprio come oggi. La cordiale accoglienza da parte degli amministratori locali, il sindaco Cochis e l'assessore Altina è avvenuta nell'elegante cornice di una antica chiesa sconscrata, restaurata a dovere, sede del consiglio comunale. Dalle parole degli amministratori è trapelato interesse e stima verso la nostra attività di rebussisti oltre alla convinzione che l'iniziativa di avere le case dipinte con rebus possa essere un'attrazione turistica con ricadute economiche positive per il loro

paese. Dopo la foto di gruppo di rito siamo stati accompagnati a fare un giro per il paese. Opportunamente informati sulla storia del luogo da un colto signore, proprietario della Casa Zuccala, abbiamo visitato la Chiesa di Santa Maria Assunta e quindi abbiamo ammirato i dieci rebus finora portati a termine. Sono pitture molto grandi realizzate da noti artisti italiani che richiamano nei colori e nei temi i paesaggi circostanti e la vita contadina dei luoghi, ricchi di frutteti e vigneti. Dal punto di vista tecnico, nonostante qualche equipollenza, si possono giudicare più che accettabili. Quello che stupisce è la qualità delle immagini. Notevoli poi alcune trovate illustrative per rendere con freschezza e originalità alcuni elementi iconografici che spesso nei nostri rebus sono troppo standardizzati. Considerevole è il costo per la loro realizzazione (si parla di 15.000 euro ogni rebus), sostenuto per la maggior parte da uno sponsor. Ogni anno il patrimonio artistico si accresce di nuovi rebus in occasione della "Fiera del Miele", la più importante manifestazione locale, che ricorre l'ultima domenica di settembre. Alcuni rebus dipinti si possono vedere al seguente indirizzo web:
www.casazuccala.it/ita/immagini2.htm

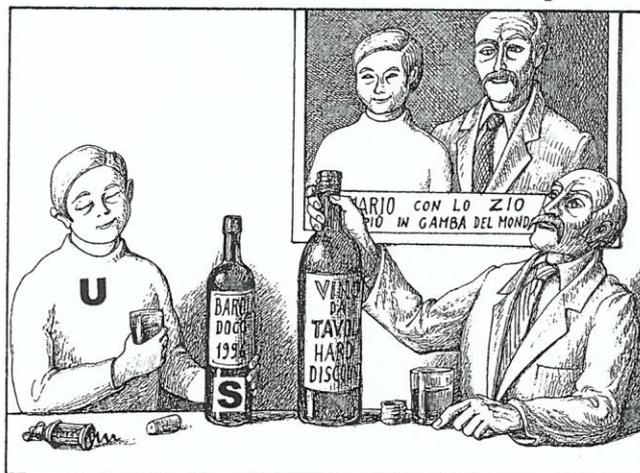
Il raffinato pranzo l'abbiamo quindi degustato presso un'abitazione privata, Casa Zuccàla, una dimora secentesca perfettamente restaurata, sede di un orto botanico dove abbiamo potuto contare ben 80 varietà di mente (mai più mancheranno i nomi da dare alle nostre numerose mente dei rebus ☺). Oltre a ciò la casa è sede di un centro culturale che organizza congressi inerenti la storia e l'arte piemontese e di un museo del mobile piemontese tra Seicento ed Ottocento. Dopo il pranzo siamo stati invitati a visitare parte della dimora che è anche un museo etnografico dedicato all'antica vita contadina del Piemonte.

Insomma per tutti una giornata ricca di stimoli culturali (ed anche enogastronomici) in una poco nota zona di provincia che cerca con originalità, cordialità e raffinatezza, di fare apprezzare al visitatore le cose migliori del luogo.

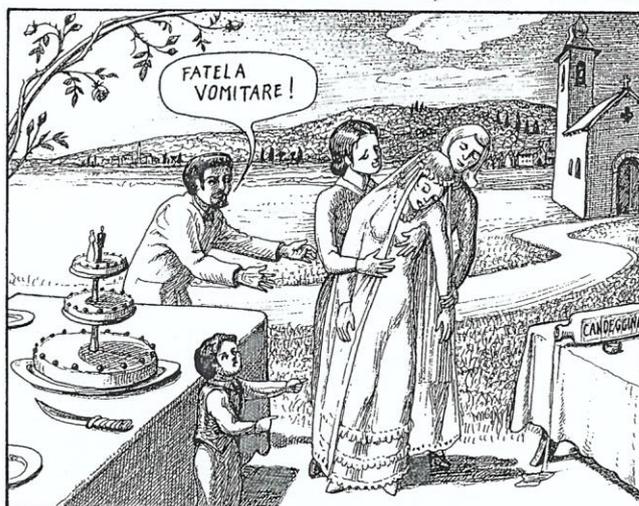
E se poi ci sono anche dei bei rebus dipinti, per noi, tanto meglio!

TRE REBUS DISEGNATI DA SIRO STRAMACCIA

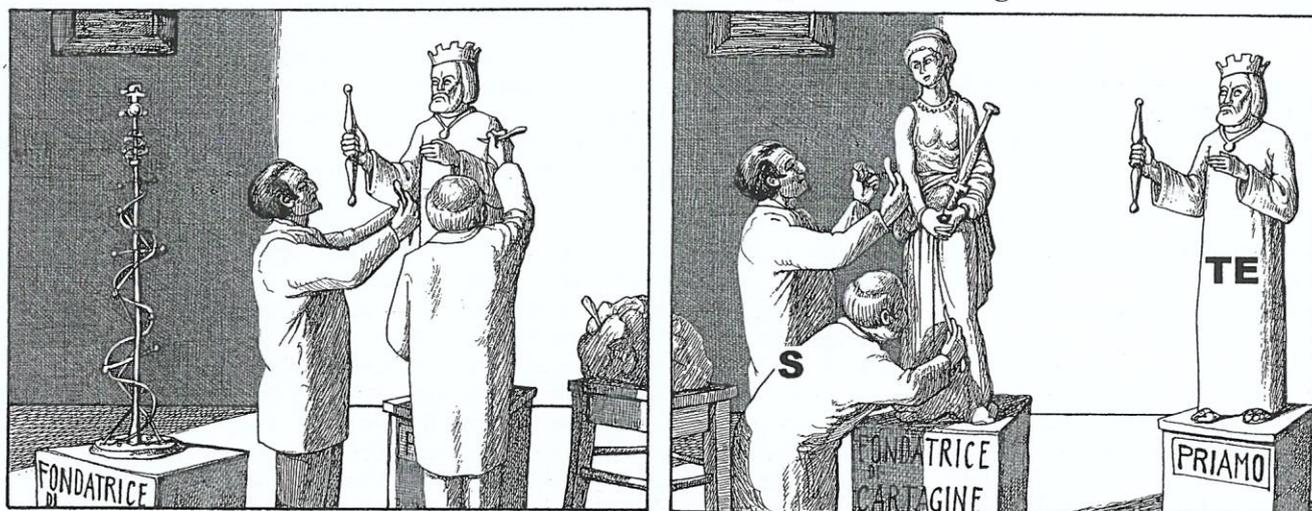
8 - Rebus 1, 6, 4 4 1 1 = 2'7 8 di Gipo



9 - Rebus a scambio di consonanti «7, 2 5!» = 77 di Azimut



10 - Stereorebus 1 2 6 3, 4 2 2 = 7, 76 di N'ba N'ga



1a e 2a lettura nei rebus

Nel numero scorso del Leonardo, in un articolo redazionale, chiedevamo se si volesse, o meno, che i rebus (anche non tutti, ma solo in parte) recassero la sola frase risolutiva.

Riportiamo tutte le risposte che ci sono arrivate:

- Ho letto con un certo stupore che ci sono lettori che chiedono di eliminare la prima lettura per rendere i rebus "un po' meno facili"! Per me la prima lettura è indispensabile, non per rendere il rebus *più facile* (salvo rarissime eccezioni, i giochi del Leonardo per me non sono mai facili!) ma per renderlo *risolvibile*, spesso faticosamente, e, comunque, per fornirmi una base per poter ragionare. Infatti, guardando i rebus che generalmente appaiono sulla rivista, noto che, quasi sempre, ci sono da fare ragionamenti complessi, le frasi sono articolate con incisi, domande e risposte, parti fra parentesi, parole *virgolettate*... Impossibile, almeno per me, ricreare lo stesso ragionamento senza la traccia della prima lettura. Naturalmente non posso pretendere che la rivista sia tagliata sulle mie esigenze e forse ci sarà un plebiscito a favore dell'eliminazione, nel qual caso perderò buona parte dell'interesse per il Leonardo, che per me è soprattutto quello di risolvere... se invece risultassero sostenitori per tutte e due le "correnti di pensiero", ecco qui una proposta che forse potrebbe accontentare tutti: riportare tutte quante le prime letture (e, se volete, anche i nomi degli autori, perché anche quelli talvolta... aiutano) in un'unica pagina a fondo rivista, anziché accanto ai singoli rebus: le va a vedere soltanto chi vuole, sperando che chi si annoia a risolvere i *facili* rebus proposti sulla rivista non sia troppo disturbato dalla presenza di questa colonnina.

Scusatemi se mi sono dilungata un po', ma il tema mi sta particolarmente a cuore, poiché vedo messa a rischio la possibilità di *divertirmi* col Leonardo!

(Maria Galantini)

In sintesi: vista la piega che ha preso la composizione dei rebus da parte degli autori, io penso che difficilmente se ne possa fare a meno... prendiamo il rebus del Langense sul Leonardo n.2, quello con il diagramma suddiviso in a) e b), e che finora non sono riuscita a risolvere: non credo proprio che la sola seconda lettura possa essere sufficiente al più agguerrito dei solutori... Invece rebus di impianto classico, come quelli di Snoopy sullo stesso numero, risultano affrontabili anche senza questo ausilio... In sostanza, voto per il mantenimento delle due letture.

(Marina Vittone)

Sono ASSOLUTAMENTE favorevole alla doppia lettura! Non provate a cambiare!

(Nivio Fortini)

Personalmente sono contrario a togliere la doppia lettura; secondo me il problema non sussiste in quanto, chi vuole la legge, invece, chi vuol rendere il rebus più difficoltoso, non la guardi o la copra.

(Ivano Ruffoni)

Sono di parere negativo per la sola seconda lettura nei rebus per vari motivi:

- i rebus sono per la maggior parte difficili e la doppia lettura serve per dare "soddisfazione" ai meno abili; - penso che lo scopo della rivista sia la diffusione del rebus e la doppia lettura non può che agevolare i neofiti; - quando ho contattato vari enigmisti bolognesi per la ricomposizione del gruppo (che poi non hanno aderito) nelle loro motivazioni mi hanno segnalato l'eccessiva difficoltà della rivista e i troppi errori della rivista; - faccio l'esempio di mio padre al quale ho passato una copia della rivista: tenendo presente che mio padre ha 80 anni regolarmente risolve (e da decenni) tutti i rebus della SE tranne al massimo 1, quando ha avuto in

mano la rivista ha avuto grosse difficoltà realizzando una percentuale di soluzioni scarsissime lamentandosi dei disegni e non mancandogli certo il tempo da dedicare alle soluzioni non ha comunque voluto aderire alla mia proposta di abbonamento.

(Luciano Bagni)

La soluzione del rebus n.9 (Leon. 2/07) mi convince sempre di più che senza la prima lettura ci sono giochi irrisolvibili. Considerate, in proposito, quello di Alois (n. 35-Leon. 2/07)

(Claudio Cesa)

Buon numero di ottimi rebus! Molti di essi tuttavia non sarebbero risolvibili senza l'aiuto della prima lettura dove solo sono evidenziabili gli incisi, gli esortativi, le domande, i termini strani o stranieri, e tutte le altre diavolerie usate in chiave dai moderni rebussisti. Ergo...

(Lamberto Gasperoni)

Per quanto riguarda la prima lettura, io sono favorevole al suo mantenimento perché la trovo utilissima per chi è, come me, alle prime armi.

(Cristina Le Noci)

Per quanto riguarda la proposta di pubblicare i rebus con la sola seconda lettura direi che è senz'altro da scartare: abbiamo già tante difficoltà a volte a risolverli con la doppia lettura, figuriamoci senza! Dubito che possano diventare più interessanti, sarebbero soltanto più difficili e quindi più noiosi. Perché non lasciare le cose come stanno?

(Marilena Granata)

Per quanto mi riguarda io sono un solitario, non ho contatti con altri soci, non disquisisco troppo su questioni di enigmistica; l'unica mia esigenza è quella di tentare di risolvere dei rebus sapendo che essi hanno sempre una soluzione... E che qualche altro farà i miei stessi ragionamenti per arrivare alle soluzioni. Ho l'impressione che ultimamente si faccia un po' a sfida per trovare delle novità a tutti i costi facendo dei salti in avanti che mettono a rischio la stessa natura dei giochi tanto da farli diventare semi-classici se così si può dire. Sono un po' infastidito perché io non ho il tempo di stare appresso a tutti i contorcimenti mentali di alcuni e amo risolvere i rebus come li ho sempre conosciuti. I rebus delle riviste di classica hanno avuto sempre la doppia lettura in considerazione della loro difficoltà e per mettere in evidenza il percorso che ha portato l'autore alla sua creazione, completando in questo modo un'opera d'arte che se no sarebbe svilita in partenza. Io non vorrei che le nostre riviste, storicamente sempre un po' in difficoltà, diventassero talmente elitarie da non sentirsi più "accolti" in esse. Cancellare la doppia lettura è per me un'ingiustizia, un gesto inequivocabile per tagliare fuori dal gioco gli sconosciuti e quelli che si stanno avvicinando alla classica. Vi chiedo di lasciare le cose come stanno.

(Urbano Lecca)

Sono qui riportate TUTTE le risposte pervenute, TUTTE propense alla doppia lettura. Per chi si è lamentato dei disegni, rispondiamo — augurandoci di essere perdonati — che vuol dire che non conosce bene il modo in cui si svolge il lavoro di redazione e di alcuni condizionamenti!

Inoltre, a chi si è lamentato per i troppi errori della rivista, diciamo che errori (l'aggettivo 'troppi' ci sembra però eccessivo!) sono, sì, avvenuti e purtroppo non potranno non avvenire. Ad esempio, l'Enciclopedia Treccani ha dovuto pubblicare un vasto elenco di correzioni al testo e, spigolando sulla stampa, l'ultimo errore trovato sul "Sole 24 Ore" è di domenica 27 maggio: scienziato per scienziato.

la redazione

SUBCULTURA, SENZA OFFESA

lettera aperta a Orofilo

caro Orofilo, ho seguito con interesse i tuoi "passi" sul *Leonardo* di aprile, e ho visto che citi un mio giudizio sull'enigmistica come "subcultura". Forse non c'è un gran bisogno di precisarlo, ma visto che quella parola ha due facce, una delle quali sgradevole, mi sembra che chiarirne il mio uso possa permettere di impostare la questione che ti preoccupa in un modo un po' diverso dal consueto.

Uso anch'io lo Zingarelli, e vedo che *subcultura* rimanda a *sottocultura*, che di significati ne ha due: il primo, con marca d'uso antropologica, è "Cultura minoritaria, locale, all'interno di una comunità"; il secondo, con marca spregiativa, è: "Cultura scadente, di qualità deteriore". Che ci sia molta enigmistica deteriore - e che anzi ci sia sempre stata, anche negli anni cosiddetti "d'Oro" della cosiddetta "Classica" - è un fatto di cui io sono personalmente convinto, ma che non mi sembra molto interessante mettere in discussione. In quella citazione dalle mie *Lezioni di enigmistica* ho usato il termine nella prima accezione, che è tecnica, e mi sembra accettabile per gli enigmisti. Vedo l'enigmistica come una cultura minoritaria, all'interno della comunità dei parlanti della lingua italiana. Per gli antropologi le subculture sono "locali" perché spesso sono legate a un territorio: l'enigmistica si è sviluppata assieme alla stampa e al servizio postale nazionale, e quindi dobbiamo immaginare il suo "luogo" come diffuso in tutta Italia, regione di una geografia culturale e non fisica. Di per sé le subculture possono essere anche elitarie, come dici tu: niente, nel concetto, suggerisce che siano di per sé scadenti, anche se ovviamente la seconda accezione del termine qualche ombra, magari in modo subliminale, potrebbe gettarla.

Quel che mi interessava sottolineare è che questa patente di subcultura l'enigmistica non l'ha ricevuta da quella che chiami, sempre mettendola fra virgolette, la cultura "ufficiale" e dai suoi

rappresentanti "togati". Se l'è data da se stessa, perché come subcultura si è sempre vissuta. Lo dimostra l'uso, non sempre autoironico, di termini come "adepti" e "iniziati". Lo dimostra una famosa citazione di Tolosani, nell'edizione del 1926 del suo manuale (riedizione certamente favorita se non promossa dal successo del cruciverba dell'anno prima): "Noi non parliamo a coloro, né ce ne curiamo, che credono l'Enimmistica un passatempo per l'ora di svago, un qualsiasi scacciapensieri. Quelli sono dei disgraziati non ancora abbastanza rimbecilliti per esser degni di una casa di salute. L'Enimmistica per noi è un potente mezzo di cultura intellettuale, è una ginnastica salutare per conservare le proprie cognizioni, uno studio non apparente per accrescerle di continuo, tenendo sveglia la mente ed educando il cuore". "Né ce ne curiamo": l'enigmistica che non accetta di essere vista come un gioco, non capisce che i giochi sono parte della cultura, e si emargina dalla cultura proprio lì, in quel momento. Quando Tolosani scriveva non si conoscevano ancora Huizinga e Caillois: ripetere ora lo stesso errore non mi sembrerebbe proficuo.

Non voglio fare questioni nominali: se "subcultura" dà fastidio chiamiamola pure "élite" o "accademia", come si definivano il *Labirinto* e *Balkis*. Un'élite e un'accademia a cui si accede non per censo ma per bonaria cooptazione, dopo aver studiato le norme dei giochi e i costumi dei giocatori, accettando riti e liturgie, comprendendo e perpetuando usi anche non codificati della lingua italiana.

L'enigmistica non ha mai voluto veramente farsi capire dal grande pubblico, non l'ha mai cercato. Le conferenze di Cameo o le rubriche che apparivano su giornali di grande popolarità come *Illustrazione Italiana* e *Tribuna Illustrata* erano alla soglia dell'accademia: erano programmaticamente pensate per instradare lettori promettenti verso le

riviste specializzate, ed è da sempre che sento parlare di “fare proseliti” e “creare nuovi adepti”.

Io non so se le cose sarebbero potute andare altrimenti: forse è proprio il meccanismo dei giochi enigmistici che, appena incomincia a funzionare a livelli non elementari e di base, richiede un apprendistato tecnico e un sapere storico (sugli esempi già prodotti in passato) che di per sé escludono il visitatore occasionale, non intenzionato ad approfondire. Per leggere un romanzo, o una poesia, per entrare in una galleria d'arte o in un teatro, per mettere un cd nel proprio lettore non occorre, invece, aver studiato: è certo meglio, ma non è propriamente necessario.

La cultura italiana, quella non sub, non è un organismo burocratico che rilascia certificati di appartenenza al mondo dell'arte. Non trovo neanche del tutto esatto sostenere che l'enigmistica non le sia nota.

Per un quotidiano allora molto diffuso, *Il Secolo* di Milano, Emilio Cecchi scrisse nel marzo del 1925, pochi giorni dopo la pubblicazione del primo cruciverba italiano, un articolo di grande bellezza sul *Puzzle* (fra l'altro deve essere stato il primo uso in Italia di questa parola, che i dizionari datano al 1927), articolo poi raccolto in volume e che ora si legge, con il titolo “Parole Incrociate”, in quel Pantheon della cultura nazionale che è la collana *Meridiani* di Mondadori. Cecchi era già allora uno degli intellettuali più influenti in Italia.

Oggi viene alla luce l'attenzione del mondo dell'arte contemporanea per il rebus, soprattutto grazie al preziosissimo lavoro della professoressa Antonella Sbrilli, seguito passo passo dal *Leonardo*. Il teatro di ricerca, con Fanny & Alexander, ha integrato nei suoi più raffinati moduli linguistici il linguaggio del rebus, della crittografia e della sciarada, anche elaborando – assieme al collettivo di videomaker Zaprunder – modalità inedite, efficaci e di grande fascino per la presentazione video dei rebus. I giochi fondati sul doppio senso, quelle “dilogie” o “diploismi” che costituiscono la gloria dell'enigmistica accademica, risultano meno

interessanti, proprio perché lavorano su una dimensione linguistica che è poco comunicabile all'esterno: eppure nutrono un genere letterario, di letteratura che potremmo anche chiamare “enigmistica”, che va da Raymond Roussel al più recente romanzo di Vincenzo Cerami, sfiora Marcel Proust, e anche senza fare i soliti nomi di Queneau, Perec ed Eco, gioca con il romanzo postmoderno di Don De Lillo e con le prove più commerciali e discutibili del *Codice Da Vinci*.

Gli enigmisti possono considerare questi come episodi marginali, che non soddisfano il loro desiderio di riconoscimento. Oppure possono mettersi in discussione e capire che il loro lavoro, la loro arte – e senza virgolette – incontra un pubblico diverso solo se accetta di cambiare il proprio linguaggio e le proprie regole, applicare la propria ortodossia solo *intra moenia* e per il resto accettare che per un gruppo teatrale di trentenni un rebus come “Tra/passero il core” è più interessante di “Sodoma e Gomorra”.

Caro Orofilo, ho approfittato dell'ospitalità del *Leonardo* più di quanto pensassi. Voglio dirti ancora che mi è sembrata molto saggia la chiusura del tuo articolo, dove suggerisci di continuare a coltivare rebus e altri giochi, cercando di essere all'altezza delle passate tradizioni, e prefigurati scherzosamente che fra qualche decina di anni forse si parlerà di una “antica arte rebussistica”. Ma le distanze remote non sono solo quelle storiche o quelle geografiche. Di arte rebussistica si parla già, perché arte vuol dire tante cose e Tano Festa che rifà i rebus della *Settimana Enigmistica* è nel meglio del Novecento italiano.

La psicoanalisi spiega che la soddisfazione del desiderio individuale molto spesso è impedita dall'individuo medesimo: se cessasse di desiderare sarebbe un altro. L'enigmistica non ha mai inteso incontrare il grande pubblico e la grande cultura, ma lo ha solo desiderato: e ogni volta che l'incontro è avvenuto non se ne è neppure accorta.

Stefano Bartezzaghi

Collezioni di rebus e meraviglie

Nella galleria Romberg di Roma (piazza de' Ricci, maggio 2007) sono state esposte due serie di opere recenti dell'artista Massimo Livadiotti, opere che riprendono temi della sua ricerca più che ventennale, variandoli in nuove e inedite combinazioni.

La serie dei numeri

La prima serie, visibile al piano inferiore della galleria, è costituita da tele (e da una scultura lignea) in cui le figure dipinte sono collegate a un numero. Il 13, per esempio, è legato al Turco, il 17 al marmo, il 7 al cane. Una ragazza tiene in mano il 3 che si raddoppia nel 6 della figura riflessa, e raddoppiata, della stessa ragazza. Una testa colossale, realizzata con una tecnica 'divisionista', porta impresso sulla fronte il numero 17, e una spirale rossa è inserita nell'occhio destro. L'opera più sorprendente di questa serie è un volto di fanciullo, una sorte di *bacchino*, che porta alle orecchie il numero 1 e il numero 2, forse a indicare il 12, l'ultimo anno (*twelve*) prima dell'ingresso nell'adolescenza (*thirteen*). Per l'intensità dello sguardo, questo volto richiama le maschere del Fayum e nel trattamento della materia pittorica rende omaggio ad Antonio Mancini, un grande artista italiano, autore di figure e scene piene di mistero. Sono opere, queste, che rappresentano l'interesse di Livadiotti per la numerologia e per i suoi nessi con le culture popolari, i sogni, la cabala.

La serie dei rebus

I quadri esposti al piano superiore della galleria sono rebus, un tema caro all'artista, e di cui i lettori del "Leonardo" hanno già sentito parlare, sulla rivista, da Federico Mussano.

Alcune tele rielaborano, variandoli, schemi di immagini già inventati da Livadiotti, come per esempio *Il bagnino sognatore*, mentre una (ambientata in un paesaggio di montagna) deriva dall'incontro fra l'artista e Stefano Bartezzaghi. La divertente storia della sua realizzazione si può leggere nella presentazione della mostra, che verrà pubblicata a fine 2007 nel catalogo delle attività della galleria Romberg. È l'occasione per

Bartezzaghi sia di giocare con il nome del pittore, costruendovi intorno un dialogo basato su un'*o-liva di otti-ma qualità*, sia di proporre alla sua abilità figurativa e compositiva una frase desueta e bizzarra, in cui, come richiesto dall'artista, è presente l'immagine di un cane.

Cane vero e cane dipinto

È lo stesso cagnolino bianco e nero raffigurato in uno dei quadri della serie dei numeri ed è anche lo stesso cane, in carne e ossa, che scodinzolava nelle sale della galleria il giorno dell'inaugurazione. Come in un trattato di filosofia, c'è il cane concreto e il cane dipinto; a sua volta il cane dipinto rappresenta sé stesso, ma allude anche al numero 7 e infine si propone come l'immagine del termine cane, parola di due sillabe che andranno utilizzate, in congiunzione con altre, per trovare la frase risolutiva del quadro.

I rebus particolari di Livadiotti

Nella serie di tele dedicate ai rebus, si ritrovano atmosfere tipicamente straniate, con prati di periferia, radure, spiagge, rive, e oggetti accostati per contiguità storica e spaziale, cartelloni, cabine, relitti, reperti di culture disparate, classiche, orientali, folkloriche. Chi ama i repertori trova un'offerta attraente di conchiglie, stelle marine, orologi, tavole botaniche, animali da catalogo, figure stereotipate, tipologie di rocce e di architetture, lettere dell'alfabeto ornate in varie fogge.

Soprattutto, trova un meccanismo per il quale, come spiega con precisione lo stesso Bartezzaghi: "L'immagine ne contiene altre, appoggiate su quella tavola anatomica che è il paesaggio aperto. Le lettere si ergono, discrete e decisive come i simboli che la polizia sparge sulla scena di un delitto o di un incidente stradale".

Le lettere e le figure formano, insieme, parole a cui corrispondono figure e situazioni, che a loro volta sono contenute nell'immagine-contenitrice. È questa una peculiarità della composizione rebusistica di Livadiotti, che la distingue

nettamente dalla convenzione del rebus-vignetta, nel quale la frase risolutiva è distinta dalle componenti dell'immagine.

Livadiotti, invece, costruisce delle catene figurative di suoni e di sensi, che formano una sorta di anello. Al primo sguardo, questa catena si cela dietro la *varietas* delle forme e delle situazioni, ma appena lo spettatore (e solutore) ha compreso il titolo, allora l'occhio individua la presenza della soluzione e le immagini si riassistono, stringendo un vincolo. Faccio solo un esempio, per non rivelare, elencando i titoli, le "soluzioni" delle opere.

L'architetto del mondo (un quadro di piccole dimensioni e di formato orizzontale) si ottiene compitando i nomi delle immagini degli archi dell'acquedotto romano, del tetto di una casa, di un elmo e della nota musicale "do", e inserendo al punto giusto le lettere disposte nel paesaggio sereno. Appena terminata la frase, la figura maschile, che solleva una tela con il disegno di una casa, si rivela per l'appunto come il protagonista: è lui l'architetto del mondo che, più o meno al centro della composizione, fra i resti dell'architettura civile romana e i palazzi dell'Eur, osserva l'immagine di una casa, in un paesaggio periferico (quasi pasoliniano), disseminato di cespugli, lettere, reperti e con in più il tocco d'incongruo del foglio musicale.

Ritrovare nell'immagine la figura-soluzione, che collega i due piani, quello della scena rappresentata e quello della "frase risultante", accresce l'effetto di soddisfazione del solutore, dà un senso di necessità interna agli accostamenti incongrui e, da ultimo, ricorda il meccanismo narrativo di squadernare davanti agli occhi di tutti l'elemento misterioso che si vuole celare.

Collezioni di meraviglie

Connettere, collegare, collezionare. Il nesso fra lettere, parole, figure e cose in Livadiotti si presenta come collezione di forme accostate una all'altra. Sono forme da raccogliere e leggere (che in latino si dicono con lo stesso verbo, *lego,-is*) mentre le si guarda visualizzate in pittura di grande qualità.

Chi segue il lavoro di Livadiotti ritrova, nella selezione di questa mostra, delle vecchie conoscenze: elementi dell'antichità classica, reperti

di mondi primitivi, architetture e cieli prettamente romani, memorie di viaggi nei paesi della fascia medio-orientale e una certa aria di mistero nelle immagini.

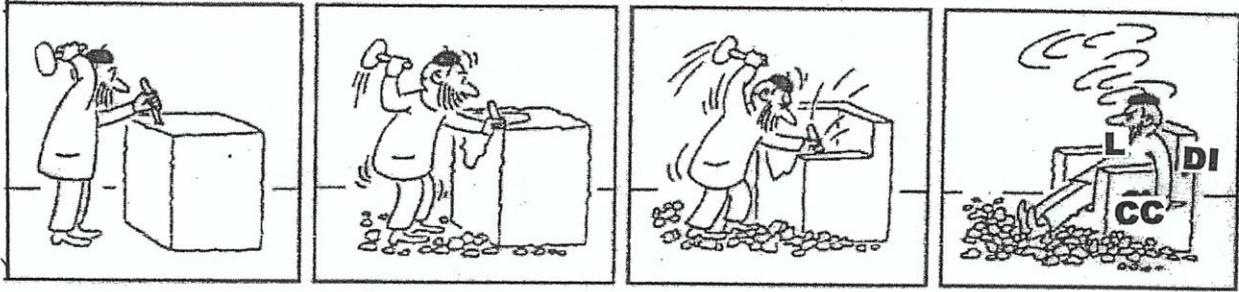
Chi segue le vicende della storia dell'arte, riconosce in quel mistero il richiamo alla pittura e alla prosa di Giorgio De Chirico, che è stato rivisitato a più riprese dagli artisti e da ultimo proprio negli anni Ottanta, periodo nel quale Livadiotti inizia la sua attività espositiva e si confronta con il panorama artistico, segnato dal cosiddetto ritorno alla pittura, all'illusione e allo straniamento metafisico.

Da questa riflessione, Livadiotti coglie alcuni aspetti e li declina in modo originale. L'accostamento per contiguità di oggetti diversi produce, nelle sue opere, immagini che sembrano *Wunderkammern* (stanze delle meraviglie) all'aperto. Le "meraviglie" dipinte nei quadri di Livadiotti sono declinazioni della *meraviglia*, che per lui è la chiave per accostarsi alla natura, alle civiltà, al pensiero. Ma è anche una chiave di alcuni meccanismi del linguaggio e del gioco, che avvicinano elementi lontani e rivelano nessi imprevisti, provocando in chi guarda lo scarto dal quotidiano e lo scatto del senso.

Antonella Sbrilli

Massimo Livadiotti è nato nel 1959 a Zavia, una piccola oasi della Libia. Ha trascorso l'infanzia nello Yemen e ha viaggiato intensamente fra l'Africa e il Medio Oriente. A Roma ha frequentato l'Accademia di Belle Arti, dove si è diplomato nel 1981. Negli anni Ottanta ha iniziato l'attività espositiva, con mostre collettive, nel gruppo della cosiddetta "Pittura Colta" e con esposizioni personali. Sulla sua ricerca artistica si sono espressi storici e critici d'arte, fra i quali Maria Teresa Benedetti, Arnaldo Romani Brizzi, Janus, Gianluca Marziani, Italo Mussa, Gabriele Perretta. Una tesi di laurea, *Temî dechirichiani nella pittura di Livadiotti: gli anni Ottanta*, di Claudia Matera, è stata discussa presso l'Università La Sapienza di Roma nel 2005.

11 - Stereorebus 1 1 2 5? 2, 2 6! = 1'8 2 8! di Falstaff



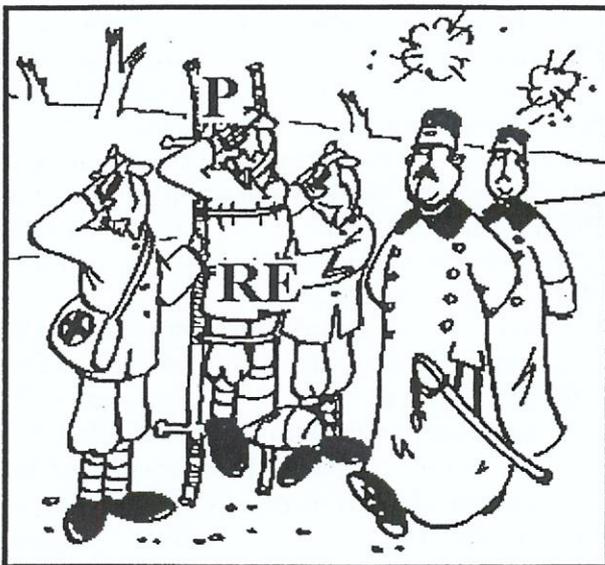
12 - Rebus 4 1, 7 4 2 = 6 12 di Il Ciociaro
dis. di La Brighella



13 - Rebus 1 2 3 2 1: 1 1 1 = 6 6 di Aetius
dis. di G. Gastaldi



14 - Rebus 1, 2, 5 3 6 1? 2 5, 2! = 8 9 1 9
di Ser Bru



15 - Rebus 2 3 1, 7 2: 1 3 2! = 3 6 2 4 6
di Ilion - dis. di La Brighella



UN REGALO POLILLUSTRATO DI NOZZE

EMOZIONE, TECNICA E GIOCO

EMOZIONALMENTE... Quando si tratta di scegliere il regalo per il matrimonio di un parente, di un amico, e a maggior ragione della tanto amata sorella, un enigmista che si rispetti (cosa che il sottoscritto non è, ma l'importante è crederci) non può limitarsi al classico servizio di piatti o al vaso cinese della lista di nozze. Ne va della sua reputazione.

Come se non bastasse il sedicente enigmista è anche sedicente musicista, e così, oltre alla Marcia Nuziale e all'Ave Maria indegnamente eseguite ad ornamento – se non impeccabile, quantomeno plausibile – della cerimonia, egli ha voluto prodursi in una ulteriore prova, la frase polillustrata¹, che potesse fornire, a se stesso e agli sposi, segno tangibile delle sue passioni (la chiave) e delle sue emozioni (la frase).

TECNICAMENTE... Ovviamente, dovendo scegliere il ben noto dilemma (cruccio di ogni rebussista) della bontà della frase rispetto a quella della chiave, ho preferito propendere decisamente per la prima, a discapito del rigore enigmistico della seconda. Le licenze tecniche che mi sono concesso (come ad esempio la commistione di elementi grafemati e muti e l'utilizzo copioso di sigle) avevano lo spero giustificabile scopo di aderire il più possibile agli intenti che mi ero ripromesso per la frase finale.

La genesi e l'evoluzione dell'opera sono quindi viaggiare su un doppio binario, in cui lo sviluppo della frase ha influenzato naturalmente la scelta delle chiavi, ma, talvolta, anche viceversa.

Un ulteriore elemento che ha contribuito a sciogliere alcuni dubbi, sia in fase di prima stesura che durante le revisioni finali, è stata la facilità di reperimento e manipolabilità delle immagini. La ricerca – tranne rari casi di semplici rappresentazioni eseguite da me medesimo – è stata effettuata su Internet tramite alcuni motori di ricerca (in particolare, Google) e le immagini, opportunamente selezionate, ridimensionate ed in alcuni casi ritoccate, sono state composte (con un semplice software di grafica) e "grafemate" a formare l'agognato risultato.

GIOCOSAMENTE... E così, ben conscio di tutte le eccezioni che possono esserle sollevate, la frase polillustrata è stata completata.

Forse la reputazione del sedicente enigmista ne resterà ugualmente lesa (magari, anche a maggior diritto), ma devo dire che ne è comunque valsa la pena, se non altro per far trascorrere agli sposi qualche ora di sano impegno mentale durante la trasvolata verso i remoti luoghi della luna di miele...

Luca Montini

1. a pag. 13 (soluzione al prossimo numero)

REBUS PER NOZZE, LAUREE E ALTRE OCCASIONI

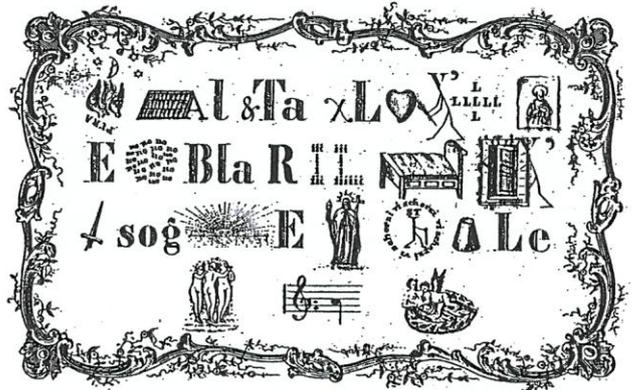
Il Leonardo è lieto di pubblicare il "rebus nuptialis" che *Azimut* ha ideato come regalato alla sua amata sorella.

In proposito, ci piace ricordare che in secoli passati (dalla metà del XVIII a tutto il XIX secolo) ci fu l'uso (nato, sembra, a Venezia) di stampare pubblicazioni per festeggiare matrimoni, lauree od altre occasioni.

Per quanto riguarda le nozze, normalmente l'elogio era in forma poetica, sia su "fogli volanti" sia su opuscoli di poche pagine. E comporre questi epitalami (sonetti, per lo più) divenne quasi una "mania": migliaia di pubblicazioni furono stampate in tutte le regioni italiane.

Tra questa pletora di elogi sicuramente pochissimi quelli il cui testo poetico (o no) fosse rappresentato da un rebus.

A tutt'oggi ne conosciamo solamente due.



Il primo, qui riportato (e già pubblicato sul Leonardo 3/1990), composto nel 1864 a Bologna per le nozze Danielato - Susan (non se ne conosce la soluzione); il secondo, un rebus, creato da tre amici, per la laurea in Matematica di Emilio Pellesina (1860 ca.), pubblicato (unitamente alla soluzione) sul "Libro dei Rebus di Franco Bosio.

Di altri due ne conosciamo solamente le citazioni: il primo, un lungo rebus, è del 1862, creato per le veneziane "Faustissime nozze Gio. Dondi Orologio - Fosca Grimani; l'altro, "Due poveri rebus per un ricco", venne stampato ad Udine nel 1876 in occasione delle "Nozze Gallici - Strassoldo, Saffumberg".

Franco Diotallevi

MARIA E ALFONSO SPOSI

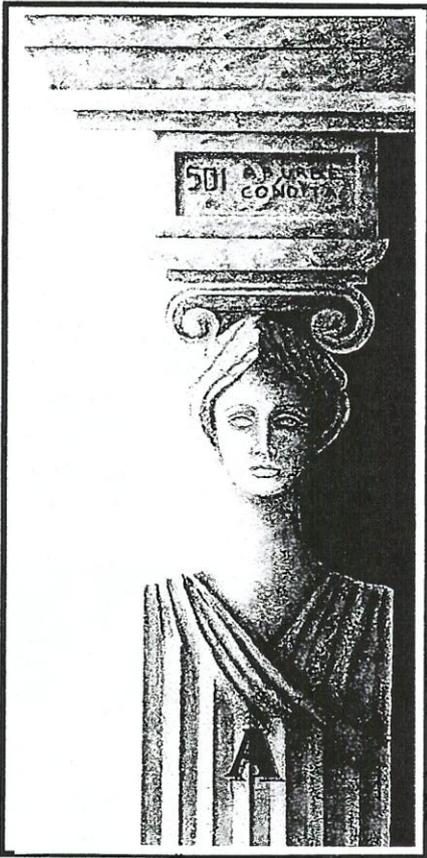
1 4; 3 1; 4 2; 1 3 4 1 1 1; 6 1; 1 5; 6 1; 1 1 4; 3; 4 1; 4 1; 2 4; 1 3; 1 2; 2 4; 1 6; 1 5; 1 1 1 3; 1 5; 1 1 4; 1 3; 5 1 1 1; 1 4; 3 1; 2 2 2; 1 3; 2 1.1.1.; 5 1; 1.1. 2; 5 1; 1 4; 3 1; 1 3; 1 1 6; 3 4; 1 2; 1 4; 3 3; 1 5; 2 1; 1 3; 2 3; 1 1 3; 3 2; 4 2; 2 5; 1 4; 1 4; 1 3; 2 4; 2; 2 2; 2 3; 1 2; 1 6; 2 2; 3 1; 3 1; 2 2; 2 4; 2 1; 2 3; 1 3; 2 3; 8 1; 1 4; 3 5; 1 1 1 4; 1 3; 2 2; 3 1; 5; 3 2; 3 2; 3 1; 2 2; 2 3; 2 5; 1 4; 3 3; 2 2; 2 4; 1 6; 1 2 = 5 2 8 6 2 5 / 4 7 1 7 5 3 / 9 7, 2 2 7: / 9 6 1 7 2 1 1! // 7 4, 8 3 2 / 6 2 5 1 5 10 / 5 5 1 8, 2 4 2, / 7 1 5 5 9. // 3 4 7, 5 9, / 1 2, 5 1 "11", / 1 1 8 3 6 1 8 / 2 9 4 "5 1 4". // 1 2 4, 3 7 3 7 / 4 5 6 9: / "6 2 5 2, 1 5 / 1 7 3 1 2 7 1 9...!"



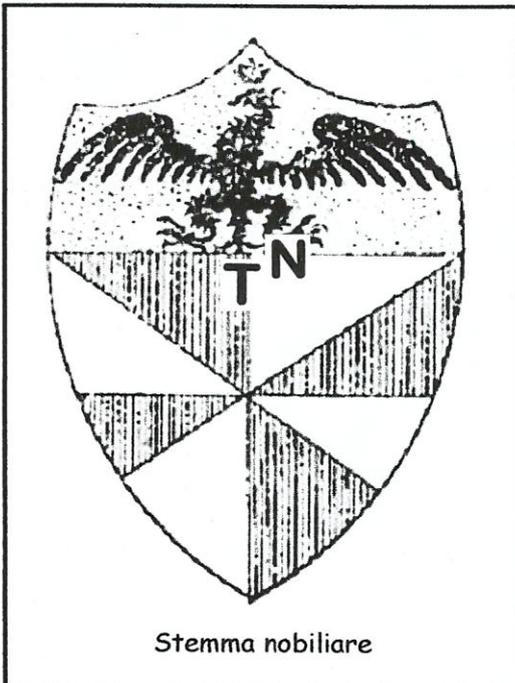
Indice	
Introduzione...	I. 1
Cap. 1.....	III. 15
Cap. 2.....	IV. 19
Cap. 3.....	V. 24
Conclusioni.....	III. 33



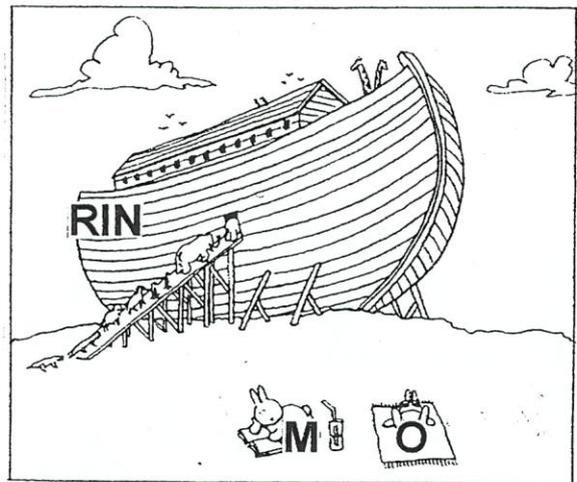
16 - Rebus a rovescio
 1 5 1'4 2 2 4 = 5 2 5 7 di *AereA*



19 - Rebus 1 1 1 9 = 8 4
 di *Il Matuziano*



17 - Rebus 3 8 3 2: 1 1 5! = 7 9 7
 di *Mene*



18 - Rebus 1 1 2 7 1 4, 2, 4 = 6 2 6 8
 di *Lo Stanco* - dis. di F. Pagliarulo



20 - Rebus 2 4 1, 5 1; 1 2 2 1 1 = 6 1 9 4
 de *Il Valtellinese* - dis. di La Brighella



Che nome usi nel rebus?

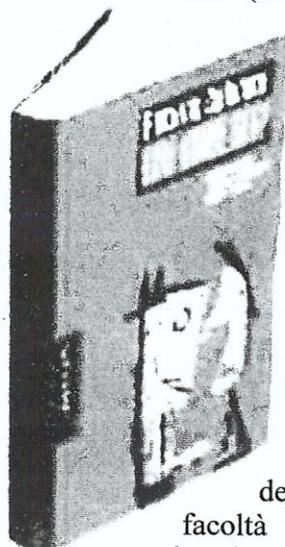
Verdi pascoli dei monti.

[...]

Nel 1989 Fan Solo rappresentò in una vignetta i tre busti marmorei di Giuseppe Verdi, di Giovanni Pascoli e di Vincenzo Monti: tra questi ultimi due si potevano intravedere le statue di alcune divinità. Il cognome dell'illustre musicista seguito dai cognomi degli scrittori con l'intermezzo di "dei" produsse quindi la serena immagine (o la denominazione di essa) indicata all'inizio del presente articolo.

L'immagine o la denominazione? Ipsa res o nomen rei?

Il dibattito è noto e trascende la dimensione del gioco e dell'enigmistica. «*Che cosa c'è in un nome?*» lo abbiamo letto in Shakespeare, pronunciato da Giulietta e riproposto da Patrizia Calefato nell'introduzione dello stimolante libro «*Che nome sei?*» (Meltemi Editore, 2006) dove il



nome è proprio il nome di persona con il prevalere della dimensione "nomen" su una generica "res". Sempre nell'introduzione l'autrice, docente di sociolinguistica all'Università di Bari, dopo aver ricordato come nel nome vi sia sempre un principio narrativo che lo tiene in vita come segno (e ciò vale nella realtà come nella finzione) riporta, riprendendole da Barthes, le tre

facoltà di cui dispone il nome proprio: oltre ai poteri di *essenzializzazione* e di *citazione*, il potere di *esplorazione* che si presenta come il più interessante per chi voglia navigare nel mare di segni che i rebus portano con sé. Con tale potere «*si "dà la stura" a un nome esattamente come si fa con i ricordi*».

Ricordi? Di oltre due millenni fa, quando Cartagine odiava Roma e l'odio si impersonificava nel nome proprio Annibale? O di solo una ventina di anni fa, quando Bang compose il rebus "MI – se ricordi – OS odiò = misericordioso dio" dopo aver indicato Annibale con MI e Roma con OS, non senza legare magistralmente il tutto con l'inciso "se ricordi"?

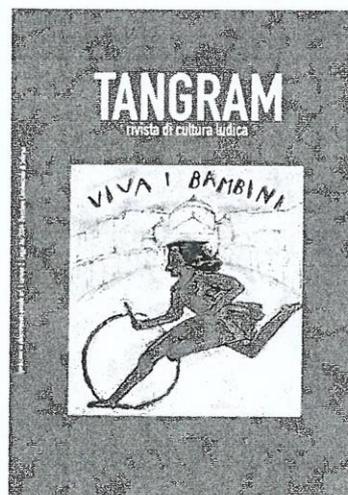
Terminata l'introduzione, il libro si sviluppa con un primo capitolo intitolato "Dare il nome" che, tra altri spunti, riprende il concetto jakobsoniano dei nomi propri che rappresentano una delle forme della "circolarità del linguaggio".

"Fido" significa un cane che si chiama Fido ma esiste forse un significato generale rientrante nell'ambito della "fidità"? No, da rebusisti abbiamo toccato con mano come alla rigidità del nome proprio (tanto più rigida quanto più si distacca dal mondo degli umani, in tanti chiamati alla notorietà o per ambizione o per destino, verso il mondo degli animali con Lassie, Pluto e pochi altri a godere di fama) si contrapponga la flessibilità del generico. Riprendendo l'esempio jakobsoniano (e russelliano) del cane, la razza canina già può sembrarci un buon esercizio di sfumatura (non più Fido ma, ad esempio, "pointer") e, ancor più sui sentieri dell'iponimia, arriveremo a dire solo "cane". Arriveremo quindi ad apprezzare il birebus in cui un pointer va a spasso con il padrone RA: soluzione ambiguamente da scegliere tra "colpo in terra" (chiave di Sprugolino: col pointer RA) e "conca nera" (chiave di Silingardi: con cane RA).

[...]

Federico Mussano

Si ringrazia **TANGRAM** – rivista di cultura ludica



per aver acconsentito alla pubblicazione sul Leonardo di un estratto dell'articolo "Che nome usi nel rebus?" pubblicato sul numero di aprile 2007 (Anno VI – numero 16).

Per informazioni e per abbonamenti, si può contattare la rivista TANGRAM all'indirizzo e-mail

tangram@email.it

oppure scrivendo alla Associazione non lucrativa Gioco e dintorni –

C.so Vittorio Emanuele 114 – 84087 Sarno (SA).

COLOREBUS

21 - Rebus 1 5, 5 1, 1 4 = 5-4 8
di *Il Langense* - dis. di Moise



22 - Rebus 2 5: 1 5 5 = 5 13
di *Isolina* - dis. di Nora

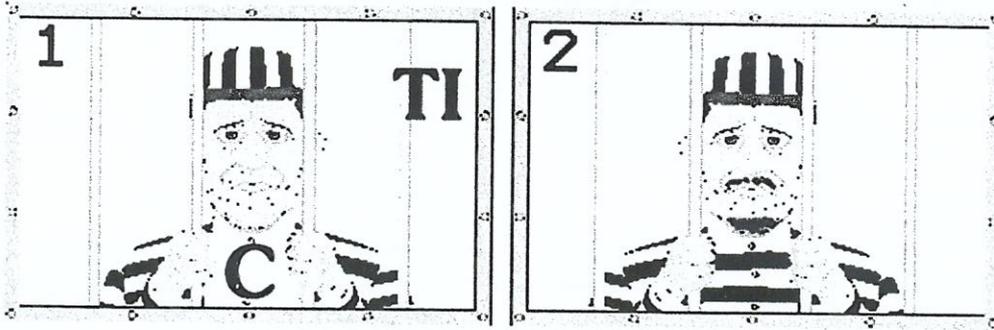


Massimo Livadiotti, - (3) di (6) (4) ve - , 2007 (olio su tela, 50x70 cm.)

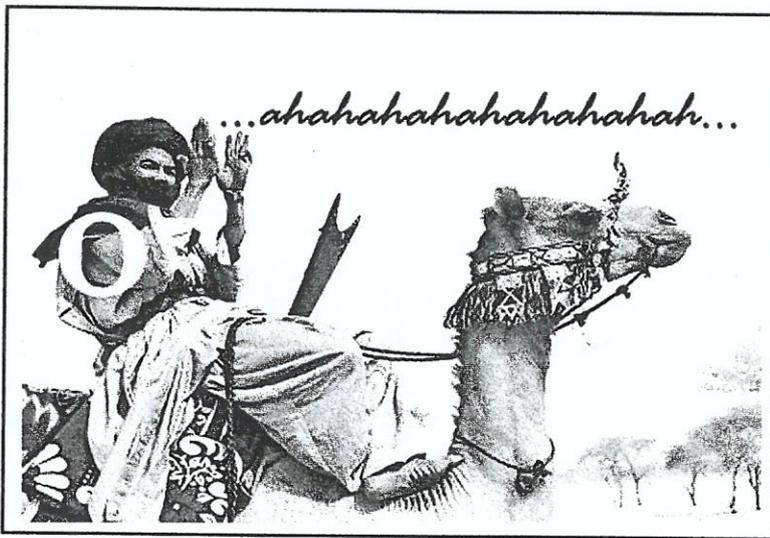
(vedi articolo di pagg. 9 e 10)

CINQUE REBUS DI SNOOPY

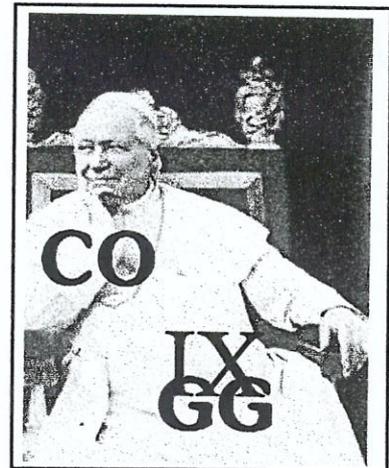
23 - Rebus 1 1 5 5 : 2 = 5 9



24 - Rebus 2 6 1 12 = 5 16



25 - Rebus 2 3? 2 3 2 1 = 7 6



26 - Rebus 1 7 : 2 3 1 1 = 5 10



27 - Rebus 1 1 1 3 3 2 5 = 7 9



MAGIA! Il Mago, vent'anni dopo

Rebus e fumetto? Binomio perfetto in alcuni casi: nell'ultimo numero del Leonardo abbiamo ricordato Lina Buffolente, perfetta nella capacità pionieristica di affermarsi come matita femminile del fumetto italiano così come nella capacità di illustrare centinaia di rebus nella trasmissione televisiva "Bis" e sulle riviste di enigmistica.

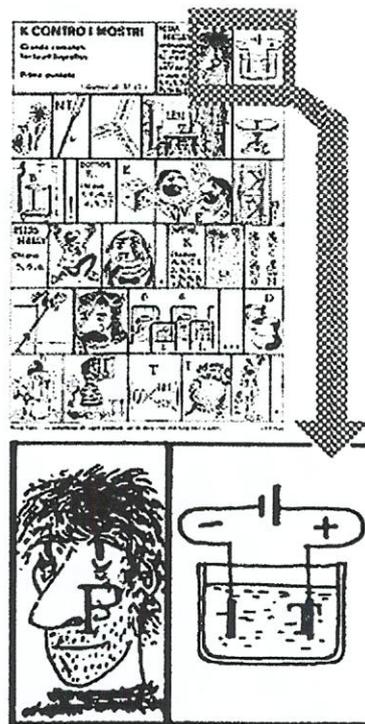
In altri casi invece si è visto come il binomio *rebus-fumetto* sia diventato un trinomio (*racconto-rebus-fumetto*) lungi dall'essere perfetto, addirittura segnato dalla fine anticipata della pubblicazione! Ciò accadde vent'anni fa su Penombra, quando nella penultima pagina del numero di aprile 1987 apparve una nota che diceva

«siamo spiacenti di non poter continuare questo racconto-rebus-fumetto ma è troppo orripilante e potrebbe turbare i sonni dei nostri pochi lettori che non hanno ancora versato la loro quota di abbonamento¹. Scusateci! »

Ma qual era mai questo racconto-rebus-fumetto? Era davvero così orripilante?

Più mostruoso che orripilante: il titolo era infatti "**K contro i mostri** - *prima puntata*" e Penombra lo aveva pubblicato a marzo 1987 riprendendolo dalla rivista "**Il Mago**" (anno I, numero 7), rivista assai in voga all'epoca e diretta dai maestri del giallo Carlo Fruttero e Franco Lucentini. Questa sorta di romanzo crittografico (nell'indice era definito «*romanzo crittografico*» ma poi veniva addirittura descritto come «*grande romanzo fantacrittografico*») «univa al tratto veloce,

ironico ed efficace del disegnatore M.G.² una grande approssimazione nella tecnica rebussistica, approssimazione rilevabile già all'inizio del racconto-rebus quando le letture fonetiche e alfabetiche dei grafemi si mescolano. E così Miss Nelly, la protagonista del racconto, per dire la battuta "*Faccia piano, dottore!*" mostra un rebus (vedi figura qui a lato) con una faccia ricoperta dal grafema P (da leggersi "Pi") seguita da una T su un polo positivo per ottenere così l'incipit



faccia Pi; anodo T; TO reciso =
"Faccia piano, dottore!" etc etc

Anche l'intervento del Dottor K con

P erba; C, C, O, N once =
"Perbacco, non c'è etc etc"

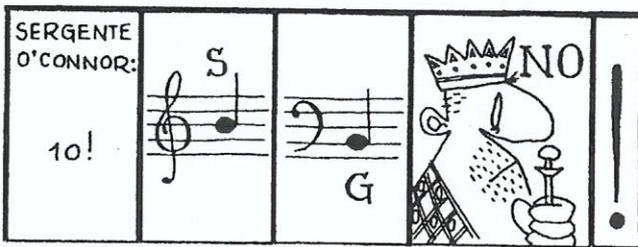
non è esente da critiche...

MAGIA! Vent'anni dopo su una bancarella troviamo un altro numero de "Il Mago" con "**K contro i mostri** - *quarta puntata*". Non si può dire che la tecnica rebussistica sia migliorata, però mentre nel fantacrittografico romanzo esaminato prima non era probabilmente possibile estrapolare neanche una sequenza, un minirebus o un

¹ a proposito, avete versato tutti al Leonardo la quota di abbonamento 2007?

² M.G. dovrebbe corrispondere a Mario Galli, ottimo illustratore e umorista che collaborò con Fruttero e Lucentini anche per la collana di fantascienza Urania Mondadori.

monoverbo accettabile in termini rebus-sistici, adesso almeno qualcosa si trova. Il sergente O'Connor, sempre ligio al dovere, afferma con fermezza e dedizione al servizio un forte e chiaro "Sissignore!". Esclama ciò con un monoverbo in cui, come si può ammirare qui sotto, brilla la raffinatezza di aver raffigurato le due note musicali "si" non in identica situazione bensì in due chiavi diverse, la classica chiave di sol e la chiave di fa:



Il resto del rebus della quarta puntata si presenta invece non privo di nei, anzi i nei ci sono eccome...

nei **BAS**; sifon **D D**; l'una **C TY** =
nei bassifondi di Luna City

Aleggia inoltre uno spirito quasi

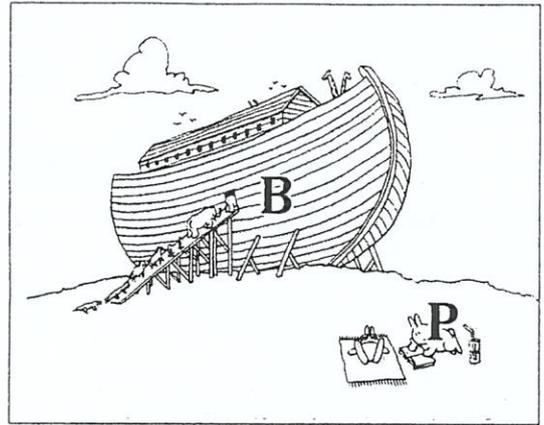


ottocentesco nello stile espressivo rebus-sistico: una **C** racchiusa in una **O** da leggersi come "C in O" oppure una frazione con **I** a numeratore e **QL** a denominatore da intendersi come "I su Qu e L". Abbon-dano poi le preci, al singolare e al plurale, e i re (il re, se dotato di barba, è un dotto re così da leggersi "dottore").

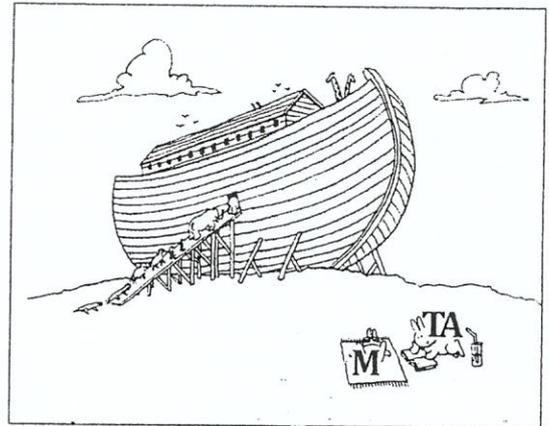


Federico Mussano

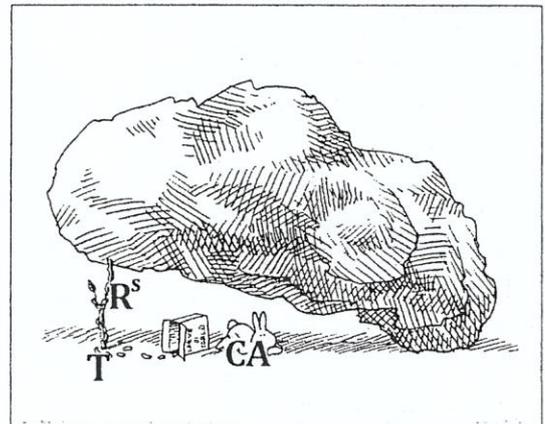
28 - Rebus 1 4: 1 3 2? 2! = 3 10 di Stark



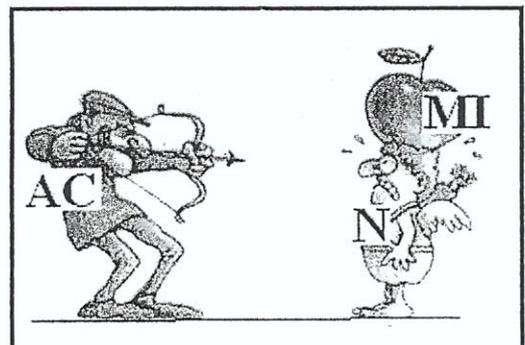
29 - Rebus 7 1? 1 2? 2! = 6 1 6 di The And



30 - Rebus 3 1 1 1 1 5 2: 5 = 10 2 7 di Stark



31 - Rebus 2 4'4 3: 1 7 3 2 2 = 8 13 7 di Ilion



PUBBLICAZIONI RICEVUTE

- Stefano Bartezzaghi, *La posta in gioco*, Einaudi, Torino, 2007, p.254, € 12,00.
Nel libro, Bartezzaghi riprende molti dei giochi usciti in una sua rubrica settimanale tenuta sulla "Stampa" di Torino, racconta oggi i loro sviluppi di allora, propone antologie.

- Ada De Pirro, *I rebus di Tano Festa*, Roma 2007 (Tesi di Laurea).

- Veronica Piombarolo, *Illustrazione e rebus nella pubblicistica torinese: Dalsani 1884-1922*, Roma 2007 (tesi di Laurea).

- Pier Paolo Di Mino, *Illustrazione, caricatura e rebus nell'opera di Mario Bazzi (1891-1954)*, Roma 2007 (Tesi di Laurea).

- Dario De Toffoli/Dario Zaccariotto/Michele Comerci, *Cibo per la mente (vol. 3)*, Stampa Alternativa-NUOVI EQUILIBRI, Viterbo, 2007, pp. 165, € 15,00.
Un volumetto di scorpacciate enigmistiche, abbuffate di parole manipolate e gozzoviglie ludico-letterarie.

- Fabio Magini, *I grandi della scacchiera*, Circolo Scacchistico Senigalliese (a cura), 2007, pp. 242, s.i.p.
Tutti i grandi scacchisti mondiali del passato e del presente piacevolmente raccontati da un esperto scacchista, nel contempo valido enigmista.

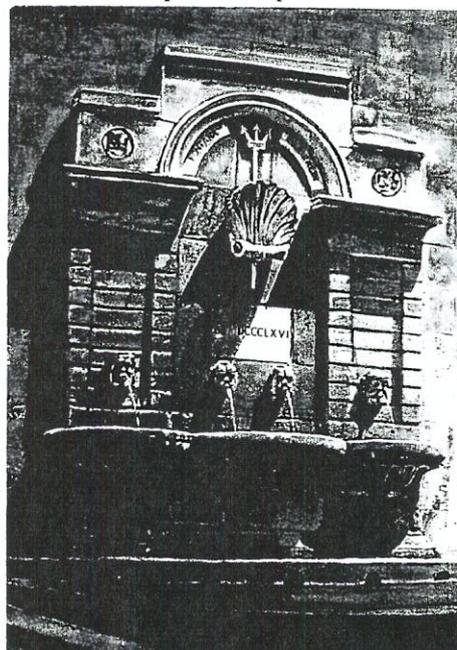
- TANGRAM, rivista di cultura ludica (n.16 - 2007). Per informazioni ed abbonamenti: tangram@email.it oppure scrivere alla Associazione non lucrativa Gioco e dintorni, C.so Vittorio Emanuele 114, 84087 Sarno (SA)

- Fanny&Alexander - Zaprunder filmmakersgroup, *Rebus per Ada*, luca sassella editore, Roma 2007, (un testo di 28 pagine e un DVD, € 14.00. Con testi di Stefano Bartezzaghi, Chiara Lagani, Rodolfo Sacchetti, Nadia Ranocchi, Antonella Sbrilli.

LXIII CONGRESSO DI ENIGMISTICA - 28° CONVEGNO REBUS ARI

Il rebus vincitore di uno dei due concorsi congressuali Rebus verrà riprodotto dalla pittrice genovese Rosa Malerba in un quadro che sarà donato agli organizzatori.

Riproduciamo un'opera della pittrice Malerba.



R. Malerba, *Fontana Vecchia*, olio su tela e pastelli, 2006

IMAGO E VERBIS

32 - Imago 5 1 2 1 1 6 = 8 2 "2 4" di Klaatù



Acco**N**sentì che l'a**L**lievo frequentasse la sua Bottega.

36 - Verbis 3 1 4 6 = 6 8 di Ilion

In famiglia porti unicamente stelle.

38 - Verbis 5: - 3, 1 5! - = 8 6 di N'ba N'ga

Rivolto al cielo, azzeccai 44, 76 e 18.

33 - Verbis 1 5 4 1 2 = 6 7 di L'Assiro

Il **Merlo** toglì dalla visuale di Fran**CO**.

34 - Verbis 7 6 2! = 7 8 di The And

Quegli strumenti a canne per chiese occupano troppo spazio in magazzino: che aspetta il venditore **CI** a svenderli?

35 - Verbis 2 (1 7 3) 6 = 5 14 di Stark

La giocata **GR** sta deliziando gli spettatori dello Stadio di Genova **CUR**.

37 - Verbis 1 8 3 2 2 = 5 2 9 di N'ba N'ga

I ron**D**inini mettili al riparo in questa casa di **REN**zo.

Play Off 2006-2007

ESITO TERZA MANCHE

I temi di questa manche sono risultati (come sadicamente previsto), ma nonostante questo qualcuno si è distinto, anche con più di un gioco.

Molti altri, invece, si sono piazzati in posizioni intermedie, assai vicine tra loro e non poche dispute si sono risolte al secondo gioco valutato per questioni di centesimi.

Ecco dunque l'esito degli scontri diretti (è riportato il punteggio del secondo gioco anche nel caso questo non sia servito a determinare la posizione in classifica).

Oltre agli otto vincitori, in base al punteggio è stato ripescato Triton, che inserito nella classifica finale è risultato addirittura terzo.

		1° gioco	2° gioco			1° gioco	2° gioco
06	Pipino il Breve	20.33	18	-	Jumborex	20.33	15
09	alois	18.33		-	Il Langense	18	
	Alan	np		-	01 Giga	24.67	
	Marchal	20		-	05 paulus	22.67	17
07	Veleno	20.33	16.67	-	gino taja	20	
02	The And	23	21	-	03 Triton	23	18
04	Quizzetto	22.67	21.33	-	Bardo	18	
08	Snoopy	20		-	Hombre	19.33	

Le tre terne di sfidanti saranno, come da regolamento: 1-6-9; 2-5-8; 3-4-7, e cioè:

Giga - Pipino il Breve - alois; The And - paulus - Snoopy; Triton - Quizzetto - Veleno

Il migliore dei secondi andrà a giocare la finale con i tre primi.

QUARTA MANCHE

Le immagini per la quarta manche sono strip tratte dalle avventure di "Calvin e Hobbes", personaggi figli della penna di Bill Watterson: il giovane Calvin, dotato di una fervida fantasia, quando è lontano dagli sguardi dei genitori, dona vita alla sua tigre di peluche Hobbes e con essa vive spassose vicende.

Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici, stereo o a d. e r.). Le immagini non potranno essere manipolate né sarà consentito rovesciarle specularmente. Non è consentito usare in prima lettura parole già contenute nei fumetti. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in modo chiaro ed inequivocabile. Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, se ancora necessario dei terzi e infine dei quarti. Ai tre vincitori di ogni gironcino si unirà infine il migliore secondo per affrontare così l'ultima tappa, la finale a quattro.

Per le restanti due manche farà parte della giuria anche *Il Langense*. Le votazioni saranno in trentesimi.

I rebus dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta, **entro lunedì 23 luglio 2007** a uno dei seguenti indirizzi:

Davide Giacometto, via Vittorio Veneto 42, 10014 CALUSO (TO) - playoff2007@cantodellasfinge.net
In bocca al lupo!

cinocina

FILO DIRETTO

Adelchi - invio del 21 maggio 2007: è stato accettato il rebus a scarto.

Alan - invio di maggio 2007: sono stati accettati n.7 e 8.

Argo Navis - invio maggio 2007: sono stati accettati

1/2/4/6/8/11/12/13/21; alcuni giochi, ad esempio il n.5 e il n.14) sono validi ma presentano difficoltà per essere disegnat.

Brunos - invio del 7 maggio 2007: è stato accettato n.6.

Ciang - invio 05.06.2007: è stato accettato n.6.

Gipo - invio 05.06.2007: sono stati accettati n.3 e 4.

Graus - invio 07.06.2007: è stato accettato n.2.

Il Valtellinese - invio 07.06.2007: sono stati accettati n.1 (su vignetta playoff) e il n.2 (su animali del playoff).

L'Esule - invio del 13. maggio 2007: sono stati accettati n.1/3/5/7/11/17/24/35.

Marchal - invio del 3 maggio 2007: sono stati accettati n.1/2/3/4/5/6/7/8.

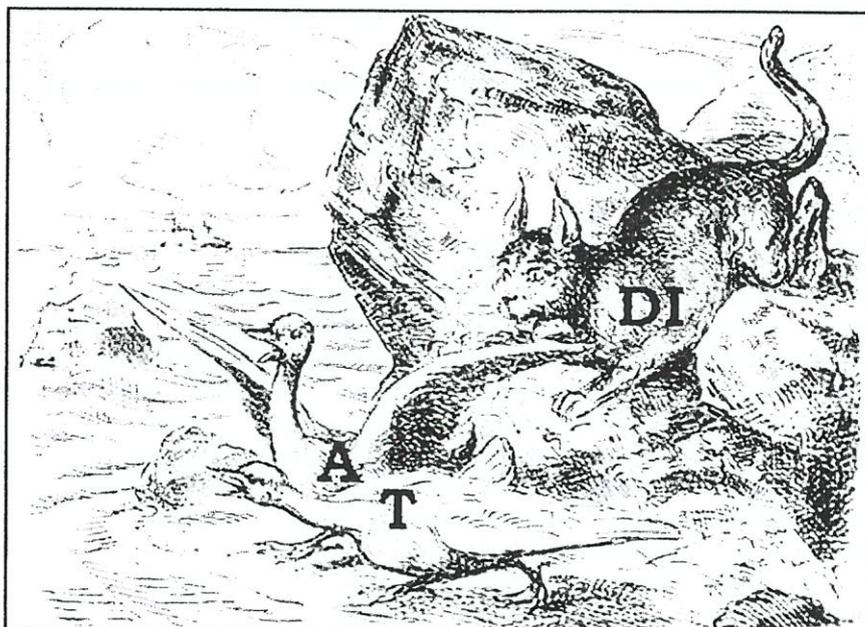
Pipino il Breve - invio di giugno 2007: accettati n.2 e 7.

Ser Liano - invio del 5 maggio 2007: è stato accettato con riserva n.3; il n.2 già fatto nel 1932.

Play Off 2006-2007
terza manche



39 - Rebus 2 1 1'3 2 3! = 5 7
di Giga



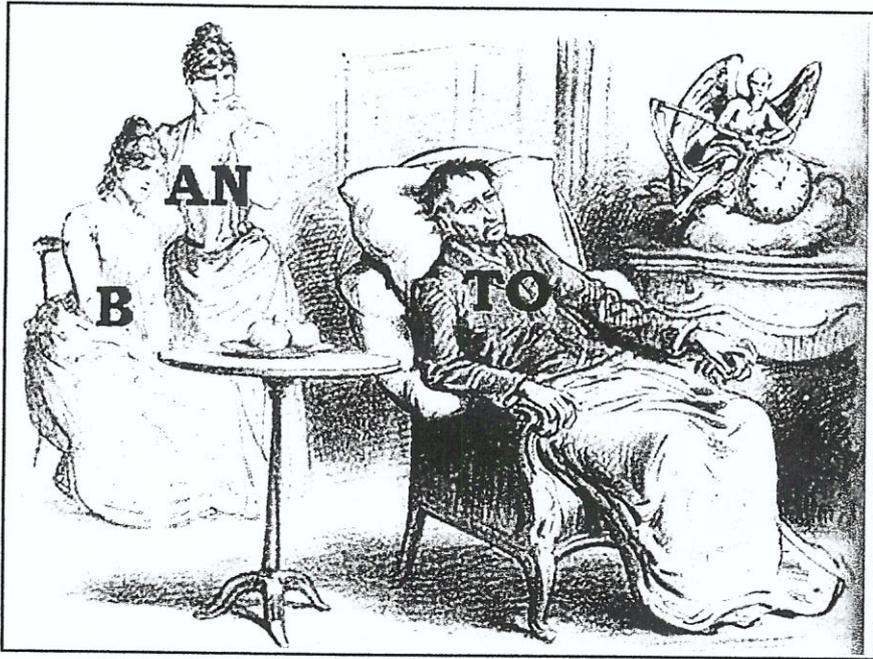
40 - Rebus 1'1 1, 4, 4 2 1 =
4 3 2 5 di Triton



41 - Rebus 2 2 5 1 1 2 2 = 6 9
di paulus

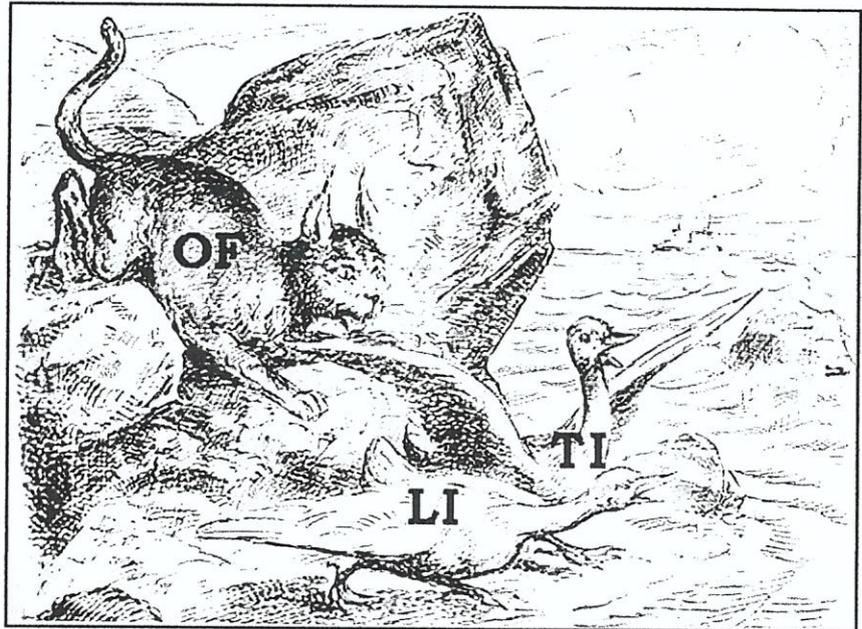
Play Off 2006-2007

terza manche



42 - Rebus 1 2 6 4 2 2 = 7 10
di Quizzetto

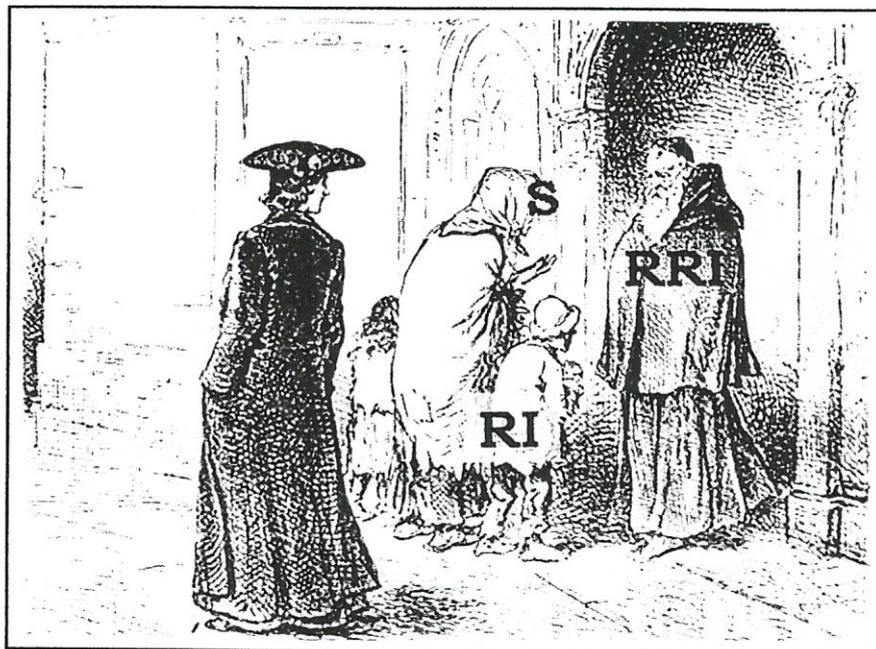
43 - Rebus 1'2 6 1'3 2, 1'3 2 =
4 1 10 6 di The And



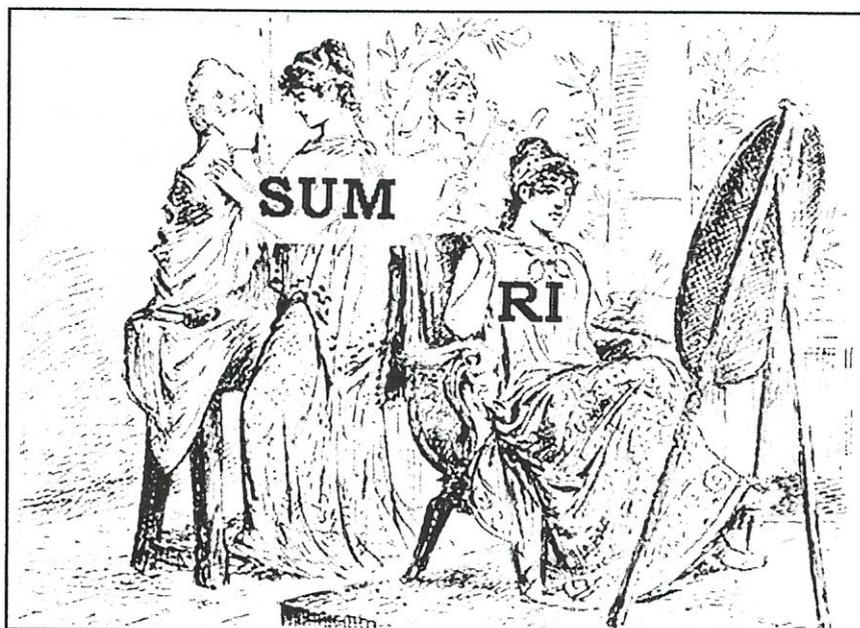
44 - Rebus 3 2 2 1 1 1 7 4 =
5 9 7 di Veleno

Play Off 2006-2007

terza manche



45 - Rebus 1 2, 2 1 2 9, 3 2? =
10 5 7 di *Pipino il Breve*



46 - Rebus 3 3 4 3 2 = 8 2 5
di *Snoopy*



47 - Rebus 6 1 (3 11 5) =
"4" 6 2 6 1 7 di *Alois*

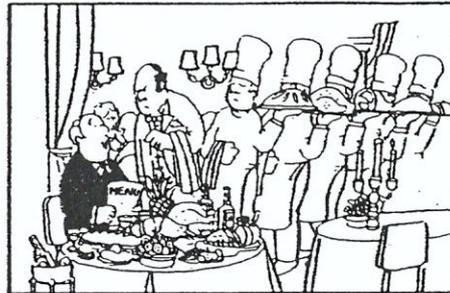
XII SIMPOSIO TIBERINO - VESUVIANO e IV FESTA DI PENOMBRA 2007
CONCORSO AUTORI REBUS

Sulle sei vignette proposte ogni autore potrà creare non più di due rebus classici (anche a d. e r.) anche sulla stessa vignetta. Saranno premiati i sei lavori più meritevoli (tre saranno pubblicati sul Leonardo, tre su Penombra). Invio, entro il 30 settembre 2007, a:

Nicola Aurilio - 81030 Casale di Carinola (CE); e-mail: nicola.aurilio@virgilio.it



— Lei è il cameriere che ha preso il nostro ordine! Scusi, non la riconoscevo con la barba.



— Mah, credo che, dopo tutto, mi accontenterò d'un paio d'uova sode!



— Quel signore laggiù ha chiesto quello che mangia lei: è disposto a darglielo?

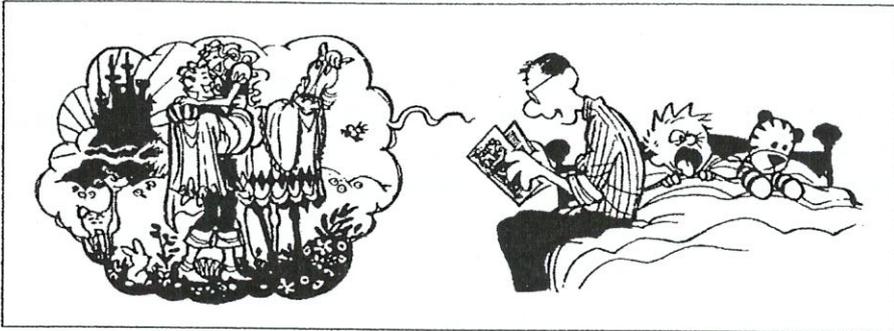


— No, non è per qualcosa che ha mangiato: è morto di fame.



— Quelli che vogliono un po' di zuppa, alzino la mano!

PLAY OFF 2006-2007 - Quarta manche



Solutori 2007	n.1	n. 2	n. 3	n.4
1 Aurilio N.	50	66		
2 Bagni L.	50	66		
3 Baracchi A.	50	66		
4 Bassetti L.	50	66		
5 Barbujani G.	42	66		
6 Becucci G.	50	66		
7 Bein M.	46	41		
8 Belforti C.	50	66		
9 Bertaccini A. R.				
10 Bertolotto F.				
11 Bitetto V.	47			
12 Bonanno D.	45	56		
13 Bosia M.	50	66		
14 Cacialli T.	50	66		
15 Cannata C. A.				
16 Capperucci U.		66		
17 Carosso R.	50	66		
18 Cavicchioli A.	50			
19 Cesa C.	50	66		
20 Ciarrocchi E.	39			
21 Ciasullo C.	50	66		
22 Correggiari A.				
23 Damiani A.	50	66		
24 D'Auria L.	50	66		
25 Della Vecchia G.	50	66		
26 Dessy G.	50	66		
27 Fausti F.	43	60		
28 Fioretti E. A.	45	47		
29 Fortini N.	39	61		
30 Galantini M.	50	66		
31 Gallo N.				
32 Gasperoni L.	50	66		
33 Gaviglio G.				
34 Ghironzi E.	50	66		
35 Granata V.	50	66		
36 Lecca U.	50	66		
37 Le Noci M.	50	66		
38 Licitra A. M.	50	66		
39 Lisi G.				
40 Mannarini L.				
41 Manzinello G.				
42 Maestrini P.	50	66		
43 Mazzeo G.	50	66		
44 Melis F.	50	66		
45 Micucci G.	50	66		
46 Molteni E.				
47 Monga G.	39	55		
48 Monti O.				
49 Mosconi M.	50			
50 Nastari V.				
51 Oss A.	50	66		
52 Pacchiarini S.	47	63		
53 Padronaggio F.	50			
54 Paolini C.	50	66		
55 Patrone L.	50	66		
56 Piccolo S.	50	66		
57 Porceddu A.	50	66		
58 Rimini T.	50	66		
59 Rinaldi A.	50	66		
60 Rinaldi R.	46			
61 Rippa L.	50			
62 Romano E.	50	66		
63 Roncati S.	41			
64 Rotundo M.	50	66		
65 Soldi A.	50	43		
66 Squarcia E.				
67 Stramaccia S.	44	66		
68 Trossarelli P.	49	66		
69 Viezzoli A.	43	53		
70 Viscardi C.	50	66		
71 Viscuso G.				
72 Vittone M.	50	66		
73 VittoneTorello P.	50	66		
74 Zanaboni A.	50	66		
75 Zullino V.	50	66		

Soluzioni n. 2 - 2007

- | | |
|---|---|
| <p>1 tre nomi L à, nome R à TE = Treno Milano-Merate</p> <p>2 metà divi aggirò C, ambo L E schiva RI = Meta di viaggi rocamboleschi vari</p> <p>3 lese T, temerà VI gli E = Le sette meraviglie</p> <p>4 con S or tifa M osé = Consorti famose</p> <p>5 l'avo rôse? Vero! = Lavoro severo</p> <p>6 l'IBI d'inedia morto? Tale! = Libidine di amor totale</p> <p>7 con F in aree XE va? Si! = Confinare ex evasi</p> <p>8 coll'A generò V I nato?! = Collagene rovinato</p> <p>9 V à - si dice - R amica = Vasi di ceramica</p> <p>10 ESS ermetico? LO sì = Esser meticolosi</p> <p>11 S Tori Amos à IC? À! = Storia mosaica</p> <p>12 CR editore? Sì, d'U, Oscar SO = Credito residuo scarso</p> <p>13 Ingres sol ibero = Ingresso libero</p> <p>14 Lavia latte à = La via lattea</p> <p>15 PO zio ne disse tante alla nana S = Pozione dissetante all'ananas</p> <p>16 Teo ReM adotti CA = teorema d'ottica</p> <p>17 "Ma C chi è?" dirà barbaro = Macchie di rabarbaro</p> <p>18 OS cura vice NDA = Oscura vicenda</p> <p>19 LU ci dirà: "Giona menti" = Lucidi ragionamenti</p> <p>20 l'Oscar à BE odorato = Lo scarabeo dorato</p> <p>21 a menar A dura = Amena radura</p> <p>22 strano: tasta Rita, Liana = Stranota star italiana</p> <p>23 c'è NE, inca satrapo: chiami CI = Cene in casa tra pochi amici</p> <p>24 A morirà? C c'è? Sì! Sì! = Amori raccessisi</p> <p>25 R à - da ER! - base minata = rada erba seminata</p> <p>26 FRA si dà morte: N e RE dispose = Frasi d'amor, tenere, di spose</p> <p>27 fa N, se salta TI, perire DS = Fans esaltati per i "Reds"</p> <p>28 piano IN ardesi A = Piano in ardesia</p> <p>29 VO lente, rosolato R è = Volenteroso latore</p> <p>30 schiatta RE? Alé!!! = Schiatta reale</p> <p>31 P à L e s'arde: L levasi vita = Palesar dell'evasività</p> <p>32 va LO roso: AL l'agogna? = Valoroso alla gogna</p> <p>33 s'appiattirà ramo R e pur O = Sappi attirar amore pure</p> <p>34 creperà F: F in AT è = Crêpe raffinate</p> <p>35 preci, se premesse = Precise premesse chiusa da R E, s'adirerà R in O = Chi usa</p> | <p>38 dare sa dire rari no</p> <p>S ignorano NP arca = Signora non parca</p> <p>39 S per perire à LI = Sperperi reali</p> <p>40 tra P PO - là perirà - TTI = Trappola per i ratti</p> <p>41 AL, l'egro C in C indigente, infesta = Allegro cincin di gente in festa</p> <p>42 Diagramma errato: il rebus è riproposto su questo numero</p> <p>43 perdon arca R E, non N E! = Perdonar care nonne</p> <p>44 peri zia DI: parte, corre da T ad Asti medico STO = Perizia di parte corredata da stime di costo</p> <p>45 I gira pale FFI e ruota L = La Tour Eiffel a Parigi</p> <p>46 su sci T arrivò LTE in vano = Suscitar rivolte invano</p> <p>47 AP Prodi si curi! = Approdi sicuri</p> <p>48 S ignori Nat ed esca! = Signorina tedesca</p> <p>49 A S trina scosti! = Astri nascosti</p> <p>50 è S senz'amor? Tal è = Essenza mortale</p> <p>51 visitan T O Carini = Visi tanto carini</p> <p>52 F Oscar assegnano I R = Fosca rassegna "noir"</p> <p>53 l'ebbro sa ridente B: B è = Lebbrosari d'Entebbe</p> <p>54 non netta D à LL, E si levò CE = Nonnetta dall'esile voce</p> <p>55 L O rade, L lame renda! = L'ora della merenda</p> <p>56 I tergesi: troppa R! = Rapporti segreti</p> <p>57 R inver dirigerà?... Ni = Rinverdir i gerani</p> <p>58 alte R E: B ad esse dicon: "venti" = Altere badesse di conventi</p> <p>59 P alto legge RO = Paltò leggero</p> <p>60 à Uto MO bile: "Croma, tamarro, N è!" = Automobile cromata marrone</p> <p>61 L ingeri E in V, IS cos'à? = Lingerie in viscosa</p> <p>62 sa di CA, mente P e R: ver sa = Sadica mente perversa</p> <p>63 con T e G gin O ne sorbi tanti = Conteggi non esorbitanti</p> <p>64 con tante indivise P re (già TE) = Contante in divise pregiate</p> <p>65 Diagramma errato: il rebus è riproposto su questo numero</p> <p>66 batte rio E P, idem I CO = Batterio epidemico</p> |
|---|---|

Coloro che inviano per e-mail le soluzioni, sono pregati di indicare sempre la loro generalità (e non solamente lo pseudonimo) che dovrà essere indicata anche nell'eventuale allegato.

Vogliate segnalarci eventuali E&O riguardati sia le soluzioni sia i punteggi dei solutori

soluzioni entro il 30 settembre 2007 a:

FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

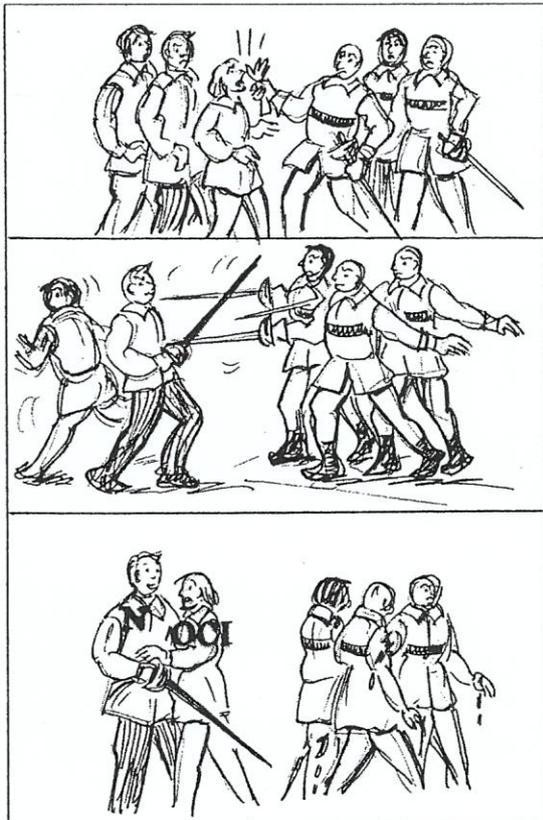
LXIII Congresso di Enigmistica e 28° Convegno Rebus ARI
Casciana Terme 2007

Concorso ALIADA

1° classificato: **Atlante**

Stereorebus

6 7 1 7? 1 1'3 4 1'4 = 7 10, 9 2 7



Stereorebus

3 5 6 6 4 = 5 1 4 2 12



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacco)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Federico Mussano (Federico)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Aetius (Ezio Ciarrocchi)	Lo Stanco (Franco Fausti)
Alan (Alan Viezzoli)	Marchal (A. Marchioni)
alois (Luigi Orsina)	Mariella (Mariella Cambi)
Argo Navis (A. Tapinassi)	Mavi (Marina Vittone)
Bosio Franco	Moise (Paolo Moisello)
Cocò (Margherita Barile)	Mussano Federico
Giga (G. Marco Gaviglio)	N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)	Nebille (Ravecca/Zanaboni)
Guido (Guido Iazzetta)	paulus (F. Paolo Maggio)
Il Ciociaro (E. A. Fioretti)	Pipino il Breve (G. Sangalli)
Il Cozzaro Nero (M. Blasi)	Querio Paolo
Ilion (Nicola Aurilio)	Ser Liano (Roberto Ruggeri)
Il Langense (Luca Patrone)	Snoopy (Enrico Parodi)
Il Sol Felice (Elio Maccario)	The And (G. Andreoli)
Il Valtellinese (I. Ruffoni)	Tiberino (Franco Diotallevi)
L'Albatros (Marco Gonnelli)	Triton (Marco Giuliani)
L'Assiro (Siro Stramaccia)	Tucciarelli Nello
L'Esule (Cesare Ciasullo)	Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Stefano Andreoli
Alfredo Baroni
Giovanni Gastaldi
Massimiliano Guadagni
Cristina Marchesini
Paolo Moisello
Padus
Franco Pagliarulo
Siro Stramaccia

Corrispondenza

Nello Tucciarelli, via A. Baccarini 32/A, 00179 Roma
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma
tel./fax 067827789 - email: diotallevif@hotmail.com

Quota Associativa ARI 2008, comprensiva
del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario
(ABI 07601-CAB 03200) sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto
pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

IL TROFEO ARI 2007 a QUIZZETTO

Il trofeo ARI viene assegnato quest'anno ad un formidabile rebussista, nonché crittografo e cruciverbista, che ha iniziato nei primi anni '80 sulle riviste popolari e si è poi affermato anche nei più prestigiosi concorsi classici, Briga e Play Off (più volte) su tutti.

Il vincitore di quest'anno, che si distingue per la sua tecnica rebussistica rigorosa e precisa, quasi al limite di una giusta pignoleria, è un fulgido esempio per chiunque voglia accostarsi al mondo del rebus.

I suoi lavori presentano immancabilmente trovate interessanti e talora geniali. Notevole è anche la sua opera di divulgazione dell'arte rebussistica al di fuori dei nostri confini, soprattutto nelle scuole.

Sempre molto attivo nell'ambito della nostra associazione, egli è sicuramente uno delle nostre colonne portanti.

Il premio ARI viene assegnato quest'anno a

QUIZZETTO

I rebus di questo numero che non riportano la numerazione progressiva non concorrono alla gara solutori.

Questo numero del Leonardo è eccezionalmente a 48 pagine, in quanto riporta articoli e giochi relativi al Congresso di Enigmistica e al Convegno Rebus di Casciana Terme svoltosi ad ottobre.

Ci scusiamo per la non buona resa grafica di alcuni giochi relativi ai concorsi congressuali causata dai tempi ridotti avuti per la realizzazione di questo numero del Leonardo.

A Casciana Terme sono stati premiati i rebus vincenti (tre per anno) del Campionato Autori Leonardo 2002, 2003, 2004, 2005, 2006. Ai non presenti a Casciana Terme il premio sarà inviato per posta. Tutti i rebus vincitori saranno ripubblicati sul prossimo Leonardo.

Domenica 21 ottobre 2007 si è spento Carlo Belforti (Belcar), enigmista tra i più valenti nell'ambito risolutivo. Addolorati, porgiamo le nostre più sincere condoglianze alla Famiglia ed al Gruppo "Mediolanum".

Gli interessati al volume "Il Rebus moderno nei congressi enigmistici e nei convegni rebus" possono farne richiesta a:
Franco Diotallevi - tel. 067827789 - diotallevif@hotmail.com

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2007

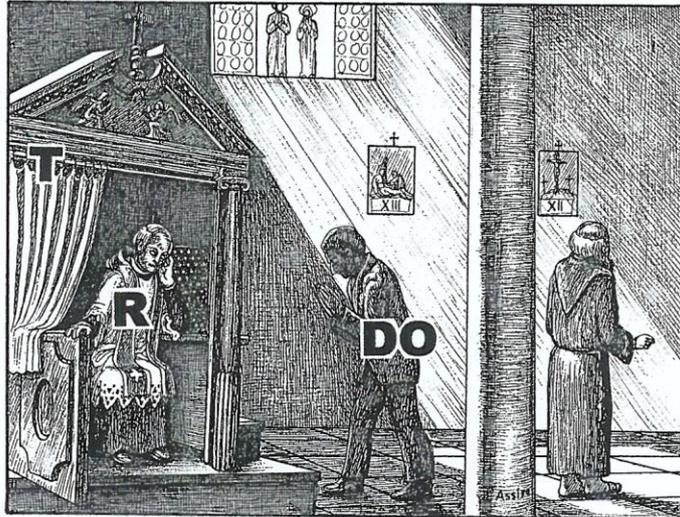
Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/ senza disegno) pubblicati durante il 2007.
Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2007

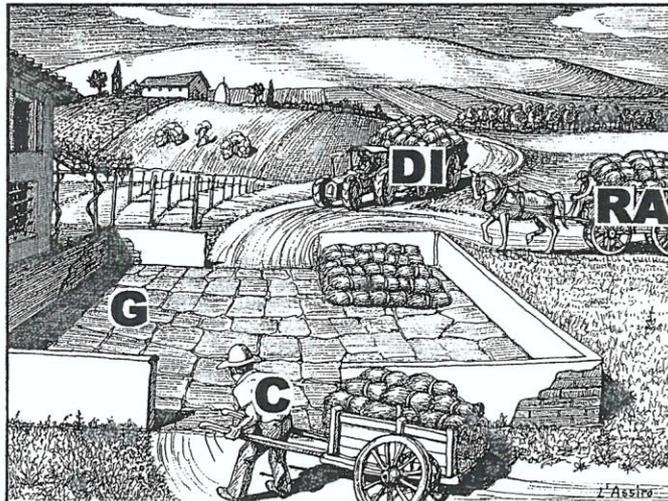
A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

QUATTRO REBUS DI L'ASSIRO - DISEGNATI DA SIRO STRAMACCIA

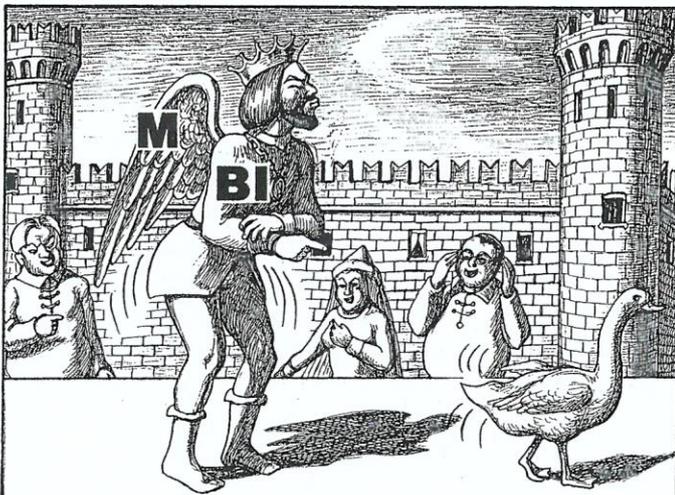
1 - Rebus 2 1 1 1 5 : 2 2 2 = 10 6



2 - Rebus 1 3 1 : 2 2 1 1 2 3 2 1 2 = 4 1 6 10



3 - Rebus 3 1 1 8 2 2 1 2 = 7 2 6 1 4



4 - Rebus 2 5 2 ? 2 2 ? 4 ! = 5 6 6



I PASSI DI OROFILO

Gli interessanti interventi di Stefano Bartezzaghi, nel numero scorso del Leonardo e di Paolo Querio in questo, offrono parecchi spunti per ulteriori riflessioni sugli argomenti in discussione: l'enigmistica, il rebus in particolare, è subcultura? Può essere considerata una forma d'arte? Il termine subcultura, un po' antipatico per quel prefisso "sub", dopo le spiegazioni di Bartezzaghi pare più accettabile, anche se per me, linguisticamente pare sempre brutto. Se non fosse ridicolo per l'inizio si potrebbe proporre piuttosto il termine "paracultura" che forse rende meglio le caratteristiche di una occupazione elitaria difficilmente definibile e un po' collaterale.

Nel nostro paese, nel Novecento, fatto unico al mondo, l'enigmistica dei giochi della tradizione classica ha avuto un'evoluzione difficilmente immaginabile nel XIX secolo. Nel Novecento si sono prodotti dei veri gioielli dell'ingegno, nati nel nostro orticello, assieme a giochi brutti, pubblicati più che altro per evitare la disdetta dell'abbonamento. Ma la mentalità degli enigmisti è cambiata e sta cambiando. Nessuno oggi più, come il focoso Tolosani, manifesta ostracismo nei confronti dei cruciverba che vengono proposti, come a Modena, nelle gare dei nostri congressi. Ma già da tempo le cose sono cambiate, da quando, ad esempio, il grande Zanzibar dimostrava come si potesse essere maestri e campioni nell'enigmistica popolare e in quella classica, destando invidia in alcuni esponenti di un accademismo accanito. L'enigmistica potrebbe cambiare ancor più oggi in cui gli internauti hanno la possibilità di conoscere in maniera facile e diretta il nostro mondo attraverso Aenigmatica, Enignet, Il Canto della Sfinge, ecc. ecc. Come scrive Querio "il vero riconoscimento culturale è quello del pubblico". E l'enigmistica di oggi cerca di farsi capire dal grande pubblico: ne sono strumenti utilissimi gli opuscoli della BEI, facilmente scaricabili da internet. Sono d'accordo con Querio quando afferma che l'enigmistica "si sta aprendo verso l'esterno perché fa parte di quel villaggio globale che fagocita le conoscenze...". Gli utenti "aenigmatici", a parer mio, potranno cambiare la nostra enigmistica. D'altra parte però c'è il timore, fondato, che si possano fare passi indietro, che si possa rompere il bel giocattolo che ci regala tanto divertimento. Per evitare ciò trovo ammissibile per i nuovi "adepti" un certo apprendistato, utile per non dimenticare le nostre gloriose radici ed istruire su certe regole condivise che talora, si deve ammettere, sono

anche discutibili convenzioni. Certo è che difficilmente l'appassionato di classica pensa di gettare alle ortiche il geniale "Sodoma e Gomorra" per accettare che un gruppo teatrale di trentenni che forse non ha mai avuto la possibilità di apprezzare i rebus di Dalsani, di Zaleuco e di Briga, inventi "tra/passero il core" e per ciò sia ritenuto degno di particolari elogi. Così come non si possono apprezzare certi tentativi di uomini di cultura che, senza umilmente approfondire la materia, tenta qualche sortita con indovinelli e rebus chiaramente fragili tecnicamente e superati nella forma e nella sostanza. Mi è piaciuta molto la proposta di Querio che vorrebbe l'enigmistica come materia scolastica, mezzo per un riconoscimento ufficiale della nostra attività. Il tentativo era già stato fatto con la riforma Gentile negli anni '20 che aveva istituito un'"ora ricreativa" per la qualche alcuni enigmisti, tra cui Cameo pubblicarono manualetti "ad hoc". Ma forse è vero, come afferma Bartezzaghi, che un vero riconoscimento da parte della grande cultura gli enigmisti non l'hanno mai veramente cercato, nella maggior parte dei casi solamente occupati a comporre e risolvere i giochi. Come dar loro torto? Io sono uno dei primi a divertirmi così. Ma l'enigmistica può anche essere altro. È forse anche arte? Pare di sì. Ci sono artisti come Festa e Livadiotti che hanno dipinto rebus attraenti. Anche se non hanno seguito le regole canoniche dell'enigmistica come noi la intendiamo, le loro opere meritano, a parer mio, la massima considerazione. La stessa che Querio mi riserva per la mostra itinerante di incisioni-rebus "Rebus è Donna", realizzata nel 2000 con la collaborazione dello xilografo Gianfranco Schialvino. Essa fu un laborioso tentativo di avvicinare alcuni esponenti dell'arte grafica contemporanea alla parte più ortodossa e classica della nostra produzione rebussistica. In questo caso la "contaminatio" di cui parla Querio credo sia avvenuta ma non è sempre facile il rapporto tra i professionisti della cultura e gli enigmisti. Questo anche perché, a parer mio, le due categorie non perseguono lo stesso fine: i primi vivono per mezzo del loro lavoro intellettuale mentre i secondi, salvo rare eccezioni, se ne dilettono solamente, trascurando, talvolta ostinatamente, il lato commerciale della cosa. In conclusione io credo che la nostra attività non abbia bisogno di cambiare il proprio linguaggio e le proprie regole per acquisire i riconoscimenti che merita. Occorre invece continuare a farci meglio conoscere presso un largo pubblico aprendoci agli illustratori di rebus che, con la loro Opera, possono contribuire a realizzare un'"inedita arte rebussistica".

Play Off 2006-2007

ESITO QUARTA MANCHE

Ci siamo accorti della difficoltà dei temi dopo aver visto i giochi, non proprio brillanti: quasi tutti gli autori hanno piazzato il loro gioco migliore in un intervallo di punteggio molto ristretto, intorno al 20, dando vita ad una lotta serrata per aggiudicarsi i quattro posti della finale (il secondo gioco è stato in molti casi determinante). Pur consapevoli che in una situazione di punteggi così livellata probabilmente tutti i partecipanti avrebbero meritato di passare il turno, questo è l'esito degli scontri (è riportato il punteggio del secondo gioco nel caso questo sia stato determinante).

	1° gioco	2° gioco		1° gioco	2° gioco		1° gioco	2° gioco
Giga	20.00		The And	20.00	17.00	Triton	20.25	19.00
Pipino il Breve	23.00		Paulus	20.00	17.50	Quizzetto	20.00	
alois	20.25	19.50	Snoopy	20.00	19.00	Veleno	21.00	

I quattro finalisti di questa edizione saranno dunque **alois**, **Pipino il Breve**, **Snoopy**, **Veleno**.

FINALE

I 4 finalisti avranno a che fare con 2 diverse sezioni: 1) *locandine di film famosi* - 2) *foto di eventi memorabili*. In entrambe potranno scegliere tra 6 immagini proposte. Ogni autore dovrà creare da 2 ad un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta) per ciascuna sezione. Nella sezione *locandine* si potranno anche citare i nomi dei protagonisti (o degli attori) e parti salienti delle trame, se necessario, ma non è consentito di rovesciare specularmente le immagini. Le immagini della sezione *foto* potranno invece essere rovesciate. Ai fini della classifica, per ogni concorrente saranno selezionati 2 giochi per sezione; il punteggio finale sarà la somma di 4 giochi (nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali altri giochi). I lavori dovranno pervenire entro 1 ottobre 2007 ai due soliti indirizzi.

Cinocina, Il Langense, microfibra, Orofilo.

Play Off 2006-2007

Quarta manche

5 - Rebus 5 1 1 1: 1 7 ?! ? = 8 8 di *Veleno*



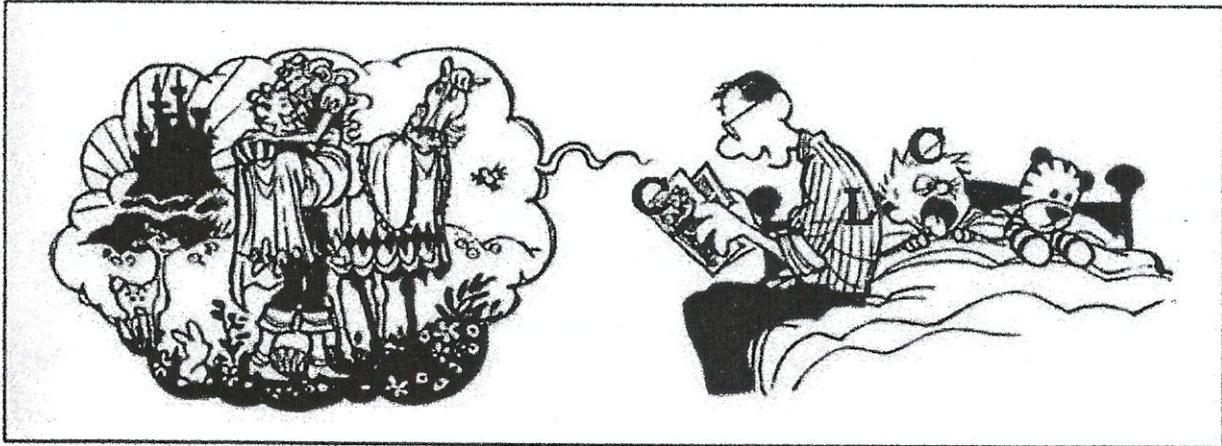
6 - Rebus 2 4 3 2? 2! = 5 8 di *Snoopy*



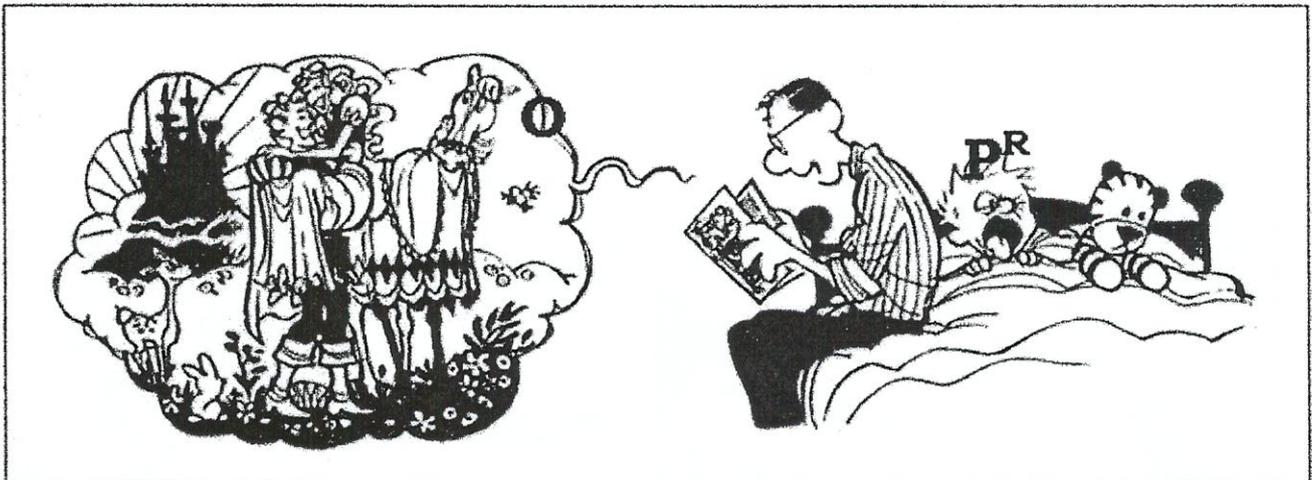
Play Off 2006-2007

Quarta manche

7 - Rebus 1 1 1 : 1 3 1, 1 6 1 = 5 4'4 1 1. 1. di *Pipino il Breve*



8 - Rebus 1 5 1 1 1 4 = 6 7 di *Giga*



9 - Rebus 2 7 3 = 7 5 di *paulus*



Play Off 2006-2007

Quarta manche

10 - Rebus 3 1 4: 1 1 7 = 8 9 di *The And*



11 - Rebus 1 1 4 3 2: 2 2 1? 6... = 6, 9 7 di *alois*



12 - Rebus 4 1 7 2! 2 1' 1 2 4! = 5 2 7 10 di *Veleno*



13 - Rebus 1 1 1 1 5? 2 2!!! = 5 8 di *Triton*



SUBCULTURA ED ARTE?

il parere di Paolo Querio

La querelle tra Orofilo e Stefano Bartezzaghi sull'enigmistica come arte liberale o subcultura (vedi i numeri di aprile e luglio 2007) induce ad alcune riflessioni un mezzo «profano» come il sottoscritto, che si ritiene un dilettante o amatore (come si direbbe in termine sportivo) e non certo un professionista in materia.

Innanzitutto si deve notare che il campo di discussione si è allargato dal particolare al generale, ossia dallo specifico di cui si occupa il nostro «Leonardo» (il rebus) al più ampio concetto di enigmistica, di cui il rebus è una branca. E questo mi porta a una considerazione. Che l'enigmistica è sì ancora in parte una disciplina di élite (in questo senso prenderei il termine subcultura usato da Bartezzaghi): ma si sta aprendo verso l'esterno, perché fa ormai parte di quel villaggio globale che fagocita le conoscenze senza, magari, operare le necessarie distinzioni. Un po' come è capitato, ad esempio, agli scacchi: che da fatto di costume (innescato dalla mitica sfida tra Bobby Fischer e Boris Spasskij nell'agosto-settembre 1972) sono diventati materia di insegnamento, anche se a livello facoltativo, grazie alla collaborazione tra scuole e circoli scacchistici. Ecco, l'iter che mi immagino per l'enigmistica è quello in cui la costruzione e la soluzione degli enigmi diventano una materia da offrire ai giovani che intendono approfondire le loro conoscenze e le loro sensibilità, imparando a far funzionare quei settori di materia grigia come il ragionamento e la memoria che rischiano di essere surclassati dai sussidi tecnici. Mi sembra anche che, in questo modo, si possa avere quel riconoscimento da parte della «cultura ufficiale» di cui ha parlato Orofilo.

Vorrei, però, ancora aggiungere un pensiero. Il vero riconoscimento culturale è ormai quello del pubblico, che ha a disposizione una molteplicità di media per avvicinarsi alla materia. Penso soprattutto alle nuove tecnologie, a internet e a tutti i mezzi informatici di cui dispone la nostra società. Ecco, questa mi sembra la nuova frontiera che offre nuove sfide: e ricordo con piacere la novità dei videorebus, che si sta diffondendo tra gli appassionati del genere.

Un pensierino su enigmistica e arte. Mi pare che la definizione di arte possa essere accettata soprattutto per quel che riguarda il rebus, dove c'è una <contaminatio> tra illustrazione e parola scritta. Anzi in alcuni casi l'interazione con altre arti può dar vita a risultati interessanti. Come è avvenuto qualche anno fa, quando la collaborazione tra artisti dell'incisione e artisti del rebus diede origine a una bella mostra itinerante per l'Italia.

Concludo. Chi coltiva l'enigmistica (e ancor più chi si specializza nei rebus) non deve rinnegare nulla, anzi, deve rinvigorire le tradizioni e trasmetterle, conservando in particolar modo quella «finesse» linguistica che è uno dei vanti dell'enigmistica. Però senza chiudersi in sé, senza rinvangare i bei tempi passati, ma aprendosi, con il giusto equilibrio, a quello che la società offre e diffondendo quei valori che chi si occupa di enigmi ha sempre coltivato.

L'ENIGMISTICA VA A SCUOLA

Con il 31 maggio scorso si è concluso il corso di Enigmistica iniziato l'8 novembre 2006 presso l'Istituto Tecnico e Liceo scientifico "G. Giorgi" di Roma. Il corso, per un totale di 176 ore) è stato tenuto da Franco Diotallevi (Tiberino), Nello Tucciarelli (Lionello), Giuseppe Pontrelli (Gipo).

L'interesse e la curiosità suscitate fin dalle prime lezioni si sono mantenute, per buona parte degli allievi (alcuni con vera partecipazione) fino alla fine dell'anno scolastico, con casi di allievi che improvvisavano rebus durante le proiezioni alla lavagna luminosa ed altri che chiedevano giochi (specialmente rebus e cruciverba) con maggiori difficoltà rispetto quelli cautamente proposti.

Molto interesse hanno destato anche gli indovinelli ed i giochi di parole opportunamente ideati su argomenti storici, letterari e geografici.

L'esperienza è stata dalle autorità scolastiche senz'altro positiva tanto che ci è stato proposto, con nostra piena soddisfazione, di proseguire le lezioni anche per il 2007/08. Abbiamo pertanto accettato la richiesta, assicurando la nostra piena disponibilità.

Ringraziamo poi Corrado Tedeschi Ed. per averci, tramite Fabio Magini (Fama) messo a disposizione una congrua quantità di pubblicazioni enigmistiche, graditissime dagli allievi cui sono state distribuite.

FILO DIRETTO

Haunold - Ultimo invio: ok per il 5.

Il Matuziano - e-mail del 16/7: accettato n.1 e gli ultimi due.

L'Assiro - Invio di luglio: accettati n. 1 e 2 su vignetta.

Lo Stanco - Invio 9/01: ok per il 2.

Marchal - Invio del 3/7: ok per il 7, 8 e 10; invio del 14/7: ok per il 4, (7 con riserva); invio del 4/9: accettato il n. 6.

Mavi - ok per il rebus di marzo; dei rebus su supporto accettati i nn. 1 e 3.

Saclà - e-mail del 4 settembre: accettati i nn. 6 e 7.

(a cura di Lionello)

CINQUE REBUS DISEGNATI DA F. PAGLIARULO

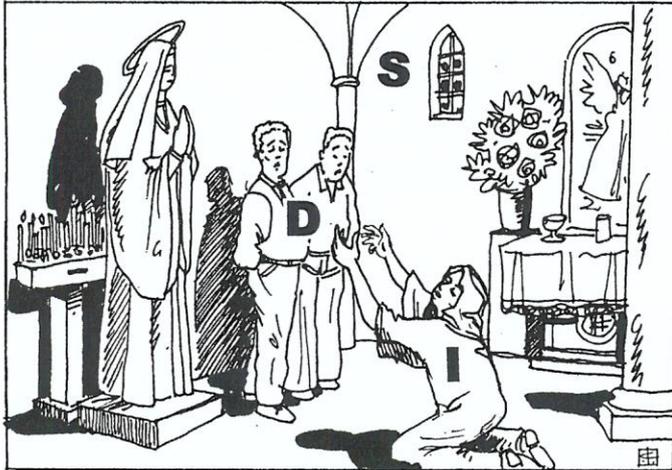
14 - Rebus 3 3 1 1 1 1 4 = 59 di *Cocò*



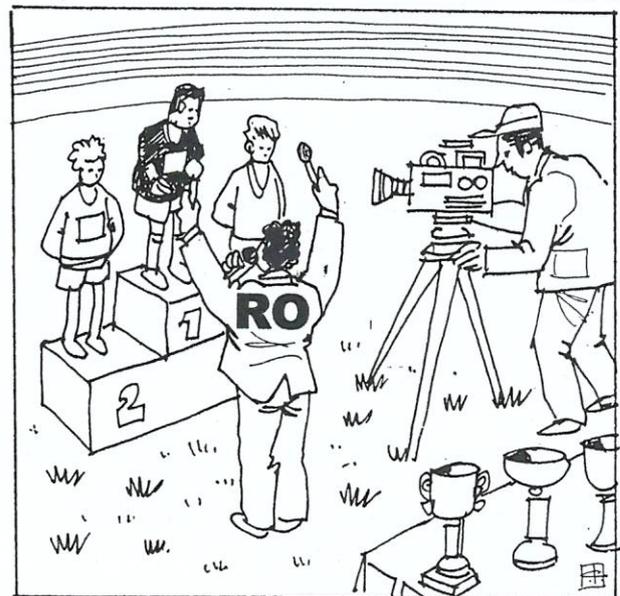
15 - Rebus 3 1 1 4 1 1 1 2 1 5 = 911 di *Mariella*



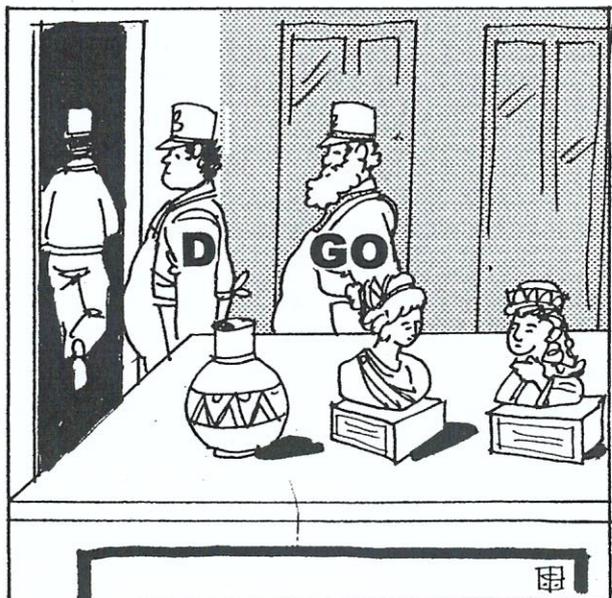
16 - Rebus 4 1 2 1, 1 1 7 = 41'12 di *Mavi*



17 - Rebus 10 4 2 = 5 5 1 1. 4 del *Cozzaro Nero*



18 - Stereorebus 6 6 1, 4 2 = 4 8 4 '3 di *Argo Navis*



Rebus onomastici

Nonostante i vincoli tipografici concedano uno spazio assai angusto, gli affezionati lettori del Leonardo riconosceranno nei rebus riprodotti qui di lato due giochi già comparsi sulle pagine della nostra rivista.

Il primo gioco, firmato da Falstaff e disegnato da Lina Buffolente, fu pubblicato nel gennaio 2002:

Verdi coll'inedito Di = verdi colline di Todi

Il secondo gioco è di Atlante e proviene da un Leonardo più recente (luglio 2004 con disegno di Padus):

C O "Verdi minore", I T A no = cover di Mino Reitano

Tutto lascia pensare che siano stati riprodotti su pagine web dedicate al grande musicista nostrano...

... e invece no! Si tratta di una pagina del sito **Onomastica & Rebus** che da qualche mese è accessibile all'indirizzo

http://www.onomalab.eu/content.asp?item=onomastica_e

L'onomastica è la scienza che studia i nomi propri: non solo i nomi (come Giuseppe o Mino) o i cognomi (come Verdi o Reitano), ma anche toponimi vari (ad esempio Todi, circondata dalle verdi colline del rebus), marchi commerciali, nomi pubblicitari e tanta altra "materia prima" per gli appassionati di enigmistica nonché per gli

studiosi di onomastica. Una disciplina sostanzialmente

inserita nella linguistica, ma con una forte connotazione interdisciplinare e presente all'Università di Roma Tor Vergata con l'iniziativa LION (Laboratorio Internazionale di Onomastica).

I contatti avviati nella primavera del 2007 tra l'ARI e il LION (in particolare

con la prof. Francesca Dragotto) consentono così interessanti esplorazioni congiunte tra gli adepti di Edipo e i ricercatori universitari attivi (a Tor Vergata e in altri atenei) nel settore dell'onomastica.

Franco Diotallevi



Italia, Norvegia, Canada...

Qualche chilometro più a nord di Roma (e dell'Università di Tor Vergata citata all'articolo precedente) c'è l'Università di Oslo la cui Facoltà di Lettere è già conosciuta dai lettori del Leonardo. E' infatti nell'ambito di tale ateneo che Vibeke Roggen ha svolto le sue ricerche sul poema scritto nel 1661 da Nils Thomasson: del "*Cestus sapphicus*" e dei suoi rebus in latino il Leonardo ha già avuto modo di scrivere sul numero di aprile 2006.

Il rigore scientifico dello studio condotto dalla Roggen ha avuto come naturale conseguenza, vista la dimensione internazionale della comunità di studiosi e latinisti che sono interessati al *picturatum carmen* thomassoniano, una procedura di sottomissione della ricerca alla valutazione della BMCR (Bryn Mawr Classical Review). La valutazione critica è stata assegnata al prof. John Aveline della University of British Columbia (Canada): la comunità di umanisti riunita attorno alla BMCR si ispira naturalmente a principi di rigore accademico coniugato a trasparenza e

dialogo costruttivo, garantendo ovviamente il diritto di replica agli autori di fronte ai recensori.

Andiamo dunque sul web e precisamente visitiamo la pagina

<http://ccat.sas.upenn.edu/bmcr/2005/2005-09-59.html>

e troveremo che Vibeke Roggen dopo aver affermato

There was a set of rebus rules which I found theoretically very advanced

precisa in una nota (sottolineato aggiunto)

My evaluation has been confirmed by the Italian Rebus Association, Associazione Rebussistica Italiana

Non sapevamo che l'ARI fosse stata citata in un dibattito improntato ai più alti livelli di rigore accademico: ne prendiamo atto con soddisfazione.

La Redazione

19 - Stereorebus 7 1... 2 1 5! = 5 4 1'6 di Ilion

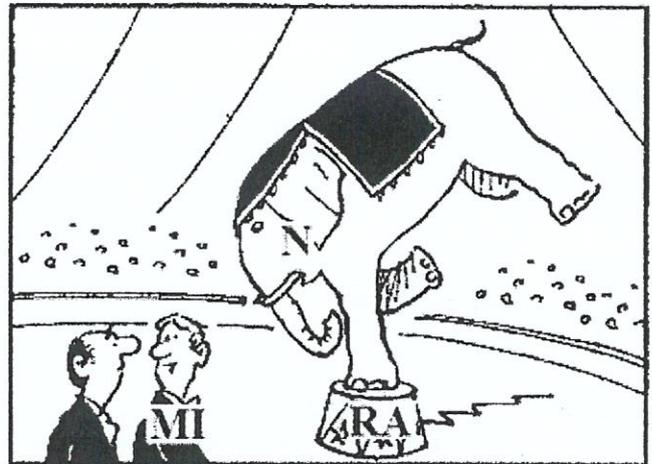


20 - Rebus 4, 4 2... 2 2?! = 4 10 di Ilion



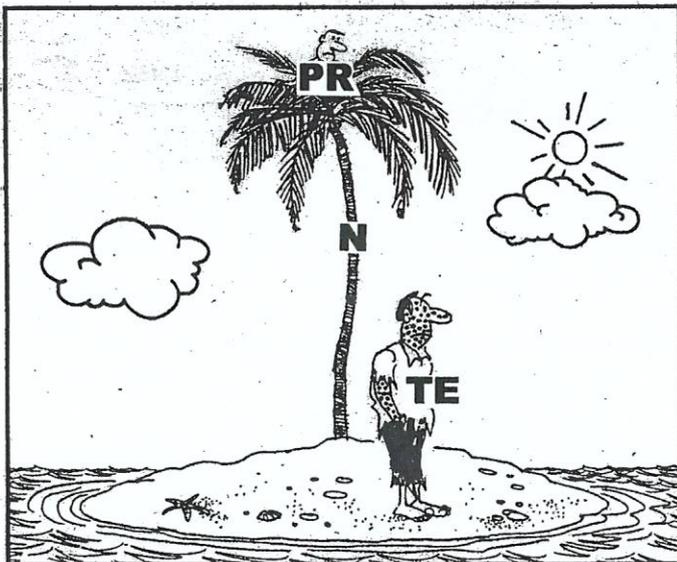
— Se siete stato ucciso, toglietevi dalla scena e andate a cambiarvi!

21 - Rebus 3 5 7 - 2 4 - 1 2 2 = 10 7 2 7 di L'Esule



— Per la verità, è sospeso a un filo di ferro sottilissimo...

22 - Rebus 2 1 2 1: 4 2 = 8 4 di Il Ciociaro



23 - Rebus 1 1 1 6 4 2 = 9 6 di Il Ciociaro



Le Bussole

I punti cardinali abbondano nei disegni dei rebus con un'abbondanza seconda forse solo alle note musicali: nessuno stupore quindi nell'aver sovente incontrato bussole con la **b** minuscola, bussole disegnate. E quella sillaba iniziale "bus"... ecco che nel 1979 Marika K. sulla Domenica Quiz fece "T rebus; sol E" e di

bussole ne vennero fuori tre!

Con la **B** maiuscola, "Le Bussole" è invece una collana proposta da Carocci Editore per orientarsi in vari temi della cultura.

E' la rebussistica compresa in questi temi? No (o non ancora...), mentre al contrario la linguistica occupa un posto di rilievo tra gli argomenti trattati. A noi rebussisti il compito di evidenzia-

re i punti di contatto, i momenti in cui emergono nessi tra rebus e saggi di linguistica.

Valeria Della Valle, docente di Linguistica Italiana alla Sapienza di Roma, è da tempo impegnata negli studi lessicografici, sia come innovazione neologica (nell'analizzare quindi quelle parole che, se valide e non effimere, troveremo poi registrate sul dizionario e potremo perciò utilizzare nei nostri giochi) sia come storica della lessicografia ed è su questo versante che ha scritto "Dizionari italiani: storia, tipi, struttura". Un viaggio appassionante nel mondo dei ferri del mestiere nostri e dei giudici dei nostri concorsi, dai dizionari dell'uso (Zingarelli, Devoto-Oli e altri) al GDLI, breve sigla per indicare i 21 volumi del Grande Dizionario della Lingua Italiana ideato da Salvatore Battaglia. E se qualche volta abbiamo telefonato all'amico provvisto del GDLI per sapere se quella parola, che ci avrebbe consentito di chiudere una chiave, magari esisteva o significava quello di cui dubitavamo, che sorpresa (e questa è una delle tante curiosità che la Della Valle racconta con grande scorrevolezza sul suo libro) nello scoprire che non avremmo trovato *hotel* (VII volume, 1972) mentre il meno comune *trekking* è riportato in quanto il XXI volume vide la luce nel 2002.

Molte pagine del libro sono inevitabilmente dedicate all'Accademia della Crusca e all'omonimo Vocabolario: si scopre che gli accademici per un certo periodo si definirono "crusconi" e chiamarono "cruscate" alcuni loro lieti discorsi scherzosi... è un'idea per la Biblioteca Enigmistica Italiana (i cui adepti già si defini-

scono "beoni") per denominare "beate" le allegre chiacchierate di Modena!

Estremamente interessante la panoramica sui lessici di frequenza ovvero le raccolte con lo scopo di misurare, mediante ricerche di statistica linguistica, i livelli di frequenza d'uso delle parole della nostra lingua. Della Valle riporta un interessante confronto tra LIF (italiano scritto) e LIP (parlato) sottolineando differenze e analogie: tra queste ultime, la preposizione "di" al secondo posto in entrambe le liste (solo "il" precede "di") delle frequenze rilevate. Del resto, tra "orme di animali" e di leprotti, non l'aveva scritto anche Ennio Peres sul suo libro "Rebus" che un "2" in seconda lettura è con ottima probabilità un "di"?

Se il testo appena descritto ci accompagna nella storia del dizionario e perciò di qualcosa di familiare (i dizionari dell'uso vengono anche chiamati "dizionari generali" con larga diffusione tra le famiglie), ben diversa è la situazione per il secondo testo che qui presentiamo: "Che cos'è la pragmatica linguistica"?

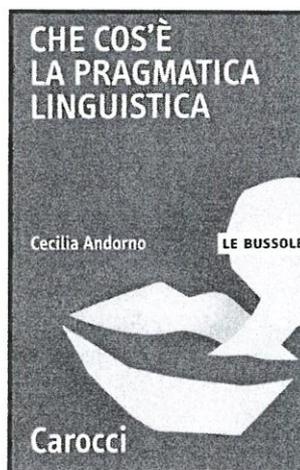
Risponde l'autrice, Cecilia Andorno docente di Linguistica presso l'Università di Pavia: l'oggetto di studio è «l'agire linguistico o, anche, la lingua osservata dal punto di vista delle sue modalità d'uso e del suo essere mezzo per l'agire umano».

Entrano quindi in scena gli utenti della lingua

(con un relazionarsi tra i segni e gli utenti, e non quindi, come nella sintassi o nella semantica, tra i segni stessi o tra segni ed elementi della realtà a cui essi rimandano) e come utenti possiamo considerarci noi "soggetti" del mondo del rebus (l'autore e il solutore) ma anche gli "oggetti" intesi come quanto viene raffigurato nella vignetta. In questa prospettiva, la

tendenza detta "crescendo di dinamismo comunicativo" per cui la Andorno riporta esempi di titoli di giornale ("Falluja: nuovi attentati?" oppure "Bush: non mi dimetto") può far venire alla mente una parte del dibattito sugli avverbi di luogo tenutosi dal 2004 sul Leonardo e tuttora aperto. L'incipit "esse due punti" del rebus "S: qui sita L e C corni à" sembrerà meno stridente, ferma restando una maggior cifra estetica che un avverbio rispettoso del principio di nominazione avrebbe avuto. Anche il concetto di *logodeissi* può illuminare il dibattito sugli avverbi, mentre il "lei" del rebus "F arma lei con Tl" (il dibattito leonardesco originariamente trattava anche di pronomi) sarà valutabile secondo le *espressioni indicali*.

Federico Mussano



CINQUE GIOCHI DEL LANGENSE

24 - Imago 4 5, 4, 5, 7 = 6 6 1 5 2 5 - dis. A. Baroni



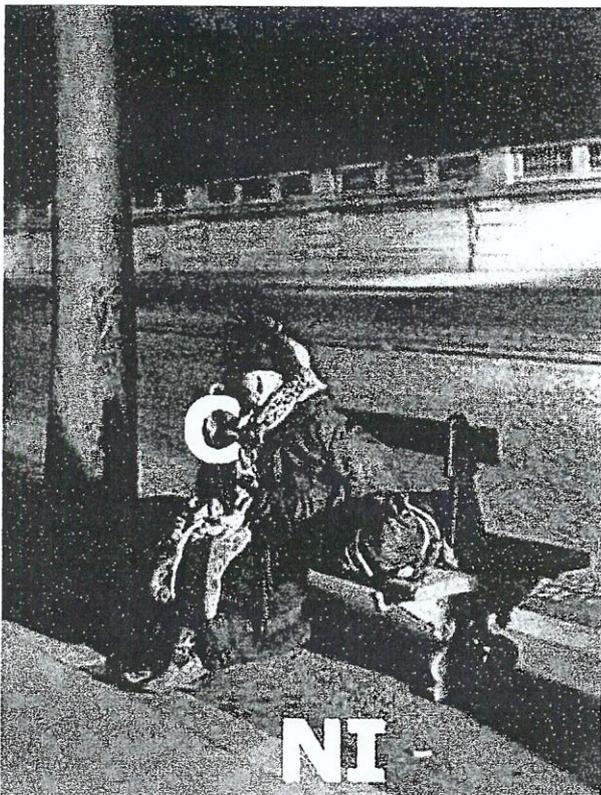
25 - Verbis 2 4... 2 6! = 11 "3"

Agghinda la tua futura maGIone!

26 - Verbis 2 5... 1'5, 2? = 4 11

Lettera CI maledetta, vuoi essere raddoppiata per stare in quella busta?

27 - Rebus 1 2 4: 2 3 2 = 5 9



28 - Rebus 1 3 2 (3 6) = 7 8



Gesù davanti al governatore

Bottoni & portacipria

Nell'estate appena terminata, il "Musée de la Miniature" di Montélimar ha ospitato un'interessante mostra sui bottoni. Bottoni un po' particolari in quanto la mostra (intitolata "Boutons au-delà de l'utile") si è rivolta a oggetti con spiccata valenza artistica.

Montélimar, città francese alle porte della Provenza, gode di eccellenti collegamenti ferroviari che hanno consentito un forte afflusso di visitatori... e c'è da pensare che i turisti d'arte abbiano viaggiato su treni più moderni dei vagoncini qui a lato raffigurati, sotto



le zampe del vitello!

Un vitello piuttosto strano, collocato sopra un treno e con la coda annodata in un fiocco.

Un vitello che resta enigmatico anche nella seconda versione sopra riportata: enigmatico ed enigmistico, perchè chi legge il Leonardo da tempo ricorderà di avere già visto tale illustrazione. Fu nel gennaio 1996 che Franco Pratesi scrisse l'articolo "Bronzi da Parigi" e descrisse l'opera di due artiste: Line Vautrin (autrice del bottone sopra raffigurato che la celebra rebussisticamente e onomasticamente poichè "LI" altro non sono che grafemi di

LI; noeud; veau; train = Line Vautrin

da interpretarsi foneticamente secondo gli usi del rebus francese) e Pascale Laurent. Quest'ultima aveva realizzato una serie di acquerelli (in bianco e nero, o almeno riprodotti in maniera mono-cromatica nel libro "Rébus" di L.Vautrin, edizioni Le Promeneur, 1994, Parigi) che riproducevano un vasto assortimento delle opere della Vautrin, dai bottoni ai portapillole ai portacenere ai portasigarette.

Pratesi si rammaricava di non aver potuto ammirare dal vivo le opere o almeno fotografie a colori: oggi, nell'epoca di internet, basta andare al catalogo della mostra "Boutons au-delà de l'utile" disponibile sul sito cittadino di Montélimar

www.montelimar.fr/vdm/medias/pdf/BOUTONS_DP_042007.pdf

e, sempre a colori, si può anche andare su

www.amazon.fr/Rebus-Line-Vautrin/dp/images/2070740056

Line Vautrin è scomparsa nel 1997 lasciando una ricca produzione di oggetti e un numero non trascurabile di tali opere sono rebus.

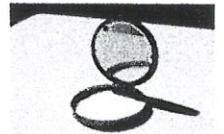


Si diceva prima: portapillole, portacenere, portacigarette... sì, ma anche portacipria!

Un raffinato portacipria apribile a specchio, a colori sul web:

www.1stdibs.com/furniture_item_detail.php?id=143497

Si tratta del sito di Liz O'Brien, negozio d'arte della Fifth Avenue di New York che riporta la scritta "Aide-toi le ciel t'aidera" del portacipria (ma non la descrive come rebus... il cielo aiuterà gli americani ad appassionarsi dell'arte rebussistica? per inciso, il catalogo di Montélimar invece riporta il termine rébus)



haie; deux toits; LE; ciel; T; deux rats = Aide-toi le ciel t'aidera

Dall'Europa all'America, la Vautrin è da considerarsi una delle figure più significative di quello che fu denominato "esprit Parisien" e quindi è con piacere che la comunità rebussistica apprezza le doti di questa valida scultrice, particolarmente versata nell'artigianato di talento superando quindi (citazione da www.chastel-marechal.com/_Publications/Fiche/art-0-1297778.htm?lang=EN) la "classical opposition of supposed major and decorative art"... parole che in un certo senso rispecchiano il dibattito in corso anche tra di noi su rebus e arte.

Federico Mussano

P era

Dall'arte della Vautrin torniamo all'Italia e in particolare a Roma dove nello scorso maggio si è aperta la mostra "Sublime disfacimento". Titolo ossimorico per una rassegna dove i rifiuti sono stati idealizzati riqualficandoli come soggetti artistici. Tra i 50 artisti alcuni nomi noti ai lettori del Leonardo tra cui *Sergio Ceccotti*. Presente anche *Massimo Catalani* (artista

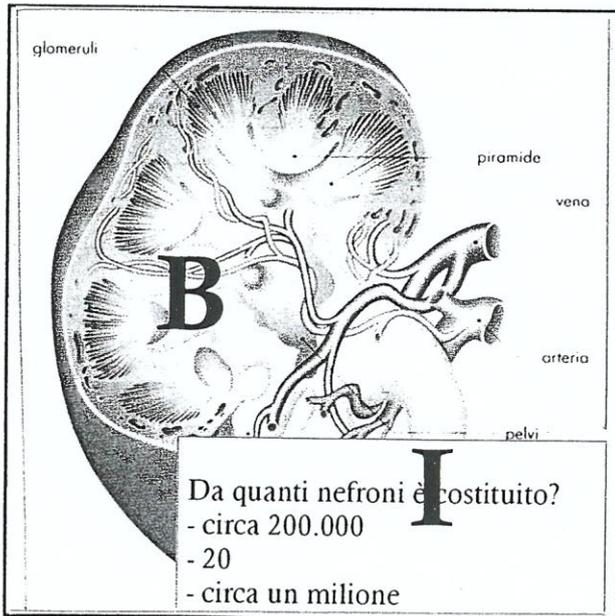


attento alla cultura nelle sue varie espressioni: il mondo delle parole non lo lascia insensibile, anni fa tenne una mostra alla galleria milanese Sottocornonove dal titolo anagrammatico "Rose&eRos") che ha presentato "PERA", opera realizzata secondo la sua personalissima e sofisticata tecnica. Il Leonardo ha proposto a Catalani di pensare a quadri-rebus che ben sposerebbero

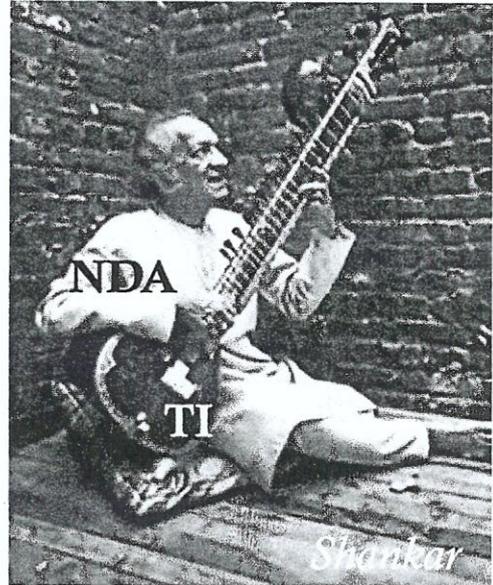
le sue scelte di soggetti semplici e singoli. Abbiamo anche proposto di aggiornare il titolo "PERA" in "P era" con l'imperfetto "era" a mo' di sottolineatura sciaradistica del sublime disfacimento...

QUATTRO REBUS DI SNOOPY

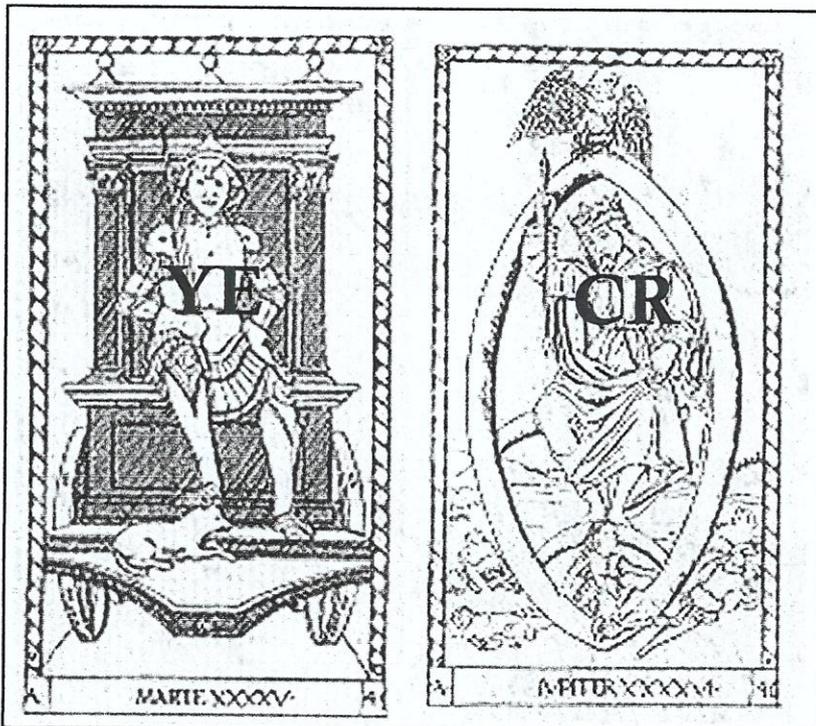
29 - Rebus 2 2 4 4 1 1 = 6 8



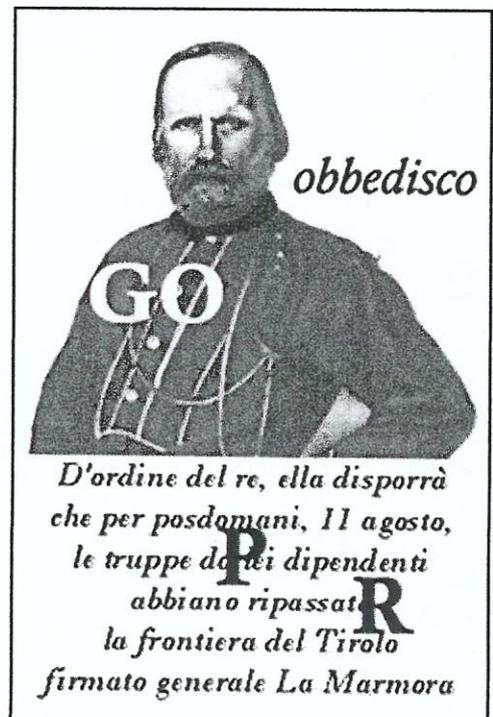
30 - Rebus 1 3 4 5? 2: 2! = 5 1 7 4



31 - Rebus 1 2 1'6 3? 2 1! = "8" 8



32 - Rebus 1 2 8 1 1 1 4 = 9 1'8



16° Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica Classica

Gruppo enigmistico bolognese "Gli Asinelli"

Budrio, 29 settembre 2007

Esito 2° Concorso felsineo

Quest'anno il nostro concorso chiedeva agli autori un rebus, classico o a domanda e risposta, da crearsi su un disegno originale di Plutonio, dedicato al centenario della morte di giosuè Carducci.

Sono pervenuti 39 elaborati, il cui livello medio è parso decoroso, che la giuria ha esaminato in forma anonima. Va senz'altro precisato che l'immagine proposta appariva ostica da interpretare, in quanto parzialmente statica, e non facilmente riconducibile ad un ragionamento armonico ed omogeneo.

Abbiamo, innanzi tutto, eliminato il "già fatto" (per esempio, i vari *razzola* che diventano *arazzo*), gli ibridi denominazione/relazione e le frasi finali per noi bislacche. Tra i rimanenti giochi ne sono stati individuati tre nettamente superiori agli altri.

Dopo un approfondito esame, si è pervenuti alla seguente classifica.

Al 3° posto, un rebus la cui intrigante costruzione ben si dipana nella complessità della scena, evidenziando chi va e chi sta:

VA sta, CO sta, DE va, sta TA =

Vasta costa devastata, di **Snoopy**

Al 2° posto, un'altra interessante trovata, che ingloba più soggetti in un gradevole ragionamento a domanda e risposta. Tutt'altro che banale la replica *CIO!* Ottima ed attuale la frase finale:

P oste, G giara, casa C? Ciò! =

Posteggiar a casaccio, di **Hertog**

Al 1° posto, un lavoro che presenta una chiave alquanto sofisticata, in cui si considera che nel borgo raffigurato il tempo pare essersi fermato. Poiché nel bando del concorso non si specificava se fosse o meno un'immagine risalente ai tempi del Carducci, abbiamo ritenuto tale prima lettura più che pertinente. La combinazione è anche caratterizzata da un delicato lirismo. Eccellente la frase risolutiva:

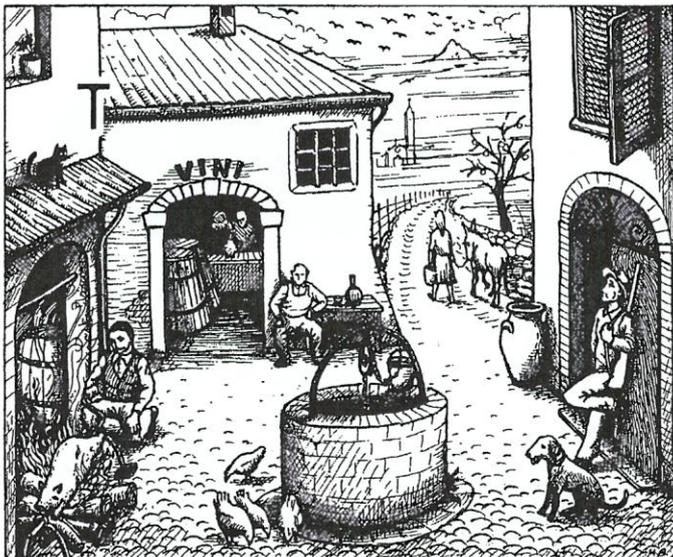
V'è l'ieri ancor a Ti =

Velieri ancorati, di **Ilion**

Complimenti ai vincitori e grazie a tutti i partecipanti.

Per "Gli Asinelli": *Atlante, Il Nettuno, Plutonio*

Rebus 1° classificato - autore Ilion



Disegno di Massimo Brighi

CONCORSO REBUS 2007

Classifiche delle due sezioni

Rebus classico:

Le **medaglie d'oro:**

- 1° Cocò (Margherita Barile);
- 2° Quizzetto (Francesco Rosa);
- 3° Il Langense (Luca Patrone).

Le **medaglie d'argento:**

- 4° Fumo (Fulvio Morelli);
- 5° Cinocina (Davide Giacometto);
- 6° Il Valtellinese (Ivano Ruffoni);
- 7° Veleno (Flavio Vissani);
- 8° Falstaff (Luigi Marinelli);
- 9° Piervi (Pier Vittorio Certano);
- 10° Orofilo (Franco Bosio).

Rebus su barzelletta:

La **medaglia d'oro:**

- 1° EMT (Emanuele Toselli)

La **medaglia d'argento:**

- 2° Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

La **medaglia di bronzo:**

- 3° Aetius (Ezio Ciarrocchi).

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di:

Stark (Stefano Andreoli); Bang (Angelo Balestrieri); Hombre (Furio Ombri); Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli); Argo Navis (Alessandro Tapinassi); Il Maestrino (Manuel Zanini).

Un grazie di cuore a tutti i partecipanti, con l'augurio che il concorso 2008 rinnovi il successo dei precedenti

Till

Rebus 8° classificato - autore Falstaff

Rebus 1 1 1, 3 5, 6 1 5 = 7 6 10



VERBIS e IMAGO

33 - Imago 7 2! = 5 4 di *Nebille*



È dotto!

34 - Verbis a spostamento 5 2 7 = 4 2 8
di *L'Albatros*

Discuto intorno al leader dei DS.

35 - Verbis 4 2 6 4 = 5 2 9 di *N'ba N'ga*

La sua... fiamma adulterina vuole bene a loro anche lei.

36 - Verbis 1 4 3 4 = 5 7 di *Nebille*

John S, campione di wrestling, rapa le devote.

37 - Verbis 2 4 3 = 4 5 di *Nebille*

Il sedativo PE ridusse alla calma la Thurman.

38 - Verbis 4 5, 4 5 3 6 = 1'1 3 3 7 3 9
di *Ilion*

Assisti all'Aida e porti stoffa per sacchi in mezzo a titoli di credito.

39 - Verbis 6 3 4 3 2, 5 = 5 8 10 di *Ilion*

Quelle che non abbiamo donato restano al sottoscritto, capaci.

40 - Verbis 1 1 1 4 8 = 5 2 8 di *Tiberino*

Olga, Pino ed Elio hanno il voltastomaco per "Il Bacco in Toscana"

41 - Verbis 1 7 1 3 = 5 7 di *Mavi*

La Gente si fa sedurre da queste comoDità.

42 - Verbis 2 7 7 = 4 2 5 5 di *Ilion*

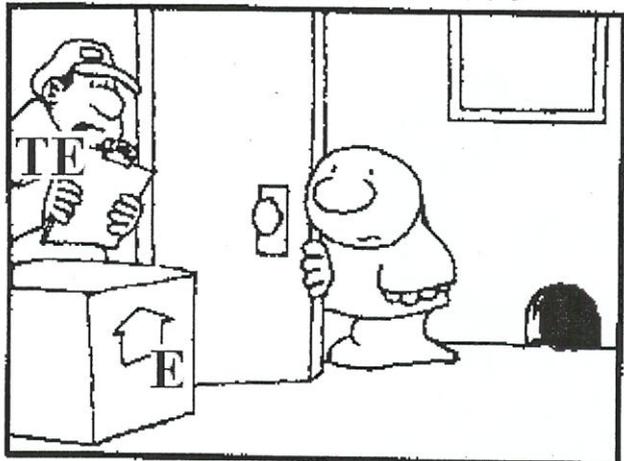
Hai espulso quelli che curavo.

43 - Verbis 2 6 2 5 = 8 2 5 di *Nebille*

Il presentatore Gerry BI regala bidoni.

QUATTRO REBUS DI ILION

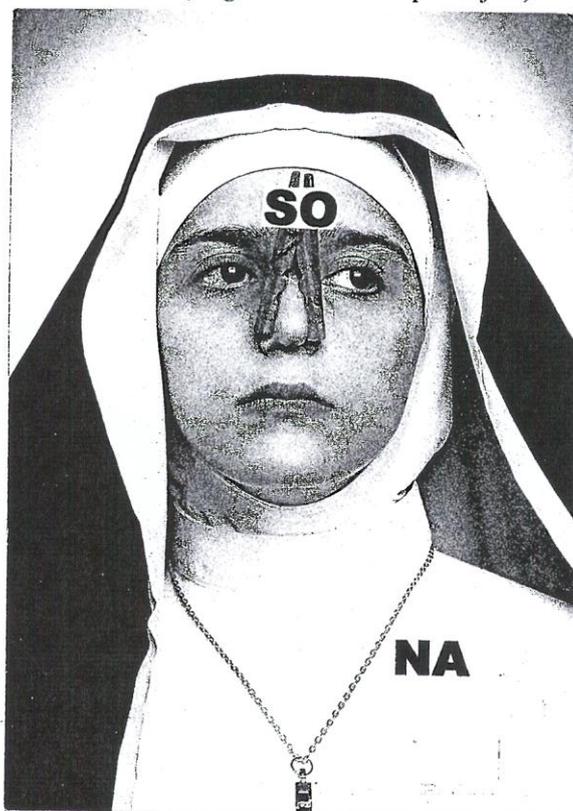
44 - Rebus 2 4 2 8 1'1 = 4 6 8



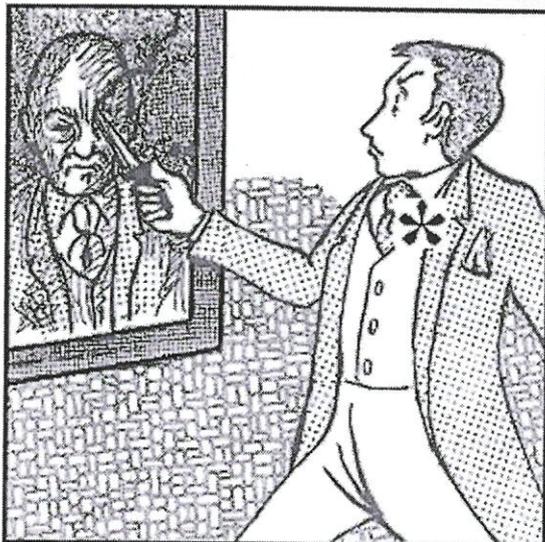
— Beh, qualcuno da questo indirizzo ha ordinato trenta chili di gruviera.

45 - Rebus 3 2 4 3 2 4 = 7 11

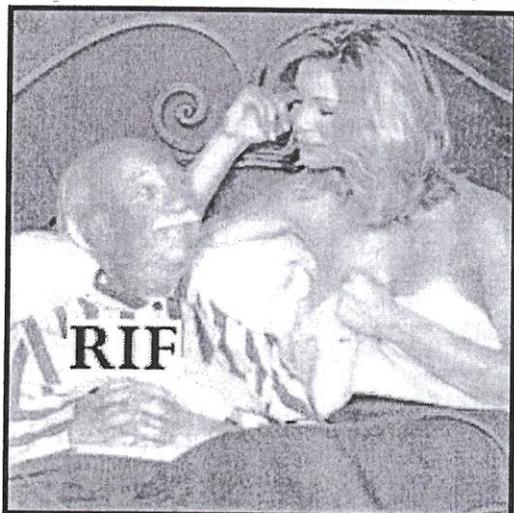
(ringraziando Artale per la foto)



46 - Rebus 4 2 8 = 6 3 5 dis. di A. Baroni



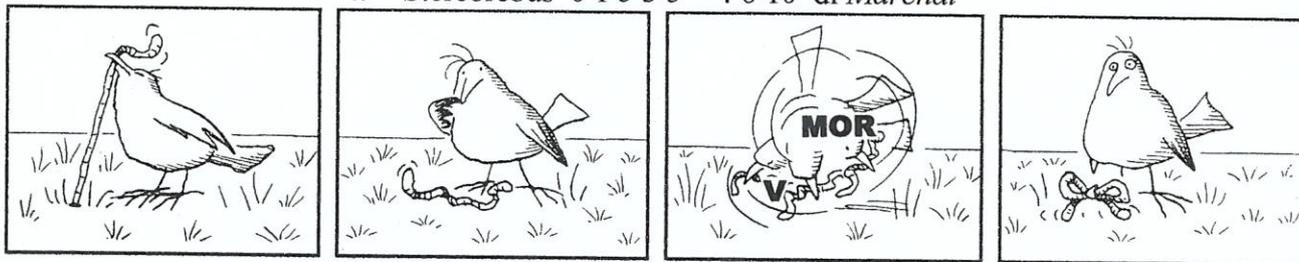
47 - Rebus 4 - 1 1'3... - 3 2? = 7 7



48 - Rebus a rov. 2 3 2 2 2 4 = 5 1'9



49 - Stereorebus 6 1 5 3 5 = 4 6 10 di Marchal



50 - Rebus 6, 7 1 2 = 6 10 di Marchal



51 - Rebus 4 2 4 2 (...3 4) = 8 6 5 di N'ba N'ga



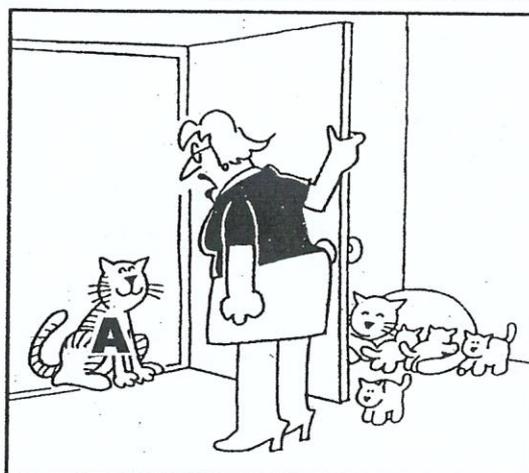
— Lo so che non è tacchino ma, almeno, tutti avremo una zampa!

52 - Rebus 2 5 1 3 1? 2 2! = 11 1 4 di Il Ciociaro



— Oh, guarda: i miei ci hanno battuto in velocità!

53 - Rebus 1 5 6? 2! = 5 8 di L'Albatros e di Marchal

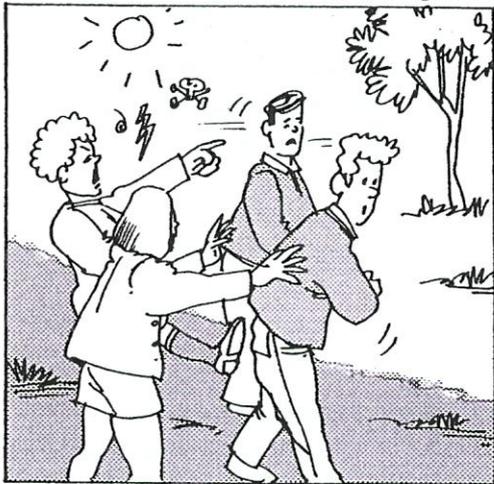


— Hai davvero un bel coraggio, a farti rivedere qui!

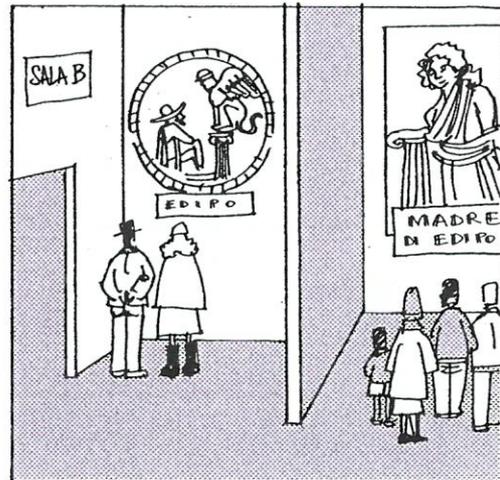
54 - Rebus 2 1? 2 1; 1 1 6 = 4 3 7 di *Il Sol Felice*



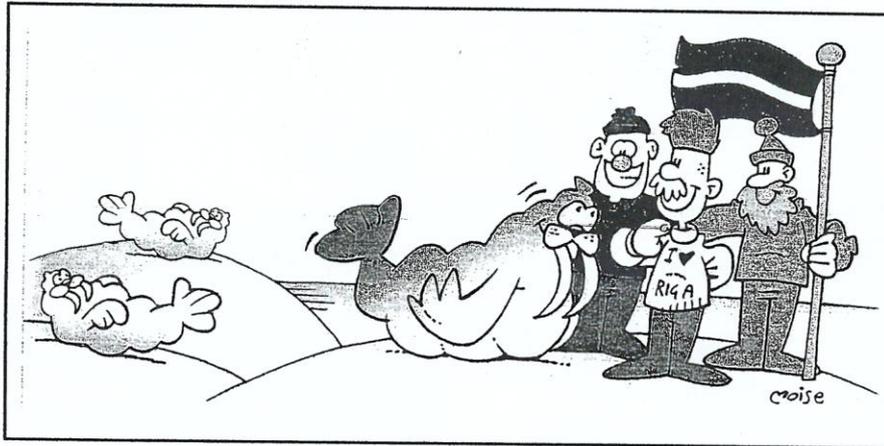
55 - Stereorebus 1 7 1 1 7 = 5 3 9 di Alan dis. di F. Pagliarulo



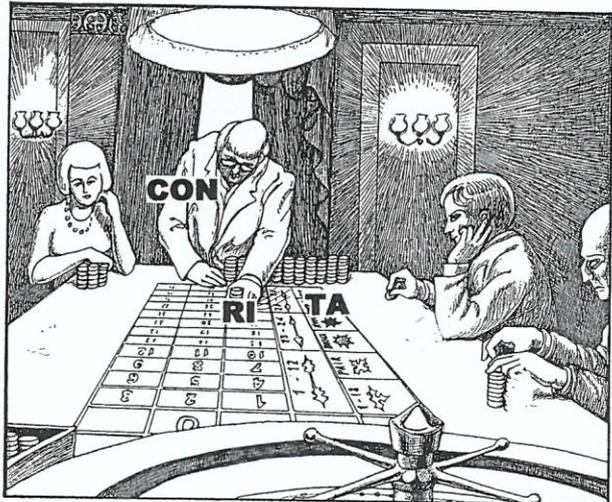
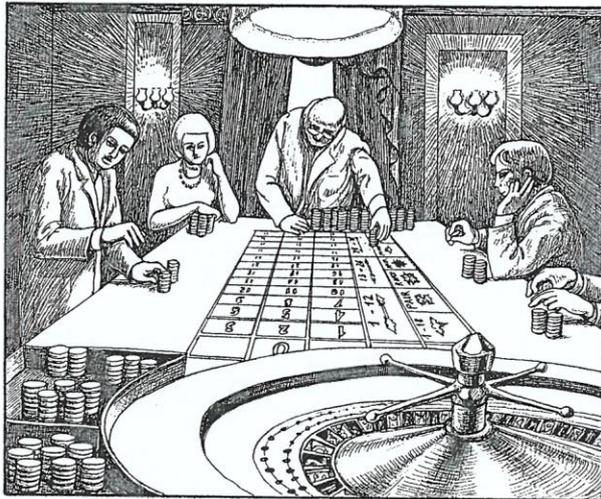
56 - Stereorebus 1 1 1 3 4 2 8 2 = 7 8 7 di *Argo Navis* - dis. di F. Pagliarulo



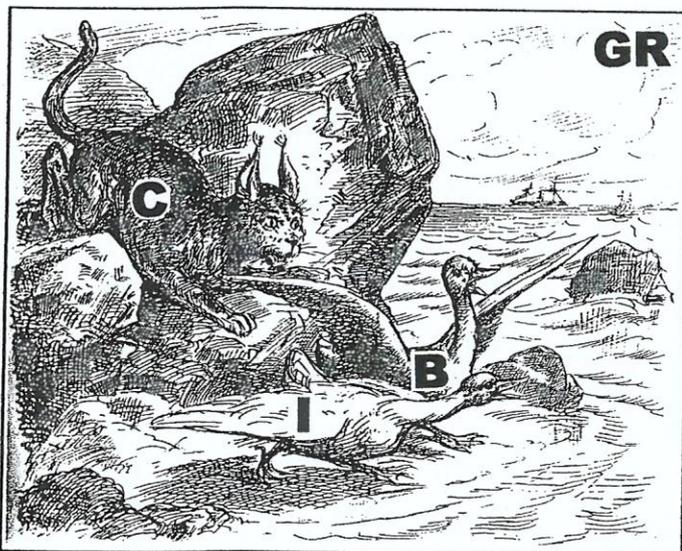
57 - Rebus 3 8 5 7 = 6 3 7 7 di Moise - dis. di Paolo Moisello



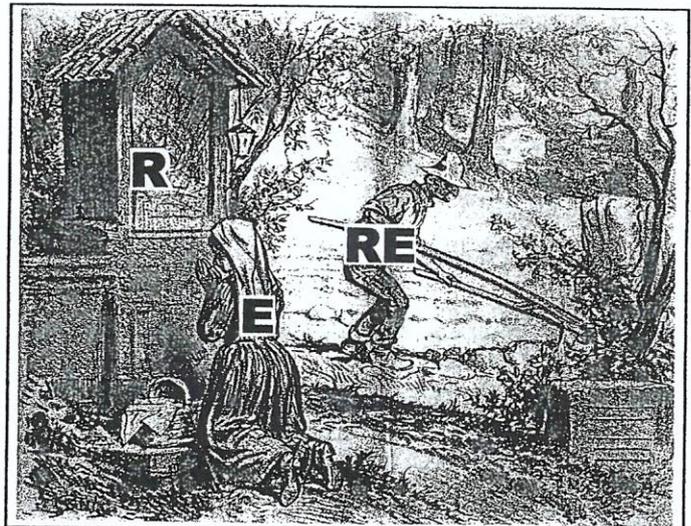
58 - Stereorebus 3, 8, 2 6 2 2 = 11 8 4 di Gipo - dis. di S. Stramaccia



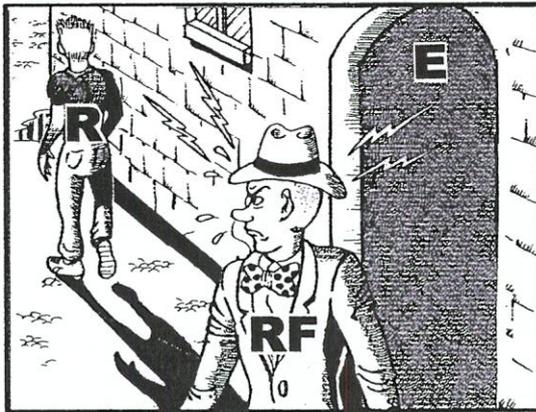
59 - Rebus 1 1 1 4 2 2 6 1 3? = 4 3 8 2 4 di Triton



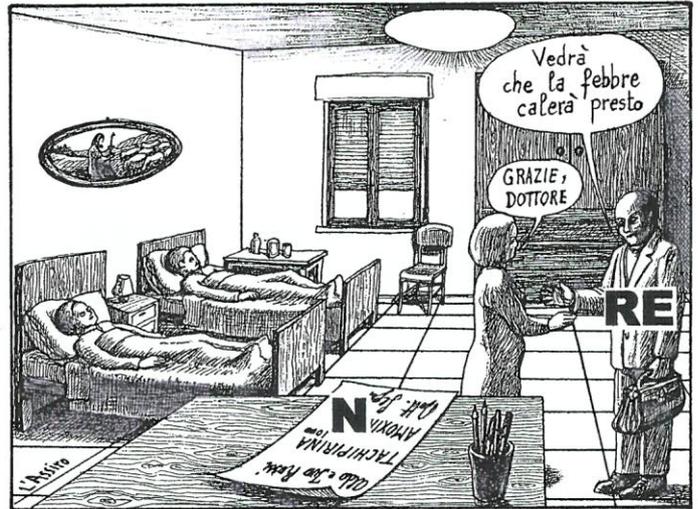
60 - Rebus 3'1 1 1 5 2, 2 3 1'1 (3 3) = 6 9 1 4 6 di Il Valtellinese



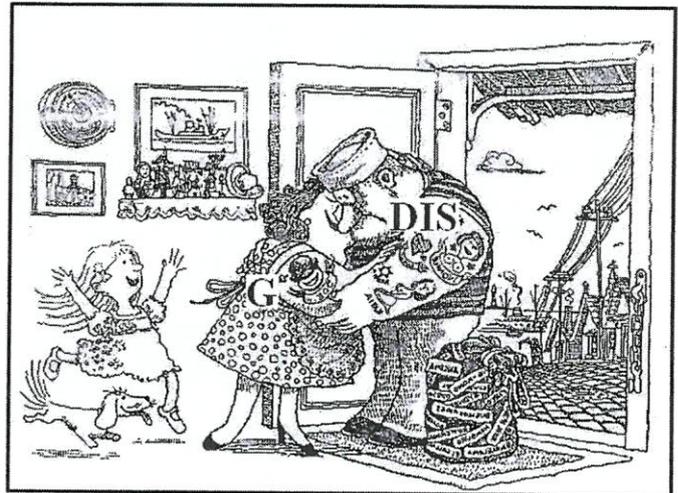
61 - Stereorebus 4 1 7 2 2 1 = 7 1' 9
di Cocò - dis. di G. Gastaldi



62 - Rebus 3 4 1 1 7 2 = 11 1' 6 di Aetius
dis. di S. Stramaccia



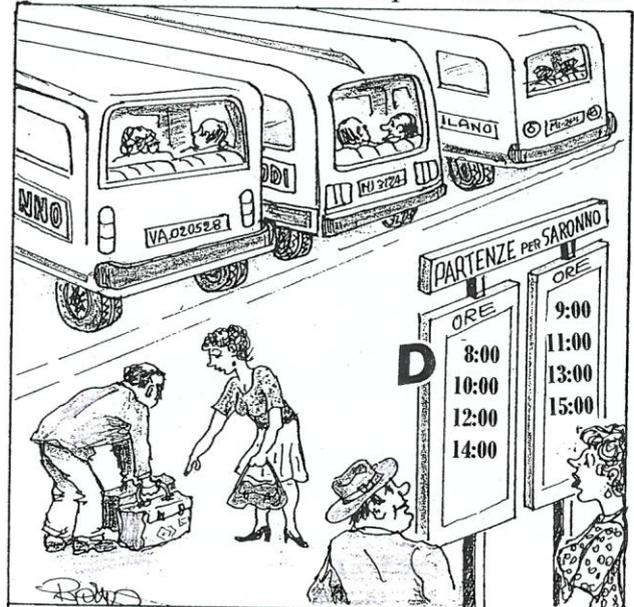
63 - Rebus 1 1 4 1' 5, 3 5 = 8 4 8 di Ilion



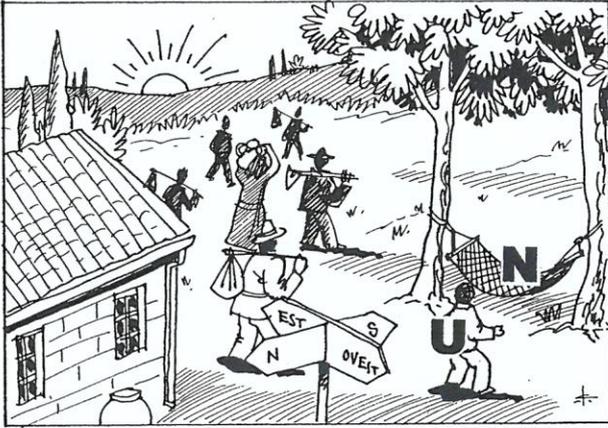
64 - Rebus 7 3 1 1? 4! = 10 6 di Aetius
dis. di M. Guadagni



65 - Rebus 1 5 4 1 = 4 7 di Gipo - dis. di Padus



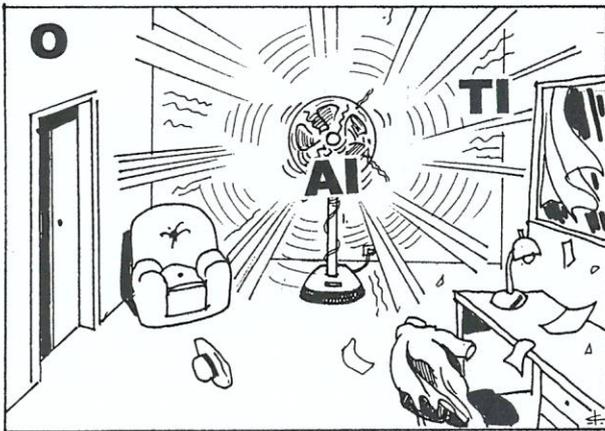
66 - Rebus 1 1 5 5 3 = 3 7 5
 di Pipino il Breve - dis. di F. Pagliarulo



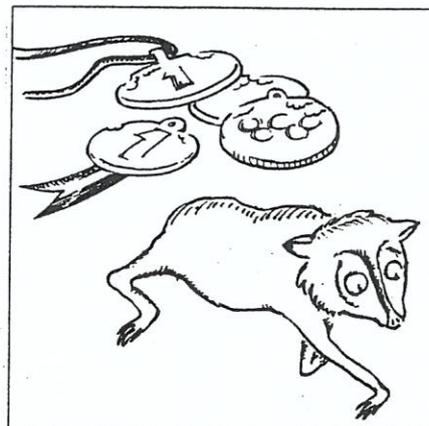
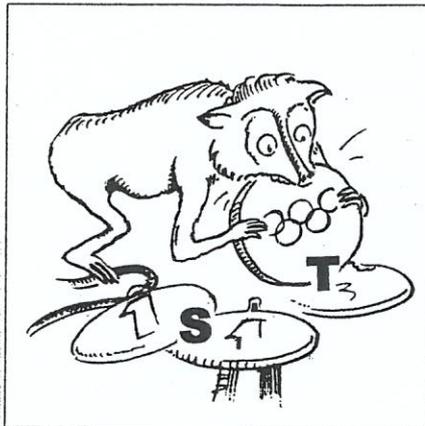
67 - Rebus 1 5 (1 5) 6; 4 1 1 6 2 5 =
 6, 6, 8 2 8 1 6 di L'Albatros
 dis. di F. Pagliarulo



68 - Rebus 1: 3 2 1'1 1'4 2 = 6 9 di Ser Liano
 dis. di F. Pagliarulo



69 - Stereorebus 3 8 1 1 6 4 = 5 5 7 6 di Lo Stanco - dis. di S. Andreoli



PLAY OFF 2007-2008

Il regolamento di questa edizione ricalca quello della precedente.

I giochi saranno giudicati per tutta la durata del torneo da *Bardo* e da *Il Langense* che li riceveranno in forma anonima e dal sottoscritto. In sede di giudizio sarà data particolare importanza alla frase risolutiva, all'originalità delle chiavi e all'aderenza ai soggetti proposti. Si effettueranno i dovuti controlli sul *Beone 2006* e sui principali repertori cartacei (anche crittografici).

REGOLAMENTO

Nel caso in cui il numero dei partecipanti sia inferiore a 40, verrà riproposto il seguente meccanismo:

prima manche - i migliori 28 autori accederanno al turno successivo;

seconda manche - scontri diretti con abbinamenti 1-28, 2-27, 3-26, 4-25 ecc.; ai 14 vincitori degli scontri diretti si affiancheranno 2 ripescati (i migliori degli esclusi) inseriti nel tabellone in base al punteggio conseguito;

terza manche - scontri diretti con abbinamenti 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, ecc.; agli 8 vincitori si aggiungerà un ripescato usando lo stesso criterio della manche precedente;

semifinale - i 9 concorrenti rimasti saranno suddivisi in 3 gironi secondo lo schema 1-6-9, 2-5-8, 3-4-7; accederanno alla finale i vincitori di ogni girone ed il migliore tra i secondi classificati;

finale - sfida a quattro.

Nel caso in cui i concorrenti siano più di 40 potrà essere utilizzato per la seconda manche un meccanismo implicante anziché gli scontri a due la formazione di gironi a tre (o altra soluzione a discrezione della giuria) dai quali scaturiranno

comunque i 14 vincitori più i due ripescati. Le eventuali nuove regole saranno comunicate ai concorrenti.

La prima manche è aperta a tutti; dalla seconda la partecipazione è riservata agli abbonati del Leonardo.

PRIMA MANCHE

Il tema è costituito da 12 vignette tratte da *Il confronto della Settimana Enigmistica* riportate sul n.4 (ottobre 2007) del *Leonardo* e sui siti: www.cantodellasfinge.net; www.aenigmatica.it.

Ogni autore potrà creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta) anche usando più volte la stessa immagine.

Le immagini non potranno essere manipolate ma potranno essere rovesciate specularmente.

I grafemi dovranno essere apposti in modo chiaro e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il migliore punteggio: nei casi di ex aequo si valuteranno i punteggi degli eventuali secondi giochi e se necessario dei terzi ed infine dei quarti.

Le votazioni saranno in trentesimi.

I lavori dovranno pervenire, corredati da recapito telefonico se spediti per posta,

entro lunedì 31 dicembre 2007

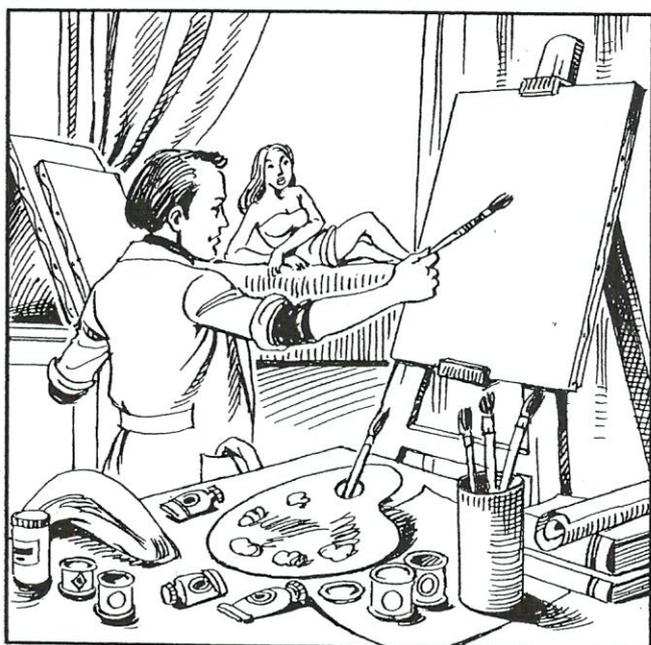
a uno dei seguenti indirizzi

Playoff2008@katamail.com

Enrico Parodi - via Costasecca, 69 - 16040
LEIVI GE

Buon lavoro e buon divertimento a tutti

Snoopy



28° Convegno Rebus
Casciana Terme 2007

Concorso "La Brighella"

*

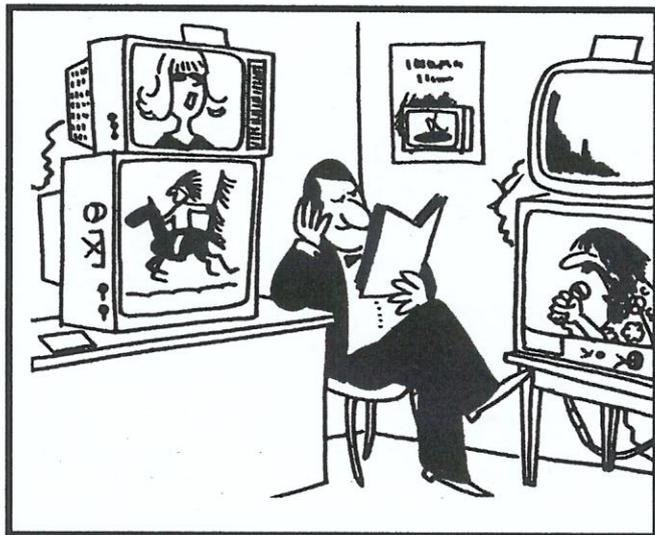
N.B. Sulla tela l'autore può immaginare ritratto un qualunque soggetto utile alla costruzione del rebus.

Il disegno può essere rovesciato specularmente.

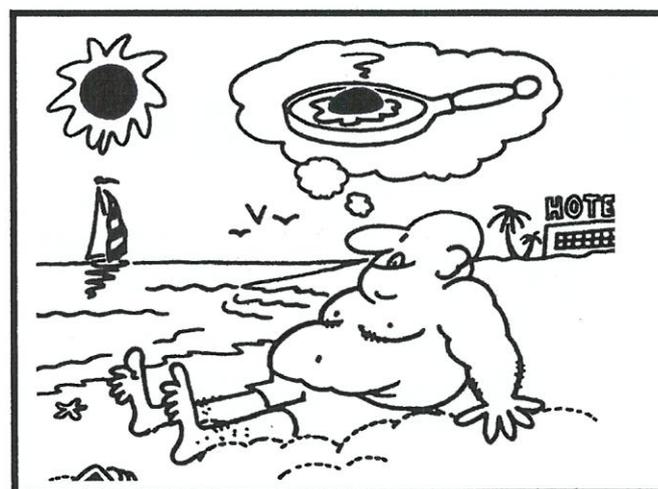
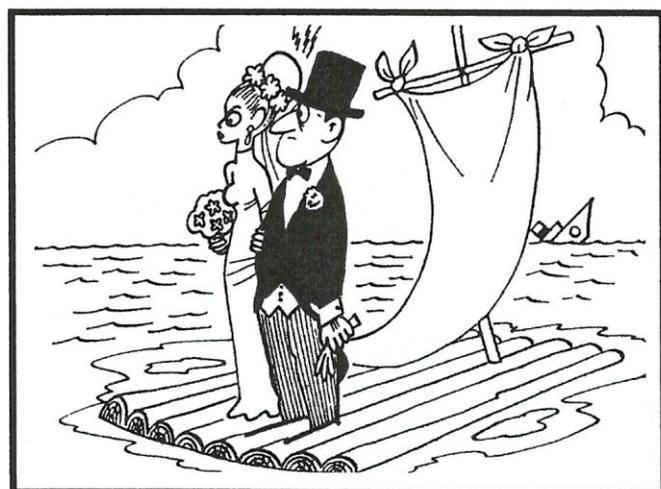
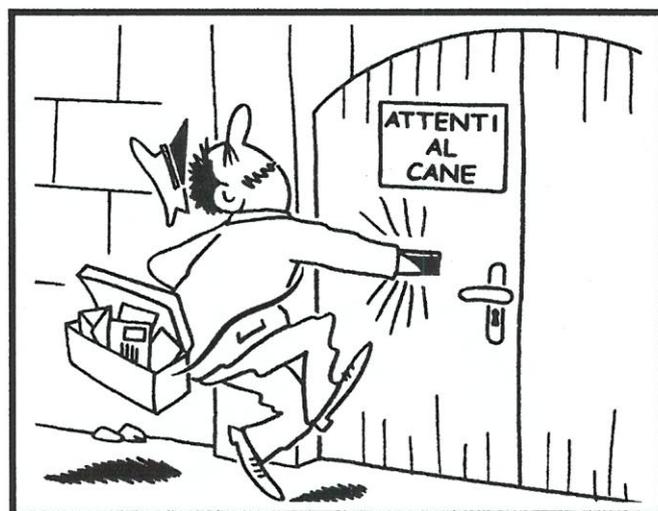
Da spedire entro il 31 dicembre 2007 a:

Maria Brighenti
Viale Piave 40/B
20129 MILANO MI

Play Off 2007-2008



Play Off 2007-2008



I premiati

Concorso LIOLA'
(Assise dell'Enigma
Poetici a schema)

1° L'Esule
2° Pasticca
3° Ilion

Concorso MALOMBRA
(Enimmi poetici e immagini)

1° Maybee
2° Guido
3° L'Esule

Concorso MARIN FALIERO
(Brevi)

1° Guido
2° Il Langense
3° Azimut

Concorso CIAMPOLINO
(Crittografie)

1° Atlante
2° Guido
3° Il Langense

Concorso LINCE D'ARNO
(Frase anagrammata)

1° Paciotto
2° Atlante
3° Ilion

Concorso TRISTANO
(Verbis e Imago)

1° Il Langense
2° Atlante
3° ex aequo:
Maybee/KC8

Concorso MARGO'
(Cruciverba)

1° Ilion
2° Snoopy
3° N'ba N'ga

Concorso ALIADA
(Rebus-ARI)

1° Atlante
2° Cinocina
3° Il Langense

Concorso IL FELSINEO
(Rebus-ARI)

1° Orofilo
2° Snoopy
3° N'ba N'ga

Concorso autori NICCHIA
(Brevi in estemporanea)

1° Cartesio
2° Ombretta
3° Paciotto

Concorso autori IL PRIORE
(Critto in estemporanea)

1° Mavi
2° Barak
3° Cinocina

Concorso autori ALPA
Rebus in estemporanea)

1° N'ba N'ga
2° Snoopy
3° ex aequo:
Cinocina e
Mavi

Gara di Sudoku

1° Il Cozzaro nero
2° Microfibra
3° Cinocina

"POKER DI LETTERE"
(torneo di abilità e fortuna)

1° Pipino il Breve

Gara Rebus A.R.I.
(per solutori)

1° Il Langense
2° Atlante
3° Pipino il Breve

"NE RIMARRA' UNO SOLO!"
(gara solutori ad eliminazione)

1° Stark
2° Il Langense
3° Guido

Gara Rebus TEDESCHI EDITORE
(per solutori)

1° Pasticca
2° Stark
3° Paciotto
4° Veleno
5° Guido
6° Pipino il Breve

Concorso autori LILIANALDO
(gara a coppie "breve + rebus")

1° Galdus e
Il Langense
2° Marinella e
Veleno
3° Snoopy e Stark

"IL VIAGGIO DI ARVAL"
(gara a squadre per solutori)

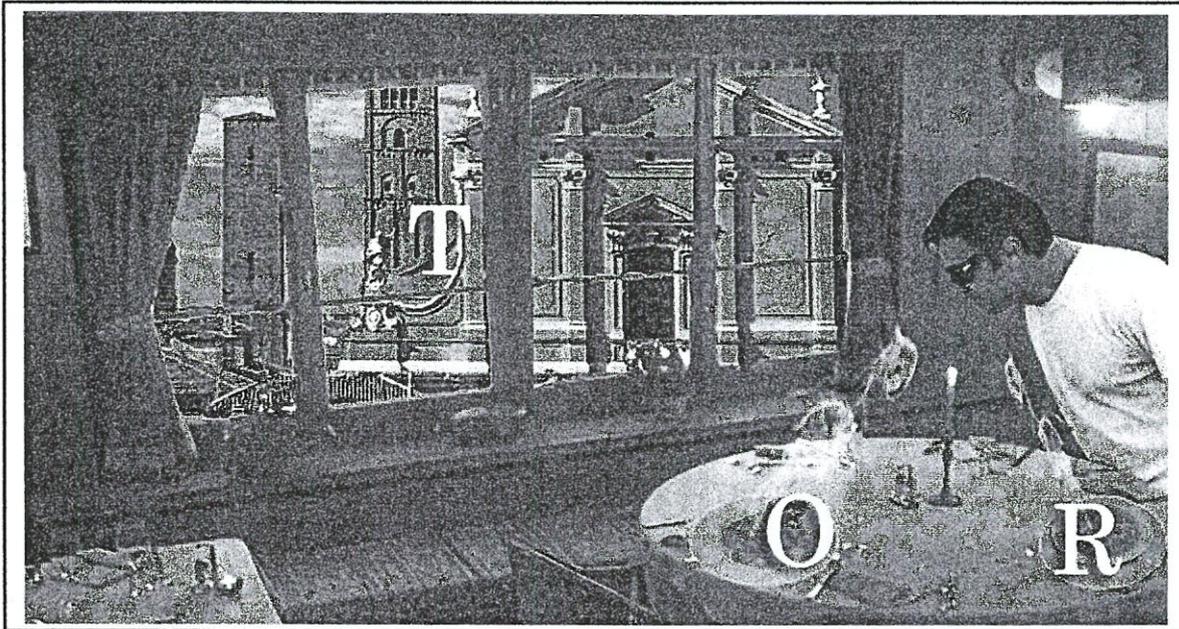
1° Bartleby
Il Cozzaro Nero
Zanzara
2° Arfattor
Giga
Galdus
3° Bernardo l'E.
Fama
Alitoro

Gara Rebus "LA SETTIMANA EN."
(per solutori)

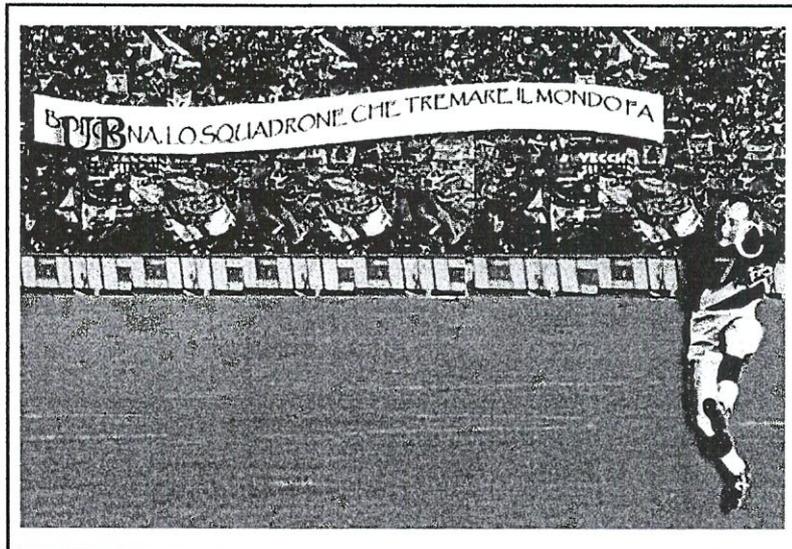
1° Barak
2° EMT
3° Fumo
4° Stark
5° Il Cozzaro Nero
6° Pipino il Breve
7° Virgilio
8° Triton
9° Dendy
10° Barthleby

Concorso **IL FELSINEO**

1° classificato: *Orofilo* - Rebus "6" 1: 1 1 3 6 = 10 8



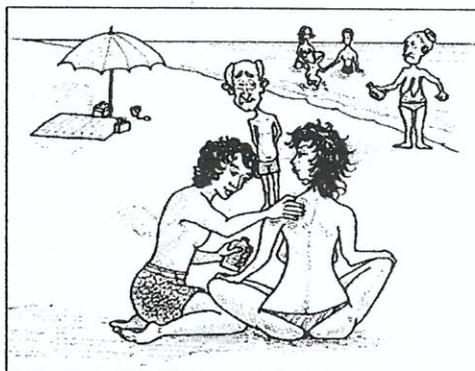
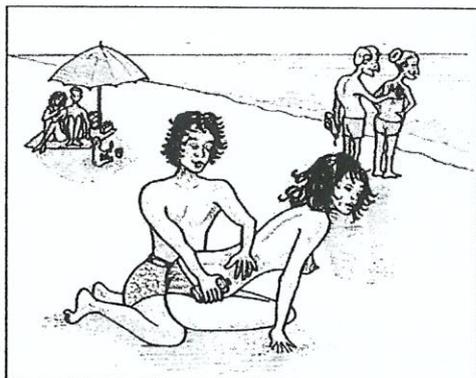
2° classificato: *Snoopy*
Rebus 1'2, 7 1 2 6 = 6 13



3° classificato: *N'ba N'ga*
Rebus 3 1 1 5? 7! = 8 3 2 4

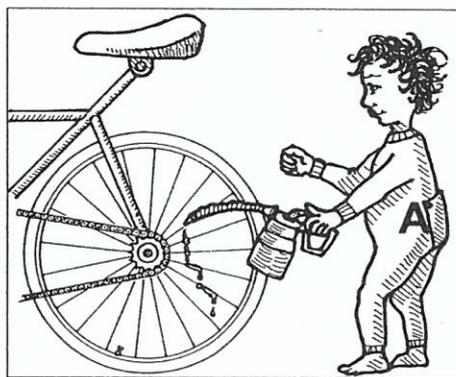
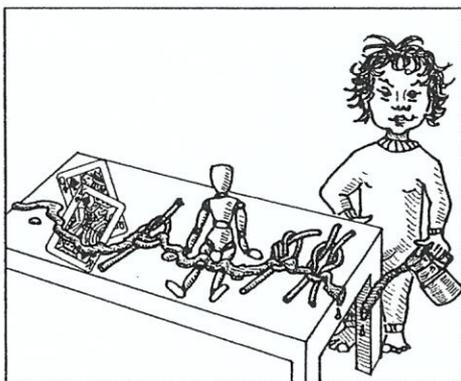
Concorso **ALIADA**

2° classificato: *Cinocina*

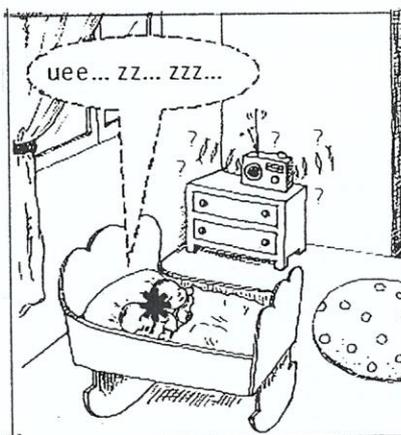


Stereorebus
1'3 4 2 5? 2 =
6 1'6 4

Stereorebus
5 4 (4 2, 4, 9, 4!!!) 1 =
9 2 6 6 3 3 4



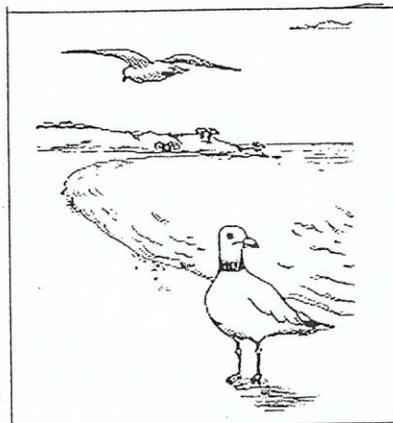
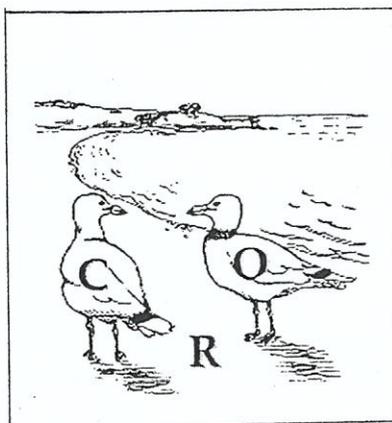
3° classificato: *Il Langense*



Stereorebus
1'9 (1 2 5) =
5 3 6 1 3

(dis. di C. Marchesini)

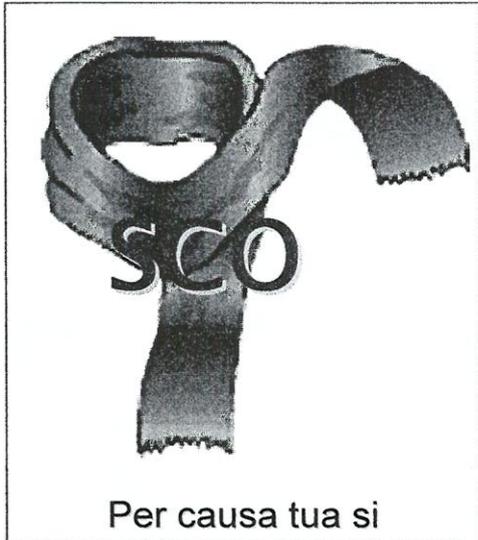
Stereorebus
6 1: 3 5, 3 4 1, 1 =
5 9 6 1'3
(dis. di C. Marchesini)



Concorso **Tristano**

1° classificato: *Il Langense*

Imago 2 7 3 2 6! = 7 8 5

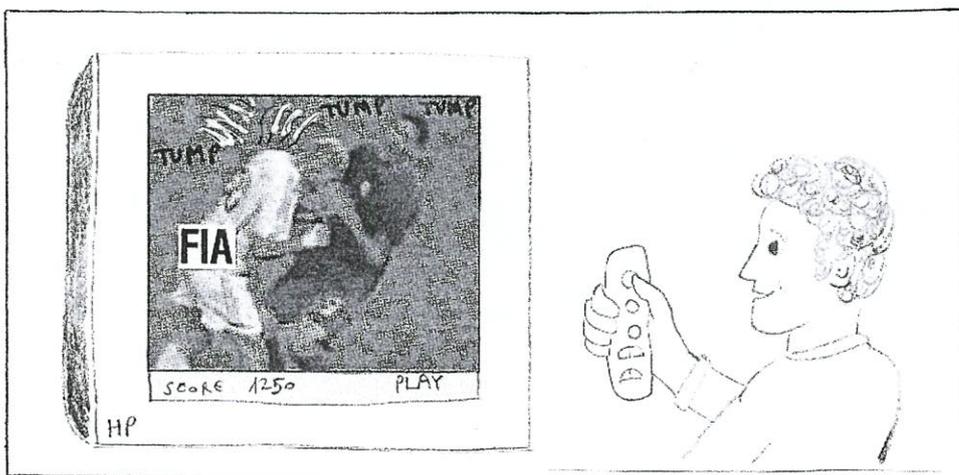


Verbis 2, 2 2 5: 2 4 2, 2 = 6 7 2 6

*Signor ten**EN**te, adesso faccio
ammenda: confesso l'a**CC**aduto.*

2° classificato: *Atlante*

Imago 3 1. 9 5 9 3 7?! = 8 8 11 10



Ma, in Italia-Francia, non era stata una sola?...

Verbis 2 7 4 4 = 4 5 1 7

8 agosto 2008 ore 8.08: nella ca**P**itale del Celeste
Imper**O** si dà inizio ai Giochi della 29[^] Olimpiade.

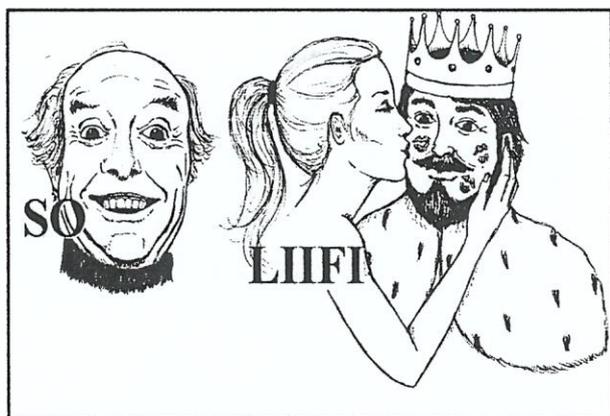
I CANONI DI BELLEZZA NEL REBUS

Negli ultimi anni, mi sono trovato spesso a far parte di giurie di concorsi enigmistici, e nella fattispecie di concorsi rebus, e spesso mi sono chiesto se potessero esistere dei canoni, dei criteri più o meno rigidi a cui far riferimento per formulare un giudizio equo e condivisibile dagli altri giurati (e anche dall'autore stesso). Ci ho pensato, ho chiesto a persone più esperte di me, e ho scoperto, senza alcuno stupore, che la risposta è... NO.

La risposta è no, però... se si vuole, se ne può parlare.

Questa chiacchierata non vuole essere una trattazione didattica, formale o assiomatica dell'argomento, bensì solo uno scambio di opinioni riguardo un argomento che io reputo decisamente interessante ma altrettanto vasto, del quale secondo me si potrebbe parlare all'infinito e del quale ognuno di noi potrebbe sottolineare sfumature sempre nuove ed interessanti. Lo scopo di questo intervento, quindi, non è assolutamente quello di cercare una convergenza di pareri, né di convincere nessuno (difficile, direi addirittura sconveniente voler convincere qualcuno quando si parla di "bellezza!"); semplicemente è una partecipazione della mia visione sull'argomento, oltre a qualche divagazione più o meno in tema... Probabilmente quindi non dirò nulla di nuovo, ma spero quanto meno di chiarire alcuni punti con ordine.

Prima di cominciare a parlare strettamente di estetica, vorrei chiarire la mia posizione riguardo il famigerato "regolamento", con un esempio (creato ad hoc).



SO Nobel; LIIFI gli dà baci a re =
sono belli i figli da baciare

Converrete tutti con me che questo rebus è BRUTTO, ma io mi e vi chiedo: è solo brutto? Quali difetti presenta questo gioco?

Sento di poter affermare che questo rebus, oltre a essere decisamente brutto, è sostanzialmente SBAGLIATO: però non è sbagliato perché la chiave è ibrida (in parte statica e in parte dinamica), né per i 5 grafemi consecutivi, neppure perché la frase è insulsa, né perché la sceneggiatura non è realistica e omogenea; è sbagliato perché contravviene alle uniche due "regole" che secondo me vanno rispettate affinché un rebus venga considerato come tale: il gioco in questione presenta, come si può facilmente notare, una smaccata equipollenza ("baci - baciare") e un evidente

quanto grave errore di sintassi (non mi invento nulla: queste cose le scriveva già Zaleuco più di ottant'anni fa sul primo numero della sua *L'Enimmistica Moderna*...).

Mi sono quindi posto la seguente domanda: "Quando un rebus si può definire BELLO?". La prima risposta che mi sono dato è stata una risposta dal punto di vista del solutore: un rebus è bello quando è risolvibile senza dover ricorrere ad astrusi lambiccamenti o voli pindarici, pur nella sua complessità, quando insomma la sua risoluzione determina un forte senso di soddisfazione e appagamento. Tuttavia, nel nostro contesto, siamo più interessati al punto di vista dell'autore o giudice (la soluzione è certamente importante, ma in questo caso è il veicolo momentaneo che permette di accedere all'oggetto estetico), perciò ho provato a formulare una risposta più articolata e "seria", ma che forse può risultare altrettanto banale, che è sulla falsariga di questa: "Un rebus è bello quando la frase risultante è lineare e plausibile, la chiave fila senza alcuna ambiguità o intoppo e il disegno rende perfettamente l'idea della scena descritta in chiave"... pensate che novità!

Leggendo i vari interessanti e autorevoli interventi della "Tavola rotonda" incentrata proprio su questo tema, pubblicata sull'ultimo numero della *Sibilla*, ho notato che la maggior parte degli intervistati è partita, nella sua risposta, dal famoso triangolo brighiano nel quale, prima o poi, ognuno di noi, nel corso della propria... carriera rebussistica, si è imbattuto:

"Il bello di un rebus è, a mio avviso, racchiuso in un triangolo equilatero dove

1. trovata originale e coerenza tra le diverse parti costituenti il rebus,
2. bellezza e contenuto della frase risolutiva
3. artistica illustrazione e armonicità della scena

ne costituiscono i lati: l'equilibrio di queste tre componenti sono per me gli elementi che determinano il capolavoro".

Queste parole del grande *Briga*, apparse sul *Labirinto* nel 1974, sono considerate una sorta di "manifesto estetico" del rebus moderno, sebbene diano delle linee guida a livello molto alto e non da un punto di vista puramente pratico. Da questi tre concetti di alto livello, però, si possono far discendere gli aspetti di dettaglio che vengono considerati nella valutazione di un gioco: aspetti che lo stesso *Briga*, naturalmente, conosceva molto bene, ma che preferiva trasmettere direttamente ai suoi allievi, attraverso una fittissima corrispondenza, piuttosto che pontificare sulle riviste specializzate.

Le parole di *Briga* erano riferite alla visione di insieme del rebus da un punto di vista puramente artistico e percettivo, in quanto raffigurazione e trasposizione della realtà.

Quindi, in parole povere, chiave, frase, immagine.

Entrando più strettamente nell'argomento della trattazione, che riguarda i canoni estetici utilizzati come criteri di valutazione dei rebus, mi riferirò quindi propriamente ai rebus da concorso, cioè agli elaborati che vengono sottoposti al giudizio di una giuria composta da addetti ai lavori.

Solitamente, come sapete, per i concorsi all'autore non viene richiesto alcun supporto illustrativo (o glielo si fornisce a priori nel caso di concorsi a tema preassegnato); il disegno quindi, in questo caso, partendo ogni autore alla pari con gli altri, non costituisce una discriminante in fase di giudizio: possiamo così accantonare un lato del triangolo.

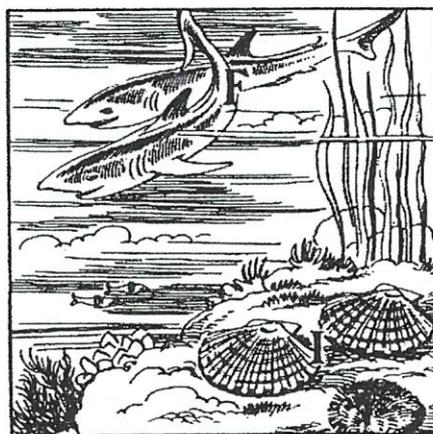
Facendo un ulteriore passo in avanti, e parlando di frase risolutiva (o frase finale), mi permetto di affermare che una frase da rebus "va" oppure "non va". Portando un esempio, forse un po' banale ma accessibile, io considero la frase risolutiva come l'interruttore generale di un impianto elettrico (on/off): se l'interruttore generale è acceso, allora anche ogni elemento, ogni lampadina, ogni accessorio può essere acceso, ma se l'interruttore è spento, non può funzionare nulla ed è inutile provare ad accendere altre cose. Allo stesso modo, se la frase è accettabile, si possono considerare anche gli altri elementi del gioco e fare le opportune valutazioni, ma se la frase non è accettabile, senza alcuna deroga, il rebus, a mio modo di vedere, non merita di essere giudicato oltre (sempre tenendo ben presente che si parla di rebus da concorso). In sostanza, una buona frase è la *conditio sine qua non* di un rebus, il minimo indispensabile affinché il gioco venga valutato nei suoi diversi aspetti: come si è già detto altre volte, molto spesso occorre avere il coraggio di cestinare, a malincuore, o per lo meno accantonare, accorciare, rivisitare giochi che di per sé presenterebbero una trovata magari geniale in chiave, ma che supportano - ahimè - frasi assolutamente non sostenibili.

Non sono quindi molto d'accordo con chi invoca una maggiore indulgenza riguardo l'accettabilità delle frasi finali, allo scopo di salvaguardare chiavi interessanti altrimenti non proponibili. Questa è una questione molto controversa ed è naturalmente subordinata alla sensibilità di ognuno, ma l'incontestabilità della frase finale discende proprio dal fatto che il rebus è a pieno titolo un gioco appartenente all'enigmistica classica che, come ben sappiamo, si basa sul concetto di doppio soggetto: ma, mentre nei giochi in versi il soggetto apparente e quello reale vengono descritti attraverso le stesse parole utilizzando la dilogia e i bisensi, nel rebus, il soggetto apparente si rappresenta dalla scena e dalla chiave ritratta, ma non c'è alcuna traccia di indicazione per il soggetto reale, che è in effetti la soluzione. Va da sé, quindi, che la soluzione stessa deve per forza essere una frase non necessariamente "fatta", ma quantomeno plausibile e soprattutto per nulla arbitraria. In sostanza, il solutore deve essere sicuro, una volta trovata la soluzione, di aver risolto correttamente il rebus.

A differenza dell'illustrazione, che viene generalmente abbuonata in toto agli autori, l'accettabilità o meno della frase risolutiva può essere comunque oggetto di discussione, potendo costituire argomento di dibattito all'interno delle varie giurie. Per esperienza personale, posso però affermare che su questo aspetto solitamente il giudizio è piuttosto unanime e, malgrado la sensibilità personale di ognuno, che naturalmente varia da soggetto a soggetto, si arriva ad una convergenza di opinioni che permette al gioco in questione di essere accettato o meno senza troppe difficoltà.

Apprendo una piccola parentesi, parlando di rebus da concorso, solitamente ci si riferisce a rebus con chiavi dinamiche o di relazione, e questo non perché ci sia una preclusione a priori, ma semplicemente per il fatto che gli autori stessi si rivolgono per lo più verso questa direzione, che inevitabilmente apre più strade alla creatività. Ciò non toglie che anche un bel rebus di pura denominazione (così come è originariamente nato, in effetti) non possa essere più che apprezzato: anzi, ritengo che fare un bel rebus di denominazione, con chiavi omogenee, sia paradossalmente più difficile. Sarei curioso di vedere cosa uscirebbe se si indicasse un concorso per rebus di pura denominazione, come era stato fatto informalmente da *Briga* più di vent'anni fa...

Per chiudere questa breve digressione, vorrei citare, a tal riguardo, due celebri esempi per tutti:



Squali F; I capesante = squalifica pesante
(*Briga*, La Settimana Enigmistica, 1974)



S conti; contesse R E = sconti con tessere
(*Picar*, La Settimana Enigmistica, 1980)

La frase finale, si diceva, è come un interruttore, acceso o spento, quindi, a mio modo di vedere anch'essa non costituisce materia di giudizio, non esistono cioè frasi belle o meno belle, appena passabili o ottime, la frase va oppure non va: una volta che il rebus viene accettato, possiamo perciò mettere da parte anche questo lato del triangolo. Rimane quindi il lato che costituisce la vera materia di discussione, in sede di giudizio: la cosiddetta "prima

lettura", o chiave del rebus. Questo aspetto, che è l'impianto, il meccanismo vero e proprio del gioco, si può prestare a considerazioni di vario tipo, che sono naturalmente soggettive, ma che si possono inquadrare in un elenco di "qualità".

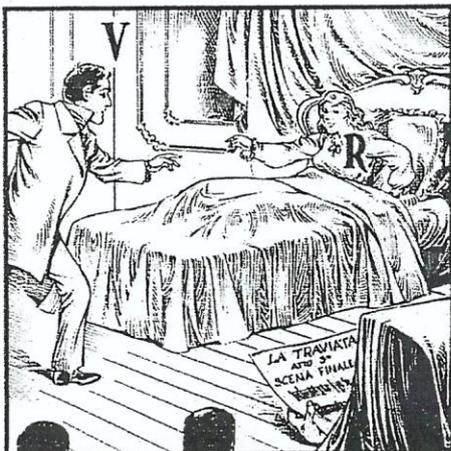
Per ogni aspetto che elencherò riporterò anche qualche gioco "storico", che fa parte cioè del patrimonio rebussistico nazionale:

- PLAUSIBILITÀ DELLA SCENA
- SCORREVOLEZZA DELLA CHIAVE
- ORIGINALITÀ
- GRADO DI DEDUTTIVITÀ
- CONTINUUM FRASEOLOGICO
- CESURA
- LETTERE ESPOSTE

PLAUSIBILITÀ DELLA SCENA - la sceneggiatura plausibile raggiunge il suo massimo quando il rebus viene costruito su un'immagine colta da un'opera pittorica esistente, da un avvenimento storico, da una scena teatrale, da una locandina cinematografica; naturalmente anche una sceneggiatura di stretta attualità, oppure riguardante una comune situazione tratta dalla quotidianità è altrettanto buona. In molti casi spetta all'abilità dello sceneggiatore ambientare la chiave in un contesto plausibile, ma è molto spesso la chiave stessa a rendere impossibile tutto ciò, giungendo quasi alla soglia dei famigerati "rebus folli"...

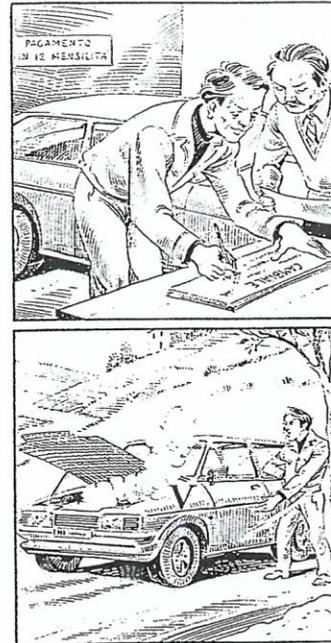


a morte N eroe, pur O = amor tenero e puro
(Zio Igna, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1983)



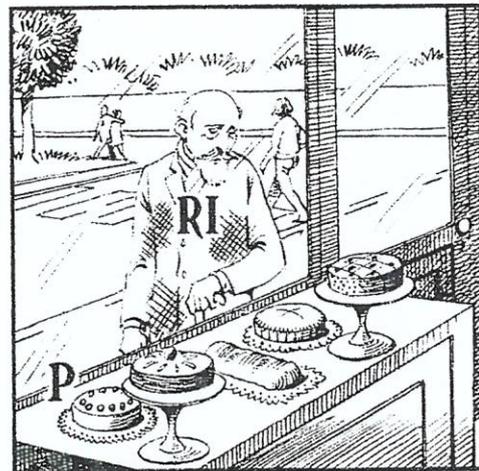
a morir in V è R di tisi = amori rinverditisi
(McAbeI, Concorso "La Settimana Enigmistica" 2004)

SCORREVOLEZZA DELLA CHIAVE - una frase completa, di senso compiuto, all'interno del rebus (costituita cioè da tutti gli elementi sintattici), così come un'espressione di uso comune, un'esclamazione, una locuzione possono costituire certamente un forte punto di merito.



chi a rate si comprò V à bile = chiara tesi comprovabile
(Ilion, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1986)

ORIGINALITÀ - è l'apoteosi del genio dell'autore, la folgorazione, il rebus di getto, la trovata spiazzante, la domanda provocatoria.



è sporca P o l'avo RI? = espor capolavori
(Guido, "Il Leonardo" 1999)

GRADO DI DEDUTTIVITÀ - è forse l'aspetto che più soddisfa il solutore, l'aspetto puramente semantico del rebus: la trasposizione del pensiero dell'autore che va oltre a ciò che giace sulla carta. La sceneggiatura vale semplicemente come esempio di un concetto di più alto livello: la chiave del rebus non consiste in una mera descrizione della scena, bensì nell'astrazione concettuale della stessa.



RI prove volevan da LO = riprovevole vandalo
(Bardo, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1988)

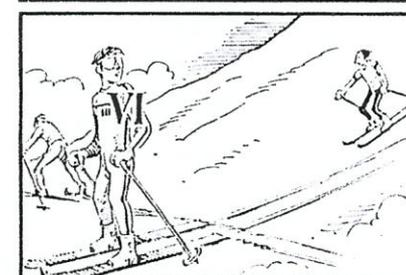
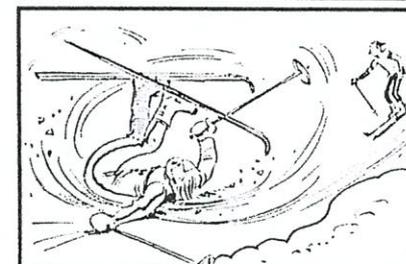
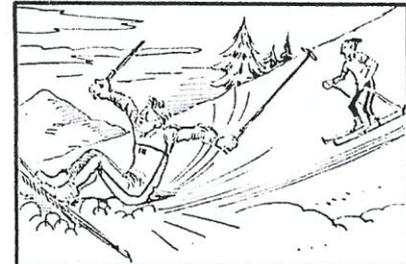
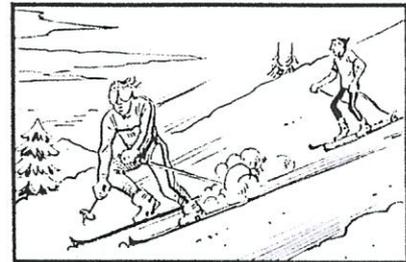


D ama: lena scèmale = da male nasce male
(Snoopy, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1992)

Questo per ciò che riguarda gli aspetti "semantici" del gioco, cioè che riguardano il contenuto della chiave o il contesto della sceneggiatura.

Esistono naturalmente anche alcuni aspetti puramente tecnici o "meccanici", che costituiscono un fattore di merito ulteriore.

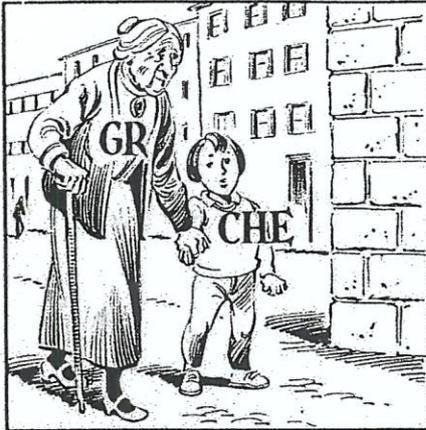
CONTINUUM FRASEOLOGICO - qualità puramente estetica, la cosiddetta "sciaradona", una lunga frase in chiave senza l'interruzione dell'espedito dei grafemi.



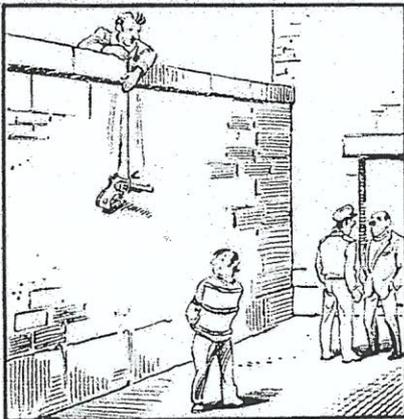
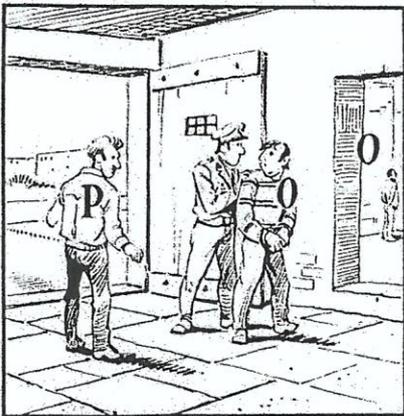
VI sciò lesto, ma che voli! = visciole stomachevoli
(Atlante, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1986)

CESURA - può essere di vario tipo: parziale, totale, rara, falsa. Se presente è l'aspetto forse più affascinante di un rebus, la diversa spezzettatura delle parole in prima

lettura che dà luogo magicamente a una nuova frase. È sicuramente una qualità molto importante, ma non indispensabile a mio avviso (malgrado per alcuni teorici costituisca un aspetto imprescindibile per la pubblicazione di un gioco).



GR ava reca seco nipote CHE = gravare case con ipoteche
(Quizzetto, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1985)



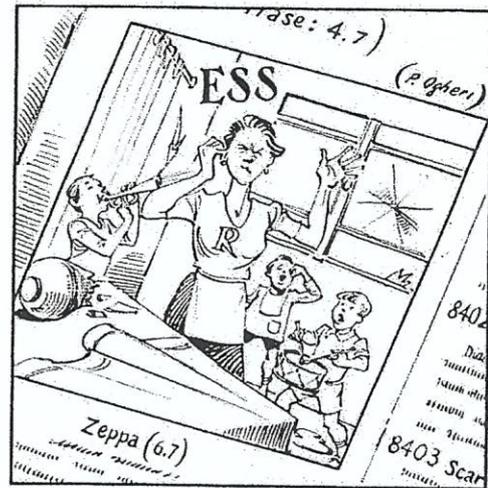
P O tenterà d'armar in O = potente radar marino
(Orofilo, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1985)

LETTERE ESPOSTE - secondo alcuni teorici del rebus del passato, un rebus senza grafemi addirittura non è un rebus, bensì si tratta semplicemente di "una particolare frase a sciarada presentabile a mezzo di figure"; secondo un'altra corrente di pensiero, invece, il vero rebus è esclusivamente quello "puro", o muto, non contaminato, per così dire, da alcun segno grafico che possa rovinare il disegno o la scena che rappresenta la chiave.

Credo che saremo tutti d'accordo nell'affermare che nei giochi illustrati il rapporto tra la lunghezza della frase risolutiva e il numero delle lettere impiegate costituisce un indice di merito ai fini della valutazione del lavoro (meno lettere si usano e meglio è!), senza per questo, però, dover necessariamente fissare un tetto massimo, e la stessa cosa la si può dire per ciò che riguarda il numero di lettere esposte consecutive.

Un oculato utilizzo dei grafemi, non solo nella loro quantità, è quindi sicuramente un aspetto da valutare nel giudizio complessivo.

Una menzione particolare merita la cosiddetta "ripresa" o ripetizione degli stessi grafemi, come si può notare ancora in quest'ultimo, famoso, esempio:



ESS è rebus: in ESS manca pace =
essere businessman capace
(Triton, Concorso "La Settimana Enigmistica" 1991)

Illustrati quelli che, secondo me, sono i canoni estetici da valutare in un rebus, il gioco divertente può essere adesso quello di determinare quale gioco appartenente allo sterminato "patrimonio" della produzione rebussistica totale, più si avvicina alla... perfezione, cioè che soddisfa tutte, o la maggior parte delle caratteristiche descritte: la discussione può anche continuare sulle pagine del Leonardo.

Mandate le vostre preferenze e le vostre impressioni al seguente indirizzo di posta elettronica:

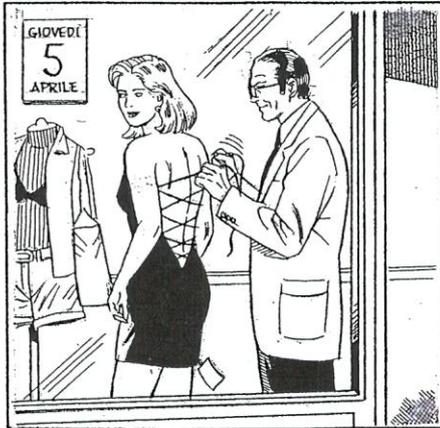
langense@cantodellasfinge.net

Alla presentazione è seguito un acceso dibattito tra i numerosi partecipanti, ravvivato dagli interessanti interventi di Triton, Till, Guido, Orofilo, Moise, N'ba N'ga, Pipino il Breve, Magopide.

Luca Patrone

Gara Solutori Rebus ARI

1 - Stereorebus 1 8 8 1 1 1 4 = 9 8 2 5 di Lionello



2 - Rebus 4 4 1 1 4, 1 1 = 6 2 8
di Quizzetto



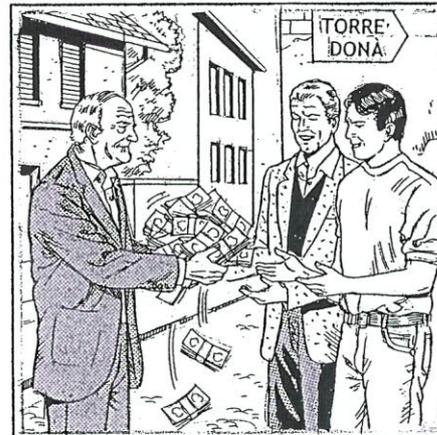
3 - Rebus 1 4, 4 4, 4 1 4 = 8 7 7
di Tiberino



4 - Rebus 6 1 1 1 ? 4'11 = "3-2" 9
di Il Felsineo



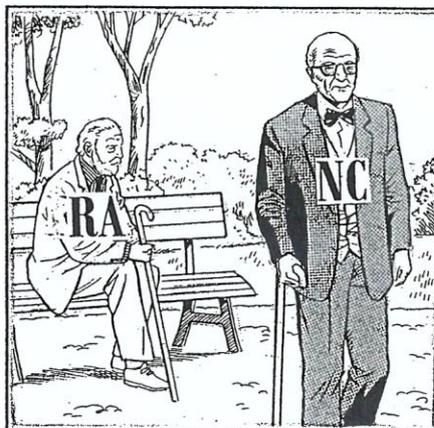
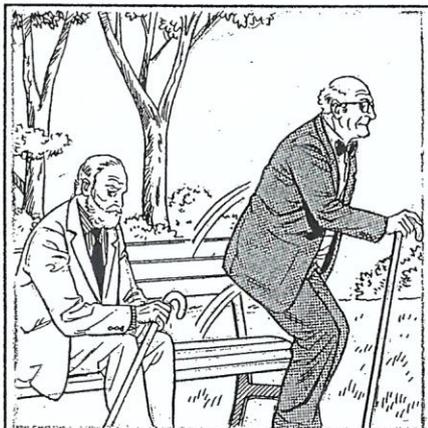
5 - Rebus 1'3 8 6 = 6 2 4 6
di Isobar



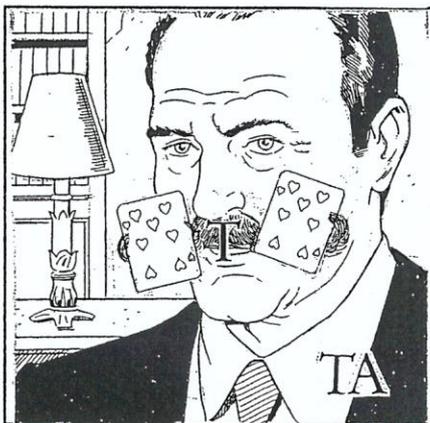
REBUS DISEGNATI DA K. MALLOY

Gara Solutori Rebus ARI

6 - Stereorebus 1'3 2 5; 2 4? 2 = 8 11 di Bardo



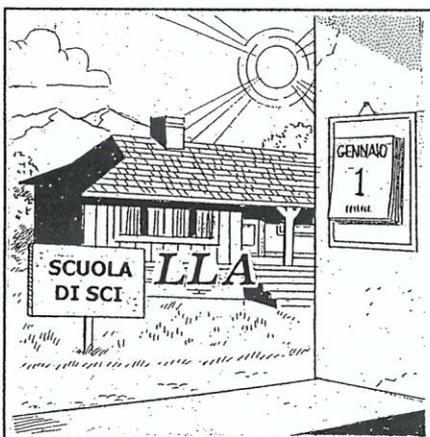
7 - Rebus 2 5 1 2 4 5 = 12 7 di Bardo



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



9 - Rebus 5 4 3'1 3 = 7 9 di Il Felsineo



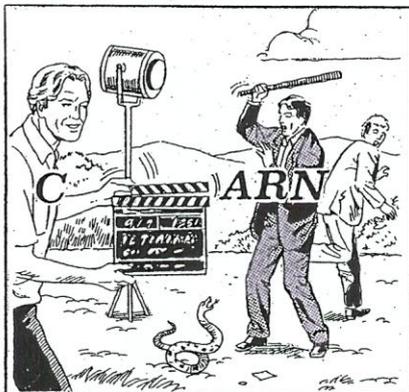
10 - Rebus 3 7 1 1 4 = 9 1 6 di Lionello



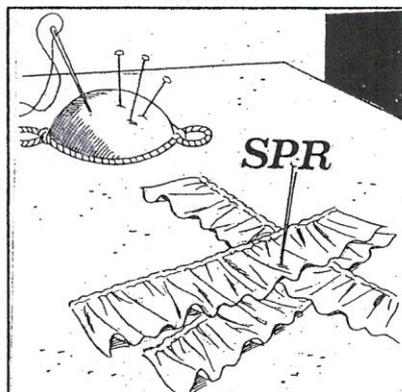
Gara Solutori Rebus Corrado Tedeschi Editore

AUTORE DEI REBUS LUIGI MAIANO (IL FELSINEO)

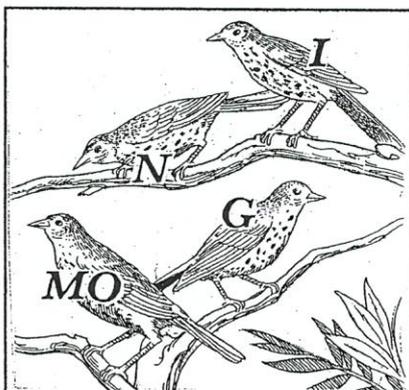
1 - Rebus 6 7



2 - Rebus 6 6



3 - Rebus 7 8



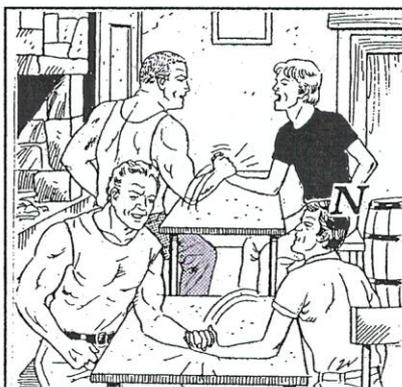
4 - Rebus 6 5



5 - Rebus 6 12



6 - Rebus 5 8

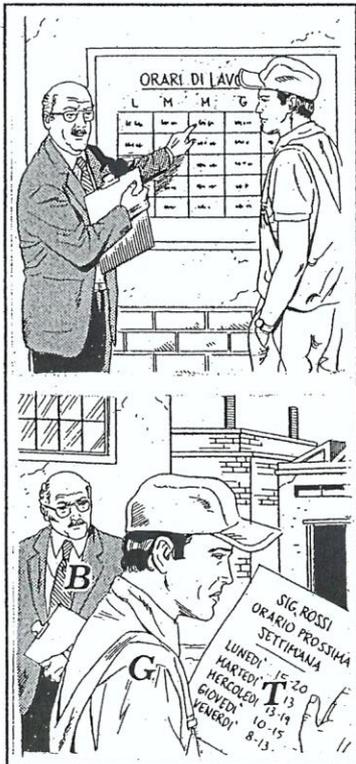


REBUS DISEGNATI DA K. MALLOY

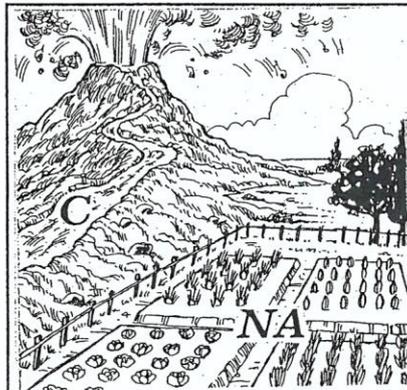
Gara Solutori Rebus Corrado Tedeschi Editore

AUTORE DEI REBUS LUIGI MAIANO (IL FELSINEO)

7 - Stereorebus 7 8



8 - Rebus 5 1 7



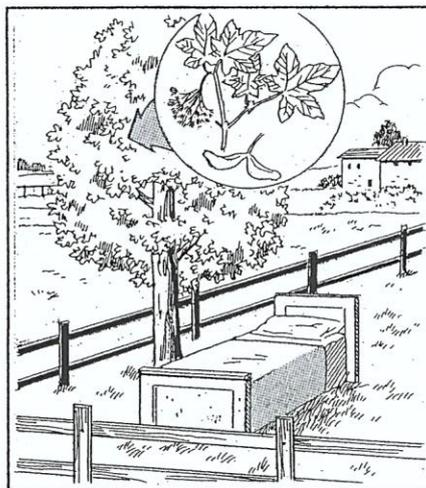
9 - Rebus 3 5 9



10 - Rebus 5 5 9



11 - Rebus 6 8



REBUS DISEGNATI DA K. MALLOY

IL SONIS

Da tempo, ascoltando trasmissioni radiofoniche sul gioco quali "Giocando" con *Bea* o, ancor prima, "La Sfinge" con *Zoroastro*, sentivo la necessità di un gioco che fosse proprio di quel mezzo. Un gioco che fosse comprensibile, risolvibile e che soprattutto tenesse conto delle potenzialità e dei limiti del *media* radio. Scartati fin da subito rebus e verbis, che sono perfetti sulla carta ma perdono valore se trasportati in un ambiente interamente sonoro, ho concepito un nuovo gioco che ho chiamato *sonis*.

La prima caratteristica del *sonis* è sicuramente quella di poter sfruttare chiavi che difficilmente potrebbero essere rese su carta: suoni, rumori, voci stentoree, alte o basse, deboli o forti, 'r' moscia, sussurri, grida e quant'altro. Così è nato il primo gioco: si sente la voce di un uomo che parla con voce roca e dice qualcosa del tipo «Buongiorno a tutti. Il mio nome è Padre Bruno e da oggi condurrò questo spazio radiofonico al posto del vecchio conduttore che, come sapete, è stato condannato e incarcerato per evasione fiscale e possesso di droga». La soluzione è *sono roco retto = Sonoro coretto*. Come si può notare, la chiave *roco* è suggerita dal modo di parlare del protagonista del *sonis* e ciò permette di focalizzare l'intero dialogo sulla chiave *retto*.

In questo primo esempio si vede subito la più grande limitazione del gioco: i grafemi. È difficile inserire i grafemi in un *sonis*: come si mettono i grafemi? E, soprattutto, dove? Senza contare il rischio che il solutore non distingua sempre con sicurezza la differenza tra B e P, tra D e T o tra M ed N. L'idea è, quindi, che il *sonis* sia sempre "degrafemato" (mi sia consentito il neologismo per indicare l'assenza di grafemi; per i rebus, si parla di *rebus muto* ma, come mi è stato fatto notare, un *sonis muto* è un ossimoro). Questa limitazione è molto forte perché un gioco degrafemato, pur essendo più elegante, è sempre più difficile da creare e molte chiavi capolavoro che magari richiederebbero solo un grafema per essere realizzate devono essere scartate.

Un'altra potenzialità per il *sonis* è l'uso di lingue e dialetti. Nei rebus per indicare la parola 'sardo' si usa il trucco delle carte d'identità con la scritta 'NATO A: Sassari'. In un gioco *radiofonico*, invece, la parola 'sardo' può essere resa con l'accento del protagonista, in modo da non necessitare ulteriori parole o spiegazioni. La stessa cosa vale per 'Messico', per 'torinese' e così via. È ovvio che tali accenti sono degli stereotipi, ma il loro uso è paragonabile a quello di certa *iconografia rebusistica* ormai invalsa da anni sulle nostre pagine. Nel rebus classico, infatti, tutti i tipi *loschi* indossano cappello nero e impermeabile con il bavero alzato, tutti i bambini che *mentono* nascondono una fetta di torta dietro la schiena e fanno "no" col dito ed *Eva* sembra abbia passato la sua intera esistenza accanto al famoso melo con un frutto in mano. Sono ovvi *clichè*, ma sono funzionali e servono a rendere riconoscibili situazioni o persone nel modo più semplice ed elegante possibile.

Un'ultima potenzialità da sfruttare è la lettura fonetica delle parole. In un gioco "su carta" la lettura fonetica risulta forzata (molti sono stati gli esempi nel corso degli anni), ma in un gioco basato interamente sull'audio è la chiave *mi ami, vice?* = "*Miami Vice*" a diventare estremamente macchinosa. Invece un gioco come il seguente, in cui un presentatore dice qualcosa del tipo: «Gentilissimi signori, buonasera! Benvenuti a questo spettacolo, organizzato dalla Guardia di Finanza e dai Carabinieri, dedicato ai più alti gradi dell'Esercito. Questa sera con noi ci saranno molti ospiti e con alcuni di loro ricorderemo

grandi eroi del passato come Alberto La Marmora e Ulysses Grant», e che si risolve "*show*" per i *generali* = *Scioperi generali*, suona (è proprio il caso di dirlo) decisamente naturale.

È chiaro che queste caratteristiche possono essere combinate tra loro. Si può pensare ad un *sonis* in cui si sente un signore che legge i numeri inglesi dall'uno al cinque pronunciando marcatamente male il numero quattro, e che si risolve con legge "*four*" male = *Legge formale*. In questo caso una chiave difficilmente rendibile su carta come il pronunciare male una parola si combina con la lettura fonetica della parola *four*.

Le potenzialità del gioco sono molte. Innanzitutto la relativa facilità di creazione dell'esposto di un *sonis*. Bastano, infatti, un computer ed un microfono o addirittura un semplice registratore a cassette. È chiaro che se il *sonis* è realizzato come file mp3, questo può essere inserito in internet dove può venir facilmente scaricato dal solutore e inserito in un i-pod (o una struttura analogica) per essere portato (e risolto) in giro. Inoltre il *sonis* potrebbe favorire l'avvicinamento e la collaborazione tra gli enigmisti. Infatti è chiaro che un *sonis* come *a Roma dà Nietzsche = Aroma d'anice* perde di bellezza e di risolubilità se viene interpretato da un bolognese, un genovese o un palermitano. Ecco quindi che l'enigmista non romano invia una piccola sceneggiatura ad un enigmista romano e sarà quest'ultimo a realizzare materialmente l'esposto (magari correggendo il romano incerto dell'autore). Addirittura si potrà approfittare di congressi, convegni e raduni per registrare *sonis* in cui si richiedono più persone o più dialetti e così via.

Al Congresso di Casciana Terme ho presentato il gioco agli enigmisti e i suggerimenti sono stati moltissimi. In particolare ci sono state varie proposte per risolvere il problema dei grafemi e voglio rendere conto di due in particolare. La prima prevede una voce metallica (magari creata da un computer) che pronuncii i grafemi nei punti più adatti del *sonis*. Questo interromperebbe un po' la fluidità del gioco ma non permetterebbe i fraintendimenti che ho paventato nell'articolo (T per D, B per P e così via). La seconda proposta prevede di inserire i grafemi nel diagramma numerico (che, in caso di *file* mp3 potrebbe essere inserito tra le 'proprietà' del *file* stesso). Questo lascerebbe l'esposto pulito ed eviterebbe i suddetti fastidiosi fraintendimenti.

Un altro suggerimento, a cui avevo pensato e che non ho ancora approfondito (ma lo farò molto presto), è quello di usare non solo voci e rumori ma anche musiche riconoscibili. Per esempio le prime note della Quinta di Beethoven (magari per la chiave *quinta*) o qualche passaggio di una canzone di Tiziano Ferro (magari per la chiave *ferro*).

A breve inserirò in internet alcuni esempi, magari in una pagina creata appositamente, in cui si potrà sperimentare il gioco e provare le varianti. Se volete proseguire il discorso, scrivetemi pure all'indirizzo alanviez@inwind.it o continuate a seguire il *Leonardo*.

Alan Viezzoli

Un ringraziamento a tutti gli enigmisti che mi hanno sostenuto, che mi hanno consigliato e che a Casciana hanno dimostrato interesse per il sonis. Sono troppi per citarli tutti per nome, ma posso assicurare che sono stati tutti importanti per la realizzazione del gioco.

Concorso Rebus in Vetrina

	Vetrina	Autore		
1	Farmacia Le Terme	Mavi	O perette; M orali	Operette morali
2	L'Estro Abbigliamento	Veleno	E leggeri capi con DO mini	Elegger i capicondomini
3	L'Angolo verde	Verve	Fra SI viole N tè	Frasi violente
4	Tabaccheria Dini	Snoopy	Mina CC è dura, G no	Minacce d'uragano
5	Cose belle di Anna	Alba	VI vera; fila d'elfi A	Viver a Filadelfia
6	Idee in piazza Cartolibreria	Lionello	Tre schedari: v'è la re	Tresche da rivelare
7	Oreficeria Vitali	Verve	VI vere; perla GL; ori A	Vivere per la gloria
8	Emporio Martolini	Il Langense	su G gel "L'Oreal" E	Suggello reale
9	Stella Mode Abbigliamento	Marinella	tra G I canotte	Tragica notte
10	Centro Estetico L' Immagine	Idadora	Fard AC; un cerone	Far da cicerone
11	Montagnani Articoli per la casa	Il Langense	P a stella invitan T E	Pastella invitante
12	Tecnomatica	Il Langense-N'ba N'ga	In F i modem a gogò	Infimo demagogo
13	Musetto da Stefy	Lionello	G rossi capi; tali I; N vestiti	Grossi capitali investiti
14	Lo Sfizio	Cocky	In Vi tarallo, pera	Invitar all'opera
15	Erbavoglio	Il Ciociaro	S con T rosa non netta	Scontrosa nonnetta
16	Foto Ottica Bianchi	Morvan	Canon esposta TO	Canone spostato
17	Pasticceria Bertoncini	Paulus	Venti SO pralinate	Venti sopra Linate
18	La Bottega del Buongustaio	Jolie	S tra noci G, olio DI, cardi NI	Strano cigolio di cardini
19	L'Amico pelletteria	Briga	Punte M E; scarpa NO	Punt e mes Carpano
20	Il Cavalletto	Dual And	C antiche? R,O,M, antiche!	Cantiche Romantiche
21	Alessandra Agostini biancheria	Prozac	Federe rosa N; nato C; ampio NE	Federer, osannato campione
22	Pin Up Profumeria	Leti	G rossi smalti, men TIO nero? Sì!	Grossi smaltimenti onerosi
23	Migli Turiddo Orologi	Snoopy	PA Rolex è? No, FOB è!	Parole xenofobe
24	Ingrosso vini	Paulus	B acini fra T turati	Bacini fratturati
25	Videohouse	Aetius	E son d'azione, D e L meno	Esondazione del Meno
26	L'altro lato del Rossovino	Dual And - Rugantino	Gattinara NDA? Già!	Gattina randaglia
27	Annamaria e Barbara	Morvan	«Mise» rosa l'otto	«Sero salotto
28	Minimò	Microfibra	A vere; NA tali; collane VE	Avere natali colla neve
29	Bar Sport	Marinella	Campari N, P ace	Campar in pace

Play Off 2006-2007

esito finale

Un'ultima manche davvero impegnativa (anche da giudicare) ha visto imporsi per una manciata di punti il "veterano" *Snoopy* che vince il suo primo Play Off (probabilmente l'unico trofeo che gli mancava in bacheca) su un ottimo *Veleno*, a sua volta tallonato dal solito *Pipino*.

I punteggi finali sono i seguenti:

SEZIONE LOCANDINE

		1° gioco	2° gioco	Totale
04	alois	17.00	13.75	30.75
03	Pipino il Breve	18.75	17.75	36.50
02	Snoopy	20.00	19.75	39.75
01	Veleno	22.50	18.25	40.75

SEZIONE EVENTI MEMORABILI

		1° gioco	2° gioco	Totale
04	alois	17.25	16.00	33.25
02	Pipino il Breve	24.25	21.25	45.50
01	Snoopy	24.25	23.50	47.75
03	Veleno	23.25	19.00	42.25

TOTALE

04	alois	64.00
03	Pipino il Breve	82.00
01	Snoopy	87.50
02	Veleno	83.00

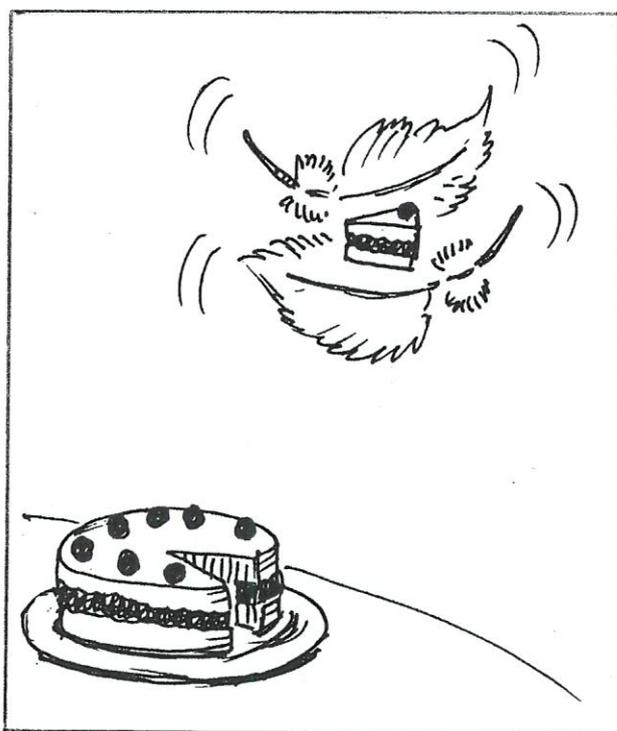
Con i complimenti da parte nostra al vincitore, gli auguriamo un Play Off 2007-2008 ricco di bei giochi da giudicare.

Cinocina, Il Langense, Microfibra, Orofilo

70 - Rebus 7: 7 1 1 5 = 7 4 1 9 di Guido

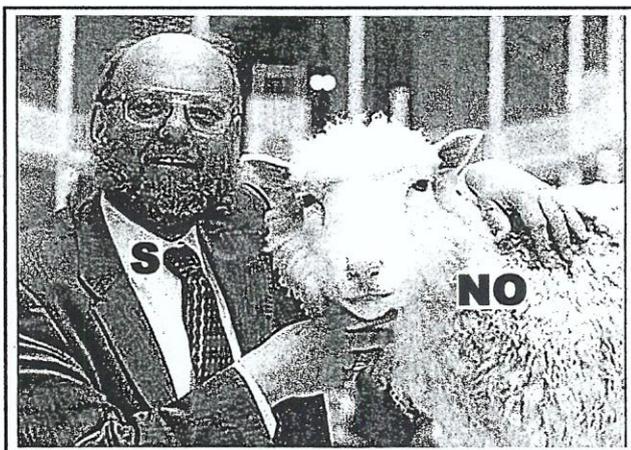


71 - Rebus 7: 7 2 5 = 7 4 1 9 di Guido



finale

Rebus 6 1 5 2 "6" = 8 4 8
di *Pipino il breve*



Rebus 2 4 1 1: 2 3 2 1.1. 1 = 8 2 8
di *Snoopy*

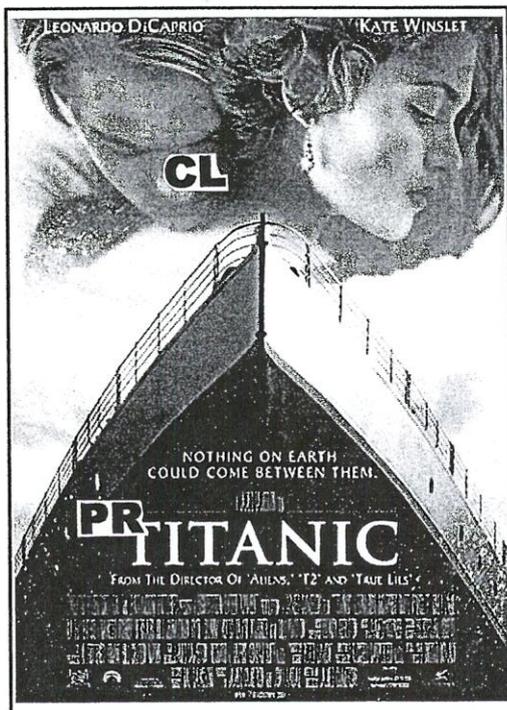


Rebus 3 4 6 1 1 = 9 6
di *Snoopy*



finale

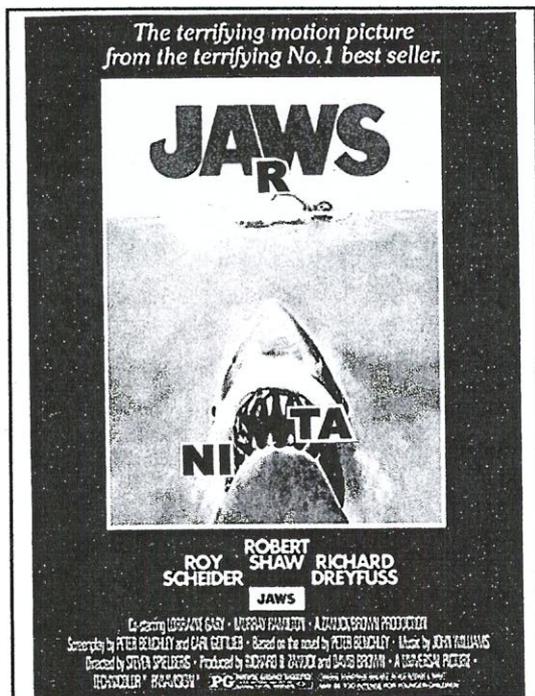
Rebus 2, 3 2 3 4 = 5 9
di Veleno



Rebus 3 4 (1.1.) 1 2? 3! = 5 10
di alois

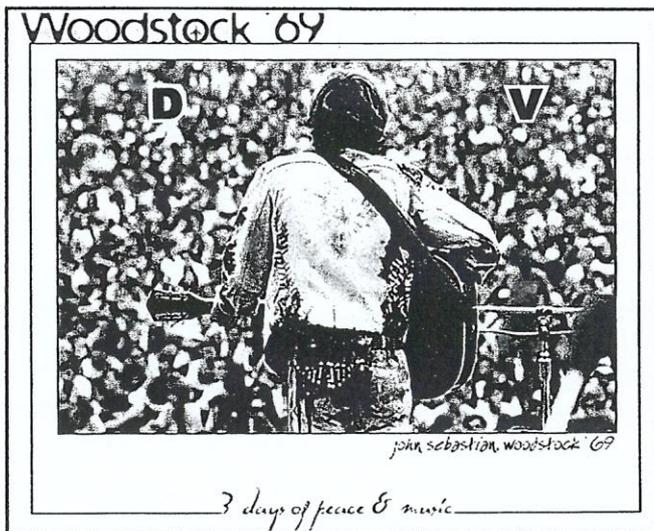


Rebus 1 2 8 1? 1 2! = 5 10
di alois

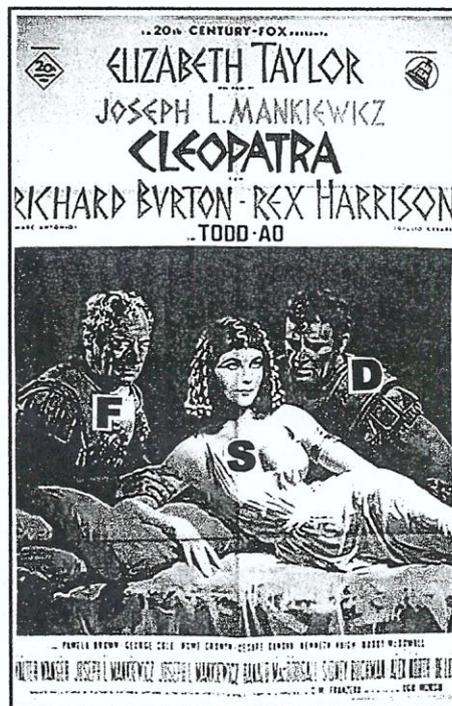


finale

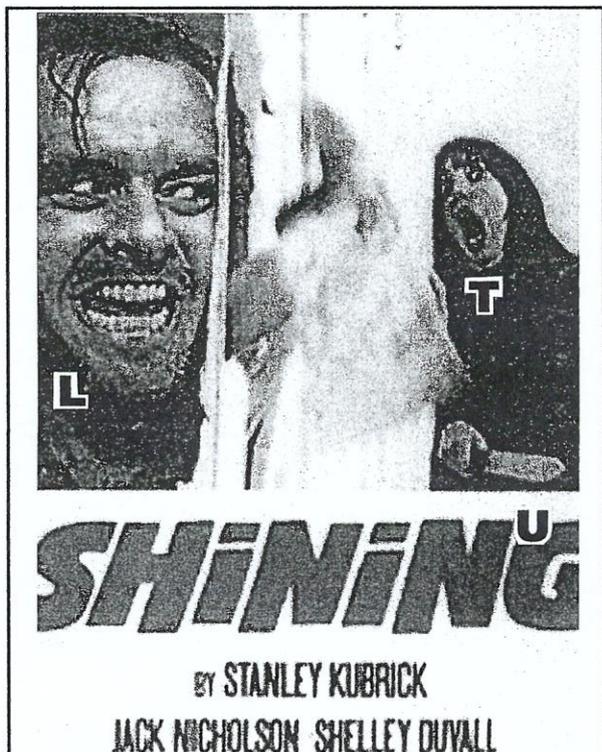
Rebus 1 1 1 7 2 6 = 10 8
di *Veleno*



Rebus 1 3 1, 3 1 4 = 6 7
di *Snoopy*



Rebus 1'6 1 1 3 1 2 1? 1! = 9 8
di *Snoopy*



PREMIO "BILANCIA D'ORO" A BRIGA

Il comune di Campogalliano (MO) ha assegnato per il 2007 il premio "Bilancia d'Oro" per la storia di ieri a Giancarlo Brighenti, il nostro *Briga*, con la seguente motivazione:

"Campogallianese per adozione per le origini della mamma nostra concittadina. Ha sempre mantenuto rapporti con la nostra terra grazie ai parenti che lo ospitavano per lunghi periodi durante l'anno, periodi in cui si riposava lontano dalla vita di Milano. I suoi meriti professionali: maestro nell'arte eccentrica del rebus e di tutti i rebussisti italiani. Entrato subito dopo la guerra, nel 1945, nella redazione della Settimana Enigmistica, può considerarsi senza ombra di dubbio il padre spirituale del rebus italiano di cui ha svecchiato il linguaggio. L'attribuzione del Premio Bilancia d'Oro a Giancarlo Brighenti vuole dunque essere il riconoscimento di un merito professionale, ma anche dei suoi particolari legami con Campogalliano e con gli umori della nostra terra che ci piace pensare gli abbiano rinvigorito la capacità e l'eccentricità". Il premio, una creazione unica, è una bilancia d'oro a bracci uguali incastonata in un blocco trasparente sorretto da una base tornita in legno con all'interno una scritta serigrafata. L'assegnazione del Premio, avvenuta il 19 ottobre nel corso di una serata di gala, è stata una piacevole sorpresa per il numeroso pubblico che non conosceva *Briga*; causa la concomitanza con il Congresso Nazionale di Casciana Terme, a rappresentare gli enigmisti italiani era presente il solo *Hammer*.

Ai presenti è stato distribuito un DVD con immagini e informazioni su *Briga* fornite dalla B.E.I. e dalla famiglia Brighenti e nel corso della serata c'è stata la lettura di brani scritti per lui e su di lui dagli amici; sono stati momenti molto coinvolgenti che hanno catturato l'attenzione del pubblico, soprattutto nella parte finale con la lettura delle parole a lui dedicate dalla moglie, la *Brighella*, che lo ricorda con parole piene di ammirazione e di rimpianto.

Giuseppe Riva

MAESTRO DI ENIGMISTICA CLASSICA

Per il 2007 il riconoscimento di MAESTRO DI ENIGMISTICA CLASSICA è stato attribuito a ILION. Ne riportiamo la motivazione:

Ci fu un tempo, a suo modo felice, anche se distortamente noi lo assegniamo ai secoli bui, in cui i docenti delle prime Università europee erano detti semplicemente "lectores" perché in effetti leggevano, commentandoli, i testi dell'antichità greco-latina ed anche orientale, specialmente quelli riferiti alle Sacre Scritture. Un esempio per tutti è quello del "lettore" Tommaso d'Aquino, proclamato poi dalla Chiesa "Doctor Angelicus".

Più tardi, nell'esplosione delle Scienze Naturali si incontra il genio di Blaise Pascal, sulla cui tomba si può leggere ancora che fu "doctus non doctor" vale a dire un sapiente senza il titolo di dottore.

Ci si devono perdonare questi altissimi riferimenti, ma se vogliamo dare un qualche valore all'Enigmistica, possiamo permetterci di motivare il conferimento del titolo e della targa di "Maestro di Enigmistica Classica" ad un Enigmista che potremmo dire "maestro senza cattedra". È molto facile però spiegarci questa privazione, se pensiamo al riserbo e quasi al nascondimento di un Enigmista che ha lavorato per decenni, forse neppure accorgendosi che il suo era un insegnamento silenzioso.

È un Enigmista che conosce tutti i segreti della nostra arte ludica, anche se non debitamente riconosciuta come meriterebbe, ed egli li ha svelati non dando lezioni accademiche, ma con i suoi moltissimi esempi in ogni settore della nostra attività.

Vero è che egli ha già accumulato meriti riconosciuti alla sua bravura, ma non è da tutti emergere, allo stesso altissimo livello, nell'invenzione dei rebus, nella stesura di crittografie d'ogni tipo, nella spigliatezza dei testi brevi e nell'emozione dei componimenti che, a buona ragione per lui, si direbbero poetici.

Non possiamo, infine, passare sotto silenzio ciò che di lui già abbiamo in un pregevole volume che di per sé stesso gli fa onore col titolo: "Cronache di fine millennio".

*Si sarà perciò capito che, a fronte dell'inflazione di dottorati "honoris causa" si attribuisce, a pieni voti e a giusto merito, il titolo di "Maestro di Enigmistica Classica" a... **ILION***

Lasting & Pippo

Casciana Terme, 21 ottobre 2007

Solutori 2007	n.1	n. 2	n. 3	n.4
1 Aurilio N.	50	66	47	
2 Bagni L.	50	66	47	
3 Baracchi A.	50	66	47	
4 Bassetti L.	50	66	47	
5 Barbuiani G.	42	66	43	
6 Becucci G.	50	66	47	
7 Bein M.	46	41	43	
8 Belforti C.	50	66	47	
9 Bertaccini A. R.				
10 Bertolotto F.				
11 Bitetto V.	47		47	
12 Bonanno D.	45	56	45	
13 Bosia M.	50	66	47	
14 Cacciulli T.	50	66		
15 Cannata C. A.				
16 Capperucci U.		66		
17 Carosso R.	50	66	47	
18 Cavicchioli A.	50			
19 Cesa C.	50	66	47	
20 Ciarrocchi E.	39		40	
21 Ciasullo C.	50	66	47	
22 Correggiari A.				
23 Damiani A.	50	66	47	
24 D'Auria L.	50	66		
25 Della Vecchia G.	50	66	47	
26 Dessy G.	50	66	47	
27 Fausti F.	43	60	47	
28 Fioretti E. A.	45	47	46	
29 Fortini N.	39	61	40	
30 Galantini M.	50	66	47	
31 Gallo N.				
32 Gasperoni L.	50	66	47	
33 Gaviglio G.				
34 Ghironzi E.	50	66	47	
35 Granata V.	50	66	47	
36 Lecca U.	50	66	47	
37 Le Noci M.	50	66	47	
38 Licitra A. M.	50	66		
39 Lisi G.				
40 Mannarini L.				
41 Manzinello G.				
42 Maestrini P.	50	66	47	
43 Mazzeo G.	50	66	47	
44 Melis F.	50	66	47	
45 Micucci G.	50	66	47	
46 Molteni E.				
47 Monga G.	39	55	43	
48 Monti O.				
49 Mosconi M.	50			
50 Nastari V.			47	
51 Oss A.	50	66	47	
52 Pacchiarini S.	47	63	44	
53 Padronaggio F.	50			
54 Paolini C.	50	66	47	
55 Patrone L.	50	66	47	
56 Piccolo S.	50	66	47	
57 Porceddu A.	50	66	47	
58 Rimini T.	50	66	47	
59 Rinaldi A.	50	66	47	
60 Rinaldi R.	46			
61 Rippla L.	50			
62 Romano E.	50	66	47	
63 Roncati S.	41			
64 Rotundo M.	50	66	47	
65 Soldi A.	50	43	47	
66 Squarcia E.			44	
67 Stramacchia S.	44	46	45	
68 Trossarelli P.	49	66	46	
69 Viezzoli A.	43	53	47	
70 Viscardi C.	50	66	47	
71 Viscuso G.				
72 Vittone M.	50	66		
73 VittoneTorello P.	50	66	47	
74 Zanaboni A.	50	66		
75 Zullino V.	50	66		
76 Napoli V.			47	

Soluzioni n. 3 - 2007

- | | |
|--|---|
| <p>1 In C L in azione per I: CO lo sa = Inclinazione pericolosa.</p> <p>2 l'ostile Flo? Reale = Lo stile floreale</p> <p>3 L abile con T razione = Labile contrazione.</p> <p>4 BO scaglierà D e E scure? = Boscaglie rade e scure.</p> <p>5 tra V e R si è perso NA li = Traversie personali.</p> <p>6 partiranno da T E A? ma noi = Parti rannodate a mano</p> <p>7 S chi à vomito: logico? = Schiavo mitologico.</p> <p>8 U, nipote, caro vino S à = Un'ipoteca rovinosa.</p> <p>9 "Rimetta, la sposa!" = Limetta rasposa.</p> <p>10 S or Didone fan, dopo TE re = Sordido nefando potere.</p> <p>11 L à CC usato? Sì, DI scolpi! = L'accusato si discolpi!</p> <p>12 come T, aspetta colà RE = Cometa spettacolare.</p> <p>13 S le ali le à: D e R = Sleali leader.</p> <p>14 P, RE, benda(e) con ferita(e) à? RE ligio, sì.</p> <p>15 UN amò S, tradiva SI: F amò SI = Una mostra di vasi famosi.</p> <p>16 A regge l'anno DI di Roma = Amori di donna leggera.</p> <p>17 RIN caricata sta li: M O destil = Rincarì catastali modesti.</p> <p>18 a B si dedichi e sarà, GU, sana = Abside di chiesa ragusana.</p> <p>19 TaN gheronato = Tanghero nato.</p> <p>20 FA Mosè è, leggi à, D re di V è = Famosa e leggiadre dive.</p> <p>21 C rosso, verdi G, I tali = Cross-over digitali.</p> <p>22 VI verdi: N amica mente = Viver dinamicamente.</p> <p>23 C à prima cella TI = Capri macellati.</p> <p>24 fa tuareg O lamentazione = Fatua lamentazione.</p> <p>25 CO Pio? Se Pio GG è = Copiose piogge.</p> <p>26 B reverie: di zio N è = Breve riedizione.</p> <p>27 VeC chi oca TE cheta = Vecchio catecheta.</p> <p>28 B arca: P ito li? No = Bar capitolino.</p> <p>29 camperà M? e TA? Nol = Camper a metano.</p> <p>30 con T RaS tarla CA: morrà = Contrastar la camorra.</p> <p>31 AC coll'arco sta: N temente con su MI = Accollar costantemente consumi.</p> <p>32 disse N si a L Giotto = Dissensi al "Giotto".</p> <p>33 M alato celi a CO = Malato celiaco.</p> | <p>34 liquidi organici CII = Liquidi organici.</p> <p>35 GR (a Marassi CUR) azione = Grama rassicurazione.</p> <p>36 sol i divi adottati = Solidi viadotti.</p> <p>37 D annidali qui da RE = Danni da liquidare.</p> <p>38 dissì: Dio è terno! Dissidio eterno.</p> <p>39 CI è l'ora di OSO = Cielo radioso.</p> <p>40 d'A T, oche, fame DI à = Dato che fa media.</p> <p>41 IN fa meste R M in IO = Infame sterminio.</p> <p>42 B AN dolori àno da TO = Bandolo riannodato.</p> <p>43 l'OF temono l'oca LI, l'oca TI = Loft e monolocali locati.</p> <p>44 san AR di SaV anziano mali = Sanar disavanzi anomali.</p> <p>45 a RI, di S si malandato, RRI dà? = Aridissima landa torrida.</p> <p>46 con SUM arte ama RI = Consumar tè amari.</p> <p>47 miseri C (che distrassero sette) = "Mise" ricche di strass e rosette.</p> |
|--|---|

Opera pittorica di M. Livadiotti

Era D I caribù cane V E =
Eradicar i bucaneeve.

Un regalo polillustrato di nozze

Martina e Alfonso Sposi

Forse vi apparirà strano di certo tale impasto d'estrose forme che risolverete dovrete, ma vi avverto: dispendio enorme d'energie lì c'è!

Martina cara, resterai per me sempre la dolce e vispa bambinetta colla quale asubbuteo, io come te, giocavo a terra nella cameretta.

Mio caro Alfonso, amico premuroso, appassionato, dotto e "viaggiatore", è l'auspicio mio franco e caloroso di conservar così "anema e core".

E vi dico, per chiuder tal cimento dell'umile vostro enigmista:

"Sempre vi guidi in accompagnamento

l'armonia che v'ha offerto l'organista

Coloro che inviano le soluzioni per posta elettronica, sono pregati di indicare sempre la loro generalità (e non solamente lo pseudonimo) che dovrà essere indicata anche nell'eventuale allegato.

Vogliate segnalarci eventuali E&O riguardanti le soluzioni e/o i punteggi dei solutori

soluzioni entro il 31 dicembre 2007 a:

FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA
tel-fax 067827789
diotallevif@hotmail.com

