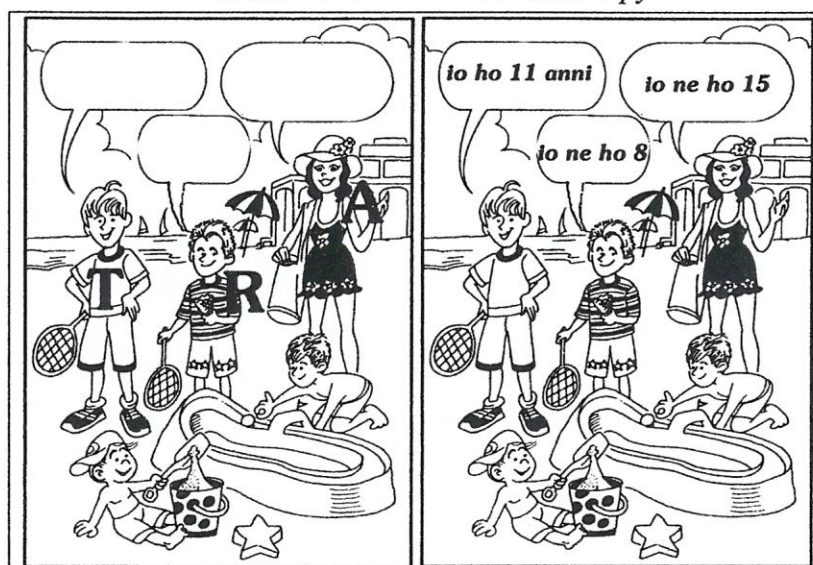


LEONARDO

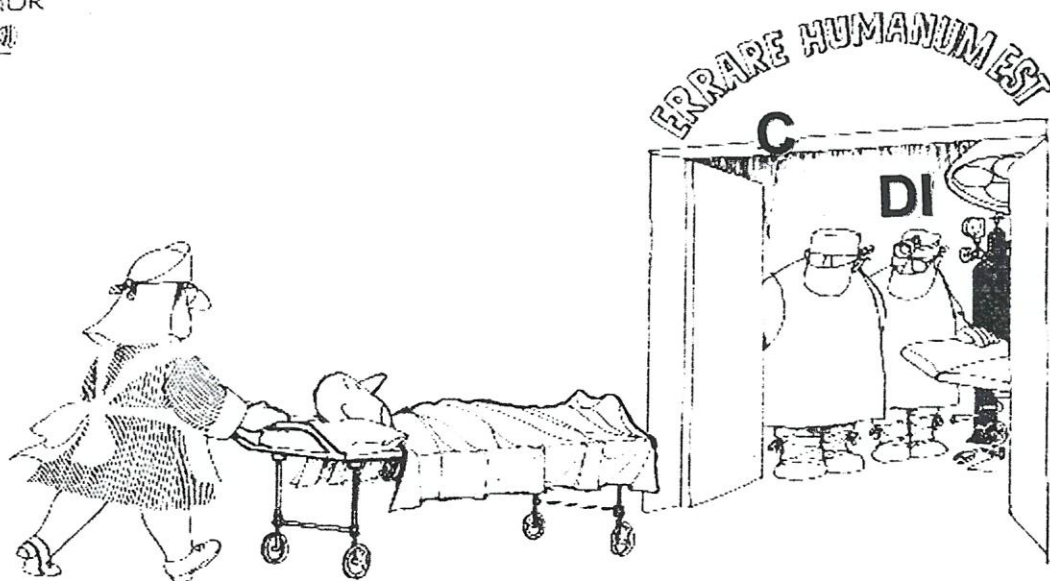
rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

1 - Rebus - 1 1 1 7 3 = 6 7 di Snoopy



2 - Rebus 2 1 (3 2 5??) 2 7 5... = 6 9 2 10 di Il Langense

HUMOR
FUMI



Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giaco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Alan (Alan Viezzoli)

Alois (Luigi Orsina)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Azimut (Luca Montini)

Barak (Andrea Baracchi)

Cinocina (Davide Giacometto)

Cocò (Margherita Barile)

Giga (Gian Marco Gaviglio)

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Guido (Guido Iazzetta)

Haunold (Maria Galantini)

Il Ciociaro (Elio Attilio Fioretti)

Il Cozzaro Nero (Marco Blasi)

Ilion (Nicola Aurilio)

Il Langense (Luca Patrone)

L'Esule (Cesare Ciasullo)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Matt (Matteo Altavilla)

Microfibra (Simona Nicolucci)

Mussano Federico

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Orofilo (Franco Bosio)

Piervi (Pier Vittorio Certano)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Salas (Salvatore Piccolo)

Serse Poli (Piero Pelissero)

Snoopy (Enrico Parodi)

Tucciarelli Nello

Verve (Francesco Traversa)

Disegni originali di:

Ghezzi Brighenti Maria (La Brighella)

Moisello Paolo (Moise)

Padus

Pagliarulo Franco

Stramaccia Siro

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
(IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
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

BUON ANNO 2009

Molti amici ci hanno inviato gli auguri per il Santo Natale e per il Nuovo Anno 2009.

Nel ringraziare di cuore tutti quanti, ci piace riportare una e-mail ricevuta:

"Oggi a poche ore dal nuovo anno sto pensando a voi, ai rebus della rivista e a quante soddisfazioni ho avuto anche quest'anno grazie a tutto ciò. Sono molto soddisfatto di quanto visto quest'anno e sono certo che il vostro impegno sarà elevatissimo anche per il 2009. Di questo vi ringrazio anticipatamente perché so che sarà così."

Colgo l'occasione per fare a tutta la redazione i migliori auguri di Buon Anno auspicando per voi tutto ciò che desiderate, un anno ricco di soddisfazioni, di tranquillità, di amore e di felicità. Inoltre un anno rebussistico eccellente e carico di novità."

In questo numero

Orofilo: I passi (p. 4)

Play Off 2007-2008: esito della finale (p. 6)

Trofeo ARI 2008 (p. 8)

Mussano Federico: Intrecci di vinci (pp. 10, 11)

Play Off 2008-2009: regolamento e bando della prima manche (pp. 14, 15, 16)

Mussano Federico: Fioretto mantenuto (p. 18)

Filo Diretto di Tucciarelli Nello (p. 20)

Campionato autori "Leonardo" 2007: esito e i tre rebus vincitori (p. 26)

Rebus e Verbis: copertina e pp. 3, 5, 7, 9, 12, 13, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25.

Inoltre: Premiazioni, esito concorsi, comunicazioni, recensioni, notiziari, varie.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2009

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.

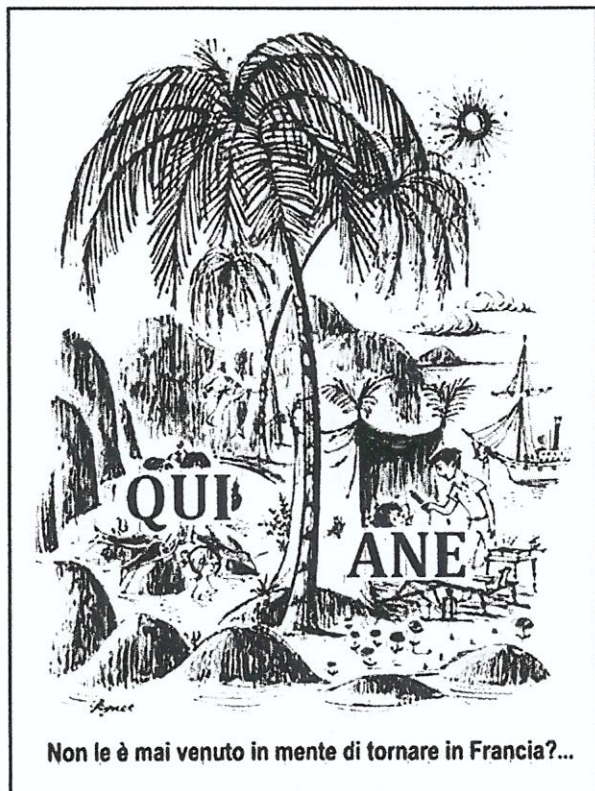
CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2009

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

Buon Anno 2009

Finale

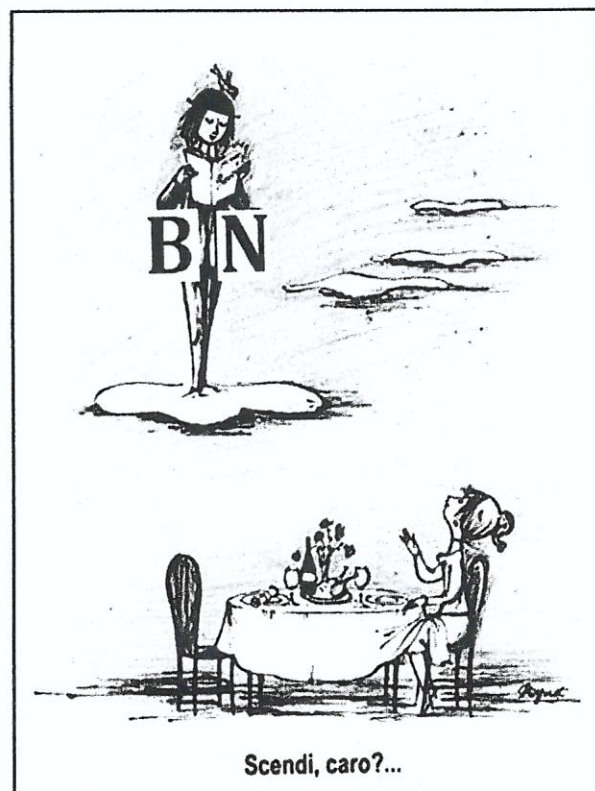
3 - Rebus 3 3 3 2 2 3: 4 2, 3! = 9 1'4 6 5 di *Cocò*



4 - Rebus 1 1 (6 1 1) 5 3 5 = 4 6 5 2 6 di *Cinocina*



5 - Rebus 5 1 1 1 1 4 = 5 8 di *Matt*



6 - Rebus 4 (1 3 7!) 1 1 = 8 9 di *Microfibra*



I PASSI DI OROFILO

Ringrazio Il Langense (Luca Patrone) per avermi chiarito, almeno in parte, i miei dubbi sulle differenze tra il rebus e l'Imago. Nell'ultimo numero di Leonardo (pagine 6-7) egli afferma che l'Imago è l'evoluzione illustrata del verbis. Essa non è semplicemente un rebus accompagnato da una didascalia essendo nata esclusivamente "per dare la possibilità di sfruttare chiavi altrimenti inutilizzabili". E' curioso che dopo aver puntualizzato le differenze con il rebus, scrivendo che l'Imago si presenta sotto forma di riflessioni personali, esortazioni, concetti astratti ecc. ecc., Il Langense termini il paragrafo affermando di essere refrattario alle regole. Sembra che la parola "regola" stia diventando uno spauracchio generale, un elemento nefasto da evitare. Se si parla invece di "parametri" di giudizio o "norme" allora le cose vanno meglio e... ritorna la calma. Purtroppo colui che si diverte a classificare i giochi enigmistici le regole deve averle ben presenti oppure inventarsele secondo il proprio gusto personale.

A parer mio il fatto che l'Imago si chiami così è dovuto semplicemente al fatto che Bardo ha deciso di chiamare così il suo gioco. Se egli l'avesse chiamato "rebus imago" nessuno probabilmente avrebbe avuto niente da obiettare. Ma, forse, Bardo acutamente con tale nome l'ha voluto distinguere nettamente dal rebus anche se, evidentemente, viste le correlazioni strette tra i due giochi (vedi ad esempio il citato "orgia di menadi") alla fine tante differenze non ci sono, come ammette anche Il Langense. La confusione pare tanta. Quando ho affermato che l'Imago è un tipo di rebus non volevo sminuire il gioco, negare le sue origini dal verbis. Volevo solo dire che fa parte dei giochi illustrati anche se, in effetti, al fine della soluzione la parte scritta è più importante di quella figurata. "La Settimana Enigmistica" inserisce le Imago nella rubrica "Rebus: ieri, oggi, domani" implicitamente ammettendo che si tratta di un tipo di rebus. (C'è forse qualcuno che non è d'accordo?) Non solo, ma vi pone pure il Verbis che non è un gioco illustrato. Viene forse inserito perché si ritiene derivi dal rebus descritto. Ma perché si parla di un rebus descritto quando del rebus, cioè della parte figurativa, non ha proprio nulla?

Il Verbis io lo ritengo piuttosto una crittografia descritta, perché parto dal presupposto che, in linea generale, sarebbe meglio denominare "rebus" i giochi illustrati e "crittografie" i giochi che si basano sui segni tipografici. Forse sbaglio ma immagino che la parola "crittografia" possa spaventare qualche lettore dell'enigmistica popolare mentre "rebus descritto" possa essere più rassicurante e familiare. Ma cosa si intende veramente per "rebus descritto" e per "crittografia descritta"? Sono andato a consultare i pochi trattati organici di enigmistica che sono stati pubblicati. La materia per la verità non ha mai entusiasmato i saggisti. E neppure gli autori. Eureka (l'archivio informatico di enigmistica) elenca sette esempi di rebus descritto(!).

Uno, pubblicato nel numero 6 della "Corte di Salomone" nel 1951, autore Il Longobardo (Cesare Strazza) è il seguente:

ALTRO CHE POVERELLA!

Quando mi riferì E l'incidente
per cui diè un taglio netto,
lorchè S sostenea validamente
come stesse di casa sotto il tetto
quella tal N che repentinamente
al ciel volò io dissi: ad esser schietto,
so ch'ella pretendeva assai denari
per promuovere certi suoi scolari.

Soluzione: lama E; S trave; N ale = La maestra venale.

Salta subito all'occhio che il tipo di schema è a chiavi di denominazione, non a chiavi di relazione che caratterizzano i verbis attuali e poi, oltre al fatto che la presentazione è in versi, ad enigmi collegati, la frase risolutiva è "velata" negli ultimi due versi. La definizione che ne dà Il Troviero (Mario Musetti) nel suo ottimo "Dizionario enciclopedico dell'enigmistica" (1970) è la seguente: "Il rebus descritto... viene rappresentato... a parole, anziché per mezzo di una vignetta. Le parti, insomma, sono descritte, e, poiché si usa solitamente parafrasare anche la soluzione, il gioco risulta notevolmente facilitato". Lo stesso autore così si esprime sulle crittografie descritte: "I giochi crittografici, talvolta vengono presentati con una descrizione in versi in luogo del succinto esposto grafico. Lo svolgimento, quindi si riferisce alle 'relazioni' intercorrenti tra i segni grafici, o alla denominazione delle figure che avrebbero dovuto comparire nel disegno ecc.". Indi cita ad esempio il seguente gioco del Duca Borso (Aldo Santi):

QUANTUM MUTATA AB ILLA!

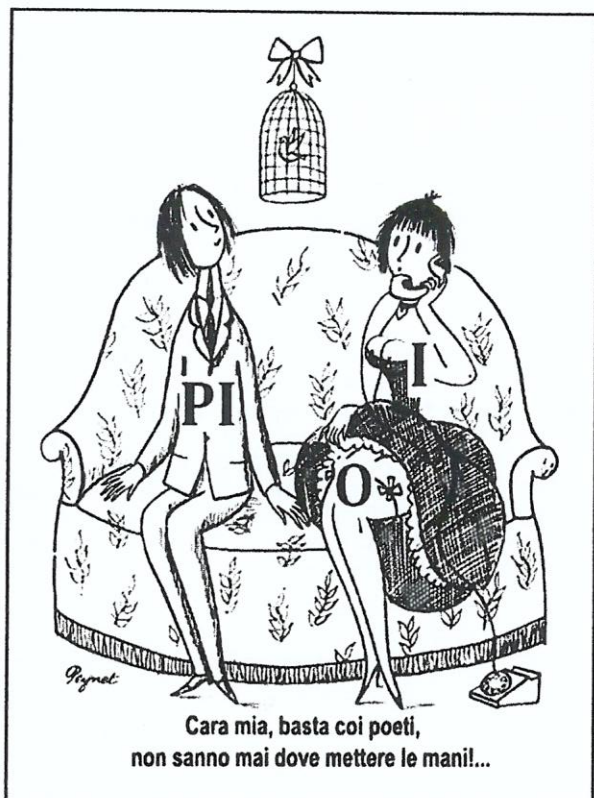
U, già per me fanciulla ispiratrice
in quale obbrobrio or veggola, infelice!

Soluzione: U ninfa mia = Un'infamia.

È evidente nello schema una chiave di relazione molto simile a quelle che caratterizzano i verbis. Qualcuno mi corregga se sbaglio ma con la stessa chiave si potrebbe fare anche un'Imago (molto rudimentale certamente) rappresentando una ninfa "U" e, ad esempio, la scritta "l'ho". Noi sappiamo bene che talvolta lo stesso schema può essere utilizzato per realizzare giochi diversi. La semplicissima combinazione scia + rada = sciarada può essere lo schema di una sciarada di un poetico (o di un breve) ma anche una chiave di un rebus illustrato e di una crittografia. L'esposto "colosseo" per una mnemonica con soluzione "costruzione del periodo latino" corrisponde alla sua foto per un rebus mnemonico. La scelta della forma in questi casi è a discrezione dell'autore, delle sue preferenze e della sua sensibilità. Il verbis e l'Imago sono forme enigmistiche che dilatano le possibilità espressive degli autori. Proprio come certe valide varianti di rebus (il multirebus, quelli "a rovescio", "a cambio", "a scarto", "a incastro", "a rovescio", "a metatesi", gli anagrammi crittografici) inspiegabilmente poco presenti sulle pagine delle nostre riviste così anche il verbis e l'Imago permettono l'uso di chiavi altrimenti non utilizzabili nei normali giochi "classici".

Finale

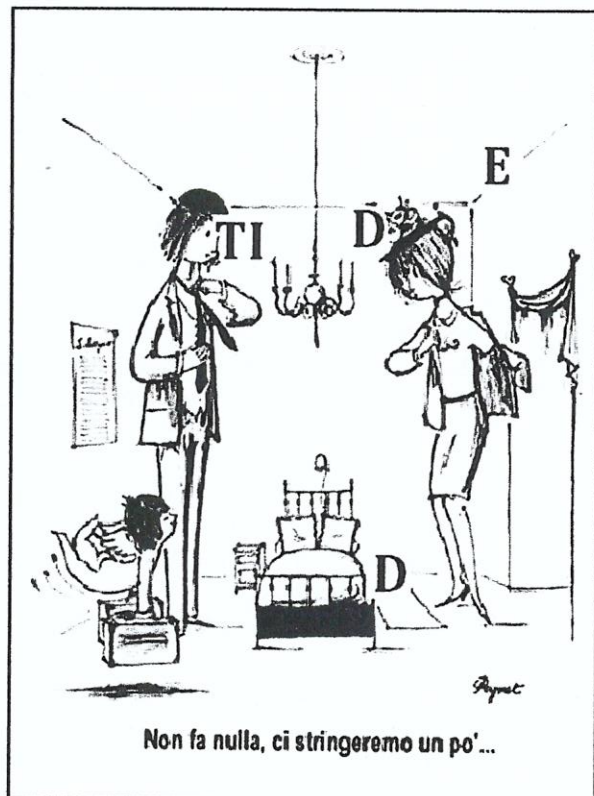
7 - Rebus 2 6 1 1'1: 3! = 8 6 di *Cocò*



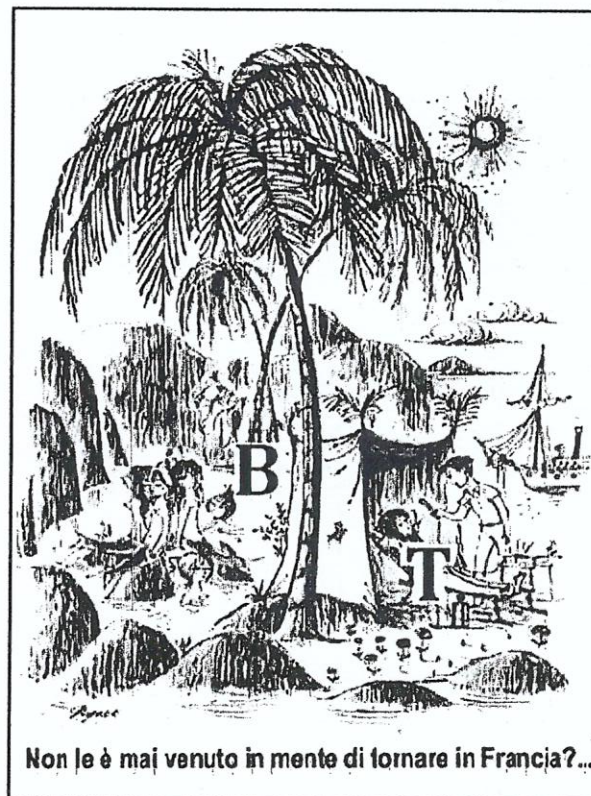
8 - Rebus 1 1 1 5 5 1 1 3! = 10 8 di *Matt*



9 - Rebus 7 3 2, 1 6 1 2 1 1'1 = 5 7 2 5 2 4 di *Cinocina*



10 - Rebus 3 9? 2 3! = 5 5 7 di *Microfibra*



Play Off 2007-2008 Esito Finale

Cocò la vincitrice

I poetici temi di Peynet hanno stimolato la fantasia dei finalisti ma - mediamente - i risultati non sono stati esaltanti.

Cocò vince strameritatamente il Play Off 2007-2008 presentando, come già era capitato in semifinale, il miglior gioco della tornata. Si è superata essendo suo anche il rebus classificato al secondo posto.

La piazza d'onore va a **Cinocina** sempre geniale e originale ma in questa occasione leggermente sottotono rispetto alle sue abituali performances.

Meritano un particolare plauso **Matt** e **Microfibra**, grandi speranze se non già sicure certezze, che dopo un brillantissimo comportamento durante tutta la competizione hanno purtroppo mancato l'appuntamento più importante.

Ringraziando tutti i partecipanti per il loro impegno rinnoviamo i complimenti a **Cocò** augurandole buon lavoro nell'allestimento della prossima edizione.

Un caro saluto a tutti

Bardo, Il Langense e Snoopy

Classifica finale

rebus	autore	media
1.	Cocò	27,33
2.	Cocò	25,66
3.	Cinocina	22
4.	Matt	21,66
5.	Matt	21
6.	Cinocina	20
7.	Microfibra	19,33
8.	Cinocina	17,66
9.	Cocò	17,66
10.	Microfibra	17,33
11.	Cocò	16,66
12.	Matt	16,66
13.	Microfibra	15,66
14.	Microfibra	15
15.	Cinocina	12,33
16.	Matt	10

Su questo numero del Leonardo troverete gli otto rebus (due per ciascun autore) che hanno avuto le otto migliori medie.

NOTIZIARIO BEI - 7/08 Biblioteca Enigmistica Italiana "G. Panini", MO

La B.E.I. invita gli enigmisti e in particolare chi frequenta la sede o ne utilizza i servizi, a versare la quota annuale sostenitori di 20 € sul c.c.p. n. 69371938 (intestato a: giuseppe Riva, Viale Taormina 17 c, Sassuolo MO). Questo versamento è un segnale, seppur minimo, e un ringraziamento degli enigmisti italiani al "Fotomuseo G. Panini" e alla famiglia Panini che ci assicurano la sede coprendo i relativi costi; gestione, sviluppo e iniziative della Biblioteca sono invece totalmente a nostro carico: eventuali contributi aggiuntivi avranno questa destinazione e la relativa contabilità è disponibile in sede.

Hanno dato un contributo per lo sviluppo e le iniziative della B.E.I.: *Ciang, Brown Lake, Pieros* (Piero Sivera di Cafasse TO), Roberto Bosco di Borgaro TO, *Delor* (Loredana Del Grande di Padova), *Lionello*, Stefano Vizzola di Lugano; hanno dato materiale enigmistico: *Federico, Fama, Bob* (Roberto Cattalani di Roma); grazie a tutti. — Pubblicazioni ricevute (omaggio di Roberto Cattalani): *Favolino*, La caccia alla Sfinge, Roma 1936; La biblioteca di Babele, Scuola Media 'L. Pirandello', Lari (PI) s.d.

È in preparazione l'opuscolo BEI n. 14 "L'enigmistica a Modena... una 'piccola capitale' dell'enigmistica classica italiana"; chi può fornire materiale indeito o ricordi personali è pregato di mettersi in contatto con *Pippo*.

Nel sito della BEI www.enignet.it è stato aggiornato il file comprendente le prime 24 puntate della rubrica "Viaggiando tra i giochi enigmistici" pubblicata sul bimestrale "inCAMPER" dell'Associazione Nazionale Camperisti.

Le visite alla BEI sono graditissime; ricordiamo che la sede è aperta (quando possibile!) al martedì sera, al giovedì pomeriggio e al sabato mattina, ma ci si può accordare per altri momenti. Al sabato la visita si può concludere nella... sede staccata 'enogmastica', la trattoria "La Rana" di Marzaglia.

Pubblicazioni ricevute

MARIO ACUNZO, *Storia dell'anagramma*, Milano 2008; pp.228, prezzo di vendita € 22,00 (+ € 3,00 per le spese postali).

L'opera - proposta a tutti gli enigmisti da Giovanni Riva (Lasting) - era rimasta finora inedita e l'originale è in possesso di Giuseppe Aldo Rossi (Zoroastro). Questo interessantissimo libro - V volume del "Progetto Anagramma" curato, con passione ed erudizione da Giovanni Riva - colma senz'altro un vuoto nel mondo dell'Enigmistica e con le sue note, aneddoti, spiegazioni ed esempi fa comprendere con chiarezza lo svolgersi e l'evolversi dell'Anagramma, un gioco meraviglioso e sempre appassionante. A completamento dell'opera, una vasta e importante bibliografia. Per eventuali richieste:

Giovanni Riva, via Torino 22, 20040 Usmate (MI) ☎ 03-9.670557

C.c.p. n. 74797705

*

ENNIO PERES, *ENIGMI GENIALI in4e4'otto*, L'Airone, E.G.E. srl, Roma 2008; pp. 144, € 7,00.

Trattasi della nuova edizione, riveduta e corretta, di un agile volumetto con una serie di 300 enigmi logici-matematici-enigmistici - (**Una sola parola**: come si possono anagrammare le tre parole ARPA, LANA, SUOLO in modo da ottenere una sola parola? Componendo l'anagramma: UNA SOLA PAROLA) - usciti dalla poliedrica mente del "giocolo" a tutto campo Ennio Peres (il nostro Mister Aster) che da alcuni anni, diffonde tra la gente, con ininterrotta fortuna, il piacere creativo di giocare con la mente.

ENNIO PERES, *SCOPONE SCIENTIFICO in4e4'otto*, L'Airone, E.G.E. srl, Roma 2008; pp. 128, € 7,00.

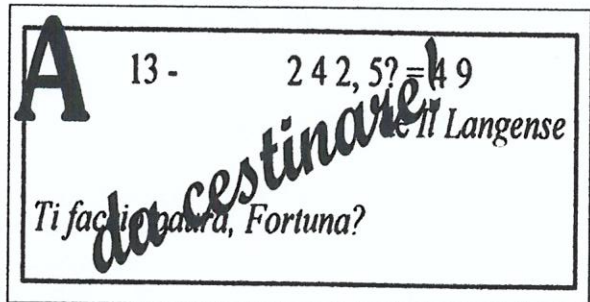
Un altro volumetto della stessa collana dell'Airone, nel quale Ennio Peres svela - in sette capitoli: le carte da gioco/regole dello scopone scientifico/criteri di impostazione del manuale/concetti di base/tecniche mnemoniche principi strategici dilemmi del mazziere/Chitarrella tradotto e commentato - i segreti dello "Scopone scientifico", antico gioco di carte le cui prime notizie documentate risalgono al 1750 ca.

Cinque rebus di Snoopy

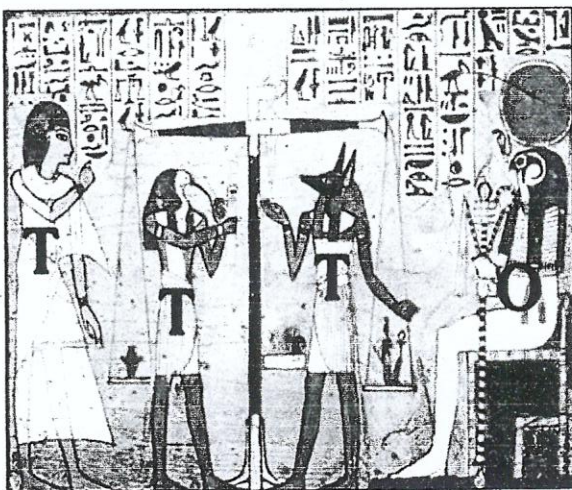
11 - Rebus 2 1 (3 1'3) 1: 1 1 = 8 5



12 - Rebus 1 6 8 = 4 11



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



14 - Rebus 5 1 1 3'1 2 3 = 7 1'8



15 - Rebus 1 2 4 1 7 2 = 13 4



TROFEO ARI 2008

Con il Trofeo ARI 2008 vogliamo colmare una pluriennale lacuna, destinandolo a un benemerito della nostra Arte, nella duplice immagine di autore e divulgatore. Sotto quest'ultima veste, egli è da annoverare tra i più attivi di ogni tempo. Ci riferiamo ad articoli e giochi presentati su riviste e giornali a tiratura nazionale. (La Stampa, Linus, Avvenimenti, ecc.) e attraverso i canali radiotelevisivi e informatici. Citiamo anche alcune serie trasmesse in TV negli anni Novanta: "Arriva la banda", "Uno mattina", "Magazine3".

La sua principale opera resta sicuramente il meraviglioso libro "REBUS", che ancor oggi può essere definito tra i più completi e affascinanti veicoli per la divulgazione della nostra disciplina. Fresco nella veste grafica e agile nella consultazione, già da solo il testo sarebbe sufficiente per l'assegnazione del Trofeo all'autore, ma vogliamo in questa sede ricordare anche la sua attività di creatore di originali rebus, spesso supportati dagli impeccabili disegni della moglie Susanna Serafini.

Come se non bastasse questo esaltante curriculum, il Nostro sta lavorando a un nuovo progetto, anch'esso a diffusione nazionale, che vedrà la luce nel 2009 e di cui non anticipiamo nulla per non togliervi il gusto della sorpresa.

Con la speranza di vedere questo poliedrico amico più spesso ai nostri convegni, il TROFEO ARI 2008 viene assegnato a ENNIO PERES, per tutti noi MISTER ASTER.

L'ARI - Associazione Rebusistica Italiana

☆ ALBI D'ORO ☆

CONCORSO BRIGA

1974 - Ames
1975 - Tenaviv
1976 - Triton
1977 - Triton
1978 - Sin & Sio
1979 - Snoopy
1980 - Spirto Gentil
1981 - Atlante
1982 - Il Felsineo
1983 - Atlante
1984 - Triton
1985 - Leone da Cagli
1986 - Snoopy/Cocola
1987 - Piervi
1988 - Quizzetto
1989 - McAbel
1990 - Giaco
1991 - Sabina
1992 - Hombre
1993 - Quizzetto
1994 - Il Faro
1995 - non assegnato
(2° Bang)
1996 - non assegnato
(2° Falstaff)
1997 - Triton
1998 - Virgilio
1999 - Marchal
2000 - Bardo
2001 - Marchal
2002 - Pipino il Breve
2003 - Argo Navis
2004 - McAbel
2005 - Bardo
2006 - Bang
2007 - Cocò
2008 - Marchal, Snoopy,
Piervi

CONCORSO SNOOPY

1985 - Lionello
1986 - Il Felsineo
1987 - Atlante, Il Faro, Zio
Igna, Quizzetto
1988 - Il Felsineo
1989 - Zio Igna
1990 - non assegnato
1991 - Quizzetto
1992 - Gatsby
1993 - Quizzetto
1994 - Marchal
Sfida del decennale:
Quizzetto
1995 - Zio Igna
1996 - Cyborg, Orofilo
1997 - L'Esule
1998 - N'ba N'ga
1999 - Atlante
2000 - Mariella, N'ba N'ga
2001 - Oggiro
2002 - Pipino il Breve
2003 - Papaldo
2004 - Marchal

REBUS IN LIBERTÀ

1998 - Atlante, McAbel,
Lionello, Mariella,
N'ba N'ga, Tiberino
1999 - Mavi, Pasticca, N'ba N'ga
Ilion, Il Saltimbanco
2000 - N'ba N'ga
Ilion, Mavi, Snoopy,
2001 - Lacerbio Novalis
Falstaff, Ilion, Piervi,
2002 - Lionello
Giaco/Quizzetto, Lionello,
2003 - Mavi, Snoopy

TROFEO ARI

1985 - Briga
1986 - La Brighella
1987 - Carraturo
1988 - Giaco
1989 - Snoopy
1990 - Vivanet
1991 - Lionello
1992 - Medameo
1993 - Orofilo
1994 - Triton
1995 - non assegnato
1996 - McAbel
1997 - Papul
1998 - Tiberino
1999 - Ilion
2000 - Atlante
2001 - Till
2002 - Guido
2003 - B.E.I.
2004 - Fama
2005 - Bardo
2006 - non assegnato
2007 - Quizzetto
2008 - Mister Aster

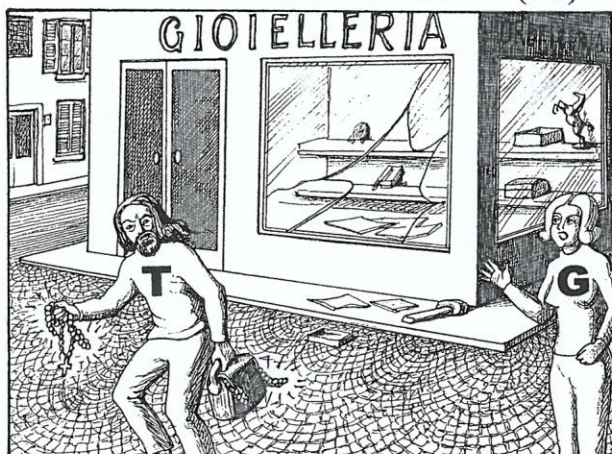
CAMPIONATO AUTORI LEONARDO

1989/90 - Bang
1991 - Snoopy
1992 - Marchal
1993 - Procuste
1994 - Il Faro
1995 - non assegnato
1996/97 - Marchal
1997/98 - Il Saltimbanco
1998/99 - N'ba N'ga
2000 - Zio Igna
2001 - Argo Navis
2002 - N'ba N'ga
2003 - Guido
2004 - Snoopy
2005 - Argo Navis
2006 - Snoopy
2007 - Guido

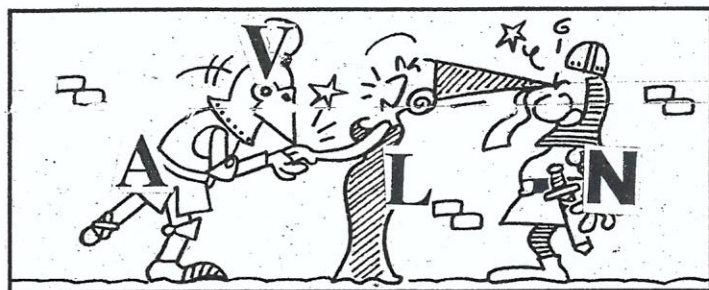
PLAY OFF

1991/92 - Quizzetto
1993/94 - Galdino da V.
1994/95 - Atlante
1995/96 - Pipino il Breve
1996/97 - Quizzetto
1997/98 - L'Esule
1998/99 - Atlante
1999/00 - Pipino il Breve
2001 - Marchal
2001/02 - Triton
2002/03 - Atlante
2003/04 - Quizzetto
2004/05 - Triton
2005/06 - Cinocina
2006/07 - Snoopy
2007/08 - Cocò

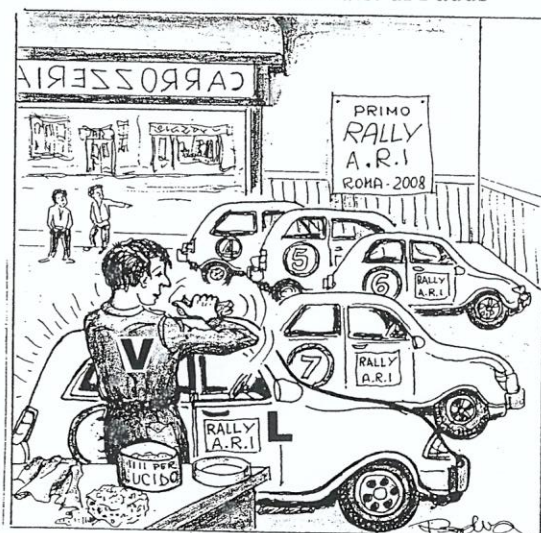
16 - Stereorebus 1 1 5 1 5 (1 6) = 11 9 di Azimut - dis. di S. Stramaccia



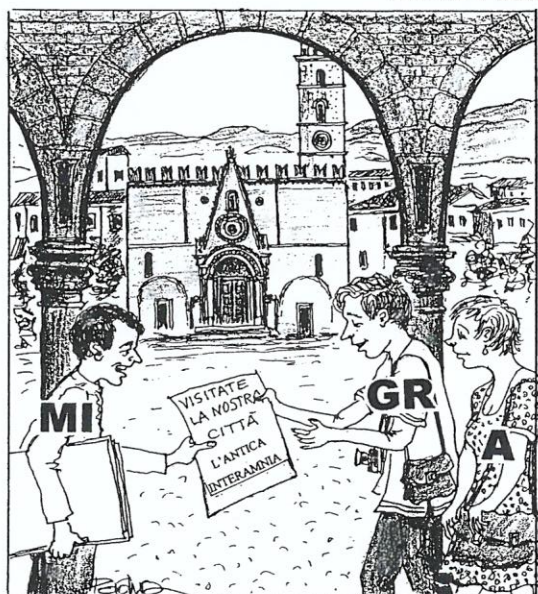
17- Rebus 1'1 1 1, 1 4; 1 4 1 = 2 5 4'4 di Marchal



18 - Rebus 1 6 1, 1'4? = 6 2 5
del Cozzaro Nero - dis. di Padus



19 - Rebus 2 1 8, 2 1 2 = 6 1 4 5 di Gipo
dis. di Padus



20 - Rebus 1 3 6 1 6 = 5 1'6 5 di Argo Navis
dis. di Padus



Intrecci di vinci

Leonardo scomparso e ritrovato: questo il tema di una mostra dedicata al genio di Vinci che si tenne nel 1988 con la partecipazione di storici dell'arte come Maurizio Calvesi e di esperti leonardisti come Augusto Marinoni, nome ben noto ai nostri lettori e a chiunque abbia confidenza con "Le cifre di Leonardo" ne "Il libro dei rebus", la panoramica sul rebus dall'antichità ai giorni nostri scritta da Franco Bosio oltre quindici anni fa.

Leonardo, grande osservatore non solo della natura ma anche delle cose umane, delle arti e dei mestieri: questo fin dall'infanzia e fu da bambino che osservò nel paese natio la pratica di intrecciare *vinci* (o *vinchi*, ovvero vimini, rami flessibili) per fare canestri. E che i canestri servano a molteplici scopi (estetici, di trasporto, di contenimento) è cosa ovvia, mentre il solo pensare che in un canestro dell'immondizia, o corbello, possano finire disegni leonardeschi del valore di milioni di euro (quindici miliardi di lire, secondo una stima legata alla valuta in corso ai tempi della mostra citata in apertura) ha dell'incredibile...

Incredibile ma vero! Il tragico errore successe all'Università di Oxford, le vittime furono i disegni del Christ Church College e chi narra l'episodio è Carlo Pedretti: lo narra nel suo consueto stile rigoroso ma piacevolmente scorrevole (il critico inglese Schofield lo ha definito «il più leggibile degli autori») e, se reperire il catalogo della mostra del 1988 è ostico, facile è invece appassionarsi alle oltre settecento pagine di "Leonardo & io" uscito in libreria lo scorso ottobre.

Gli intrecci della vita (delle vite, come la molteplicità ed ecletticità del genio spinge a dire) di Leonardo da Vinci, i misteri risolti e i tanti ancora da risolvere, le pazienti e controverse decifrazioni di codici e di manoscritti trovano in Pedretti un testimone e un protagonista unico: mezzo secolo di ricerche su Leonardo, quaranta libri e oltre cinquecento tra articoli e saggi. Questo lo sfondo da cui si dipartono le avvincenti settecento pagine in cui, lungi dal cedere agli stereotipi del Leonardo precursore di ogni invenzione moderna (o al centro di ogni complotto in stile Dan Brown), Leonardo viene ricordato e analizzato come protagonista nella pittura, nella poesia, nell'architettura, nell'ingegneria, nell'anatomia... e l'elenco potrebbe continuare a dismisura (tra i tanti spunti del libro sorprende apprendere come fino a quarantacinque anni dopo la morte Leonardo non fosse contemplato come cartografo e geografo) ma, vista la sede rebussistica in cui compare questo articolo, possiamo fermarci qui e ripartire proprio dalle due arti poste in cima all'elenco.

Il leonardesco "Paragone delle arti" nell'indagare le caratteristiche e l'estensione dei vari linguaggi indica la pittura come «poesia muta» e la poesia come «pittura cieca»: come estrapolazione di ciò, il rebus potrebbe essere visto come «pittura parlante» e anche

come «figurazione del visibile per rappresentare cose invisibili» dove il visibile si rapporta alla prima lettura e le cose invisibili coincidono con la seconda lettura, ovvero la soluzione. In quest'ultima estrapolazione riecheggiano le note della musica leonardescamente definita come «figurazione delle cose invisibili»... e quanta musica riecheggia nel libro di Pedretti! Ad esempio quando l'autore ci fa incontrare il Leonardo della corte sforzesca, assai umano nel dichiarare davanti al Dio delle Forbici (uno spagnolo abilissimo nel ritagliare da uno spartito musicale fedelissimi profili dei presenti) di non aver mai visto al mondo cosa che l'avesse stupito più di questa. Pedretti ricorda il rebus "*L'amo-re-mi-fa-sol-la-zzare*" su spartito musicale e tanti altri rebus di Leonardo (o ritenuti conosciuti da Leonardo come il "Di, amante falso" di Masuccio Salernitano) sono riportati nei 49 capitoli¹ del testo, con una completezza di commenti e interpretazioni di autorevoli studiosi sempre riportati con estrema onestà da questo potenziale *falsario perfetto*².

Il primato dei dati di fatto e del buon senso viene comunque rivendicato in più occasioni, una di queste proprio a un gioco di parole si riferisce quando il replay di consonanti "*terribile/turibolo*" (che parte dal motto "*Terribile e suave*" apposto nel 1494 a fianco di un emblema) viene ignorato da Giuseppina Fumagalli, nota studiosa di Leonardo, per privilegiare invece spiegazioni basate su un'inquietante femmina spia di turbe erotiche. Per inciso il turibolo dell'incenso "*terribile dell'incenso*" ricorre anche in una profezia leonardesca del Codice Arundel e Pedretti mostra l'orizzonte enigmatico di Leonardo anche in giochi diversi dal rebus: dalle *profetie* (indovinelli, e quante volte come nell'"*ombra che fa l'omo di notte col lume*" ciò dà la stura a paralleli con il "Libro di pittura" o altre opere: "*ombra è di maggior potenza che 'l lume*"), ai bifronti (come la frase contenuta in un foglio del Codice Atlantico "*Disfa un elitalov*" dove Piumati, il primo editore del codice, ritenne *elitalov* qualcosa come "e li t'allontana" mentre una lettura a ritroso avrebbe agevolmente portato alla soluzione *volatile*). Il contesto in cui maturarono questi giochi è ben delineato da Pedretti: *elitalov* non era la "*lingua dei rimbambiti*" (così scriveva Leonardo Sinisgalli per il quale «*il genio di Leonardo è di specie senile*») ma era un mezzo, seppure rudimentale, per evitare o

¹ Quarantanove come i capitoli dell'enciclopedia di Giorgio Valla del 1501, fonte di intensa consultazione per Leonardo.

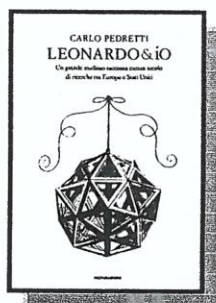
² Nel presentare "Leonardo & io", Pedretti così scrive: «A tredici anni sapevo già leggere la sua [di Leonardo] scrittura rovesciata senza l'aiuto dello specchio. Sapevo anche scrivere e disegnare come lui. Se avessi continuato, sarei diventato un falsario perfetto. Ma Leonardo mi aveva subito insegnato l'onestà e la curiosità...».

rendere più difficile che gli assistenti tedeschi a cui era stato affidato durante il soggiorno in Vaticano potessero sottrargli importanti segreti.

Il rebus ritorna in "Leonardo & io" con l'emblema sforzesco del «Mit zeit» ovvero «Col tempo». Un falco (*falcon*) tiene nel becco quell'oggetto ricurvo che negli orologi antichi regolava il movimento (*tempo*) e quindi si ricava "*Fal con tempo*" ispirato al motto sopra indicato. Si tratta di un rebus databile al periodo 1495-1497 descritto da Pedretti nel capitolo dal suggestivo titolo "*La macchina del tempo*" mentre un intero capitolo (*I rebus dei «tomi»*) viene dedicato alla produzione rebussistica del 1487-1490 oggi conservata a Windsor. Il capitolo è interessante non solo per il rincorrersi di ipotesi interpretative su un rebus da risolversi "*se mi dicessi se tu mi amassi*" (a condizione che i *tomi*, e cioè le piroette del saltimbanco, vengano pronunciate con una «o» chiusa lombarda assimilabile alla «u») ma anche per il carteggio tra gli autori di tali ipotesi: Carlo Pedretti (fautore dei *tomi*, delle piroette derivate dal latino *tomare* = far cadere) e Augusto Marinoni³ (fautore invece della derivazione da *tumēre* = essere gonfio). Carteggio del 1992, piccola parte del fitto scambio epistolare tra questi due giganti degli studi leonardeschi (studi naturalmente non limitati a *cifre figurate*, *bischizzi*, *profetie* e altri giochi) avviato nel 1954. Carteggio conservato (insieme a migliaia di altri preziosi documenti) al Centro Hammer di Studi Vinciani presso l'Università della California di Los Angeles diretto da Carlo Pedretti, dall'autore di questo libro "*Leonardo & io*" al quale ben si applica il giudizio espresso da Leo Steinberg oltre trent'anni fa:

Il fascino essenziale del testo, con l'abbondanza sparsa di osservazioni e congetture, è la sua straordinaria somiglianza con un foglio di studi dell'artista dal quale Pedretti è stato attratto fin dall'infanzia. Nessuna sua parte occorre che sia finita, ma ogni sua parte rivela qualcosa della mano di un maestro all'opera e al gioco.

Federico Mussano



Carlo Pedretti
Leonardo & io
Mondadori
2008

ISBN 978-88-04-56005-0

³ Davvero interessante il *post scriptum* della lettera inviata da Marinoni a Pedretti il 14 marzo 1992 a proposito del suo secondo libro di rebus vinciani: «[...] ti farà ridere sapere che fu un'edizione riservata a una rivista di enigmistica assai diffusa in Italia. L'editore della rivista ritirò tutte le 3000 copie che furono nel corso di qualche anno distribuite come premio ai vincitori dei concorsi enigmistici. [...]».

X CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO INCONTRO AMICI DELL'ARI

Cattolica 8/9 maggio 2009

Organizzazione: "Gli Alunni del Sole"

Patrocinio: Comune di Cattolica

CONCORSI AUTORI (liberi a tutti)

1 - una frase anagrammata a senso continuativo del verso

PER CORRER MIGLIORI ACQUE ALZA LE VELE (*Purg. I, 1*)
2 - un breve epigrammatico, i 4 endecasillabi rimati, con soggetto

apparente "LE CHIAVI"

3 - un poetico a schema, soggetto apparente "La città di Cattolica"

4 - una procrittografia di qualsiasi tipo

5 - un rebus classico (o a d. e r.) su vignetta umoristica da allegare.

PROGRAMMA

VENERDÌ 8 MAGGIO

Sistemazione presso il ****Park Hotel, lungomare Rasi-Spinelli, 46

☎ 0541/953732-parkhotels@it

18.00: drink di benvenuto;

18.30: premiazione di tutte le gare bandite da Piquillo nel 2008, nonché quelle di altri, se presenti;

19.30: cena in albergo; premiazioni varie; bando gare estemporanee; spettacolo "Fontane danzanti";

SABATO 9 MAGGIO

9.00: gara solutori isolati di enigmistica classica;

10.00: gara solutori isolati su modulo misto;

11.00: gara solutori rebus su modulo ARI

11.30: premiazioni concorsi, gare solutori e varie;

13.00: banchetto di chiusura interamente a base di pesce, durante il quale saranno distribuiti oggetti ricordo e premi a tutti i partecipanti; ricca lotteria a sorpresa.

QUOTE DI PARTECIPAZIONE:

- € 90 a persona per tutta la durata del Convegno;

- € 35 per il solo banchetto di chiusura (con diritto ai premi);

- € 18 supplemento per la camera singola.

I lavori dei concorsi - per un massimo di **tre** per le sezioni **1,2,3,4**; per un massimo di **uno** per la sezione **5** - dovranno pervenire entro il

31 marzo 2009

esclusivamente a

EVELINO GHIRONZI, via A. Vivaldi 9, 47841 Cattolica (RN) - ☎ 0541.961865 - 333.3244045 (no e.mail).

Allo stesso indirizzo dovranno pure pervenire, con la massima sollecitudine possibile, adesioni (complete di generalità e pseudonimo), quote di partecipazione (rimborsabili per intero se non utilizzate) nonché qualsiasi richiesta di notizie e informazioni.

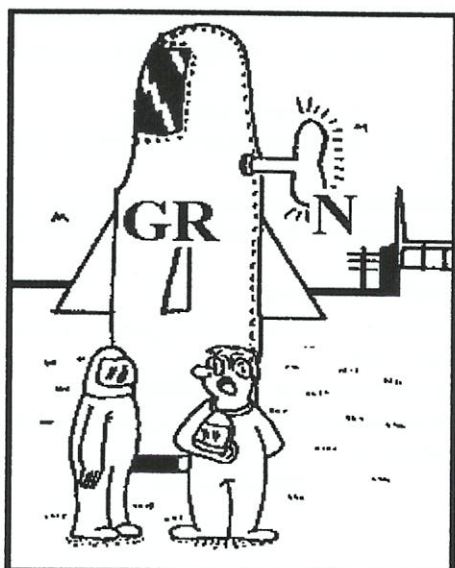
Ciaò

Piquillo

P.S.: Per chi volesse visitare il parco "Le Navi" sono disponibili biglietti scontati.

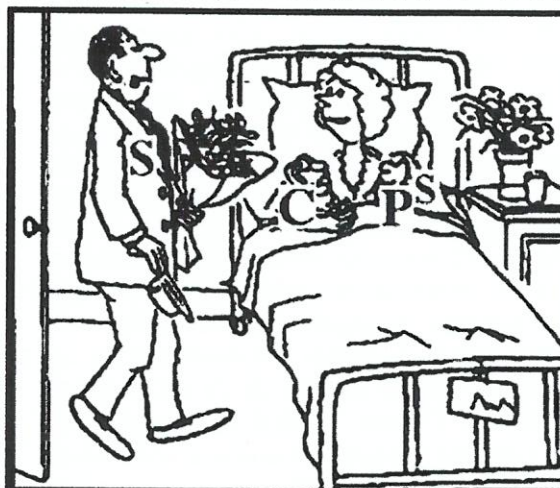
Quattro rebus di Ilion

21 - Rebus 2 1 1: 9? = 6 7



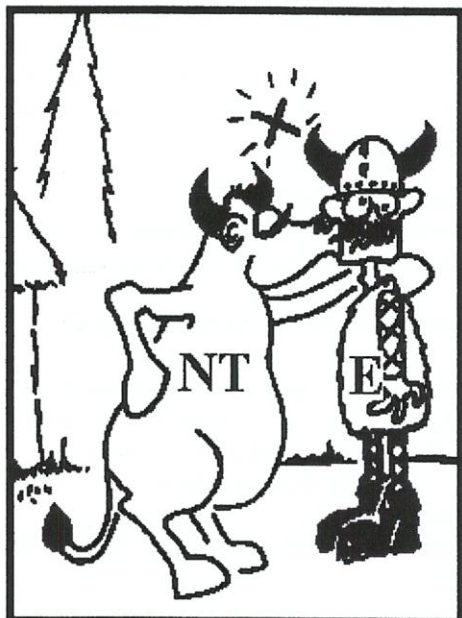
— Questi nuovi programmi di economia varati dal governo mi preoccupano un po'...

22 - Rebus 2 1, 1 1 1 1 1? 4 1 3 4? = 5 8 7



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

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



— M... mmmm!

24 - Rebus 1 (2 7?) 6 1 2: 1 3 2 = 10 2 6 3 4

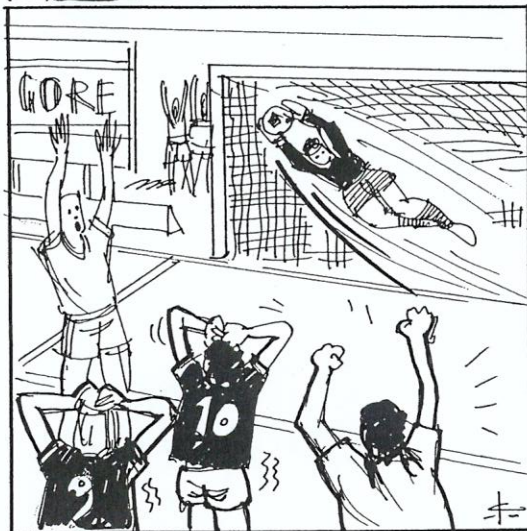


Vasca da bagno-pattinaggio: un congelatore celato all'interno delle pareti della vasca, la trasforma in poche ore in una pista da pattinaggio, indispensabile per l'allenamento del dilettante.

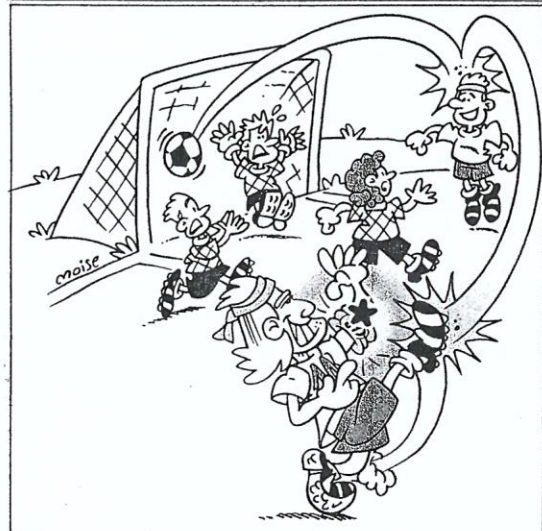
25 - Stereorebus 2 "3" 6 1 = 4 1'7 di Alan - dis. di Moise



26 - Stereorebus 4 4 3? 2 = 6 2 5 di Alan
dis. di F. Pagliarulo



27 - Stereorebus 4 3 6 = "4" 4 5 di Giga
dis. di Moise



Regolamento

Il regolamento di questa edizione ricalca quello delle due precedenti.

I giochi saranno giudicati per tutta la durata del torneo da *Cinocina* e da *Snoopy*, che li riceveranno in forma anonima, e dalla sottoscritta.

Il giudizio verrà formulato sulla base dei seguenti criteri.

- plausibilità e scorrevolezza della frase risolutiva;
- originalità e linearità della prima lettura;
- aderenza della prima lettura alle situazioni raffigurate nei temi proposti.

Non potranno essere valutati giochi errati o che risultino già editi.

La selezione dei concorrenti avverrà attraverso 4 fasi eliminatorie e una finale, secondo le seguenti modalità.

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 e il migliore tra i secondi classificati;

Finale - sfida a quattro.

La prima manche è aperta a tutti; dalla seconda la partecipazione è riservata agli abbonati del "Leonardo".

In bocca al lupo a tutti i concorrenti!

Cocò

Regolamento e temi per la prima manche

Il tema della prima manche è costituito da nove strips tratte da *Sturmtruppen* di Bonvi, riportate sul n. 1/2009 del Leonardo e sul sito *Il canto della Sfinge* (www.ilcantodellasfinge.net).

Ogni autore può creare un massimo di 4 rebus (classici, stereoscopici o a d. e r.). Le immagini **non** potranno essere manipolate né rovesciate specularmente. È però consentito usare in prima lettura parole citate nei fumetti. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile, unicamente sui soggetti raffigurati, e **non** sul testo contenuto nei fumetti.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo.

In caso di parità assoluta tra due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, le rispettive posizioni in classifica saranno determinate mediante sorteggio.

I primi 28 classificati saranno ammessi alla seconda manche secondo le modalità indicate nel regolamento. Le votazioni saranno espresse in trentesimi dai tre giudici: *Cinocina*, *Snoopy* e *Cocò*.

La partecipazione alla prima manche è aperta a tutti. I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di **sabato 28 febbraio 2009** al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2009@yahoo.it

o, per posta, a

Franco Diotallevi - via delle Cave 38-00181 Roma

Cocò



1

2

...ECCOMI QUI SENZA BRACCIA UND GAMBE, CIECO, SORDO, E CON LA MANDIBOLA FRACASSATA... NON POSSO NEMMENO CHIAMARE L'INFERMIERE KUNDO ME LA FACCIO ADDOSSO...



...KUNDO IL MIO PROFESSOREN DI LICEO PARLA-VA DELLA BELLA GUERRA E DEGLI IMMORTALI VAL-LOREN PER I QUALI E' GIUSTO MORIREN DA ERO, BACIATI DAL SOLE IN UN CAMPO DI BIONDO GRANO, NON HA MAI ACCENNATEN A TUTTO KUESTO...



...MI SORGE EIN DUBBIO: CHE MI ABBIANO FREGATEN?..



ACH! GIÀ TRE GIORNI CHE SONO QUI DI SENTINELLE...



ALTOLA' CHIVALA' FERMI O SPARO!



...E NON È ANCORA VENUTO NESSUNEN A DARMIL CAMBIO



...HO SCOPERTO KUN'E IL NOSTRO PROBLEMA!.. ALLA GUIDA DEL VEICOLEN DEFE SEDERE IL PILOTEN PIU' EXPERTEN, COLAUDATO CON-SCITOREN DI MOTORI UND INGENNERIE MECCANIKEN, AL EXMILE AFFIDAREN TUTTA LA RESPONSABILITA' TEKNIKEN..



...EIN INGENNERE MECCANIKEN?

...E DOFE LO TROVIAMO?..

...IO SONO EIN SEMPLICE AUTISTEN..



..HA-HEM!..



EHI!.. SOTTO KUESTO POSTO CI SONO DEI COSI CHE SI CACCANO DAL PAVIMENTO PROPRIO SOTTO AI PIEDI E POSSONO INTRALCIARE LA GUIDEN?..

..EHM!.. QUEI "COSEN" SI CHIAMANO FRENO, FRIZIONEN...



..SARA' EIN LUNGO VIAGGEN...



4439

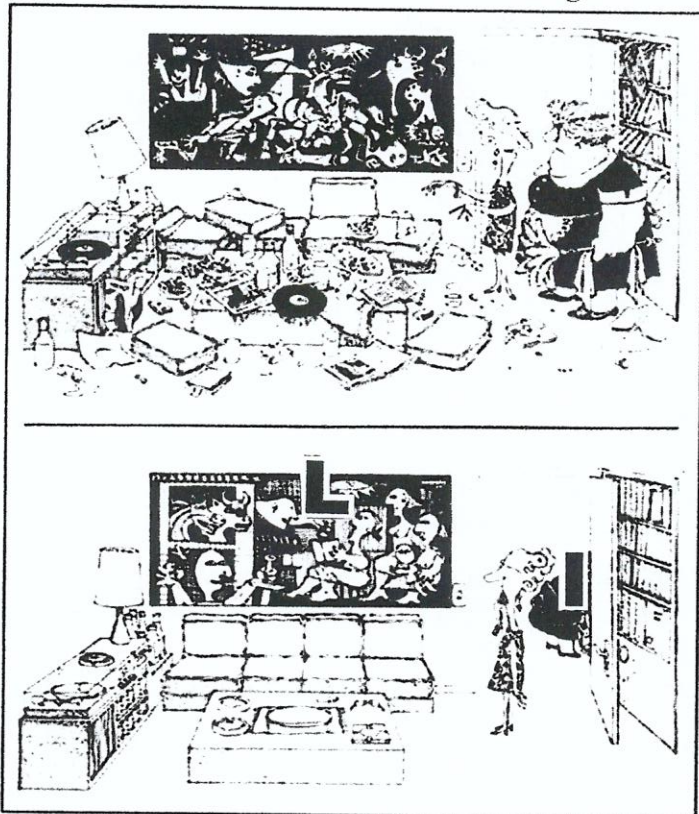


4108



3950

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

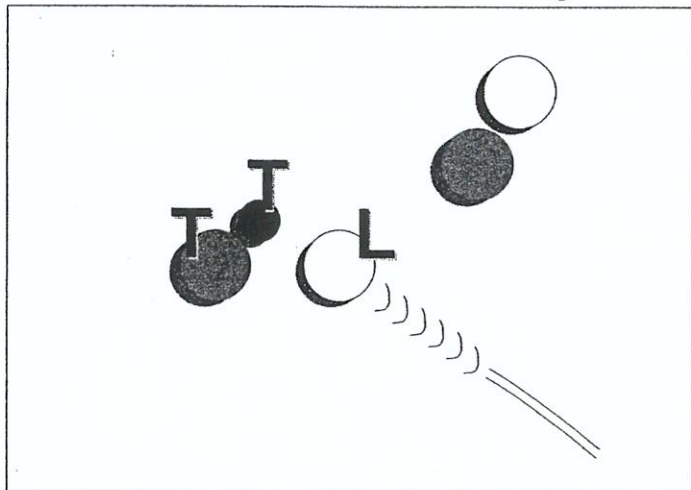


29 - Rebus 1 1 2: 2 3 4 1 2 2! = 10 8
di *Il Langense / Verve*



Borrell del Caso, *Escapando de la critica*, 1874

30 - Rebus 1 1 1 9 1 1 = 7 7 di *Il Langense*



31 - Rebus 5 2 1 8 = 5 3 8 di *Il Langense*
dis. della Brighella



32 - Verbis 1 1 6 5 1 2! = 6 10 di *Il Langense*

44 a.C., Idi di marzo

— Ecco Caio Giulio... forza, inizia con le pugNalate!

Fioretto mantenuto

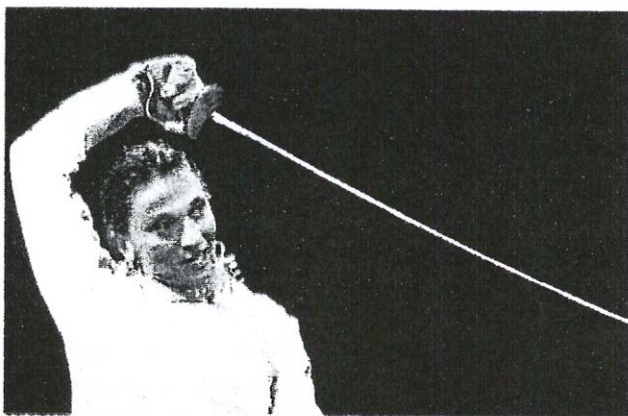
Avevamo da poco lasciato i fiori dell'ultimo Leonardo (il fior di poeta e di rebussista nonché la camelia, fior inodoro) e anche lasciato da pochi giorni il Parco Tirreno che ci aveva ospitati al convegno rebus, quando ecco riapparire un piccolo fiore.

Un fioretto in mano a chi porta sempre nel nome un fiore (Margherita) e, non sempre ma spesso (alternandolo con quello da carabiniere e da giornalista), l'abito da schermatrice. E porta anche con sé una sensibilità a temi extrasportivi come dimostra l'intenzione di donare la sua maschera al Dalai Lama come indicato sul trafiletto pubblicato il 29 novembre 2008 da *Epolis Roma* e riportato qui sotto:

34

Epolis Roma
29 Novembre 2008

Fioretto mantenuto



La maschera per la pace al Dalai Lama

◉ Margherita Granbassi incontrerà a Praga il Dalai Lama per regalargli la sua maschera di Pechino. Durante i Giochi l'azzurra annunciò di voler fare questo dono a favore della causa del Tibet. ■

Titolo della notizia è **Fioretto mantenuto** cosicché l'illustrazione si presta a essere letta anche come rebus o come imago. La Granbassi infatti è stata certamente di parola verso la promessa che aveva fatto, ma è al tempo stesso colei che mostra un fioretto (una lama con la "l" minuscola) in mano tenuto.

Le armi schermistiche non sono nuove al contatto con i giochi di parole e con l'enigmistica: dal contatto dell'acuminata punta del fioretto con il malcapitato ci possono essere tremende conseguenze, si può restare **ferito a morte** e a nulla serve commentare anagrammaticamente (lo fece in versi *Fulvio Tosco* nel 1977 su *Penombra*) che si tratta di **fioretto** e di

arme. E non certo meglio vanno le cose se dopo aver trapassato il malcapitato di prima si è passato ad altro ferro, alla spada: passato o trapassato, un futuro da infilzato attende chi soccombe e vana consolazione sarà poi leggere la **strofa di poeta** che **fioretto** e **spada** mette assieme (vedi *Mattia* su *Aenigma*, 1975). Anche la terza arma (la sciabola), non sfugge all'arte di Edipo: se meno si presta nell'anagramma, più idonea si mostra invece in crittografie dove si tirano fendenti e menar fendenti è roba da sciaboliere, non da spadista o da fioretista: ecco quindi *Snoopy* sul Labirinto del 1986 proporre crittograficamente (e con cambio) **SCIABOLATORI** per poi leggere **contendenti con fendenti**.

Tornando al rebus e al bisenso **mantenuto**, i riferimenti d'obbligo sono **mantenuta tradita là per là** del 1993 e **slam a picche mantenuto** dell'anno precedente.

Improprio il primo (e non certo per l'autore, di *Giacco* infatti si tratta) ma perché il fascicolo di primavera de *Le Stagioni* non diede al rebus la resa grafica che meritava, anzi confuse il candore della perla in una nuvola di nero tipografico. La soluzione l'abbiamo già mostrata, la chiave invece era **M a N tenuta tra dita la perla**.

Godibilissimo invece il secondo, opera di *Ciang* su *Penombra*, grazie alla eccellente matita di *Magnarapa*: si mostra come vi siano mantenuti che non hanno da mantenere promesse o da tenere in mano nulla...

8 - Rebus: 2 3 3 2'1 9 = «4» 1 6 9

dis. *Magnarapa*

Ciang

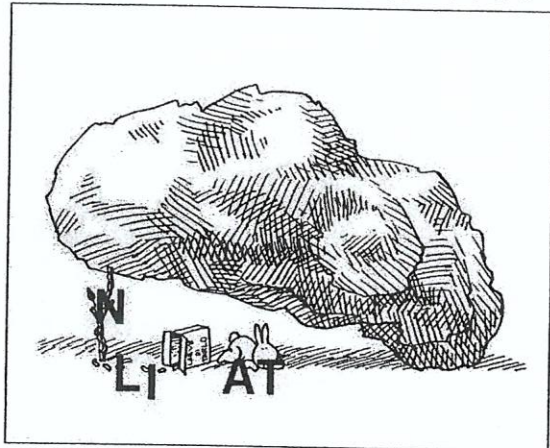


salvo essere pronti a tenere in mano le banconote che **SL** (colei che **ama PIC**) sta per porgere!

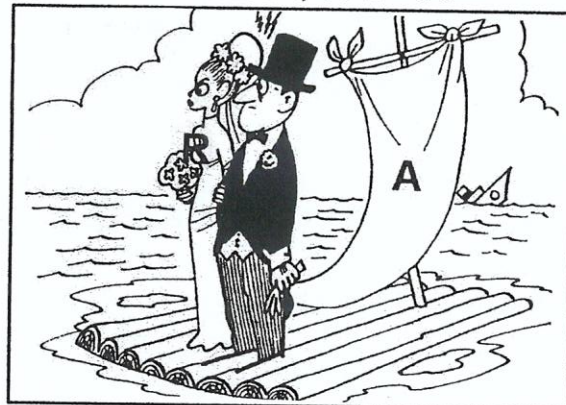
Federico Mussano

Sei rebus di N'ba N'ga

33 - Rebus 1 1? 1 2? 2: 2 5 9! = 7 7 2 7



34 - Rebus 2 4, 4 1 1! = 6 6



35 - Rebus 2 (6?!) 5 2 = 8 7



36 - Rebus 9 3 1 1? = 6 8



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

37 - Rebus 1 1 (2 1 1 7) 3 = 6 7 3



38 - Rebus 3 6 5 2?... 4! = 8 4 8



OTTO VERBIS

39 - Verbis 3 1 4 1'3 2? 2, 2 2 = 6 2 4 8
di *N'ba N'ga*

— Lindos: 60 minuti dopo la mezzanotte **IVO** è ancora alzato, ne sono edotto.

40 - Verbis 1 1, 3 6 6 = 9 8 di *Serse Poli*
SpaValdi e **tEmerari** i pechinesi.

41 - Verbis 2 4... 1 2, 3? = 5 7
di *N'ba N'ga*

Com'è elegante **OsCar!** La conso**R**te
sUa non si sa.

42 - Verbis 2 "4"(3) 1 1 "4"; 4 2 5 =
8 1 6 11 di *Barak*

Una nota pre**GI**udicata continua a corrompere politici in entrambi gli schieramenti, sia a si**N**istra sia a destr**A**; e un giu**D**ice che aveva visto? Piegò la testa...

43 - Verbis 3 (3 2!) 2 4: 2 2 = 5 2 4 2 4
di *Haunold*

— Nel nostro gruppo di amici, soltanto **TON**ino si è mostrato ostile a **LIV**io, al punto da costringerlo ad allontanarsi.

44 - Verbis 1 4 8 4 = 4 6 1 6
di *N'ba N'ga*

Fa la gattara per la velina **Atyushkina**.

45 - Verbis 6 2 1, 2 4, 6 2 = 4 7 2 10
di *Ilion*

— **BruTo** mi ucciderà, sappilo, dall'armiere era di nuovo.

46 - Verbis 2 5 5 6 = 10 8 di *Ilion*

— Affittai molte stanze presso il *calida-rium*.

FILO DIRETTO

Adrian - e.mail del 24.10: accettati nn. 1, 3 e 6.

Barak - ok per 0601, ma difficile ad essere illustrato, ci proviamo; per il rebus D-801, *L non mente ma è solo ignorante*; rebus 0803 già fatto; gli altri non convincenti. No il verbis: *una nota modella non è detto che sia una miss*.

Elen - rebus consegnati a Roma: accettato il 2.

Giuocavit - e.mail 6.10: ok (con riserva) il 2; ok verbis 3 ma come rebus.

Haunold - ok il rebus e il verbis: possiamo cestinare gli altri?

Il Ciociaro - ok solo per i due pubblicati qui sotto.

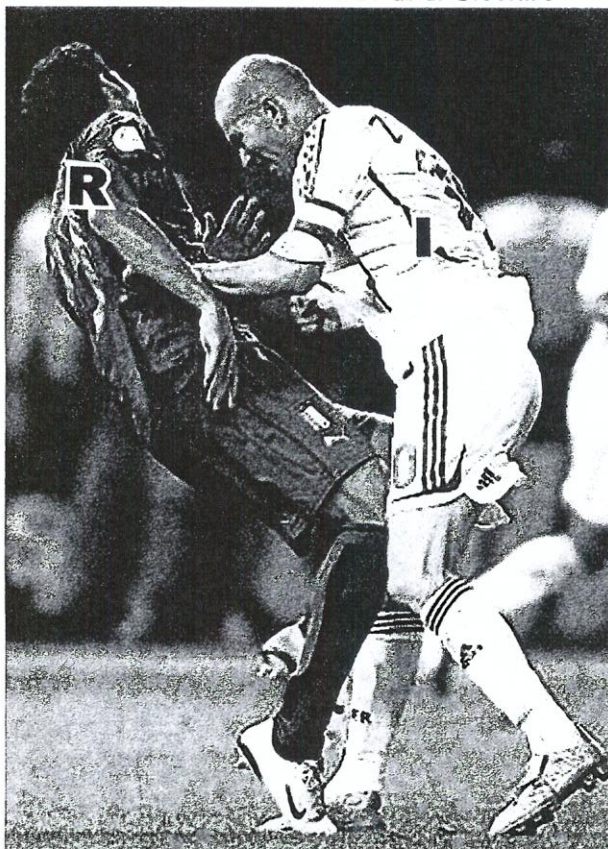
Pipino il Breve - ok per 4 rebus: ti ritorniamo gli altri?

Raffo - e.mail del 21.10: accettati nn. 2 e 3.

Serse Poli - e.mail del 13.09: verbis 1 e 2 già fatti a rebus; verbis 3 e 4 accettati come rebus; verbis 5 già fatto.

Tex - lettera del 15.10: sì il 2; lettera del 10.12: sì, ma con riserva.

47 - Rebus 1 1 6 3 7 = 8 10 di *Il Ciociaro*



48 - Rebus 3 4 1 1 1 5 = 7 8 di *Il Ciociaro*



Quattro rebus di Pipino il Breve

49 - Stereorebus 1 1 1 1 2 3? 2 = 4 1'6



50 - Stereorebus 2 5, 23, 1'1 2 2 1 = 12 7



51 - Stereorebus 2 2 5 1 5: 1 2 2 3! = 4 3 8 1'7



52 - Rebus 5 1 1 4 2! = 7 2 4



Rebus classico:

Medaglie d'oro: 1° Marchal (Alfonso Marchioni); 2° Snoopy (Enrico Parodi); 3° Piervi (Pier Vittorio Certano).

Medaglie d'argento: 4° Fumo (Fulvio Morelli); 5° Ravin (Raffaele Vingelli); 6° Cocò (Margherita Barile); 7° Argo Navis (Alessandro Tapinassi); 8° Zio Igna (Ignazio Fiocchi); 9° Falstaff (Luigi Marinelli); 10° L'Esule (Cesare Ciasullo).

Rebus sul Novecento:

Medaglia d'oro: 1° Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Medaglia d'argento: 2° Ilion (Nicola Aurilio)

Medaglia di bronzo: 3° Verve (Francesco Traversa)

Medaglie di bronzo gli ottimi lavori di: Barthleby (Stefano Pellone); Emt (Emanuele Toselli); Il Langense (Luca Patrone); Mavi (Marina Vittone); Sabina (Giuseppe Magnarapa); Veleno (Flavio Vissani).

Un grazie di cuore a tutti i partecipanti, con l'augurio che il concorso 2009 rinnovi il successo dei precedenti.

Dom. e risp.: 11 8 9 (Piervi) *Till*

**CONCORSO REBUS 2009**

Il tradizionale "Concorso Briga" de *La Settimana Enigmistica*, giunto alla sua 36° edizione, si articola anche questo anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

1. **Rebus con chiavi classiche** (normale, stereo e a. e. r.) in cui ogni Autore può partecipare con un max di tre rebus;

2. **Rebus su fumetto** che dovrà essere realizzato su un fumetto (inviare alla Redazione l'originale o la fotocopia della scena utilizzata). Il rebus potrà essere normale oppure "a cambio", "a incastro", "a intarsio", "a rovescio" e "a scarto". Ogni Autore può inviare un max di tre rebus.

Come di consueto, per entrambe le sezioni verranno assegnate medaglie d'oro, d'argento e di bronzo.

Vi raccomandiamo di precisare sempre la sezione di appartenenza di ogni lavoro inviato e di indicare nome, cognome e indirizzo accanto a ogni singolo rebus.

Scadenza per l'invio dei lavori: 8 marzo 2009.

Vi aspettiamo numerosi! Auguri di buon lavoro.

Till

Ringraziamo di cuore la moltitudine di nostri colleghi enigmisti perché anche in questa occasione non hanno mancato di rispondere alle nostre sollecitazioni e hanno contribuito con le loro scelte, alla realizzazione dell'iniziativa di riconoscere la «grandezza» di alcuni nostri cari amici e di assegnare il titolo 2008 di maestro di enigmistica classica a *Fantasio*.

Ancora una volta il mondo enigmistico italiano ha risposto indicando a larga maggioranza la persona che è stata riconosciuta particolarmente meritoria: a lei, dunque, la targa e il titolo.

Si può pensare che, essendo partito dalla «base», questo riconoscimento possa essere considerato modesto, ma noi non crediamo che sia così per due validissime ragioni: la prima perché è stato coinvolto tutto il mondo enigmistico e la risposta è stata corale, la seconda perché il «prestigio» del riconoscimento deriva soprattutto dal talento che le persone premiate hanno dimostrato di possedere e di divulgare a favore di tutti i seguaci di Edipo.

Rinnoviamo i ringraziamenti a tutti per il loro prezioso contributo di idee e non solo.

Lasting & Pippo

Motivazioni

L'enigmista che in questa tornata ha ricevuto più voti per l'assegnazione del titolo di maestro di enigmistica classica possiede quattro caratteristiche che lo distinguono, come le facce del più semplice solido platonico, il tetraedro appunto, e che ne fanno un appassionato cultore dell'Enigmistica.

Vale la pena di elencare questi suoi riconosciuti meriti:

1. è stato ed è ancora un eccellente compositore di enigmi con un suo particolarissimo stile che porta, si direbbe a viva forza, verso la soluzione per l'esattezza di riferimenti indicativi in un discorso che non divaga. Egli tiene conto infatti delle esigenze enigmistiche e della eleganza espressiva anche attraverso un vezzo che egli solo sa usare con discrezione e giustezza e che è, implicitamente, la firma dei suoi lavori. Si vuol dire dell'iperbato che è una diversa disposizione retorica nell'ordine grammaticale delle parole in una frase;

2. è stato ed è tuttora un fine analizzatore dei lavori altrui, sapendo cogliere certe sfumature di composizione che forse sfuggono agli stessi autori. Tiene insomma gli occhi sempre aperti sulle risultanze propriamente enigmistiche, ma anche su valori squisitamente letterari;

3. lo si può dire perciò quasi un intermediario tra la pratica degli enigmi e le più avanzate teorie della linguistica, specialmente per ciò che riguarda lo studio dei significati e delle varietà interpretative;

4. tutto ciò gli ha consentito di poter vantare una gloriosa carriera nell'ambito della nostra enigmistica, come redattore del *Labirinto* fin dagli inizi, poi dell'*Enigmistica Moderna* in ripresa, almeno per un preciso periodo e adesso di *Penombra* sia pure con note analitiche raccorciate, ma sempre puntuali.

Non vanno infine dimenticati i riconoscimenti già ottenuti nel nostro ampo con premi significativi, come, a distanza di venti anni, due edizioni del prestigioso premio Stelio nel 1973 prima e nel 1992 poi.

A questo punto si sarà già capito che il designato a fregiarsi a pieno diritto del titolo di Mestro di Enigmistica Classica per il 2008, è il dr. Vincenzo Carpani, il nostro *Fantasio*.

53 - Rebus 1 2 5 5 7 = 5 8 3 4 di Guido

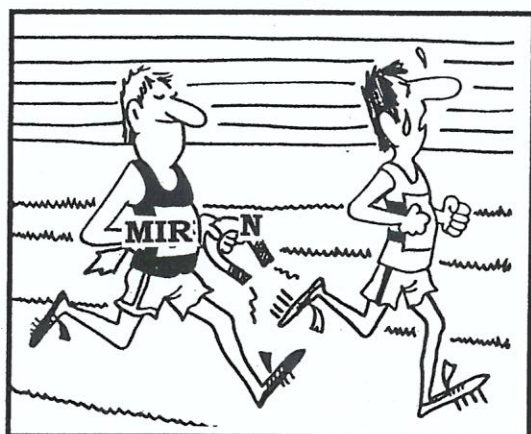


54 - Rebus 1 5: 3 1 3 5! = 10 1 7 di Haunold

Le ultime parole famose...



55 - Rebus 3 9, 1 4 3 = "6" 6 5 3
di Pipino il Breve

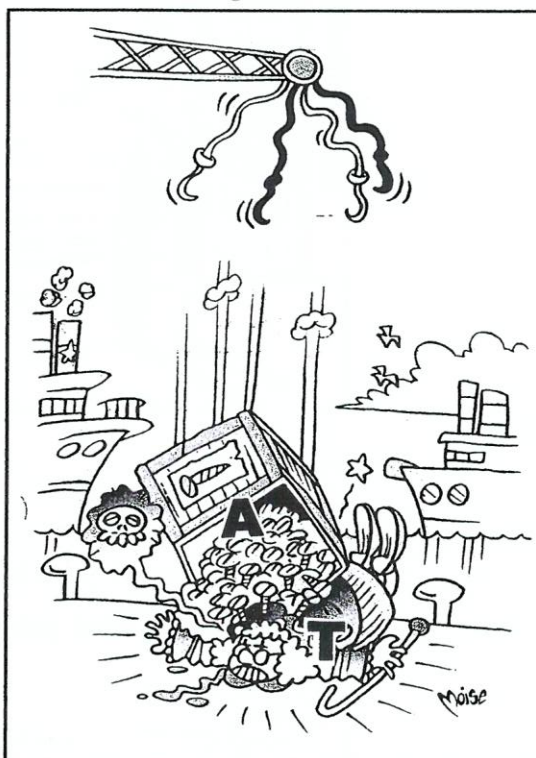
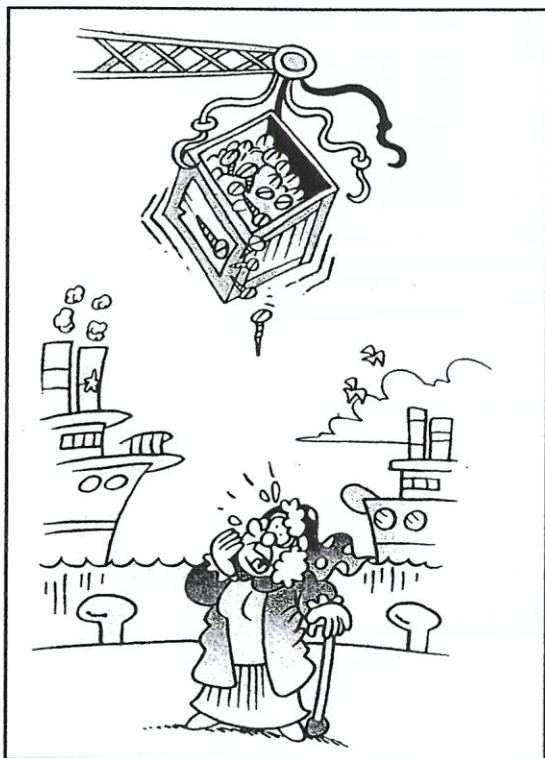


56 - Rebus 2, 2 1 2 2 3 3 5 = 7 1'4 8
di Il Cozzaro Nero - dis. di Moise



Tre stereorebus disegnati da Moise

57 - Stereorebus 1'7 4 1 1 5 = 5 7 1 6 di Argo Navis



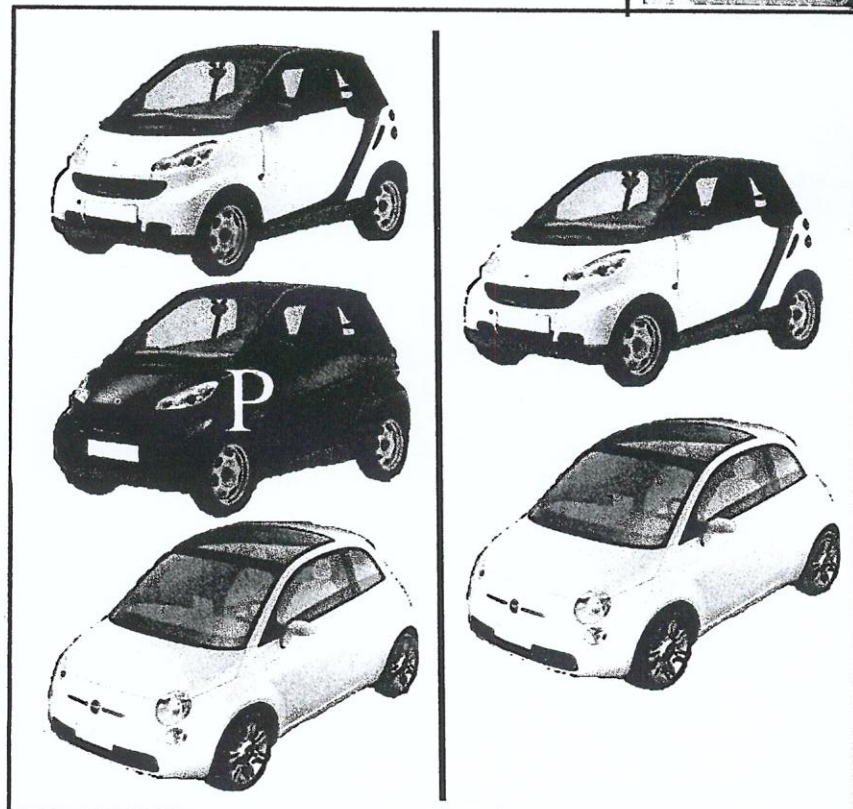
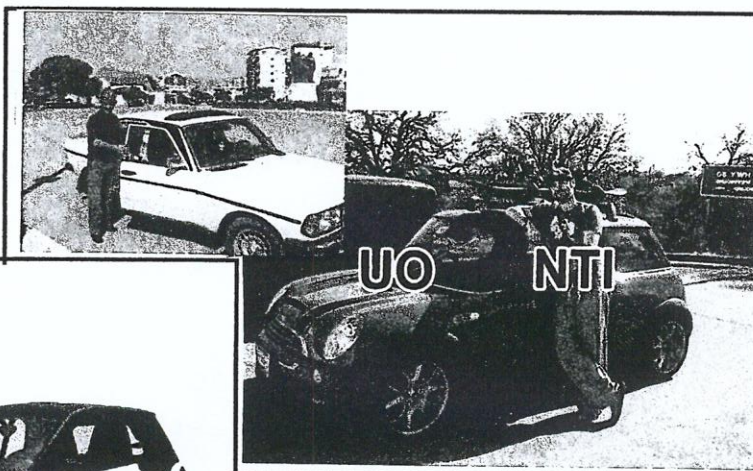
58 - 1 1 1 5 1 1 6 = "8" 8 di Salas



59 - 2 1 1 4 : 1 1 1 5 5 = 6 2 8 5 di Argo Navis

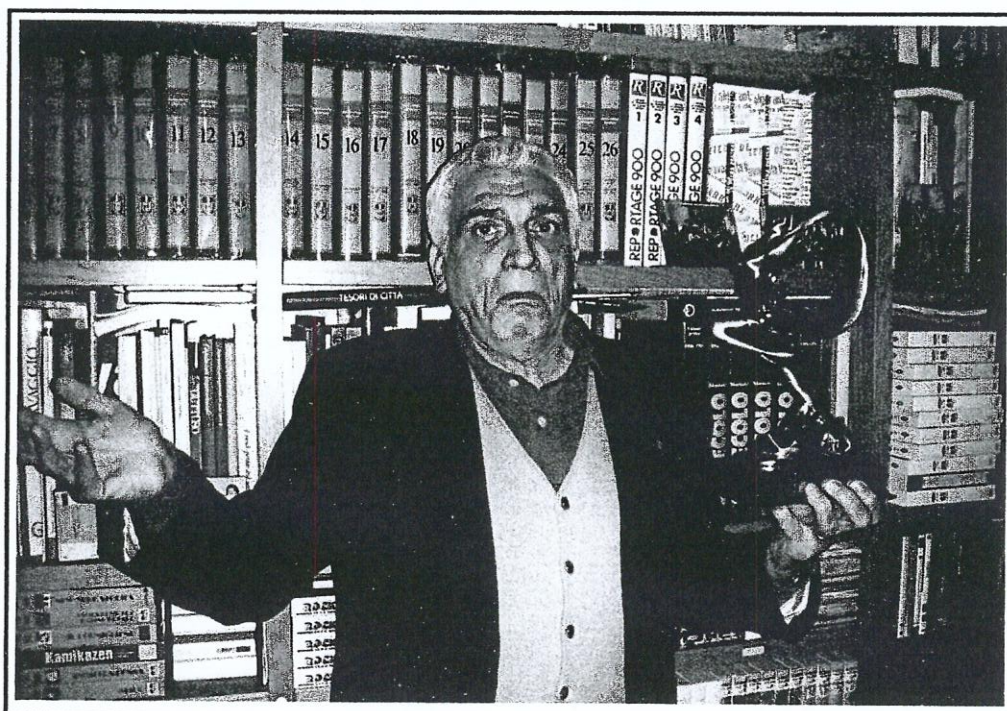


60 - Rebus 2 "4 6" 1 3 = 6 10
di Matt



61 - Stereorebus 1 (2 "5", 1 4) 1'3 =
7 6 4 di Alois

62 - Rebus 3 5 5 5 = 7 5 6 di L'Esule

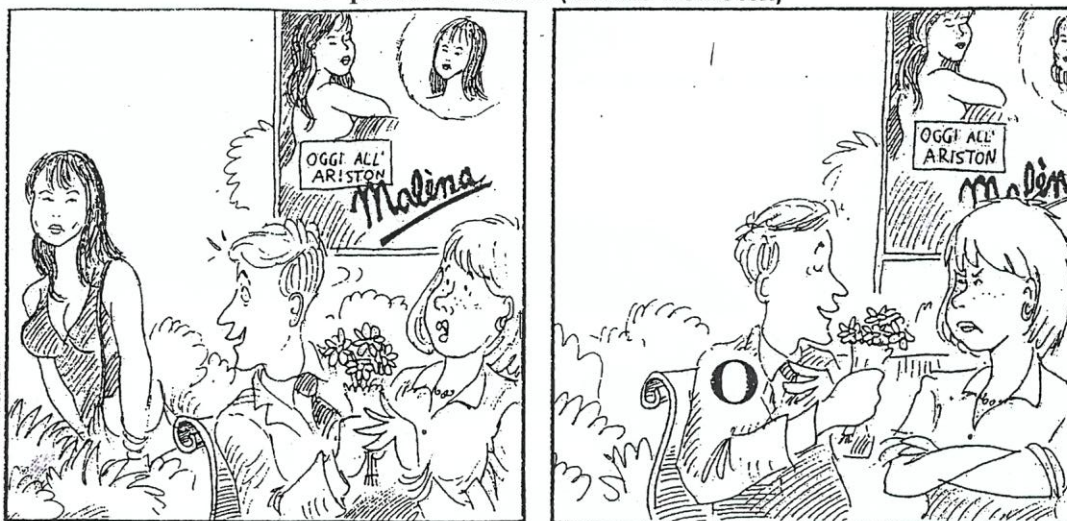


A Mister Aster il Trofeo ARI 2008

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2007

I tre rebus vincitori, secondo il giudizio di *Bardo* e *Quizzetto* sono:

1° premio: *Guido* (Guido Iazzetta)



Soluzione: Bellucci chi O distrasse di amanti = Bel luccichio di strass e diamanti

Rebus pubblicato sul n.1, gennaio 2007 - disegnatore. Enrico Viceconte.

2° premio: *Il Langense* (Luca Patrone)

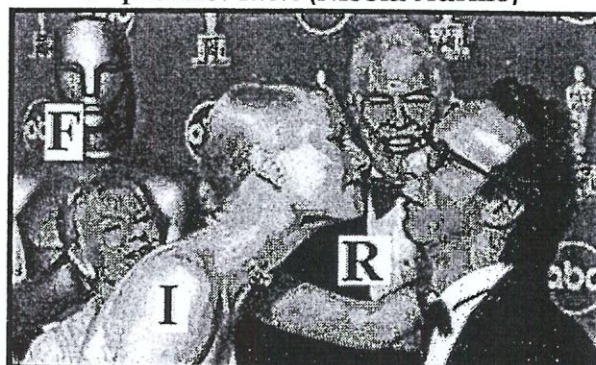


Gesù davanti al Governatore

Sol.: M ode LL (ode Pilato) = Modello depilato

Rebus pubblicato sul n. 4, ottobre 2007

3° premio: *Ilion* (Nicola Aurilio)



Sol: F Oscar assegnano IR = Fosca rassegna "Noir"

Rebus pubblicato sul n. 2, aprile 2007

Solutori 2008				
	n.1	n.2	n.3	n.4
1 Aurilio N.	62	46	76	80
2 Bagni L.	62	46	76	80
3 Baracchi A.	62	46	76	80
4 Bassetti L.	62	46	69	77
5 Barbujani G.	62	46	76	69
6 Becucci G.	62	46	76	80
7 Bein M.	62	46	64	80
8 Benucci R.	62	46		
9 Bertaccini A. R.	62			
10 Bertolotto F.	62	46		64
11 Bitetto V.	62	46		
12 Bonanno D.	62	40	69	71
13 Bosia M.	62	46	76	80
14 Cacialli T.	62	46	76	
15 Cannata C. A.	62			
16 Capperucci U.	62			
17 Carosso R.	62			77
18 Cavicchioli A.	62			
19 Cesa C.	62	46	76	80
20 Ciarocchi E.	62	39	76	75
21 Ciasullo C.	62	46		80
22 Correggiari A.	62	46		
23 Damiani A.	62	46	74	
24 D'Auria L.	62			
25 Della Vecchia G.	62	46	76	80
26 Dessy G.	62	46	76	80
27 Fausti F.	62	46	67	80
28 Fioretti E. A.	62	41	76	70
29 Fortini N.	62	42	62	80
30 Galantini M.	62	46	71	78
31 Gallo N.	62			
32 Gasperoni L.	62	46	76	80
33 Gaviglio G.	62			
34 Ghironzi E.	62	46	76	80
35 Granata V.	62	46	76	79
36 Lecca U.	62	46	76	80
37 Le Noci M.	62	46		80
38 Licitra A. M.	62	46		80
39 Lisi G.	62	46		
40 Mannarini L.	62	46		
41 Manzinello G.	62	46		
42 Maestrini P.	62	46	76	80
43 Marchetti E.	62	46		80
44 Mazzeo G.	62	46	76	80
45 Melis F.	62	46	76	80
46 Micucci G.	62	46	76	80
47 Molteni E.	62			
48 Monga G.	62	46	60	69
49 Monti O.	62			
50 Mosconi M.	62	46		
51 Napoli V.	62	46	76	80
52 Nastari V.	62	46		
53 Oss A.	62	45	76	80
54 Pacchiarini S.	62	46	75	76
55 Padronaggio F.	62			
56 Paolini C.	62			
57 Patrone L.	62	46		
58 Petruzzelli N.	62	42	69	
59 Piccolo S.	62	46		
60 Porceddu A.	62	46	76	80
61 Rimini T.	62	46	76	80
62 Rinaldi A.	62	46		
63 Rinaldi R.	62	41		
64 Romano E.	62	46	76	76
65 Roncati S.	62			
66 Rotundo M.	62	46	76	75
67 Soldi A.	62	37		
68 Squarcia E.	62			
69 Stramaccia S.	57	42	60	75
70 Trossarelli P.	62	46		
71 Viezzoli A.	62	46		80
72 Viscardi C.	62	45	76	78
73 Viscuso G.	62			
74 Vittone M.	62	46		
75 Vittone Torello P.	62	46	72	
76 Zanaboni A.	62	46	76	80

Soluzioni n. 4 - 2008	
1 LaV a RO (p) genero sosia = L'avaro generoso sia!	45 è S per Todi? S in dono l'ò già = Esper-to di sindonologia
2 E salta, rischia, desta T E = Esaltar Ischia d'estate	46 in V asino NS: I curi! = Invasi non sicuri con testa recano N I e S O? Si! = Contestare canoni esosi
3 NO mina direttore = Nomina di rettore	47 M alato s'è dato = Malato sedato
4 T emergente per FI d'A = Temer gente perfida	48 C asino: dica C C I, "A" = Casino di caccia
5 O nero: SO con T è stato su C cesso = Oneroso, contestato successo	49 anno da tagliare S T, "A" = Annodare agli a resta
6 SC è nato Pica = Scena topica	50 fa colto somaro C, chi? NO! = Facoltoso marocchino
7 SOM medagliere di Conte S è = Somme dagli eredi contese	51 F, RE scopate dan a T, RA = Fresco paté d'anatra
8 P e R son ad Atene: reca R A = Persona da tenere cara	52 generò (si desti!) N I = Generosi destini d'I visioni D e C, i mali = Divisioni decimali
9 ON Eros: àmansì, ON, E! = Onerosa mansione	53 mostri N ed I genera L ed I visionario = Mostrine di Generale Divisionario
10 P la Carpi antica? P riccio? Sì = Placar piante capricciosi	54 SM (or fialella) involto = Smorfia letta in volto
11 a Verdi versiam ICI = Aver diversi amici	55 C a rapace darà G oste = Carapace d'aragoste
12 chic Omar x = Chico Marx	56 perso N à, G gioirà con D O = Personaggio iracundo
13 sol F e R in O: è Smart in O = Solferino e S. Martino	57 non notan Todi S T in TO = Nonno tanto distinto
14 S: E daranno semi così? = Sedar annose micosi	58 B ardi: vogherà = Bar di Voghera
15 V e C - chi amò toro TT - amata = Vecchia moto rottamata	59 FA ridisegna l'amento = Fari di segnalamento
16 Marchesi l'ambisce = Mar che si lambisce	60 per sei divi, sibili = Perseidi visibili
17 COM men tardante = Commentar Dante	61 parente Sig. Raffa = Parentesi graffa
18 S offerente P rostrato = Sofferente prostrato	62 fra seri, sul tatami G, LI or è = Frase risultata migliore
19 fa B brodino TA per I zia = Fabbro di nota perizia	63 SO netti in NI (è pigra?) MMI! = Sonetti, inni, epigrammi
20 S cena ha R da V vincente = Scena hard avvincente	64 generò somari TO = Generoso marito ci prova - sta I sola - mo' NTU osa! = Cipro, vasta isola montuosa
21 S à per esca larvette = Saper scalar vette	65 S E R viziosi... NT etico? = Servizio sintetico
22 FR è scura; chef A; son N e C chiare = Frescura che fa sonnecchiare	66 ES serpe d'inedia mori: C ostruiti = Esser pedine di amori costruiti
23 con dotta mora leone sta = Condotta morale onesta	67 fra sé diagnostica = Frase di agnostica rimemora liuti L I = Rime morali utili (gioco abbonato a tutti: diagramma errato)
24 pub B: li citata bella R è = Pubblicità tabellare	68 Pattinò? No! Nero? Sì! = Patti non onerosi
25 testi dileggianti "Che" = Testi di leggi antiche	69 Rat in G e R (rat O) = "Rating" errato
26 sci R oppose: dati V O = Scioppo sedativo	70 T R amava, riamo in F or ME = Trama varia ma informe
27 PA E sinora G usano = Paesino ragusano	71 T è stiva: li Didone illese R, A mago = Testi validi d'O'Neill e Saramago
28 su! Premierò io S. Anna T I = Supremi eroi osannati	72 O tassa polo, c'è SLE (Dior è) = Eroi del secolo passato
29 prete Samo dica = Pretesa modica	73 U Foà (TT errato) = Ufo atterrato
30 con te s'adira R Alena = Contesa di rara lena	74 CA L. Colò, M e N tale = Calcolo mentale
31 te lo dico: "T on. È" = Telone di cotone	
32 d'estate malignavi A = Desta tema l'ignavia	
33 S te lo dirò, SA = Stelo di rosa	
34 se N ti regala N ti dà Merini = Sentire galanti damerini	
35 T rincara: TA vola! = Trincare a tavola	
36 con dotto s'otterrà N e O = Condotta sotterraneo	
37 Via! Gradivi: spiavi = Viagra di vispi ai	
38 P assodò: P pio = Passo doppio	
39 ingentili Qui dita = Ingenti liquidità	
40 dice R: "Togli A mici per DO nano" = Di certo gli amici perdonano	
41 F or maggioro? ma no! = Formaggio romano	
42 in gres S O? merçi! = Ingresso merci	
43 "Che farai T?" "Re" = Chef a RAI Tre	
44 seppi: elesse = Seppie lesse	

Rebus di copertina:

- d'Ariani C O lodi = Daria Nicolodi
- V e C chiesedi: "Le aspetto?" = vecchie d'esile aspetto

Rebus di 4° di copertina:

- Maicon, Solari (M e S) chini = Mai consolar i meschini

Soluzioni entro il 20 marzo 2009
a Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 ROMA
tel-fax 067827789
e.mail: diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

NETËGIHİŞTİNİ (5 3 8)

(Razan)



Chiara Trivelli, Netëgihıştini (5 3 8), 2008. Courtesy the artist

Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacò)

Franco Diotalle (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Aetius (Ezio Ciarrocchi)
Audiocol (Claudio Columbro)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Azimut (Luca Montini)
De Pirro Ada
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Giuocavit (Vittorio Carcangiu)
Guido (Guido Iazzetta)
Il Ciociaro (Elio Attilio Fioretti)
Il dio Ra (Claudio Raffo)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Langense (Luca Patrone)
Il Matuziano (Roberto Morraglia)
Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)
Indurain (Elvio Squarcia)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mavi (Marina Vittone)
Microfibra (Simona Nicolucci)
Mimmo (Giacomo Marino)
Mussano Federico
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Panico (Domenico Pantaleo)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Serse Poli (Piero Pelissero)
Snoopy (Enrico Parodi)
Triton (Marco Giuliani)

Disegni originali di:

Glum (Colla Marco)
Moisello Paolo (Moise)
Pagliarulo Franco
Stramaccia Siro
Viceconte Enrico

Corrispondenza

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

Franco Diotalle, via delle Cave 38, 00181 Roma

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

(IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)

sul c.c.p. 19806009 intestato a: Franco Diotalle,
via delle Cave 38, 00181 Roma

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

Autorizzazione Tribunale di Roma n. 287 del 2 luglio 2004

30° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Chiavari, 16-17-18 ottobre 2009

Il fascicolo "29° CONVEGNO REBUS ARI 2008" con il Leonardo n. 3

BUONA PASQUA

In questo numero

Orofilo: *I passi / Giga: il Rebus a Barragino* (p. 4)
30° Convegno Rebus ARI 2009: primo comunicato (p. 6)
Il Langense: *Netêgihîstîni ovvero un rebus in curdo* (p. 7)
Ada De Pirro: *Arte & Rebus* (pp. 9,10)
Play Off 2008-2009: esito manche 1, regolamento manche 2 (p.12)
Federico Mussano: *Perché tutto è un rebus?* (pp. 17,18)
Rebus, Imago, Verbis: pp. 3,5,8,11,13,14,15,16,18,19,20
Inoltre: comunicazioni, notiziari, varie.

Riceviamo:

Carissimi,

Ecco le soluzioni del n.1, con una piccolissima critica: ci sono troppi rebus sportivi! Ogni volta devo chiedere a questo e a quello chi è il personaggio e cosa sta facendo, e non sempre riesco a trovare la soluzione. Per noi, povere vecchie signore, è davvero difficile.

Il Leonardo è comunque una gran bella rivista e grazie a tutti voi.

(lettera firmata)

Rispondiamo:

Ti ringraziamo e ti invitiamo a prendere il gioco del rebus con... sportivi!

Ti definisci vecchia signora, ma vecchia non lo sei di certo visto che ti tieni in esercizio (e che sia esercizio mentale o sportivo fa poca differenza) con i rebus: pensa però a quanti giovani imparano i nomi dei fiori e delle divinità grazie ai rebus, non crederai mica che a scuola ci siano lezioni approfondite di botanica e di mitologia. E così se tu vieni a sapere del nome di qualche sportivo che prima non conoscevi ti senti un po' nei panni di chi scopre Ares o l'aro.

Ares, aro... nessun timore, non stiamo copiando lo Zingarelli alla lettera A, ma copieremo invece i primi versi della poesia che McAbel scrisse, dedicandola alla Brighella: "Mitico regno di regnanti pieno/la corte dei miracoli in vignette".

E promettiamo che, se il Leonardo dovesse eccedere in rebus sportivi, aggiorneremo i versi in "Mitico stadio d'attaccanti pieno/le porte dei portieri in vignette".

Il XIV SIMPOSIO "TIBERINO-VESUVIANO" si terrà domenica 24 maggio 2009 al Ristorante "Parco Svedese", via dei Pini - Baia Domizia - Sessa Auruna (Ce) tel. 0823.749004/0823.721017.

Quota a persona: € 30,00 (menù a base di pesce).

Sono banditi 2 concorsi (possono partecipare anche i non presenti):

- una crittografia, di qualsiasi tipo (esclusi i giochi crittografici) con esposto ONDA, da non modificare in alcun modo.

- una frase anagrammata da ricavare dal verso:

Domitia terra prodiga di doni

Ammessi un max di 2 lavori per sezione. L'invio dei lavori (e per le prenotazioni) entro il 9 maggio 2009: contattare:

Nicola Aurilio: tel. 0823.709189; nicola.aurilio@virgilio.it

Ubicazione del ristorante: da Roma, sulla Domitiana, superata "Villa Matilde" di ca. 500 mt., girare a sinistra verso il mare; ragionamento inverso per chi viene da Napoli.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2009

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.

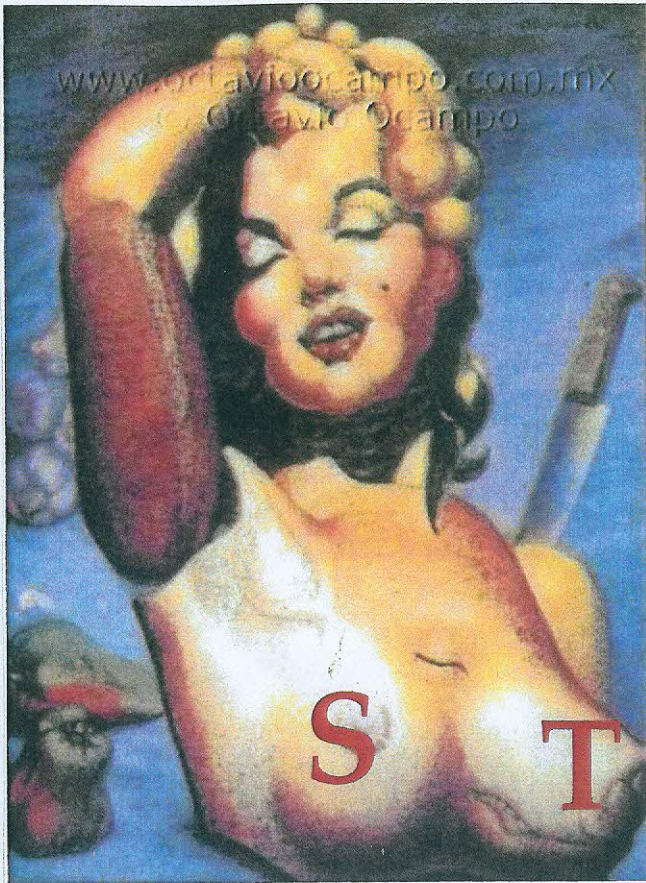
CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2009

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

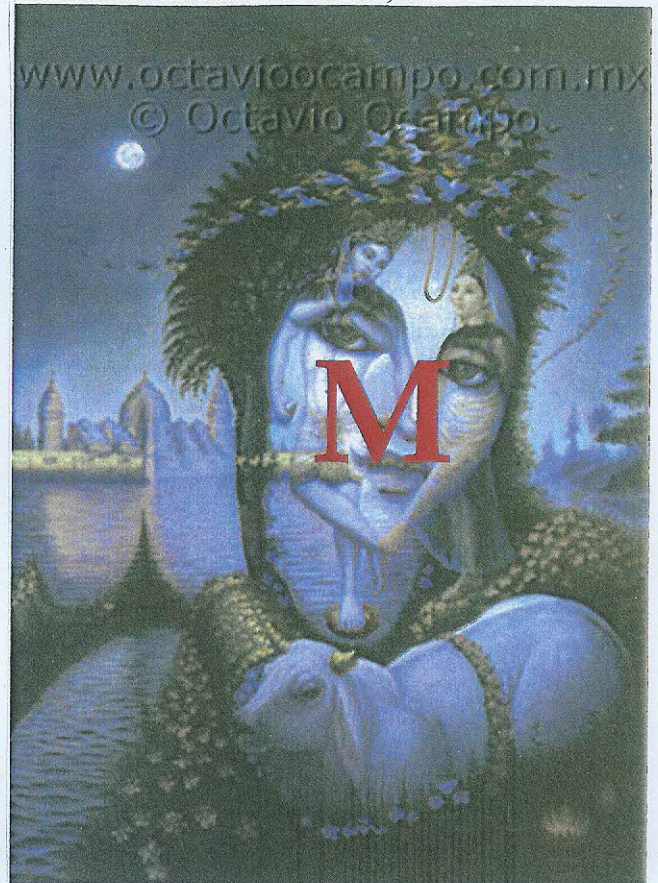
Quattro rebus di Snoopy

Le geniali creazioni del pittore messicano Octavio Ocampo comportano una doppia lettura delle immagini, guardandole da vicino e da lontano, creando così suggestive illusioni. I giochi proposti cercano di darne un'interpretazione rebussistica.

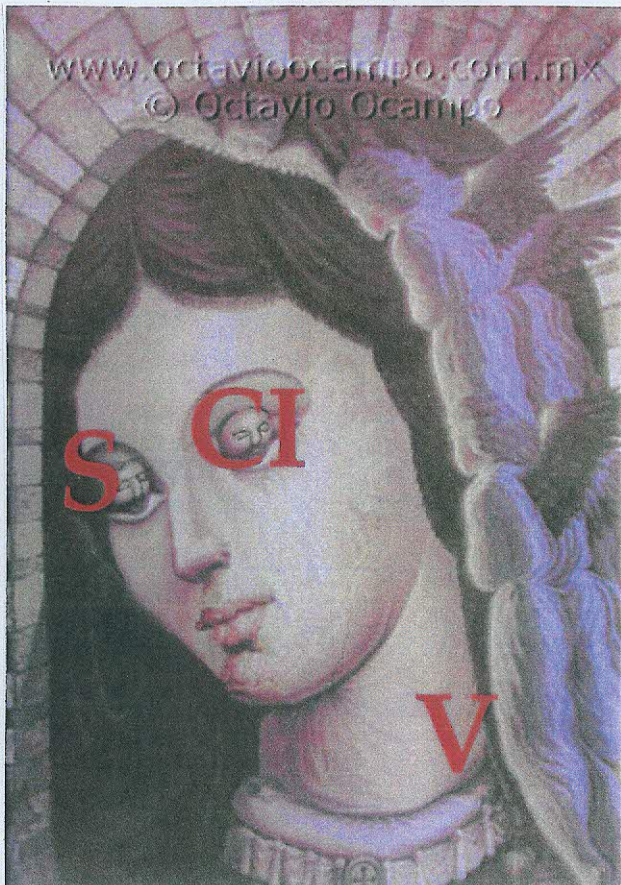
1 - Rebus 1 1 5? 4 1 1? = 5 4 4



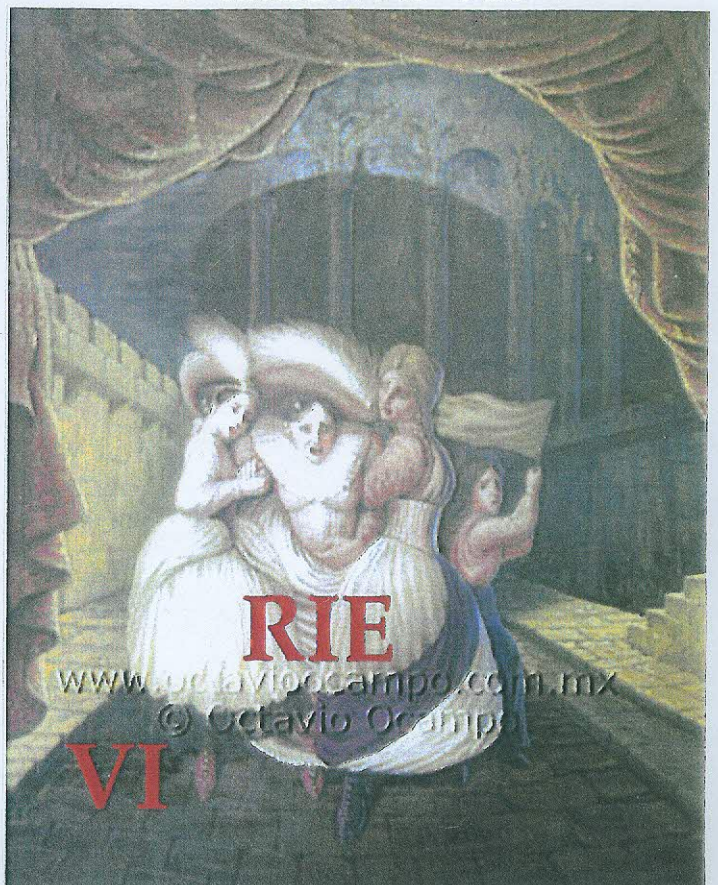
2 - Rebus 1: 1 4 5? 2, 2! = 6 2 7



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



4 - Rebus 2 5? 5 3? = 5 2 8



I PASSI DI OROFILO

Questa volta Orofilo cede il passo e quindi anche il suo spazio dei "passi" a Giga (Gianmarco Gaviglio) che ci racconta la sua esperienza di divulgatore del verbo rebussistico in un seminario di enigmistica che è stato molto apprezzato con una decina di partecipanti che hanno già iniziato a creare rebus ed enigmi in versi! Un successo per il nostro giovane amico che, è bene ricordarlo, è anche consigliere dell'ARI.

Seminario di Enigmistica Classica a Chivasso (TO)

Quasi 60 partecipanti, lezioni già ripetute e nuove richieste di repliche in altri paesi del torinese: davvero un buon risultato per l'enigmistica... ma partiamo dall'inizio!

Nei quattro sabati di marzo ho tenuto un seminario di Enigmistica Classica, organizzato in collaborazione con l'associazione culturale Revelsh Blind Beholders e con il Centro Italiano Lions per la Raccolta degli Occhiali Usati, a Chivasso (TO).

L'idea di base era quella di dare un'infarinatura circa l'enigmistica classica anche a quel pubblico che abitualmente associa il concetto di enigmistica unicamente al "cruciverba" o al "sudoku". Oltre a trasmettere i concetti di base dei giochi classici, con un focus sul rebus, ho infatti cercato di stimolare la curiosità e l'interesse verso un nuovo modo di approcciare il gioco e, più ampiamente, la lingua italiana. Il seminario è stato quindi strutturato su due "sedute" di circa 4 ore l'una, cercando di smantellare il concetto tradizionale di "corso", dove il relatore spiega ed il pubblico ascolta, in favore di una interattività molto maggiore. Il mezzo tecnico che ho ritenuto più efficace per la presentazione (deformazione professionale?) è stato il proiettore, con slide in powerpoint preparate sul PC portatile e risoluzioni dei giochi in maniera collaborativa.

Gli argomenti trattati sono stati i seguenti:

I giornata – "Introduzione all'Enigmistica Classica":

- Introduzione: enigmistica classica, popolare e cenni di ludolinguistica
- I giochi con le incognite
- Il bisenso ed i giochi a doppio soggetto (fino all'enigma)
- L'anagramma
- La crittografia mnemonica
- Le riviste di enigmistica classica e materiale a supporto

II giornata – "Il Rebus":

- Un po' di storia
- Come risolvere: il rebus moderno
- Come creare e apprezzare: i principi guida
- Principali varietà di rebus
- Cernita di giochi famosi
- Il rebus ed il Canavese

Ogni giornata si è conclusa con l'immane gara solutori, che ha mantenuto vivo l'interesse fino all'ultimo istante. La mia promessa iniziale: «Vi assicuro che riuscirete a risolvere almeno un gioco per tipo tra tutti quelli proposti, comprese le crittografie mnemoniche», è stata quasi sempre mantenuta! Apprezzata anche l'idea dei "compiti a casa" da risolvere a cavallo delle due giornate.

L'esperienza è stata a mio avviso molto positiva: sono rimasto stupito sia dalla capacità di apprendimento di concetti normalmente complicati, sia dalla grande varietà di persone che si è presentata: dal liceale alla pensionata, dalla mamma di famiglia alla coppia di ventenni.

Dovendo però scegliere, l'aspetto più sorprendente di questa esperienza credo sia stata la capacità di comprensione dei partecipanti su argomenti che all'inizio credevo fossero estremamente difficili da assimilare. Inaspettatamente, infatti, mi è risultato molto più facile

spiegare le crittografie mnemoniche e gli enigmi rispetto ai rebus. Anzi, a dirla tutta, il rebus mi è parso in assoluto il gioco più difficile da spiegare, nonché quello di più ostica comprensione da parte di chi era totalmente digiuno di enigmistica. Nonostante una giornata dedicata a guidare il solutore passo dopo passo, ho infatti potuto constatare come i procedimenti mentali che portano alla soluzione di un rebus siano molto meno "intuitivi" rispetto a quelli, ad esempio, di un indovinello. Ho provato a darvi una spiegazione, e credo che questo sia dovuto principalmente a due aspetti: in primis, quasi a tutti è "naturalmente" noto il concetto di bisenso. È sufficiente far capire che per i giochi in versi ci si deve concentrare sui bisensi, e tutti iniziano a risolvere, senza il bisogno di dilungarsi troppo sui dettagli della dilogia. Lo "spezzettamento" e la "ricreazione" di parole è, invece, molto meno intuitivo, ed è chiaro solo a chi ha già in qualche maniera un piede nell'enigmistica classica. In secondo luogo il rebus prevede un duplice passaggio risolutivo (disegno → prima lettura → seconda lettura), mentre nei giochi in versi ne è sufficiente uno solo (senso apparente → senso reale).

Chi ha tenuto corsi analoghi in passato ha per caso notato lo stesso comportamento? In caso di risposta affermativa, come se lo è spiegato? Lascio aperta la discussione.

Proprio per facilitare la "digestione" di un argomento così ostico come il rebus, ho notato che è stato molto utile elencare in punti i più importanti principi guida per la risoluzione, che spesso usiamo dare per scontato ma che non lo sono affatto. Ve li elenco per semplicità, ricordando che ognuno è stato corredato con vari esempi esplicativi e che precedentemente tutte le "parole chiave" erano state definite:

1. Leggere le chiavi da sinistra a destra
2. Per creare le chiavi, i grafemi possono essere messi prima o dopo gli elementi iconografici
3. Attenzione alle relazioni tra gli elementi iconografici!
4. Conoscere gli elementi iconografici più comuni nei rebus
5. Due grafemi separati, per uno stesso elemento iconografico, celano una E
6. Esiste una "notazione esponenziale" per i grafemi, tipo C^P per "C elevato a P", cioè $CaP = CAP$
7. I grafemi possono essere letti alfabeticamente (B = bi, C = ci, D = di ecc.). In questo caso però devono essere lette così tutte le consonanti del rebus
8. La stella (★) corrisponde ad un normale grafema "muto"
9. Il verbo avere spesso utilizza l'arcaica notazione accentata ($\grave{a}$ = ha)

Grazie a questa "base" comune è stato possibile accennare alle tecniche di creazione dei rebus ed elencare i pregi di un gioco ben fatto, sempre con un occhio alla soluzione. I primi rebus da risolvere sono stati presentati con l'aiuto di diagrammi "guidati" per la prima e la seconda lettura, ma dopo poche ore il pubblico è riuscito a risolvere e ad apprezzare anche rebus difficilissimi.

Chi volesse visionare il mio materiale, discutere su come migliorarlo o semplicemente darmi qualche consiglio, non esiti a contattarmi! Al prossimo... seminario!

Giga

TRE REBUS DISEGNATI DA K. MALLOY

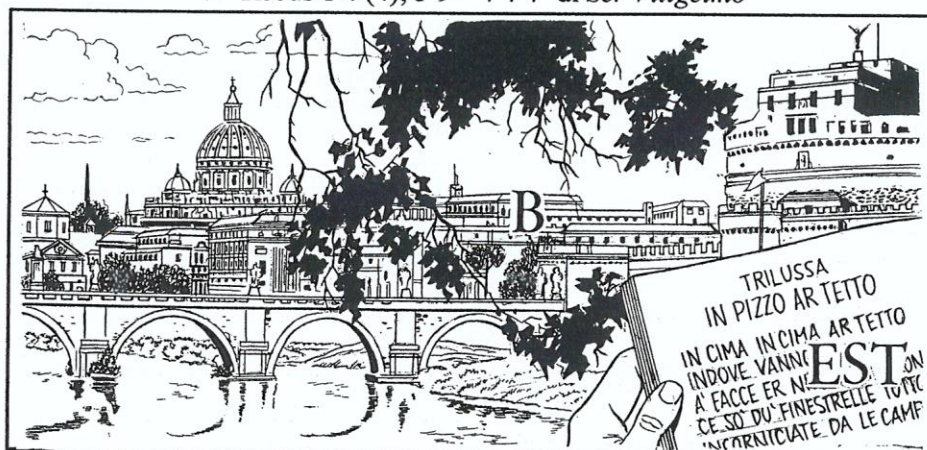
5 - Rebus 2 7 4 1 1 2 2 = 9 2 8 di Audiocol



6 - Stereorebus 2 5; 2 5; 4 1; 2 4 = 14 3 2 6 di Audiocol



7 - Rebus 1 4 (4); 3 9 = 7 7 7 di Ser Viligelmo



30° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Chiavari, 16-17-18 ottobre 2009

Primo comunicato

In occasione del Convegno vengono banditi i seguenti concorsi.

- 1. CONCORSO "A.R.I. del Trentennale"** per un rebus classico o a dom. e risp. a tema libero i cui grafemi siano esclusivamente costituiti dalle lettere **A R I** usate nell'ordine e non ripetute.
- 2. CONCORSO "GIGI D'ARMENIA"** per un rebus classico, stereo o a dom. e risp. con tema in prima lettura *"Genova: la sua storia, le sue tradizioni, i suoi luoghi, i suoi personaggi"*.
- 3. CONCORSO "IL FARO"** per una coppia di rebus a tema libero costituita da un rebus classico, stereo o a dom. e risp. e da un rebus di pura denominazione, ogni chiave del quale dovrà essere costituita solamente da un sostantivo (al singolare o al plurale).
- 4. CONCORSO "IL CANTO DELLA SFINGE"** per una coppia di giochi costituita da un verbis e da un'immagine le cui prime letture si richiamino al mondo e alle canzoni di Fabrizio De Andrè. Per l'immagine dovrà essere fornita l'illustrazione.
- 5. CONCORSO "ENIGMISTICA IN"** per un cruciverba a schema libero di dimensioni 22x12 in cui sia inserita la soluzione di un rebus creato su di una vignetta umoristica (di cui dovrà essere fornita copia, numero di pagina e numero della rivista da cui è stata tratta) apparsa su un numero a scelta di *Enigmistica IN* uscito nel 2009.
- 6. CONCORSO "BERENICE"** riservato esclusivamente alle autrici, per un rebus classico o a dom. e risp. con tema *"Una grande donna"*.
- 7. CONCORSO "IDEA!"** per un nuovo tipo di gioco in cui immagini (in forma statica e/o dinamica) e grafemi (non obbligatori) contribuiscano a creare un derivato del rebus tradizionale. Sono richiesti una sintetica descrizione e almeno tre esempi di gioco.

I concorsi sono aperti a **tutti**.

Tutti i lavori dovranno essere opera di **singoli** concorrenti.

Per i concorsi rebus è gradita l'illustrazione o una traccia di sceneggiatura.

A ogni concorso ciascun autore potrà inviare un massimo di **due** lavori (o coppie di lavori per i concorsi "Il Faro" e "Il Canto della Sfinge"), specificando a quale concorso intende destinarli, completi di pseudonimo, generalità e recapito entro il

31 luglio 2009

per e-mail a

convegnoari2009@yahoo.it

o per posta tradizionale a

Enrico Parodi, via Costasecca, 69 - 16040 Leivi (Ge)

Gli elaborati saranno giudicati dal Comitato Organizzatore.

I lavori premiati rimarranno di proprietà del *Leonardo* che provvederà alla loro pubblicazione.

Il Comitato Organizzatore

Il Langense, Snoopy, Tiberino, Verve

Concorso "Il Quartiere dei Rebus"

La SOMS (Società Operaia Mutuo Soccorso) di Sommo (Pv), il "Paese dell'Asino", indice un Concorso per Autori di Rebus, con il supporto tecnico del sito di enigmistica www.aenigmatica.it

Alcuni rebus sarà eseguito da Pittori Affreschisti su superfici ad essi destinate nel Nuovo Quartiere di Sommo, in modo da realizzare "Il Quartiere dei Rebus... d'Autore".

Tema: l'Asino, che dovrà essere inserito nel disegno del rebus. Non è obbligatorio l'utilizzo della chiave 'asino', ma l'asino dovrà essere comunque presente (ad es. 'raglia', 'soma', ecc.). Sono ammessi rebus classici (anche a più chiavi separate) e a domanda e risposta.

Ogni autore potrà inviare per posta a SOMS - "Concorso Rebus" - via Roma 169, 27048 Sommo (Pv), entro e non oltre il 15 maggio 2009, UNO o DUE rebus, scritti su fogli separati e recanti sul retro i dati identificativi dell'Aure stesso.

Almeno una chiave del rebus dovrà obbligatoriamente contenere un riferimento all'asino.

Le spese di spedizione saranno a carico dei partecipanti. Pur garantendone la massima cura, la Direzione del Concorso declina ogni responsabilità in caso di furti, danneggiamenti o altro.

I rebus, anche se non premiati, non saranno restituiti e rimarranno nell'archivio della SOMS.

Al termine del concorso una apposita Giuria sceglierà un gruppo di rebus che saranno successivamente affidati a Pittori Affreschisti per l'esecuzione in superfici prestabilite su muri esterni delle case del Nuovo Quartiere di Sommo.

Agli autori dei rebus scelti dalla Giuria sarà riconosciuto un contributo spese di € 100,00 per ogni rebus selezionato. All'autore del rebus giudicato vincitore del concorso andrà il PRIMO PREMIO consistente nell'ambito SUMMUM (bassorilievo artistico della scultrice Enza Sabbadini).

A tutti gli autori verrà rilasciato un attestato di partecipazione. La SOMS si riserva i diritti di riproduzione delle opere per cataloghi, pubblicazioni e altre iniziative del genere.

Alla "Manifestazione dei Rebus" sarà data tutta la pubblicità possibile, nei modi e nei tempi che la direzione SOMS riterrà opportuni.

La premiazione del Concorso avverrà a fine estate 2009, al termine dei lavori della Giuria, presso la sede SOMS di Sommo (Pv), via Roma 169, con invito esteso a tutti i partecipanti del Concorso.

La partecipazione al Concorso ha valore di accettazione del presente regolamento.

La direzione SOMS resta a disposizione per ulteriori informazioni e spiegazioni (te. E fax: 0382/402127).

NETÊGIHÎŞTINÎ

ovvero

UN REBUS IN CURDO

Il rebus come "immagine della parola interdetta".

Abbiamo incontrato la dott.ssa **Chiara Trivelli**, ternana trapiantata a Roma, laureata in Storia dell'Arte Contemporanea, specializzanda in Progettazione e Produzione delle Arti Visive allo IUAV di Venezia. Ha vissuto a Parigi e a Berlino, fondando insieme a Patrizia Monzani una rivista underground di arte contemporanea, ha esposto a Belgrado e a Venezia: il suo lavoro intreccia l'attività teorica e quella pratica, le sue opere sono operazioni critiche, realizzate attraverso diversi media, e i suoi testi critici delle operazioni creative.

La Trivelli sta attualmente lavorando a un progetto, nato all'interno del Laboratorio di Arti Visive tenuto da Antoni Muntadas, che ha come tema *Istanbul, capitale europea della cultura 2010*: all'interno dell'esposizione "TRA Venezia e Istanbul", tenutasi lo scorso 10 dicembre alla *Jarach Gallery* di Venezia, ha presentato (per la prima volta in assoluto) un rebus in lingua curda.

"La Turchia – riferisce Chiara Trivelli – è il paese in cui più di ogni altro la popolazione curda è stata sottoposta alla repressione e ostacolata nella sua libera espressione, oltre che politica, linguistica e culturale. L'identità del popolo curdo è stata volutamente cancellata con l'assassinio di migliaia di persone e con i divieti posti sulle pubblicazioni, trasmissioni, rappresentazioni e sulla diffusione culturale della lingua. In trent'anni, la politica della Turchia ha alimentato da una parte lo scontro armato, dall'altra la migrazione forzata, riducendo la popolazione curda in povertà attraverso la distruzione di villaggi, l'introduzione di leggi speciali e l'esproprio delle risorse naturali.

L'idea di realizzare un rebus in curdo è nata al termine di un breve viaggio a Istanbul: la micro-esperienza avuta è stata trasposta nel micro-racconto di un rebus. Durante la permanenza nella capitale turca ho cercato di indagare su che cosa fosse proibito dire pubblicamente in Turchia: con forza è emersa la questione curda.



Il rebus sottende una lingua senza enunciarla, è un'immagine della parola interdetta, di ciò che vogliamo dire ma non possiamo dire: pubblicare un rebus in curdo non avrebbe violato la legge turca, allo stesso tempo sarebbe stato indicativo dei limiti posti alla libertà di espressione in Turchia".

La chiave del rebus è: **E sir** ("aglio"); **E Wan** ("Van", città del Kurdistan turco dove si trova il lago più grande

della Turchia: nei pressi del lago vive una particolare varietà di gatto, il gatto di Van, caratterizzato dall'avere gli occhi di colore diverso); **ney** (flauto caratteristico soprattutto delle zone della Persia e dell'Asia occidentale, uno dei più antichi strumenti musicali ancora in uso) **A**; **ran** ("coscia") **E**. La frase risolutiva è quindi: *Esîre wan neyarane* ("Prigioniero dei nemici", frase tratta dal testo di una canzone popolare curda).

Il rebus, fatto stampare su tela 158 x 89 cm e incorniciato per essere esposto, è stato realizzato grazie alla consulenza tecnica di Alfredo Baroni e al fondamentale contributo di Ozan Erkul: *Razan*, pseudonimo composto dalle ultime sillabe dei nomi propri Chiara e Ozan, è un nome femminile arabo e significa "filare d'uva".

"L'opera – prosegue la Trivelli – non è stata concepita per incontrare il pubblico di una galleria, anche se questo nella realtà è avvenuto, ma per incontrare il pubblico fuori dallo spazio deputato all'arte, ovvero, in questo caso, attraverso la stampa popolare. Si tratta di un lavoro concepito nel contesto dell'arte cosiddetta "pubblica": il rebus in curdo ha senso se pubblicato in Turchia e il progetto potrà dirsi concluso solo quando questo fatto avverrà. Ho utilizzato il rebus come dispositivo perché mette lo spettatore nella posizione di interprete; al contempo, nel caso del rebus in curdo, il lavoro è in sé un incontro fra la cultura italiana, di cui il rebus stesso è espressione, e le problematiche emerse dal confronto con la cultura turca, nello specifico la questione curda. La complessità del rebus rispecchia la complessità della materia trattata: testo e immagine, la giustapposizione di lettere e figure, indicano ed evocano la complessità culturale cui si fa riferimento e che oltre le apparenze è un tutto interconnesso: la questione armena, il tabù sessuale, i riferimenti antropologici, storici e geografici, il dramma delle carceri, della tortura e della prigionia, costituiscono la costellazione del rebus in cui il problema della repressione dell'identità culturale curda si colloca, repressione che passa in modo significativo attraverso il divieto e la censura della lingua".

Il prossimo passo, quello conclusivo – nonché cruciale – del progetto, consisterà nell'acquisto di uno spazio pubblicitario e nella pubblicazione del rebus come *reklam* su un quotidiano turco.

"Molta arte – conclude – può intendersi come gioco e l'enigma è uno dei suoi territori: di solito, però, la soluzione, e quindi l'interpretazione, viene lasciata aperta, è come un enigma irrisolto, così come il rebus è immagine fra il detto e il non detto. Ed è su questo territorio dell'enigma non ancora risolto a cui sto lavorando adesso con l'idea di realizzare un rebus vivente".

Il Langense

da "Il Canto della Sfinge" n. 20 – Febbraio 2009
www.cantodellasfinge.net

REBUS E VERBIS DI N'BA N'GA

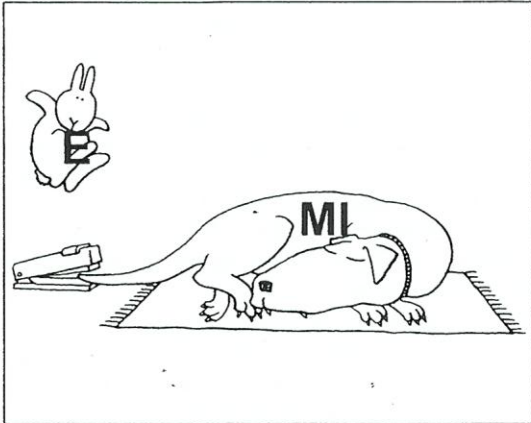
8 - Verbis 8 4 5 = 3 7 7

Il noto dj di Lissone desidererà Pahlavi.

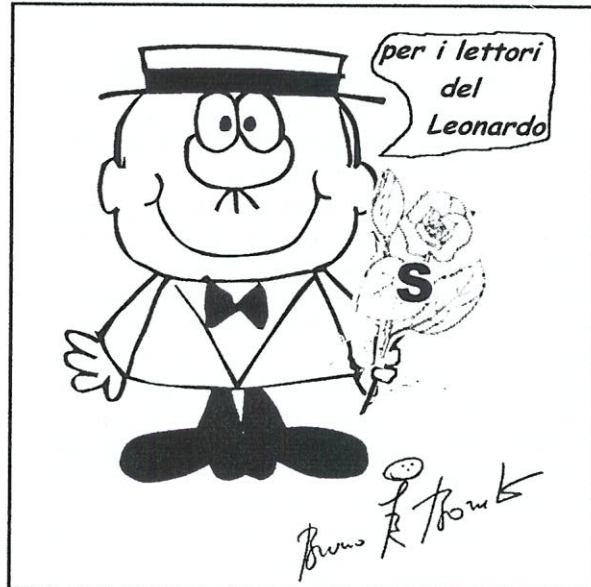
9 - Verbis 2... 5 2 = 4 5

Esatto... Il Roland di Hara-Kiri lo scartiamo.

10 - Rebus 1 4 5,... 2... 3 5! = 6 9 5



11 - Rebus 1 2 2 4 3.5 = 7 4 6



12 - Rebus 1 7 3 3 1 7 2 = 8 6 1 9



13 - Rebus 1 4 4 1 2: 1 4 = 3 6 8



ARTE & REBUS

Dal 14 al 16 novembre 2008 si tenuto a Roma il 29° Convegno Rebus indetto dall'ARI, Associazione Rebussistica Italiana. Sabato 15 è stata organizzata una tavola rotonda su *Arte & Rebus*, coordinata dalla prof. Antonella Sbrilli dell'Università "La Sapienza" di Roma. Sedevano al tavolo gli artisti Massimo Livadiotti e Sergio Ceccotti, oltre al rebussista Federico Mussano.

Ha aperto l'incontro su *Arte & Rebus* la prof. Antonella Sbrilli – che si occupa da anni del rapporto tra arte e enigma, enigmaticità e gioco – sottolineando quanto, nel Novecento, alcuni artisti significativi si siano interessati ai rebus nella prospettiva di uscire comunque dalle rigide regole del gioco enigmistico.

Ha poi spiegato come, con le emblematiche figure di Duchamp e de Chirico, l'enigma sia entrato a far parte, seppur con intenti diversi, della produzione artistica del secolo. E quanto la presenza di parole nell'arte figurativa, a partire dalle avanguardie storiche come il cubismo e soprattutto il dadaismo, abbia portato ad una certa consuetudine dell'uso di associazioni verbosive.

Il rebus diventa luogo di sperimentazione soprattutto a partire dagli anni sessanta del secolo. E' infatti del 1961 la famosa incisione di Duchamp intitolata appunto *Rébus* (dove la soluzione è scritta nel margine inferiore) che sembra idealmente aprire la strada all'uso del gioco popolare nell'ambito artistico.

E sempre nella prima metà degli anni sessanta, in Italia, alcuni artisti aprono all'iconografia del rebus. Molto interessante è sicuramente il montaggio fotografico fatto da Renato Mambor nel 1964 in cui viene associata una lettera A e l'immagine del mare e che è stata mostrata nel corso dell'incontro.

Mambor proseguì poi, praticamente in tutta la sua produzione degli anni seguenti, a fare continui riferimenti alle immagini delle vignette dei rebus della Settimana Enigmistica, in un'ottica antinaturalistica e metalinguistica. Emblematica appare poi, sempre nell'ambito della cosiddetta Scuola di Piazza del Popolo, la

figura di Tano Festa il quale dedicherà una serie corposa di opere al tema del rebus popolare tra fine anni settanta e ottanta.

I rebus di Festa sono in realtà una manipolazione delle vignette originali e portano ad un significato di negazione della comunicazione positiva insita sia nel gioco enigmistico che nella comunicazione verbale comunemente intesa. L'afasia comunicativa, attraverso un'operazione concettuale, viene messa in gioco ritornando così alla base enigmatica del popolare gioco enigmistico.

I poeti dell'ambito della Poesia Visiva, soprattutto Eugenio Miccini ma anche in parte Lamberto Pignotti, faranno un largo uso della struttura del rebus, con finalità palesemente dissacratorie rispetto all'uso corrente della lingua, soprattutto nel campo della comunicazione dei mass media. Nel caso di Miccini il rebus è usato anche con una forte connotazione politica, infatti tutti i rebus da lui inventati, e spesso creati nella parte figurativa da altri artisti appartenenti al gruppo di Pistoia, hanno le chiavi di lettura come messaggi politici molto chiari e forti. La partecipazione da parte del fruitore dell'opera diventa condivisione di un messaggio in un'ottica dunque positiva della comunicazione.

La prof. Sbrilli ha poi introdotto le figure dei due artisti presenti al tavolo, Sergio Ceccotti e Massimo Livadiotti, che gentilmente si sono offerti di mostrare il proprio lavoro che molto ha a che fare con il rebus enigmistico.

Sergio Ceccotti ha illustrato alcune sue opere spiegando quanto si sia da sempre interessato ai rebus per il portato di enigma che contengono e anche molto per la qualità disegnativa che contengono. Si è ispirato soprattutto alla figura della mitica Brighella. Nel mostrare alcuni suoi lavori, in particolare la serie *Capricci*, ha sottolineato quanto il riferimento alle vignette dei rebus della Settimana Enigmistica sia da stimolo per l'ideazione e la composizione delle sue opere, nelle quali, comunque, scompare la parola. Il lavoro di Ceccotti, che vive ed espone tra l'Italia e la Francia, ha sempre avuto una forte matrice legata ad un'atmosfera vicina al



Realismo magico e alla Metafisica. Attraverso le immagini pre-tecnologiche dei rebus enigmistici sembra aver trovato una propria ed efficace dimensione enigmatica la quale, a metà strada tra gioco e realtà, porta alla percezione del mistero racchiuso nelle vita umana. Attraverso l'approccio al rebus, l'artista si avvicina anche alla figura umana che viene sempre messa in relazione con gli oggetti presenti nelle composizioni. Viene così spontanea l'associazione con la natura morta insita nelle immagini dei rebus enigmistici: la figura umana diventa simbolo della propria presenza avvolta da un'atmosfera metafisica. Mentre alcuni oggetti, come i frequenti 'cono, cilindro e sfera', solidi geometrici simbolici ed enigmatici, vengono utilizzati, oltre che come riferimenti alla pittura di Cézanne anche perché figure molto usate dai rebussisti.

Massimo Livadiotti ha spiegato che si è avvicinato ai rebus solo dal 2000. Per l'artista è molto importante il titolo dell'opera che apre al quadro come un palcoscenico dove andare a cercare la soluzione, naturalmente seguendo il percorso da sinistra verso destra. Le sue composizioni prevedono la presenza di lettere all'interno dell'opera e dunque una lettura verbovisiva anche se non strettamente legata alle regole che governano i rebus enigmistici. Ad esempio non vengono escluse immagini che riportano al significato delle chiavi di lettura come nell'opera *Insedimenti piramidali*, dove vengono rappresentate le piramidi che si ritrovano nella frase risolutiva. Livadiotti apprezza il coinvolgimento del pubblico e molto anche la sensazione di stupore che questo può provare di fronte ai suoi quadri. In ogni caso l'aspetto rebussistico non prevarica mai quello pittorico.

Agli interventi degli artisti hanno fatto seguito alcune domande poste dal pubblico che è parso in alcuni casi scettico ma anche curioso e interessato.

E' stato chiesto ad esempio se l'ambito dell'enigma sia stato usato in arte solo dal punto di vista figurativo. La prof. Sbrilli ha precisato che naturalmente alcuni artisti concettuali, come Giulio Paolini, hanno adottato l'enigma e l'enigmaticità come cifra stilistica predominante.

Ada De Pirro

NOTIZIARIO BEI 1- 2/2009

* Al 7 marzo del 2009 sono 63 gli amici che hanno versato la quota sostenitori del "Fotomuseo G. Panini", di cui la BEI fa parte; hanno dato un contributo per lo sviluppo e le iniziative della BEI: *Il Pisanaccio*, *Ilion*, *Merzio*, *Il Maculato*, Dario Spadaccini (Roma), *Federico*, Maurizio Janutolo (Ivrea), *Gala-driel*, *L'Assiro*, Alfredo Radiconcini (Roma), Ugo Lo Cascio (Catania), *Il Valtellinese*, *Tovi*, *Artale*, *Hertog e Mate*, *Giamalo e Annetta* (Lanfranco Bonora e Anna Maria Scardovi di Bologna); hanno dato materiale enigmistico: *Lora*, *Puma* (Mariano Pugliese di Sassuolo), Miroslav Zivkovic di Jagodina (Serbia), *Tito* (Consolato Pellegrino, Modena), *Chicco* (Enrico Perego, Milano), Antonio Cervelli (Napoli); grazie a tutti.

* Al 31 gennaio del 2009 il bilancio della BEI registra un attivo di € 4.225,16 dovuto principalmente alla diffusione di 297 copie del CD "Beone 2006" ma anche ad alienazioni di materiale enigmistico e ai contributi di vari amici; la contabilità dettagliata è a disposizione di tutti in sede.

* Nuove acquisizioni per la sezione "Pubblicazioni":

- Mario Acunzo (Marac), *Storia dell'Anagramma*, Milano 2008 (omaggio di *Lasting*);

- Roberto Morassi (*Robby*), *Storie (non) di tutti i giorni*, stampato in proprio 2008 (omaggio dell'autore);

- Antonio Cervelli, *Edipo in chiesa-2 anagrammi poetici dell' Ave Maria*, Napoli 2009 (omaggio dell'autore).

* Ringraziamo vivamente a nome degli enigmisti italiani, Carlo per la famiglia Santini e Giuliana Gherardi per la famiglia Makain che hanno affidato alla BEI le biblioteche enigmistiche di *Tiburto* e dell'*Estense*; un grazie anche ad *Hammer* e *Siberia* che hanno fattivamente collaborato nel recupero del materiale.

* *Hammer* ha curato un restyling generale del sito www.enignet.it, mantenendone le caratteristiche di semplicità e concretezza; sono state aggiornate le rubriche di attualità e si provvederà a breve a inserire l'archivio del materiale conservato alla BEI; invitiamo tutti a fornire suggerimenti e a partecipare alle discussioni del 'forum'.

* È in avanzata fase di collaudo una versione di "Eureka" che verrà messa in rete entro qualche mese; il programma di gestione sarà meno potente di quello del CD "Beone" ma tutti gli archivi saranno aggiornati al 2008.

* Su "Culturaitalia", il portale del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, è uscito un servizio sulla vita, gli interessi e le iniziative di Giuseppe Panini (*Il Paladino*) con una pagina dedicata alla BEI (link relativo: <http://www.culturaitalia.it/pico/modules/percorso/it/percorso2001/percorso0001.html?sezione=percorso>); mentre l'articolo "Il mistero delle immagini e i giochi di parole: l'enigma nell'arte (intervista ad Antonella Sbrilli)" si trova su: http://www.culturaitalia.it/pico/modules/focus/it/focus_0421.html?T=1237120848053

* Tramite Margherita Barbieri la BEI ha dato pubblicazioni e riviste di enigmistica classica al Liceo Scientifico "M. Grigoletti" di Pordenone per la biblioteca d'Istituto e per le gare di enigmistica organizzate per gli allievi.

* Segnaliamo che dal sito <http://www.cedig.org/> si può scaricare l'aggiornamento del "Catalogo bibliografico" del CEDIG-Centro di Documentazione e informazione sul Gioco, curato a Lugano da Stefano Vizzola.

* L'attuale sede della BEI, di 130 mq, è da anni messa gentilmente a nostra disposizione dai figli del comm. Panini, che ringraziamo vivamente; è probabile che si debba provvedere presto a liberare i locali, e per il momento non abbiamo alternative concrete; vi terremo informati su questo problema per cercare assieme una soluzione.

* Anche in vista di questa eventualità e di una conseguente riduzione dello spazio a disposizione, riproponiamo a singoli e gruppi l'idea di creare, col materiale in esubero a Modena, piccole biblioteche distaccate (vogliamo chiamarle "Beine"?), a disposizione degli appassionati di enigmistica in varie parti d'Italia.

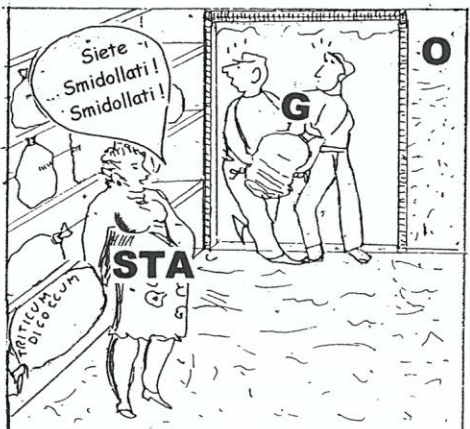
Grazie per l'attenzione e un cordiale saluto a tutti

Pippo

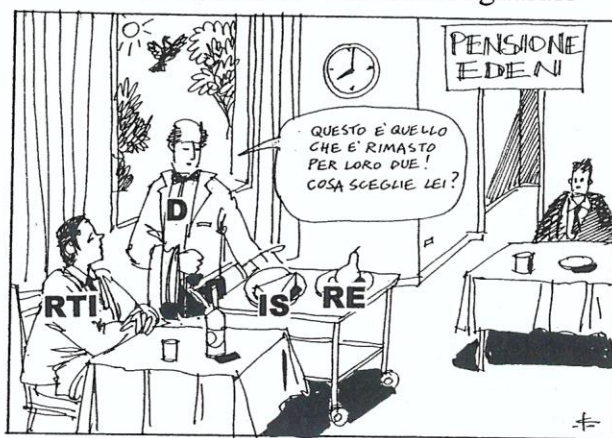
14 - Stereorebus 5 9 4 = 4 1 6 2 5 di Guido - dis. di E. Viceconte



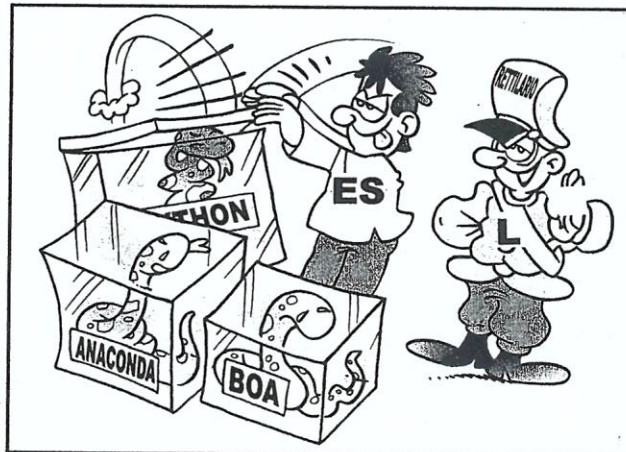
15 - Stereo 5, 4, 4 3: 5 1 4'1 = 3 8 7 2 7 di Il dio Ra - dis. di Gluem



16 - Rebus 1 3 9: 1 2 5 2 1 4 2? = 13 8 2 7 di Giuocavit - dis. di F. Pagliarulo



17 - Stereorebus 2 5 6: 1 1'6 = 5 6 4'6 di Argo Navis - dis. di Moise



PLAY OFF 2008 - 2009

Esito della prima manche

Alla prima manche hanno partecipato 26 autori, per un totale di 86 rebus, di livello complessivamente discreto. Poiché il numero dei concorrenti è risultato inferiore al numero (28) previsto dal regolamento per l'accesso alla seconda manche, non sono state effettuate eliminazioni, pertanto **tutti i concorrenti passano al turno successivo**. Alla terza manche saranno ammessi i 13 vincitori degli scontri diretti, insieme ai primi 3 classificati tra i perdenti.

La classifica determinata dalle medie dei punteggi in trentesimi assegnati dai tre giudici (*Snoopy*, *Cinocina* e la sottoscritta) è la seguente:

Autore	1° gioco	2° gioco	3° gioco
1. L'Esule	21,66		
2. Pipino il Breve	21,33		
3. Indurain	21		
4. Ilion	20,66		
5. Il Langense	20,33		
6. Triton	20		
7. Il Valtellinese	19		
8. Il Ciociaro	18		
9. Verve	17	17	
10. Marchal	17	16,33	
11. Bobolink	16,66	16,66	
12. Kc8	16,66	16,33	
13. Emt	16,66	15,66	
14. Veleno	16,66	15	
15. Mavi	16,33		
16. Giga	15,33	14,33	
17. Bardo	15,33	12,33	
18. Alan	15	14	13
19. Walter	15	14	11,66
20. Aetius	15	13	
21. Il Matuziano	13,66		
22. Federico	13		
23. Il dio Ra	12,66	12,66	
24. Orofilo	12,66	10,66	
25. Quizzetto	12,66		
26. Nefros	11		

Gli abbinamenti per gli scontri diretti della seconda manche sono, pertanto:

1. L'Esule - Nefros
2. Pipino il Breve - Quizzetto
3. Indurain - Orofilo
4. Ilion - Il dio Ra
5. Il Langense - Federico
6. Triton - Il Matuziano
7. Il Valtellinese - Aetius
8. Il Ciociaro - Walter
9. Verve - Alan
10. Marchal - Bardo
11. Bobolink - Giga
12. Kc8 - Mavi
13. Emt - Veleno

A tutti i partecipanti un vivo ringraziamento, e un rinnovato, caloroso "in bocca al lupo!".

Cocò

PLAY OFF 2008-2009

Seconda manche

Regolamento

Il tema è costituito da 12 vignette di satira politica disegnate da Stefano Rolli per il quotidiano *Il Secolo XIX* negli anni 2006 e 2007, e riportate sul n. 2/2009 del *Leonardo* e sul sito *Il Canto della Sfinge* (www.cantodellasfinge.net).

Ogni autore può creare un massimo di **quattro** rebus (classici, stereoscopici o a domanda e risposta). Le immagini **non** potranno essere manipolate né rovesciate specularmente. Però è consentito usare in prima lettura parole citate nei testi.

I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile, unicamente sui soggetti raffigurati, e **non** sul testo contenuto nei fumetti, né sui titoli, né sulle didascalie.

Ai fini della determinazione dei vincitori dei 13 scontri diretti e dei 3 ripescati, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio.

Nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e, infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo.

In caso di parità assoluta tra i due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, il vincitore sarà determinato mediante sorteggio.

I vincitori dei 14 scontri diretti, insieme ai 3 migliori tra i perdenti, saranno ammessi alla terza manche.

Le votazioni saranno espresse in trentesimi dai tre giudici: *Cinocina*, *Snoopy* e *Cocò*.

La partecipazione alla seconda manche è riservata agli abbonati al *Leonardo*.

I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, nonché di recapito telefonico in caso di invio per posta ordinaria, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di

giovedì 30 aprile 2009

preferibilmente al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2009@yahoo.it

in alternativa, i giochi potranno essere spediti per posta ordinaria a

**Franco Diotallevi, via delle Cave 38
00181 Roma**

In bocca al lupo a tutti i concorrenti!

Cocò

prima manche

18 - Rebus 4 1'1, 2 1: 5 2 4! = 12 8 di L'Esule



19 - Rebus 3 4 (4) 1 7 = 7, 7 5 di Pipino il Breve



20 - Rebus 5 1 8 = 7 7 di Indurain



prima manche

21 - Rebus 1: 1 4 3 2 6 2 4 = 13 10 di *Ilion*



22 - Rebus 1 1 1 2 5? 1 1 1 1'1! = 7 8 di *Il Langense*



prima manche

23 - Rebus 2 3 8 1 1 = 10 5 di Triton



24 - Rebus 3 1 6 6 1 (4!) = 6 2 4 9 di Il Valtellinese



25 - Rebus 3 1 1 6 2 2 1 = 7 2 7 di Il Ciociaro



REBUS E IMAGO DI ILION

26 - Imago 3, 3 5, 6 = 5 8 4



Che scandalo quando si saprà
che amate il giovanotto!

27 - Rebus 1 1 2: 2 2 1 4! = 6 1'6



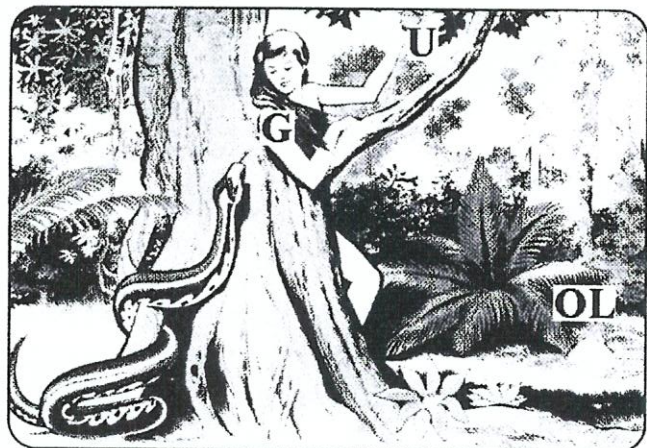
– Possibile, Silvestro, che tu voglia sempre sentirti un po' superiore agli altri?

28 - Rebus "4 2" 4 1 "1" = 2 4 2 4



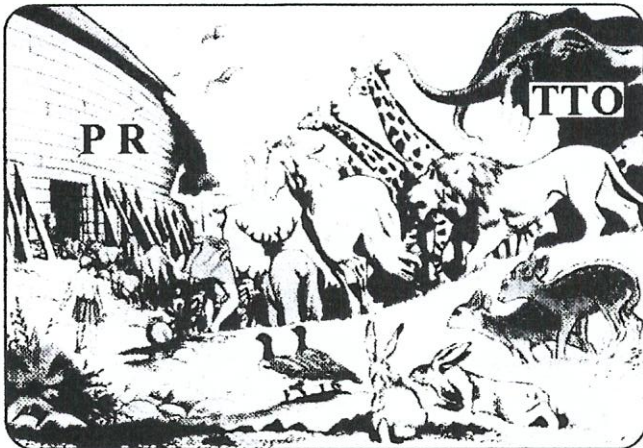
**IO SONO
IL SIGNORE
DIO TUO
E**
Mi consenta.

29 - Rebus 4 1 1 2 2 2 7! = 7, 5 7



Il peccato

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



Prima del diluvio

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



L'invidia

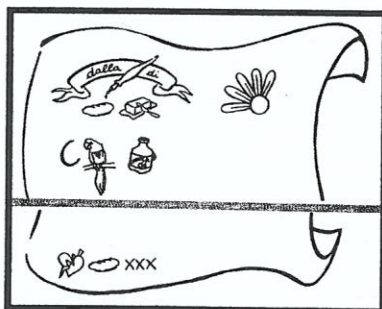
Perché tutto è un rebus?

Fare la redattrice significa:

leggere libri scritti da altri e controllare che non ci siano errori, che tutti i punti e le virgole siano al posto giusto e che non abbiano chiamato la protagonista Anne Smith in una pagina e Anne Jones in un'altra.

Questo è il pensiero di Cherry Louise Waterton: sottoscrivere in pieno il punto di vista di questa ragazza inglese undicenne (11 anni e 2 mesi, come appunta minuziosamente sul suo diario) è impossibile anche perché la redattrice a cui Cherry fa riferimento è la mamma. Tuttavia sulla meticolosità del lavoro redazionale si può essere d'accordo: non è forse vero, ad esempio, che i redattori delle riviste di enigmistica devono leggere rebus scritti da altri e, parafrasando Cherry, controllare che tutta la punteggiatura reale sia al punto giusto e che un grafema **A** in prima lettura non diventi poi una lettera **b** in seconda lettura?

La mamma di Cherry (la protagonista del libro **Perché tutto è un rebus?**, graffiante romanzo al femminile scritto da Jean Ure in prospettiva adolescenziale) si chiama Patricia, o Patsy, e sta vivendo un nuovo amore con il neo-marito che di cognome fa Butter e così uno dei giochi di parole che riempiono questo romanzo è l'affettuoso appellativo Butterpat ("panetto di burro") con cui viene chiamata la mamma. I giochi di parole sono numerosi nel testo e per la maggior parte (come indica il titolo) sono giochi illustrati: rebus ben disegnati e non potrebbe essere diversamente poichè Mr Butter è un illustratore di libri per ragazzi che, ben sapendo tenere una matita in mano, sceglie di comunicare con la riluttante Cherry con messaggi-rebus infilati sotto la porta della camera dell'undicenne.



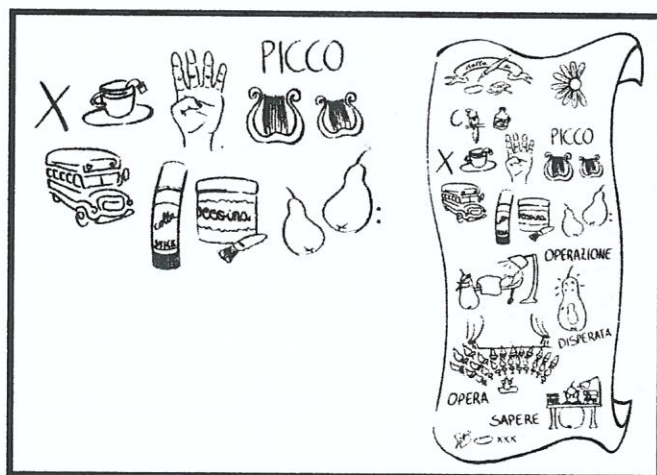
tato da una penna di altri tempi e dalla

Il formato dei messaggi si basa sul canovaccio fisso illustrato qui di lato. In alto a sinistra si nota il cartiglio "dalla/di" che risulta comple-

raffigurazione *rebus-alimentare* del nome Roll Butter: sulla destra ci sono petali di margherita, fiore sfogliato al di là di intenti rebusistici. In basso c'è la firma dove a Roll viene premesso un cuore con la saetta a indicare "con affetto".

L'esordio dei biglietti è sempre con una C seguita da un pappagallo e dallo sciroppo di ciliegia: "C ara cherry" per uno scontatissimo "Cara Cherry" come incipit. Assai più interessante, nella prospettiva di avvicinare giovani lettori (o, più probabilmente, lettrici) al mondo del rebus è il seguito di alcuni messaggi come si può vedere nel frammento riportato qui sotto:

X tè 4 PICCO lire bus colle pere =
per te quattro piccoli rebus colle pere



Rebus non del tutto ortodosso, certamente, ed estremamente pittografico nei frutti posti subito dopo il simpatico bisenso, basato sui contenitori di colla (con la parola "colla" che purtroppo compare mentre la si sarebbe potuta convenientemente omettere), *plurale di sostantivo / preposizione articolata al plurale*, però la cesura nel ricavare la parola "rebus" è apprezzabile in quanto rifugge dall'abusato "re + bus" che peraltro fa bella mostra di sé sulla copertina del libro illustrata da Giulia Orecchia.

E quando Mr Butter regala un libro a Cherry le scrive "portalo con te per le vacanze". Come mai lo scriverà? Con un messaggio-rebus, naturalmente! Prescindendo dalla rappresentazione pittografica del titolo del libro (*Castelli in aria*) troviamo una porta, una tazza di tè, un'ostrica aperta nel



mostrare alcune perle e una povera mucca che si vede togliere una "c" (non a mucca, bensì a vacca) secondo le convenzioni delle frasi polidescritte oppure, se si preferisce, in totale accordo con gli usi rebussistici adottati nel Nord Europa e non solo lì:



Sarà invece un altro regalo di Mr Butter a rendere Cherry veramente felice: un cagnolino, da tempo richiesto e desiderato ma mai ottenuto. Un cagnolino molto importante per lo svolgimento della storia visto che fa da sfondo all'intero romanzo fin dall'inizio, fin dalla promessa della mamma di Cherry annunciata ma apparentemente non mantenuta. Assai retorica quindi la domanda "speriamo che ti piaccia" e rebussistica la realizzazione di "speriamo" come sequenza di una S, di due peri e di un amo...

Federico Mussano



Jean Ure

Perché tutto è un rebus?

Mondadori,
2004

(Skinny Melon,
Jean Ure,
1996)

traduzione di
Egle Costantino

ISBN 88-04-53233-5
(978-88-04-53233-0)

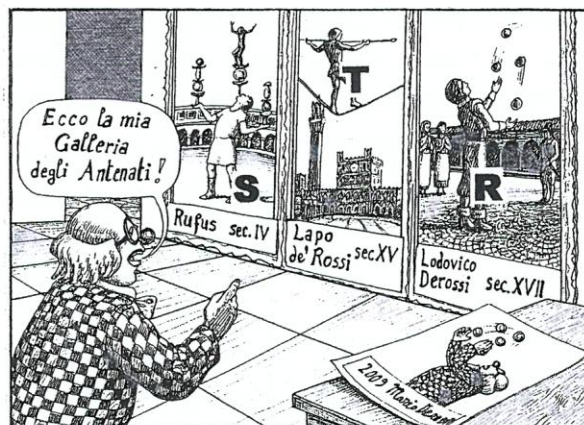
32 - Rebus 4 1 2: 2 7 1 1 4 = 9 7 - 6 di *Azimut*
dis. di Moise



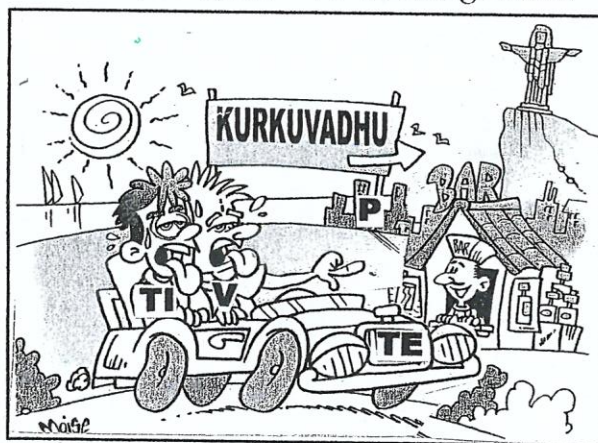
33 - Rebus 1 1 1 6 3 4 = 9 7 di *Aetius*
dis. di Moise



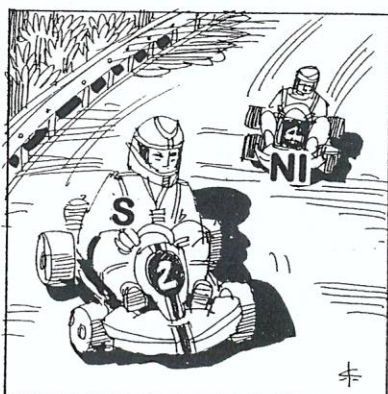
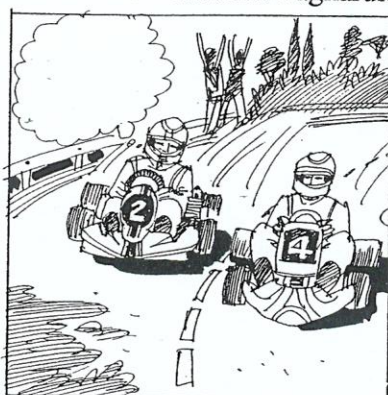
34 - Rebus 1 1 1 5 7 3 = 12 "6" di *Lo Stanco*
dis. di S. Stramaccia



35 - Rebus 4 1 3 2 3 1, 1 3 1, 2 2 = 4 9 10 di *Argo Navis* - dis. di Moise



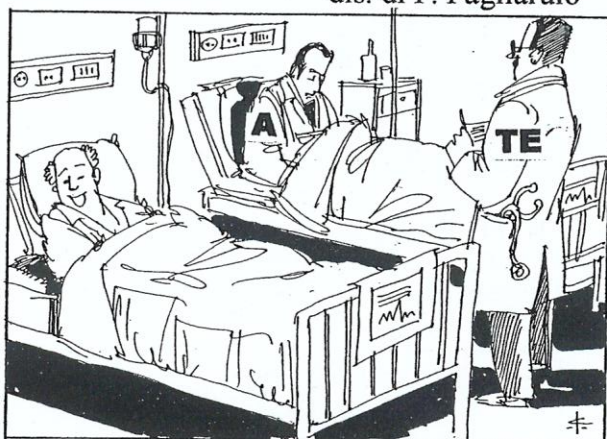
36 - Stereo 1 4 2 5 1 7 2 = 7 8 7
di *Mimmo* - dis. di F. Pagliarulo



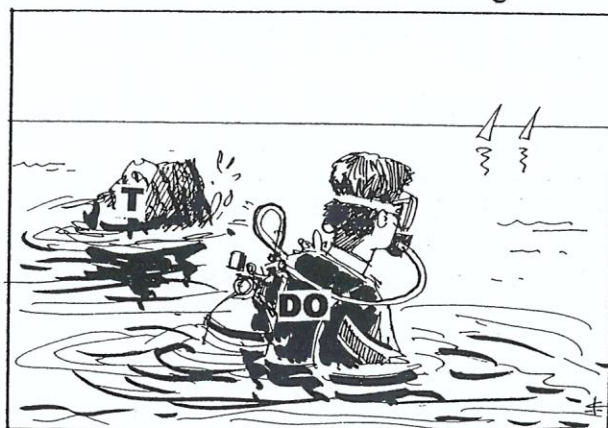
37 - Stereo 1 5, 5 6 2 = 6 5 8 di *Il Matuzioano*
dis. di F. Pagliarulo



38 - Rebus 1 4? 2, 2 11 = 5 4 2 9 di *Aetius*
dis. di F. Pagliarulo

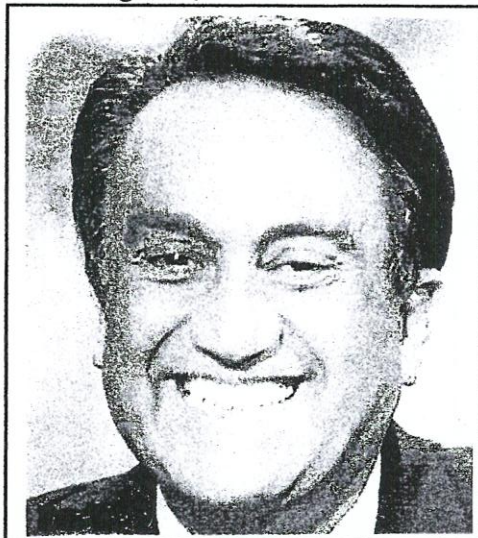


39 - Rebus 1 9, 3 2 2 = 5 5 7 di *Il Ciociaro*
dis. di F. Pagliarulo



IMAGO - REBUS - VERBIS

40 - Imago 3 7, 4 = 5 5 4 di *Il Ciociaro*



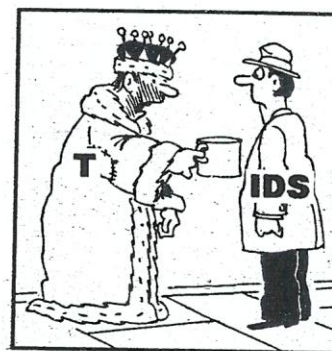
Sei invaghito della "Città dei Bruzi"

41 - Rebus 2 1 5 1 1 6 = 8 8
di *Marchal*



— Ad essere sincero, non mi piacciono le giornate di visita: mi stancano terribilmente.

42 - Rebus 1 2, 7? 2: 3 3! = 8 4 2 4
di *Marchal*



— A essere onesti, le cose potrebbero andar meglio.

43 - Verbis 1 3 1 4 7 = 7 9 di *Serse Poli*

Il divino HeracleS nella leggenda delle sue dodici fatiche.

45 - Verbis 1 1 1 4, 5 2 = 7 2 5 di *Panico*

Una Scarpa in vetrina ha il tacco a Spillo, diversamente dal resto delle scarpe..

46 - Verbis 2 - 4 - 4 1 2 = 6 7 di *Mavi*

Da te sentiamo che COrinna indossa una corta gonna TI.

48 - Verbis 1 3 2 7 = 8 5 di *Ilion*

Per furia sono sconvolto.

49 - Verbis 2 4 2 4 = 6 6 di *Gipo*

FranCO dà del vigliacco a CIriaco.

50 - Verbis onom. 2 5 2 5 = 7 2 5 di *Mavi*

Affermi che adesso Buzzanca pare stanco.

51 - Verbis 3 5? 5 = "4" 5 4 di *Nba N'ga*

Il figlio di Dedalo rinuncia alla propria mano.

52 - Verbis 1 4 1'8 = 3 6 5 di *Ilion*

Fosti categorico: voglio l'eolica.

44 - Rebus 3 6 1'1 1 3? 2 = 7 10 di *Adelchi* - dis.di Moise



47 - Rebus 1 2, 1'4, 2 3 = 5 8 di *Microfibra*



Non le è mai venuto in mente di tornare in Francia?...

Scusandoci con l'autrice, riproponiamo il rebus uscito con il diagramma errato sul Leonardo n.1/2009 (pag. 5)

53 - Verbis 2 1 1 1 5? 2 2! = 8 6 di *Gipo*

Confermo che nell'appareCchio trovasi la valvola termoioNica.

30° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Chiavari, 16-17-18 ottobre 2009

Secondo comunicato

SEDE DEL CONVEGNO

HOTEL MONTE ROSA *s**

Via Monsignor Luigi Marinetti, 6

16043 CHIAVARI (GE)

tel. 0185.300321 - 0185.314853

fax 0185.312868 E-mail: info@hotelmonterosa.it - <http://www.hotelmonterosa.it>

coordinate bancarie: Albergo Monterosa - Banca Cariparma - Agenzia di Chiavari

c/c n. 000035344541 CAB: 31951 ABI: 06230 CIN: N

IBAN: IT60 N062 3031 9510 0003 5344 541 BIC: CRPPIT2P473

Causale: Prenotazione Sig. (Convegno Rebus A.R.I.) dal al

PREZZI PER PERSONA AL GIORNO IN PENSIONE COMPLETA:

In camera doppia euro 80

In camera singola euro 90

In camera doppia uso singola euro 110

In caso di soggiorno di bambini sotto i 10 anni in camera con i genitori: sconto 50% sulla terza persona. Dagli undici anni in su, sconto in camera tripla del 20% sul terzo letto.

Pasto supplementare euro 30

Cena di gala euro 36

Il Convegno inizia con il cocktail di apertura, per proseguire con cena e pernottamento il venerdì; poi, con prima colazione, pranzo e cena di gala il sabato; prima colazione e pranzo la domenica.

I pasti saranno comprensivi di due primi, due secondi, dessert, bevande e caffè.

Posto auto nel garage dell'Hotel: **euro 10** giornalieri (su prenotazione, massimo 20 posti)

Le prenotazioni dovranno essere effettuate **entro il 15 settembre 2009** presso l'Hotel con Carta di credito a garanzia oppure mediante bonifico bancario di **euro 100** a camera. In caso di annullamento della prenotazione comunicato oltre tale data, verrà trattenuta la caparra o, per chi ha utilizzato la carta di credito, il corrispettivo di un giorno di pensione completa. Il saldo avverrà direttamente in Hotel. I pasti per i partecipanti al Convegno che non soggiornano in Hotel vanno prenotati e saldati anticipatamente **entro il 30 settembre 2009**.

Data la ridotta disponibilità di camere singole e doppie a uso singola (assegnate sino ad esaurimento) si invitano i partecipanti ad accordarsi preventivamente per condividere camere doppie e triple.

Dovranno essere forniti all'Hotel i nominativi di tutti gli ospiti delle camere.

Eventuali prolungamenti del soggiorno saranno soggetti alle stesse tariffe e secondo disponibilità.

In caso di esaurimento delle camere presso l'Hotel Monte Rosa i convenuti saranno sistemati per pernottamento e prima colazione in strutture simili.

Il prossimo comunicato con il programma di massima e le indicazioni per arrivare alla sede del Convegno.

Il Comitato Organizzatore

Il Langense, Snoopy, Tiberino, Verve

Rebus a Pavia

Primavera rebussistica a Pavia. Lo scorso 23 marzo il capoluogo lombardo ha ospitato per la prima volta (così riteniamo) una conferenza su **"Rebus & Lingua"** presso la sede del prestigioso Collegio Universitario Santa Caterina da Siena in Via San Martino, in pieno centro storico. Nutrita la partecipazione all'incontro tenuto da Federico Mussano che ha presentato i



fondamenti dell'arte rebussistica dall'antico Egitto a Leonardo fino ai giorni nostri, mostrando come la lingua reale e il linguaggio del rebus evolvano in forte sintonia. Hanno presenziato all'incontro la prof. Maria Pia Sacchi, rettrice del Collegio e animatrice di molteplici iniziative in ambito letterario e culturale, e la prof. Gianfranca Lavezzi, docente di Letteratura italiana all'ateneo pavese e presidente della Società Dante Alighieri di Pavia.

PLAY OFF 2008-2009. temi seconda manche



Solutori 2009	n.1
1 Aurilio N.	61
2 Bagni L.	61
3 Baracchi A.	61
4 Bassetti L.	61
5 Barbujani G.	61
6 Becucci G.	61
7 Bein M.	53
8 Benucci R.	
9 Bertaccini A. R.	
10 Bertolotto F.	61
11 Bitetto V.	
12 Bonanno D.	54
13 Bosia M.	61
14 Cacialli T.	
15 Carosso R.	
16 Cavicchioli A.	
17 Cesa C.	61
18 Ciarrocchi E.	59
19 Ciasullo C.	61
20 Correggiari A.	
21 Damiani A.	
22 Della Vecchia G.	61
23 Dendi G.	61
24 Dessy G.	61
25 Fausti F.	61
26 Fioretti E. A.	
27 Fortini N.	53
28 Galantini M.	61
29 Gallo N.	
30 Garbati M.	61
31 Gasperoni L.	61
32 Ghironzi E.	61
33 Granata V.	61
34 Lecca U.	61
35 Le Noci M.	61
36 Licita A. M.	61
37 Lisi G.	
38 Mannarini L.	
39 Manzinello G.	
40 Maestrini P.	61
41 Marchetti E.	61
42 Mazzeo G.	61
43 Melis F.	61
44 Micucci G.	61
45 Molteni E.	61
46 Monga G.	52
47 Mosconi M.	
48 Napoli V.	61
49 Nastari V.	
50 Oss A.	54
51 Pacchiarini S.	59
52 Padronaggio F.	
53 Paolini C.	
54 Patrone L.	
55 Petruzzelli N.	59
56 Piccolo S.	
57 Porceddu A.	61
58 Rimini T.	61
59 Rinaldi A.	
60 Rinaldi R.	
61 Romano E.	55
62 Roncati S.	
63 Rotundo M.	61
64 Scanu F.	61
65 Soldi A.	61
66 Stramaccia S.	57
67 Tempia Valenta G.	
68 Viezzoli A.	61
69 Viscardi C.	54
70 Viscuso G.	
71 Vittone M.	
72 Vittone Torello P.	
73 Zanaboni A.	61
74 Zullino V.	
75	
76	

Soluzioni n. 1 - 2009

1	T R A diransi età = Tradir ansietà	35	PA (strano?!) legge RO = Pastrano leggero
2	su C (chi DI gesti?) vi alberga motto = Succhi digestivi di bergamotto	36	trattoria per T O = Tratto riaperto
3	con QUI sta da re ANE: mica va, sta! = Conquista d'area nemica vasta	37	E N (or M è fregata) usa = Enorme fregata USA
4	a C (riparo L è) dette DIF retta = Acri parole dette di fretta	38	pro dottor esoso LU?... Bile! = Prodotto reso solubile
5	legge B e N e vola = Legge benevola	39	chi a Rodi l'una fa? VO, lo so = Chiaro di luna favoloso
6	casa C (che pacchia!) N è = Casacche pacchiane	40	
7	PI tocchi O d'I: osil = Pitocchi odiosi	41	V E gli arditì cinesi = Vegliardi ticinesi
8	FaN tasti cosce N a RIO = Fantastico scenario	42	OC chic... e RU?, lei? = Occhi cerulei
9	pratico per TI, D amanti D in E v'è = Prati coperti da manti di neve	43	GI "unge" (rea) N A "poli", capo di chino = Giungere a Napoli Capodichino
10	(diagramma errato-rebus riproposto sul n. 2)	44	TON (noi no!) LI odiò: LI va = Tonno in olio di oliva
11	CL à (usò l'epo) S: T è = Clausole poste	45	a Vera mantiene mici = Aver amanti e nemici
12	A verbis bocciato = Aver bisbocciato	46	finirà me T, ti dico, riandò lì = Fini rametti di coriandoli
13	T è dio Sole? T? T? è Ra T? O! = Tedioso letterato	47	in terme diedi stanze = Intermedie distanze
14	Vitti M è dov'è RD osé = Vittime d'overdose	48	R I sposta con testata = Risposta contestata con Doni P è R Messi = Condoni permessi
15	È di Tori a listino Ti = Editorialisti noti	49	G à M e dà gas? Sì = Game d'Agassi
16	a T terrà G gioco (N citato) = Atterraggio concitato	50	di sasso, RT ita, v'è TR in A = Disassortita vetrina
17	l'A V à, L lede; L lede N = La valle dell'Eden	51	GU ai soldi S pensa: L in VI dia! = Guai sol dispensa l'invidia
18	V incera L; l'otto? = Vincer al lotto	52	tappo N e alto UR = Tappone al Tour
19	MI è teramano, GR A no = Mieter a mano grano	53	U DI recan tanti suicidi = Udire cantanti sui CiDi
20	B ori adagia T agente = Boria d'agiata gente	54	B ressa: non è EBR unico = Bressanone e Brunico
21	GR à N: decollerà? = Grande collera	55	MIR agevolato, N egli usa = "Mirage" volato negli USA
22	di S, C o PaS? Qual è suo nato? = Disco pasquale suonato	56	la, mi e re dà Uto con torte = Lamiere d'auto contorte
23	Amare pare NT E? sì = Amare parentesi	57	l'ucciser viti A T avola = Lucci serviti a tavola
24	à (ma reggerà?) lastra D AD: è ivi ZI = Amareggerà la strada dei vizi	58	P a S daran V I olenti = "Pasdaran" violenti
25	sa "led" ammonì O = Sale d'ammonio	59	àn G O lodi: SeS santa gradì = Angoli di ses-santa gradi
26	sarà goal FOR? No = Sarago al forno	60	UO "Mini Import" à NTI = Uomini importanti
27	mise chi crossa = "Mise" chic rossa	61	P (la "Smart", è nera) c'era = Plasmar tenera cera
28	acc... ordinava L I? = Accordi navali	62	per Ennio Peres onore = Perenni opere sonore.
29	a N TI: ci par esca N da lì = Anticipare scandali		
30	a T T accostata L è = Attacco statale		
31	testé CH è ritratta = teste che ritratta		
32	a C Cesare prime N dà = Accesa reprimenda		
33	à N? à LI? Sì: AT tenta dipartita = Analisi attenta di partita		
34	fa vela, mise R A! = Favela misera		

Riceviamo:

"Cari redattori, invio le soluzioni del n.1 del Leonardo, un po' tosto come inizio d'anno. Colgo questa occasione per osservare come sempre più spesso si ricorra nella composizione dei rebus ad incisi, sottintesi, inferenze, sospensive... a volte non sufficientemente giustificati dalle "cose", "azioni", "intenzioni" manifeste sulla figura, talvolta indotti da una didascalia fumosa. Anch'io talvolta ne faccio uso, ma non sarà il caso di distinguere?"

(lettera firmata)

Troppi incisi? Forse, discutiamone ma apriamo una parentesi senza dire però (come scriveva Flaiano) che apriamo una paralisi. Il rebus resterebbe paralizzato e di giochi se ne farebbero pochi se un eccessivo e malinteso purismo ci portasse a vietare gli incisi, le figure retoriche, gli arcaismi e persino le lettere aggiunte: accettiamo dunque questa realtà (mantenendo tuttavia senso critico, i rebus proposti possono avere incisi scorrevoli come incisi brutti fino a portare alla non pubblicabilità del gioco) ricordando alcuni splendidi incisi rebusistici del passato.

Ad esempio «Dio sa come!» in «Una radiosa cometa» di Triton oppure «ciò dicasi d'A e S» in «Intreccio di casi da esaminare» di Sin & Sio. Incisi di qualità per rebus memorabili.

Soluzioni entro il 30 giugno 2009 a:

FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA

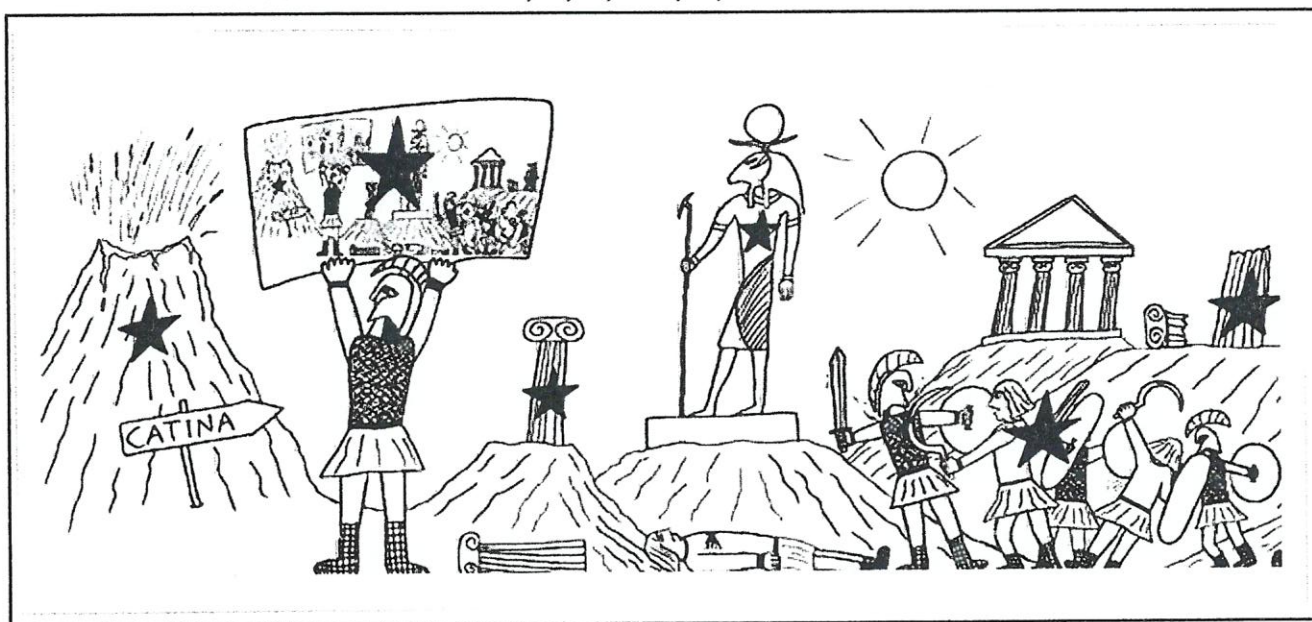
tel.-fax 06.7827789

e-mail: diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

Rebus a rovescio 5; 5; 2; 1 6; 5; 4 = 6 3 9 10 di MaRcO



LEONARDO

anno VI - n. 2

aprile 2009

Direttore responsabile

Paolo Querio

Redazione

Gianni Corvi (Giacco)

Franco Diotallevi (Tiberino)

Federico Mussano (Federico)

Francesco Rosa (Quizzetto)

Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adrian (Stefano Coluccini)

Aetius (Ezio Ciarrocchi)

Alan (Alan Viezzoli)

Argo Navis (Alessandro Tapinassi)

Carmar (Mario Emilio Cardinali)

Federico (Federico Mussano)

Giga (Gianmarco Gaviglio)

Gipo (Giuseppe Pontrelli)

Guido (Guido Iazzetta)

Il Ciociaro (Elio Attilio Fioretti)

Il dio Ra (Claudio Raffo)

Ilion (Nicola Aurilio)

Il Langense (Luca Patrone)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Kc8 (Filippo Bianchi)

L'Albatros (Marco Gonnelli)

L'Assiro (Siro Stramaccia)

Lionello (Nello Tucciarelli)

Marchal (Alfonso Marchioni)

Marinella (Marinella Zanda)

Marco (Marco Peres)

Mavi (Marina Vittone)

N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)

Orofilo (Franco Bosio)

Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)

Quizzetto (Francesco Rosa)

Snoopy (Enrico Parodi)

Tiberino (Franco Diotallevi)

Till (Attilio Ghilardi)

Triton (Marco Giuliani)

Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Gastaldi Giovanni

Moisello Paolo (Moise)

Padus

Pagliarulo Franco

Stramaccia Siro

Volpe Sonia

Corrispondenza

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

Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 Roma

tel./fax 067827789 - email: diotalleviv@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 (IBAN IT
16 K 07601 03200 000019806009)

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

30° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Chiavari, 16 -17-18 ottobre 2009

In questo numero

Orofilo: I passi (p. 4)

Federico Mussano: *Serial filler* (intervista a Pablo
Echaurren (pp. 5,6)

Play Off 2008-2009: esito manche 2, regolamento
manche 3 (p. 7)

Il Langense: "Fatto!" "...Già fatto!" (pp.9-13)

X Convivio Enigmistico Adriatico 2009: concorso
autori rebus ARI e modulo solutori rebus ARI
(pp. 23-25)

Rebus, Imago, Verbis: (pp. 3,8,14-22)

Inoltre: recensioni, comunicazioni, notiziari, varie.

Vicino

Abbiamo scritto sovente di Sergio Ceccotti, di
come i suoi quadri siano "vicino al mondo dei re-
bus e di come l'artista sia "vicino" alla comunità
dei rebussisti. Stavolta siamo invece noi a essere
vicino a lui e a stringerci in un forte abbraccio a
Sergio per ricordare la recente scomparsa della
moglie Anna Maria che avevamo incontrato al
Convegno Rebus dello scorso novembre in occa-
sione della tavola rotonda Arte & Rebus.

La redazione

Gli atti del "29° CONVEGNO REBUS ARI 2008"

Saranno presentati ad ottobre in occasione
del 30° Convegno Rebus ARI di Chiavari.

La pubblicazione sarà data in omaggio
agli abbonati del Leonardo.

www.silvanorocchi.blogspot.com

Ser Viligelmo vi aspetta nel suo blog. L' enigma-
stica la fa da padrona, ma, assicura il padrone di
casa, non c'è solo lei...

Sabato 4 luglio, nella Parrocchia Sacro Cuore di
Gesù in Milano, Daniela Micucci - figlia del nostro
carissimo amico *Il Leone* - si è unita in matrimo-
nio con Leonardo Mariani.

Da parte del Leonardo i più splendidi auguri di
un sereno futuro agli sposi!

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2009

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" 2009

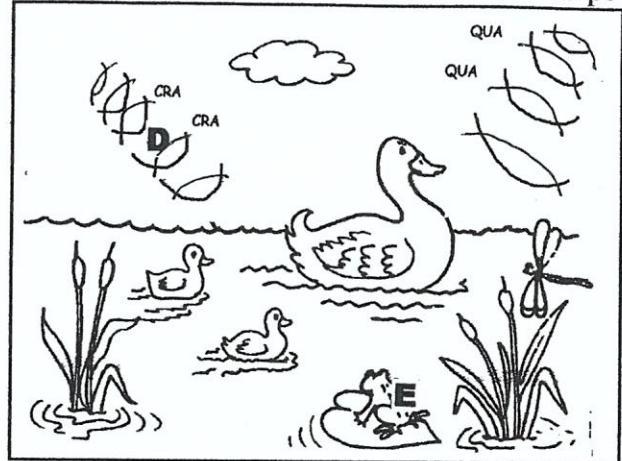
A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà
effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

QUATTRO REBUS DI N'BA N'GA

1 - Rebus 2 4 4 3'4 5 = 4 6 12 - dis. S. Volpe



2 - Rebus 1 3 1'1 4? 6! = 7 9 - dis. Sonia Volpe



3 - Rebus 3 7... 1 1 5! = 6 3 8



4 - Rebus 1,7: 7 3! = 8 3 7



I PASSI DI OROFILO

Pare che i concorsi per autori di rebus siano una prerogativa tutta italiana. All'estero, soprattutto nei paesi anglosassoni, poi, il rebus illustrato non gode di un grande successo. Nell'ambito dell'enigmistica classica americana, quella della National Puzzler's League che pubblica il mensile "The Enigma", i concorsi per autori non esistono per nessun tipo di gioco così come non sono previsti premi ai solutori. Diversamente da noi, negli Stati Uniti sono invece organizzati campionati nazionali di soluzione di parole crociate. Il più famoso è l' "American Crossword Puzzle Tournament", giunto quest'anno alla 32^a edizione, che ha pagato al vincitore un premio di 5.000 dollari. Mi pare curioso segnalare che i migliori in questa competizione sono quasi tutti iscritti alla "National Puzzler's League". Sono menti divise in settori? Oppure certi enigmisti possono professarsi, senza anatemi, "classici" e "popolari" contemporaneamente? In Italia i concorsi per autori di rebus già erano banditi nell'Ottocento, sulle pagine delle riviste classiche, in particolare su quelle della "Gara degli Indovini" (Torino, 1875-1900), mensile che amava abbellirsi con le incisioni di rebus. Naturalmente, e forse giustamente, all'epoca dovevano essere inviate anche le illustrazioni, mentre, ai giorni nostri, per la maggior parte dei concorsi di rebus sono richiesti solo gli schemi. Alcune domande si possono porre: sono utili i concorsi e se sì, per quale fine? Sono pochi o troppi? Le valutazioni che vi vengono effettuate sono valide oppure no? E' chiaro che essi facciano leva sull'amor proprio e sullo spirito di competizione. Non credo invece che il valore dei premi in sé, nella maggior parte dei casi piuttosto modesti, possano costituire uno stimolo significativo. Sulla loro utilità non ho dubbi: a volte gli autori hanno bisogno di un pungolo per esprimersi meglio. Inoltre, a parer mio, possono contribuire a migliorare il livello generale dei giochi. Ma io distinguerei tra concorsi a tema libero e quelli a tema obbligato. Io sarei dell'idea di limitare al massimo il numero dei primi soprattutto perché non servono ad impegnare veramente gli autori che possono avvalersi di giochi già pronti in un cassetto o riciclati da altri concorsi. Sono più favorevole ai secondi che focalizzano l'attenzione degli autori su certi temi e, proprio perché limitati a un campo specifico, possono portare a esiti originali,

soprattutto a livello di prima lettura. Si possono poi distinguere i concorsi a livello nazionale e quelli banditi ad uso e consumo degli abbonati di una rivista. Mi preme ricordare che l'entrata ufficiale e stabile di un concorso per autori di rebus a livello di Congresso Nazionale avvenne nel 1977 a Modena, per merito di Briga (Giancarlo Brighenti) e del Paladino (Giuseppe Panini). Solo da allora il rebus entrò di diritto nell'ambito dei giochi classici e da allora in occasione di ogni Congresso è sempre presente almeno un concorso per autori di rebus. Alcuni si lamentano che ce ne siano troppi ma a me non pare così. Il problema sta nel fatto che per avere un buon esito debbano essere ben gestiti. Innanzitutto i giudici dovrebbero essere scelti tra i militanti del genere, persone che abbiano una specifica conoscenza del gioco. Ma ciò non è ancora sufficiente perché può succedere che un buon autore o un ottimo solutore non abbiano un senso critico adatto per giudicare perché troppo condizionati dal gusto personale.

Noi sappiamo bene che per giudicare un rebus non esistono formule matematiche da applicare. E' un giudizio che si basa, però, su certi parametri (chiave, frase risolutiva, resa grafica, grafemi esposti, eventuali equipollenze, cesura ecc. ecc.) che possono essere considerati in maniera diversa da giudici diversi. Allora, a parer mio, è indispensabile che in qualsiasi tipo di concorso non ci sia un solo giudice ma almeno due o tre. Infatti succede spesso che giudicando da soli non si scorgano certi errori sfumati che altri poi vedono e, parallelamente, possono sfuggire anche i pregi. Il sistema di assegnare un punteggio per ogni giudice e poi sommare i punteggi, se apparentemente pare obiettivo, in realtà alla fine può scontentare tutti. La soluzione migliore per me è un confronto ragionato, a tavolino, su ogni singolo gioco che porti a stilare una classifica che sia condivisa da tutti i giudici.

Infine segnalo il concorso per autori di rebus più impegnativo in assoluto: Il Play Off del Leonardo, quest'anno giunto alla 17^a edizione. Come ben sanno coloro che vi hanno partecipato si tratta di una competizione lunga e difficile. Oltre ad un pizzico di fortuna, per vincerlo occorre tanta perseveranza, concentrazione, bravura. A parer mio, il più affascinante in assoluto. Voi che ne dite?

Serial filler

conversazione di Pablo Echaurren con il Leonardo

“Tutto questo mi incuriosisce e inuzzolisce”: così scrive Pablo Echaurren in risposta ad una mia email di inizio giugno in cui chiedo un incontro per approfondire la conoscenza di quei giochi di parole in forma illustrata che ho visto in mostra a Roma nella primavera del 2008.

Acrilici su tela e su carta, piatti maiolicati in monocromia blu e tarsie in panno imbottito che mi sorpresero non solo per quella parola “tarsia” che fino ad allora avevo incontrato solo come tipologia di gioco della Settimana Enigmistica, ma anche per la festa di colori esibiti.

Ⓘ Nella pittura il colore può essere esaltazione di luminosità e ricerca di contrasto. E nella tua arte il colore può essere dolore, secondo il titolo della tarsia con le gocce di colore che fuoriescono con volti sofferenti dai tubetti.

PE Il titolo è “Il dolore del colore”, fa parte di una serie di opere che sono state esposte l’anno scorso alla Galleria dell’Orologio.

Ⓘ E fa parte di una serie di titoli dove il gioco di parole ricorre sovente: se in *dolore/colore* l’ortografia veniva rispettata¹, in “*Nel cuore del quadro*” la trasgressione si fa anche linguistica. C’è poi il mutare di accenti tra la sdrucchiola rondine e le piane ondine: “*R-ondine*”. Opere legate non solo dalle provocazioni dei cambi di iniziale ma dall’intenso riempimento degli spazi.

PE Un riempimento che si ricollega a quell’orrore del vuoto di tradizione classica che porta a definirmi come un *serial filler*, alla ricerca di ricoperture dello spazio



¹ Così come in *calore/colore* (“Colore in calore” è un acrilico su tela di grandi dimensioni del 2007 di soggetto vulcanico). E, sempre a proposito di vulcani come soggetti, si veda la figura riportata su questa pagina nella colonna opposta: “Tra quarantatré secondi circa”, acquerello e china su carta del 1975.

tramite la selezione di oggetti e la loro accumulazione.

Ⓘ Accumulazione come collezionismo?

PE Certamente! Fin da bambino ho mostrato una forte inclinazione per il collezionismo trovandomi attratto da farfalle, coleotteri, francobolli ed altri animali e oggetti da classificare.

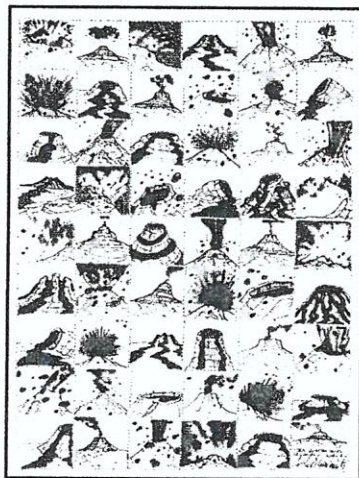
Ⓘ «Un approccio al reale colto come somma di particolari» come scrive Claudia Salaris nel saggio dedicato alla tua vita incluso nel volume (a cura di Claudia Casali) “Pablo Echaurren a Siena”. Hai mai pensato che il rebus tutto sommato è proprio un gioco enigmistico in cui si manifesta questa somma di particolari?

PE Direi di no...

Ⓘ Nel rebus si riesce a realizzare una somma di particolari sia in termini verbali (giustapposizione di parole, con aggiunta di lettere, riferite a quello che si vede nella vignetta per poi arrivare finalmente, con una diversa segmentazione, alla frase risolutiva) sia in termini iconici con l’osservazione attenta e progressiva della scena.

PE Questo universo pluriverso rebussistico mi affascina, credo però si debba avere una particolare conformazione mentale per apprezzarlo.

Ⓘ Lo si può apprezzare partendo da una passione che spesso nasce da incontri improvvisi e da associazioni di idee estemporanee. Nelle tue opere e cicli artistici trovo alcuni nessi con il rebus: il ciclo dei quadratini² con la delimitazione dello spazio illustrativo in sezioni di pagina contenute e che contengono og-



² Si tratta del periodo dei primi anni Settanta in cui Echaurren sviluppò una cifra stilistica assai riconoscibile con immagini frantumate in miniriquadri addentellati come francobolli. Molto conosciute sono le copertine disegnate per i libri di Savelli Editore, soprattutto “Porci con le ali”. ➔

getti o loro particolari resi con tratto stenografico e fumettistico mi sembra quasi orfano di qualche lettera (o grafema, come talvolta diciamo noi rebusisti) per dichiararsi come rebus.

PE Mentre ritengo, anche se devo imparare ancora molte cose del rebus...

Ⓘ Impala l'arte!³

PE ... che nelle mie opere di periodi più recenti, dove più forte è la reazione del serial filler all'horror vacui, il nesso sia sostanzialmente assente.

Ⓘ Meno presente, direi: se non sbaglio fu Renato Barilli negli anni Novanta a sostenere che il brulichio degli elementi dei tuoi quadri indica, se visto da vicino, una provenienza da elementi discreti che non va persa anche se il grado di definizione può essere stenografico. Ma adesso, contravvenendo ad ogni buona norma di didattica enigmistica (il primo rebus che si insegna è "amici romani" o "cocchio romano", già "far compere" con la cesura di arco è troppo complicato) voglio mostrarti un rebus a rovescio. Anzi, te lo disegnerò su questo foglio, con tutti i limiti delle mie capacità grafiche.

La sorpresa è tanta e forse più mia che sua perchè se Pablo non ricorda che nel proporgli l'incontro avessi mai accennato a questa interattività rebusistica (e infatti non ne avevo fatto accenno) ormai mi ritrovo con la penna in mano e il foglio bianco a disposizione, sono in ballo e devo ballare, anzi disegnare. Traccio due pareti con un pavimento e fin qui il disegno è abbastanza realistico: le pareti sembrano tali, grazie anche a due finestre indicate con le lettere N e M. Sotto alla finestra M e dopo di essa (secondo la lettura da sinistra a destra) disegno una coperta marcata da CI. La coperta sembra un sasso e anche pietrificato è lo schizzo di un signore febbricitante nella stanza con un fumetto che gli fa dire "Ho un febbrone da cavallo... del West!".

PE Cavallo del West? Ma chi è questo qui, Mal⁴?

³ *Impala* e non *impara*, con riferimento a "Impala l'arte! Per una riscossa p-Artigiana", titolo di un libro scritto da Echaurren nel 2003.

⁴ Il Piper Club di Roma, tempio del beat e del rock, vide dal 1965 esibirsi i Primitives con un giovane Mal come leader. Tra gli assidui frequentatori del Piper pochi anni dopo ecco comparire un giovanissimo Pablo Echaurren (e tra i frequentatori del locale ragazzi che portavano, come si può

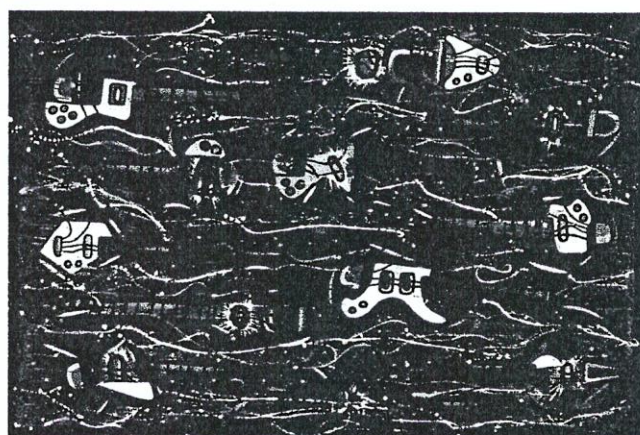
Ⓘ Sì, è lui. Vedo che il fumetto ha funzionato e adesso disegno anche un altro fumetto, una voce fuori campo che fa parte del rebus da risolvere.

La voce dice "qualora vengano spifferi dalle finestre copritelo con la coperta". Ringraziando Mr Paul Bradley Couling che se non avesse deciso di chiamarsi Mal non mi avrebbe mai consentito di realizzare questo rebus a rovescio, spiego la soluzione a Pablo:

**se N (o M) arie dà, CI su Mal =
la musica dei Ramones**

*La conversazione non è finita qui, Pablo non è fuggito inorridito davanti a questo esempio che in qualche modo ricopriva un lungo arco di tempo di emozioni musicali, dal mitico (aggettivo abusato ma in questo caso giustificato) Piper alla band newyorkese dei Ramones, sua massima passione musicale. Anzi, qualche giorno dopo (assieme ad Alfredo Radiconcini che ringrazio per le proficue conversazioni preliminari che hanno portato all'incontro con Pablo Echaurren) sono andato all'Auditorium per "L'invenzione del basso" (doppia mostra: opere pittoriche ed esposizione di bassi, lo strumento preferito di Pablo, dalla collezione privata dell'artista). Dall'aristotelico horror vacui al cartesiano "Suono quindi sono" riprodotto qui sotto (anzi, qui in **basso**...)*

Federico Mussano



vedere qui sotto, jeans decorati a mano da Pablo, diviso tra embrionali passioni musicali e pittoriche su supporti vari).



Play Off 2008-2009

Esito della seconda manche

Alla seconda manche sono stati presentati ben 101 giochi. I 13 scontri diretti hanno determinato i 13 vincitori (i cui nomi e punteggi sono evidenziati in grassetto) e i 3 ripescati (indicati da un asterisco) riportati nella seguente tabella:

AUTORE I	Punteggio	AUTORE 2	Punteggio
L'Esule	12,33	Nefros	6
Pipino il Breve	14	Quizzetto	15,66
Indurain	9	Orofilo	17
Ilion	20	Il dio Ra *	16,66 *
Il Langense *	15,33 *	Federico	15,66
Triton *	16,33 *	Il Matuziano	16,66
Il Valtellinese	13	Aetius	13,33
Il Ciociaro	16	Walter	13,33
Verve	13	Alan	18,33
Marchal	18,33	Bardo	14,33
Bobolink	10	Giga	17
Kc8	16,66	Mavi	12,33
Emt	14	Veleno	18

La classifica risultante, per i 16 concorrenti ammessi alla terza manche, è pertanto la seguente:

	AUTORE	1° gioco	2° gioco	3° gioco
1.	Ilion	20		
2.	Alan	18,33	13,33	
3.	Marchal	18,33	12,33	
4.	Veleno	18		
5.	Orofilo	17	13,33	
6.	Giga	17	8	
7.	Il Matuziano	16,66	16	
8.	Kc8	16,66	14,66	
9.	Il dio Ra	16,66	8,33	
10.	Triton	16,33		
11.	Il Ciociaro	16		
12.	Federico	15,66	13,33	11,33
13.	Quizzetto	15,66	13,33	11
14.	Il Langense	15,33		
15.	Aetius	13,33		
16.	L'Esule	12,33		

Gli accoppiamento per la terza manche sono, pertanto:

1. Ilion - L'Esule
2. Alan - Aetius
3. Marchal - Il Langense
4. Veleno - Quizzetto
5. Orofilo - Federico
6. Giga - Il Ciociaro
7. Il Matuziano - Triton
8. Kc8 - Il dio Ra

I giudici
Snoopy, Cinocina e Cocò

Play Off 2008-2009

Terza manche regolamento

Il tema è costituito da 12 immagini di altrettanti film interpretati da Totò, riportate sul n. 3/2009 del *Leonardo* e sul sito *Il canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net/>).

Ogni autore può creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta). Le immagini **non** potranno essere manipolate né rovesciate specularmente. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile, unicamente sui soggetti raffigurati, e **non** sulle didascalie.

Ai fini della determinazione dei vincitori degli 8 scontri diretti e dell'unico ripescato, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e, infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo. In caso di parità assoluta tra i due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, il vincitore sarà determinato mediante sorteggio. I vincitori degli 8 scontri diretti, insieme al migliore tra i perdenti, saranno ammessi alla semifinale.

Votazioni espresse in trentesimi dai tre giudici: *Cinocina*, *Snoopy* e *Cocò*.

La partecipazione alla terza manche è riservata agli abbonati al *Leonardo*. I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, nonché di recapito telefonico in caso di invio per posta cartacea, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di

martedì 30 giugno 2009

preferibilmente al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2009@yahoo.it

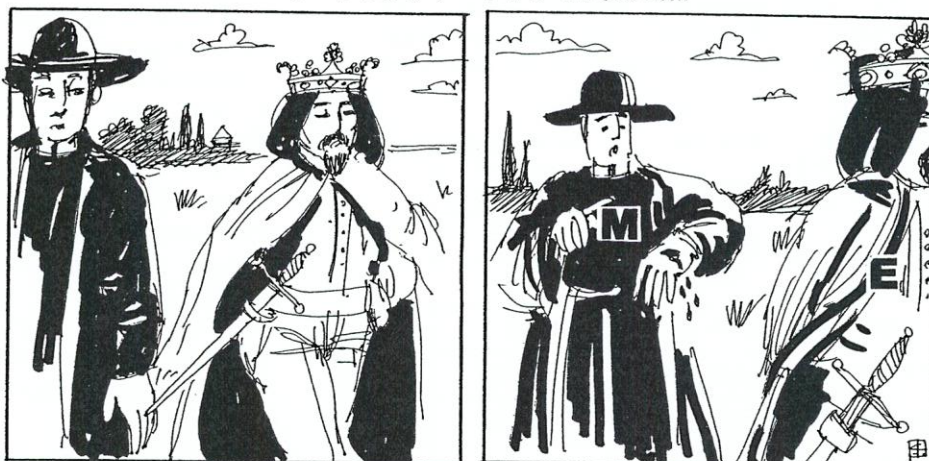
In alternativa, i giochi potranno essere spediti per posta ordinaria a *Tiberino* (Franco Diotallevi, Via delle Cave 38, 00181 Roma).

In bocca al lupo a tutti i concorrenti!

Cocò

TRE STEREOREBUS DISEGNATI DA F. PAGLIARULO

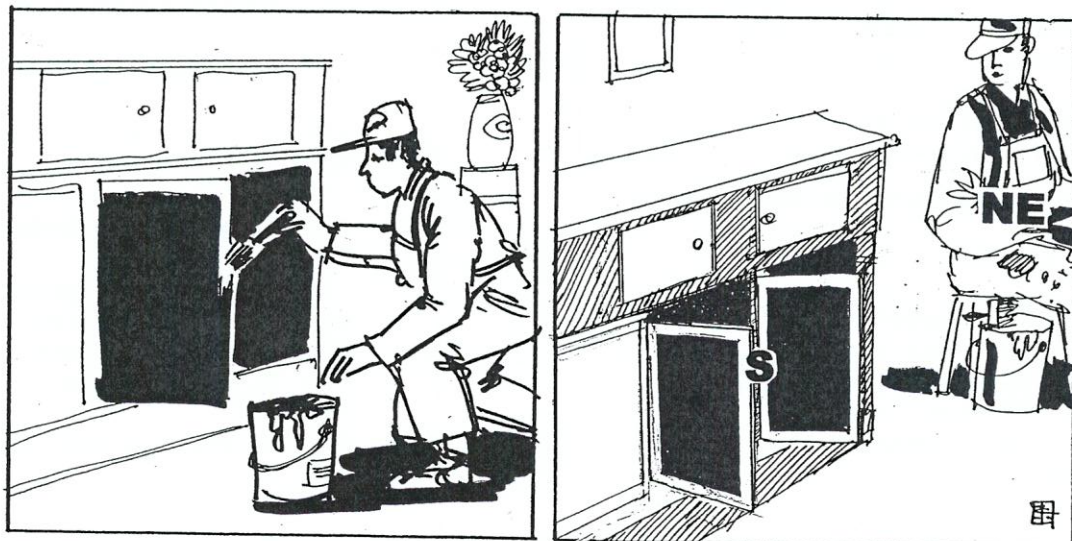
5 - 4 1 3 1 4 = 1'7 5 di Carmar



6 - 4 2 8 1 1 1 5 = 6 1 4 3 9 di Argo Navis



7 - 1 6 4 4 2 = 5 6 7 di Carmar



“FATTO!” “...GIÀ FATTO?!”

Tutti ricorderanno con simpatia e tenerezza l'espressione dapprima atterrita e rassegnata, ma subito dopo sollevata e incredula del bambino sottoposto a una 'dolce' puntura, in un celebre spot/tormentone televisivo che spopolava fino a qualche tempo fa.

Insomma, una... iniezione di fiducia: com'è possibile, già fatto?!

Si sarà capito, insomma, che mi piacerebbe riportare alla luce il dibattuto e controverso tema del “già fatto”, annosa questione che ossessiona gli autori di rebus, in modo particolare quelli che muovono i primi passi, a molti dei quali viene spesso data una vera e propria iniezione, in questo caso, di... sfiducia, cagionata dalle frequenti, inevitabili bocciature dei primi lavori inviati, nonostante l'incoraggiamento e il costante invito a non demordere da parte degli addetti ai lavori (“È così per tutti, all'inizio, però si vede che la stoffa c'è, l'importante è insistere...”).

La notte, si sa, porta consiglio... soprattutto dopo un'abbuffata di peperonata a cena: nell'esigenza di dover sfornare un rebus per qualche concorso può rivelarsi a volte assai indicata! A molti, infatti, sarà senz'altro capitato, agli inizi della propria attività rebussistica (quando ancora s'ignora l'esistenza di repertori cartacei e informatici), di trascorrere una notte insonne elucubrando, nel silenzio assordante, tra i peggiori incubi, e di essere all'improvviso folgorati da una chiave di rebus fantastica. E, da quel momento fino al mattino, di contare spasmodicamente i quarti d'ora, continuando a ripetersi nella testa la prodigiosa combinazione per paura di dimenticarla, nell'euforica attesa di poter finalmente stupire l'amico “esperto” con quello strepitoso gioco... speranza che miseramente crolla come un castello di carte alla ricezione dell'impetoso responso: “Spiacente, già fatto nel 1939 da Uguccione degli Ubaldi e pubblicato sul *Balilla Enigmistico*”. A volte ci vuole parecchio per digerire la cocente delusione, nonostante la consapevolezza di aver comunque ideato in buona fede un ottimo gioco, e forte è la tentazione di mandare tutto al diavolo: “Ah, fossi nato trent'anni prima...”, “Ormai è stato già fatto tutto e anche di più...”, “A questo punto si raschia il barile...”, ci si cerca di consolare con amara rassegnazione, benché queste impressioni a caldo vengano poi puntualmente smentite dalla realtà.

Se il rebus è fatto, è fatto, inutile rammaricarsi, e tutti siamo d'accordo che una sua ripubblicazione avrebbe poco senso, se non a puro scopo divulgativo, didattico o antologico: ma mi preme approfondire *quando* esso si possa considerare effettivamente tale. Sappiamo bene che il rebus è costituito da vari elementi quali – senza scomodare la geometria – la frase finale, la chiave e l'illustrazione/sceneggiatura. Riguardo a quest'ultima, non si può certo parlare di già fatto, in quanto è naturale che una determinata illustrazione può funzionare da supporto per infiniti giochi, in base alla fantasia e all'estro di ciascun autore, constatazione peraltro testimoniata dal grande successo che sempre riscuotono gli svariati

concorsi su supporto preassegnato, efficace e consolidata formula che costituisce, ormai da decenni, uno dei più stimolanti inviti alla creazione. Il discorso cambia quando si parla degli altri due elementi (frase e chiave), per i quali credo valga la pena fare alcune considerazioni.

È stata universalmente riconosciuta, ormai da decenni, l'appartenenza a pieno titolo del rebus al mondo dei giochi di enigmistica classica, il cui cardine, come ben sappiamo, risiede nello sviluppo dilogico degli enigmi su due piani di lettura paralleli, identificati come ‘senso reale’ e ‘senso apparente’. Nel settore dei giochi in versi, il senso reale è quello della soluzione (a schema o meno) e il senso apparente è quello ‘del titolo’: trasponendo questo concetto al mondo dei rebus, si può ragionevolmente associare il senso reale alla frase finale e quello apparente alla chiave, costruita su un appropriato telaio illustrazione-sceneggiatura (associazione, questa, che va fatta con la dovuta cautela, ossia tenendo presente che nel caso del rebus non si dà al solutore alcuna descrizione della frase finale, cioè del senso reale del gioco, cosa che invece naturalmente avviene nei giochi in versi). Se viene accettata questa trasposizione, che alcuni enigmografi a onor del vero trovano piuttosto approssimativa, è facile rendersi conto di come esistano svariati giochi in versi caratterizzati dall'avere la stessa identica soluzione (quindi stesso senso reale), ma svolgimenti completamente diversi l'uno dall'altro, che utilizzano cioè collocazione, termini, bisensi, immagini differenti (quindi diverso senso apparente). Nessuno, ovviamente, si è mai sognato di segnalare come “già fatto” un gioco in versi per il semplice fatto che presentasse il medesimo schema risolutivo di un altro, dal momento che è assodato che lo schema stesso del gioco rappresenta semplicemente il pretesto ludolinguistico per l'ispirazione, il ‘titolo del tema’ che necessita dell'adeguato svolgimento da parte dell'autore (tant'è vero che, spesso, autore del gioco e scopritore della combinazione non coincidono). Attenzione a non fraintendere: mi rendo conto che sarebbe assolutamente da ottusi non cogliere la sostanziale differenza che sussiste tra le due discipline, che è proprio, in fondo, la ragione per la quale alcuni puristi, all'udire questo accostamento, storcono il naso: cioè che nel caso dei giochi in versi, trattandosi di giochi che si basano sulla semantica del testo elaborato, l'autore ha la più assoluta libertà di spaziare e di elaborare l'enigma come meglio crede, in base al proprio stile e alla propria sensibilità mentre nel caso dei rebus la frase finale è determinata esclusivamente dalla giustapposizione e dalla spezzettatura delle parole e dei grafemi che costituiscono la chiave, indipendentemente dal loro significato intrinseco. La differenza tra le due categorie, quindi, risiede soprattutto nel processo mentale dell'autore in fase di elaborazione del gioco: solitamente nel creare un componimento in versi, l'autore parte dalla combinazione per svilupparne il tessuto testuale, mentre nel caso del rebus è per lo più una trovata in chiave che indirizza alla ricerca di una frase finale sostenibile che la valorizzi. Sotto certi aspetti, tuttavia, a mio avviso l'accostamento tra i due settori regge, consentendo di formulare interessanti riflessioni.



Il parlare di 'scopritore' della combinazione consente, nell'ambito del parallelo introdotto, di affrontare in maniera più critica il tema dell'esclusività della frase risolutiva del rebus. La domanda è la solita: basandosi esclusivamente sulla soluzione di un rebus, ha senso di parlare di già fatto, senza possibilità di... appello? In verità, io trovo decisamente 'più già fatto' un rebus con una chiave abusata che dia luogo a una frase risolutiva inedita, di un rebus che sfoci in una frase risolutiva già 'scoperta', ma che lo faccia attraverso una prima lettura originale e, perlomeno in parte, differente dalle altre (per non parlare, esulando... polemicamente dal nostro campo, di giochi in versi che utilizzano dilogie ormai logore e bisensi super-inflazionati).

Mi sono spesso domandato cosa sarebbe successo se negli archivi fossero risultati già editi, per esempio, rebus con le seguenti prime letture: "DO lente; MUS colo; DOR sale", oppure "DON none; dame NO; AS petto". La frase risolutiva (così come lo schema) perciò andrebbe considerata come un mezzo che viene scoperto e semplicemente utilizzato dall'autore, mentre è per la chiave (così come per lo svolgimento) che si dovrebbe più propriamente parlare di creatività e, quindi, di originalità. Si tratta di due domini entrambi illimitati, ma che risiedono su due piani distinti: le frasi da rebus (seppur vincolate in qualche modo da - soggettivi! - criteri di plausibilità e ammissibilità) appartengono genericamente al dominio della lingua italiana, che è patrimonio a disposizione di tutti (non credo si possa rivendicare l'assoluta paternità di frasi come Non aver amici, Opera nuova, Sodoma e Gomorra...); le chiavi da rebus, pur facendo parte naturalmente anch'esse della lingua, sono invece inquadrabili in un territorio decisamente più ristretto, essendo subordinate al risultato enigmistico a cui possono dare origine.

Queste considerazioni mi portano pertanto a sostenere che il valore aggiunto, l'essenza dell'originalità di un rebus consta esclusivamente della chiave, a sua volta sorretta da un'adeguata sceneggiatura. Non credo di dire un'eresia affermando, senza alcun intento provocatorio, che importa quindi relativamente che la frase finale sia già registrata, se la chiave che la determina è, almeno per buona parte, nuova. A tal proposito, restando in tema, ma sconfinando per un attimo sul versante crittografico, ho avuto modo di apprezzare la rubrica "Articolo 414", che ogni tanto appare sulle pagine de *La Sibilla* con l'intento di pubblicare crittografie già note, rivisitate in senso migliorativo dal punto di vista dell'esposto: in questo caso è naturalmente eccessivo e fuori luogo parlare di gioco inedito (cosa che infatti nessuno si sogna di sostenere, e la creazione di una sezione ad hoc ne è appunto la dimostrazione), dal momento che anche la prima lettura rimane invariata, però si tratta pur sempre di ritocchi creativi che riescono a nobilitare giochi magari di per sé non eccelsi, che probabilmente a suo tempo non erano stati valorizzati o 'limati' come avrebbero meritato.

Passando in rassegna le sezioni dedicate ai rebus sulle principali riviste di classica dal tardo dopoguerra in avanti, cioè approssimativamente dalla nascita del cosiddetto rebus moderno, risulta evidente come la pubblicazione di due giochi aventi la stessa frase finale

costituisca un'assoluta eccezione: i rarissimi casi, probabilmente dovuti a involontarie disattenzioni, si contano davvero sulle dita di una mano, a conferma, quindi, della tendenza da parte dei vari redattori a un'assoluta inflessibilità in tal senso, nel corso dei decenni. È opportuno precisare che l'analisi si riferisce alla pubblicazione dei giochi provenienti dalla collaborazione ordinaria, stante il fatto che in sede di concorsi, per i quali gli autori solitamente riservano i lavori migliori, viene richiesta un'eccellenza qualitativa generale, per cui si tende - probabilmente con ragione, in questo caso - a stralciare il "già fatto" nella sua totalità.

Parlando di esempi, che chiariscono sicuramente meglio di tanti bla bla teorici, se ne possono fare infiniti. Consideriamo il rebus di *Snoopy* "Vi per amar asso = *Vipera marasso*", pubblicato sul *Leonardo* n.2/1990, la cui illustrazione consiste in un'antica stampa che ritrae il leggendario Giacomo Casanova (passato notoriamente alla storia per le sue eccezionali doti amatorie).

(Snoopy)



Vi per amar asso
Il *Leonardo* n. 2/1990



Vip è R: ama [R] asso

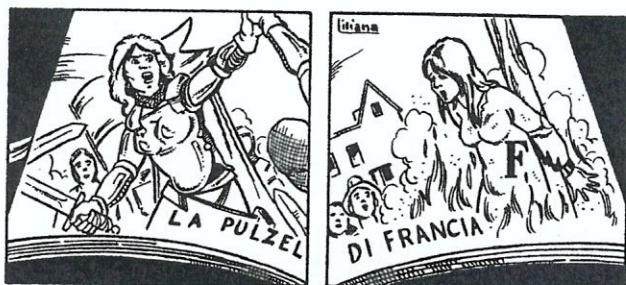


Vip è, rema R asso

Gioco impeccabile e decisamente di ottima qualità, la cui frase risolutiva si presta peraltro a svariate interpretazioni in prima lettura, sia come rebus di pura denominazione ("VI pera; MaR asso", "VI pera; Mara SSO", sia come rebus di relazione ("Vip è R: ama [R] asso". "Vip è R: ama ras SO", "Vip è R; AM ara SSO", sia come rebus 'ibrido' "Vip è R; amara SSO"). Senza entrare nel merito della qualità delle versioni alternative rispetto all'originale (avete visto quante?), la tendenza del redattore sarebbe in ogni caso quella di scartare a priori un rebus che presentasse tale frase finale (gioco che, quindi, verrebbe inesorabilmente bollato come "già fatto" e rispedito con ignominia - sic! - al mittente), dopo aver riscontrato che essa è già registrata nei repertori, indipendentemente dalla qualità del suo svolgimento. Se invece venisse proposto un rebus con frase

finale leggermente diversa, magari solo per una lettera (per esempio "Vip è, rema R asso), probabilmente verrebbe accettato, tutt'al più con riserva. Mi domando se questo approccio sia del tutto corretto, e ribadisco che io per primo non so fornire una risposta precisa al quesito: intendo solo mettere in luce la questione, che ritengo di una certa rilevanza.

Come secondo esempio possiamo considerare il noto stereoscopico "F arsa lottò = *Far salotto*", sceneggiato sulle eroiche gesta di Giovanna d'Arco, pubblicato sul *Labirinto* n.6/1990 a firma *Giaco*, gioco la cui chiave, storicamente centrata e pertinente, quasi disarmante nella sua semplicità, sfocia in un'idiomaticissima frase fatta: rebus pressoché perfetto.



F arsa lottò
Il *Labirinto* n. 6/1990

Anche in questo caso è possibile trovare almeno un paio di svolgimenti alternativi. Il primo che salta agli occhi è di pura denominazione: "Farsalo TTO" (una cartina geografica della Grecia in cui viene indicata la località ove si svolse la storica battaglia tra Cesare e Pompeo). Già fatto? ... Allo stesso modo, ai più... ermetici non sarà certo sfuggita la possibilità della chiave muta "Farsa l'8"

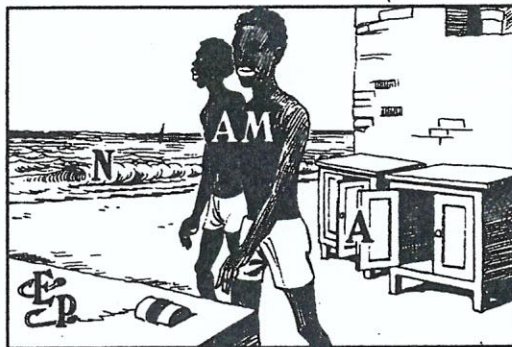
(un calendario teatrale nel quale in data "8..." risulta in un programma una rappresentazione farsesca). Già fatto? ...E se venisse proposto invece "F Ares; A lotto", oppure "F are; Salò TTO"? Ci sarebbe differenza?

I lettori non me ne vorranno per il tono, in questo caso, sì, volutamente provocatorio, di queste quasi paradossali domande. Domande che non sono assolutamente mirate alla ricerca di una maggiore indulgenza qualitativa in fase di selezione dei giochi (anzi!), ma il cui scopo vorrebbe essere quello di far riflettere sulle presunte motivazioni che spingono alla preclusione totale nell'accettare frasi già sfruttate, e quindi, secondo il pensare comune, mai più proponibili vita natural durante. Si noti, oltretutto, la brevità (intesa come numero di lettere) dei rebus citati come esempio, a testimonianza della potenziale estensione del 'raggio d'azione' che si può presentare anche in caso di giochi di per sé alquanto stringati. Di proposito, cioè, non sono stati citati rebus di più ampio respiro, che si sarebbero prestati naturalmente a un numero assai elevato (ma oltremodo dispersivo, e quindi poco significativo ai fini della discussione) di possibili combinazioni in prima lettura.

Un discorso ben diverso si può fare addentrandosi nello sterminato campo dell'enigmistica popolare, nel quale non sono invece affatto rari i casi di pubblicazione di giochi 'multipli', cioè con stessa frase risolutiva ma con differenti interpretazioni in chiave. A tale proposito ecco qui di seguito alcuni esempi, scelti fra i tanti, tratti da *La Settimana Enigmistica*, per ognuno dei quali viene riportata la frase risolutiva e i rispettivi doppi (se non addirittura tripli) svolgimenti.

1. "Epaminonda morì a Mantinea"

1973 (Sir Drake)



E, P ami; N onda; morì A, M; antine A
© *La Settimana Enigmistica* n. 2143

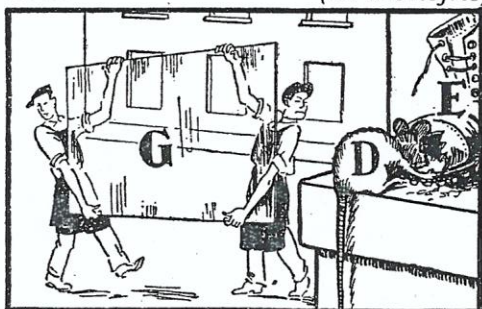
1983 (M. Malaguti)



Epa M; in onda morì amanti N e A
© *La Settimana Enigmistica* n. 2654

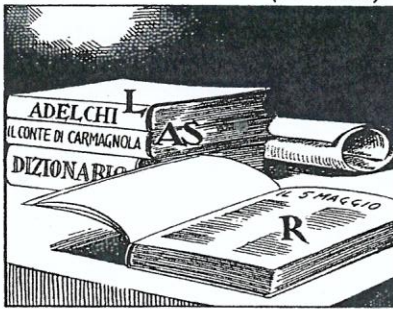
2. "La strage di Erode"

1949 (M. d'Onofrio)



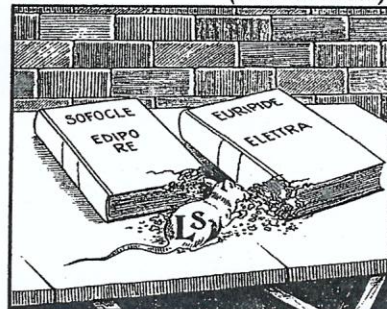
Lastra G è; Di E rode
© *La Settimana Enigmistica* n. 902

1972 (P. Bart.)



L, AS tragedie; R ode
© *La Settimana Enigmistica* n. 2090

1995 (L. Marinelli)

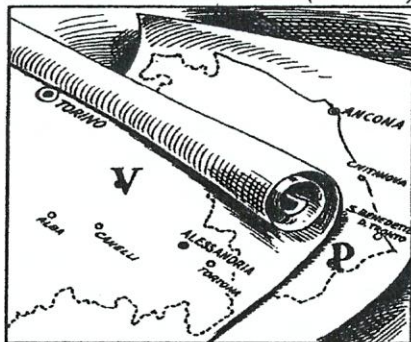


LaS tragedie rode
© *La Settimana Enigmistica* n. 3281



3. "Vasti pascoli"

1979 (McAabel)



V Asti; P Ascoli

© La Settimana Enigmistica n. 2488

1987 (Galdino da Varese)



VA stipa S coli

© La Settimana Enigmistica n. 2863

4. "Comici dialettali"

1973 (Azygos)



C, O mici di A; L e T tali

© La Settimana Enigmistica n. 2136

1981 (Il Pisanaccio)

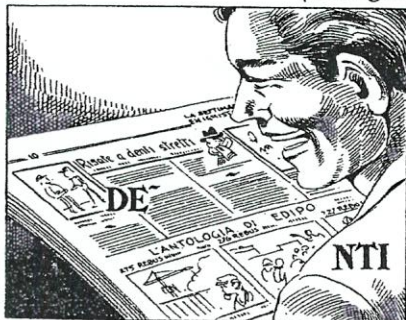


CO micidiale; T tali

© La Settimana Enigmistica n. 2546

5. "Perder i denti"

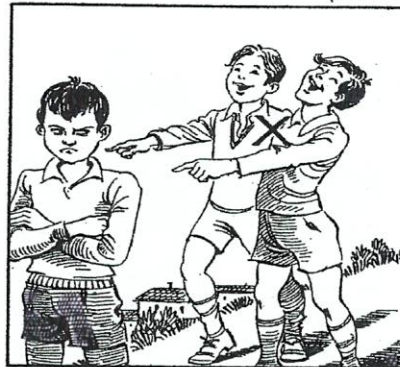
1972 (Franger)



Per DE ride NTI

© La Settimana Enigmistica n. 2089

1978 (Cleos)



X (per) deridenti

© La Settimana Enigmistica n. 2396

6. "Conservar rancore"

1958 (E. Marletto)



Con serva RR ancor è

© La Settimana Enigmistica n. 1378

1987

(A. Baroni)



Con S e RV arrancò RE

© La Settimana Enigmistica n. 2892

7. "Vedettes famose"

1983 (F. Oliviero)



VE dette **SF** a Mosè

© La Settimana Enigmistica n. 2696

1986 (Triton)



VE dette: sfamò **S, E**

© La Settimana Enigmistica n. 2853

8. "Mese di aprile"

1958 (Vincenzo Tucci)



ME sedia; **P, R** ile

© La Settimana Enigmistica n. 1361

1986

(G. Magnarapa)



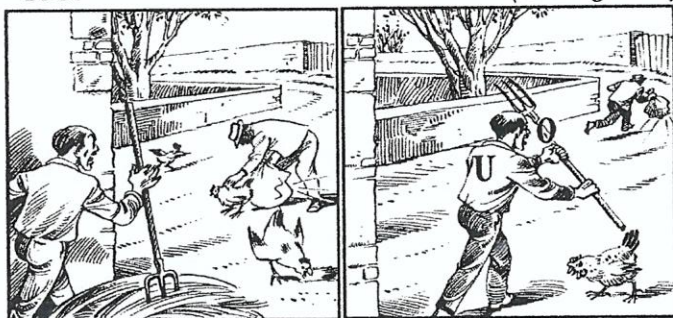
M, E sedi aprì l'**E**

© La Settimana Enigmistica n. 2821

9. "Usar modi odiosi" - Come testimonia l'esempio seguente, due rebus del maestro Briga con la stessa frase finale furono pubblicati addirittura sullo stesso numero, uno sopra l'altro (il titolo del gioco era, per l'appunto, "Rebus doppio"), il primo in forma stereoscopica, il secondo in forma classica, quasi a voler proprio sottolineare la totale scorrelazione tra i due piani distinti (frase e chiave) cui mi riferivo in precedenza.

1987

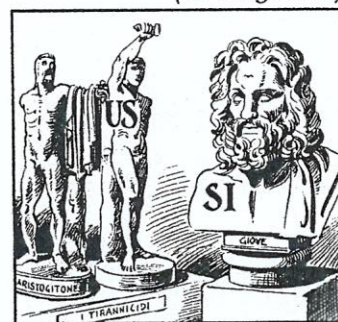
(G. Brighenti)



U s'armò di **O?** Di **O**, sì!

© La Settimana Enigmistica n. 2890

(G. Brighenti)



US Armodio; dio **SI**

© La Settimana Enigmistica n. 2890

In conclusione, dopo la lettura di questo lungo excursus, probabilmente nella mente di qualcuno si sarà insinuato un dubbio... inquietante:

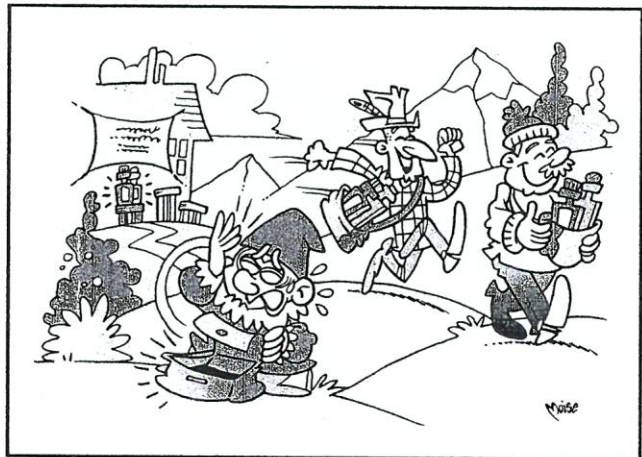
In sostanza, tutta 'sta sbrodolata solamente perché avevi finalmente ideato un rebus discreto, ma, purtroppo per te... GIÀ FATTO??

Colpa della peperonata...

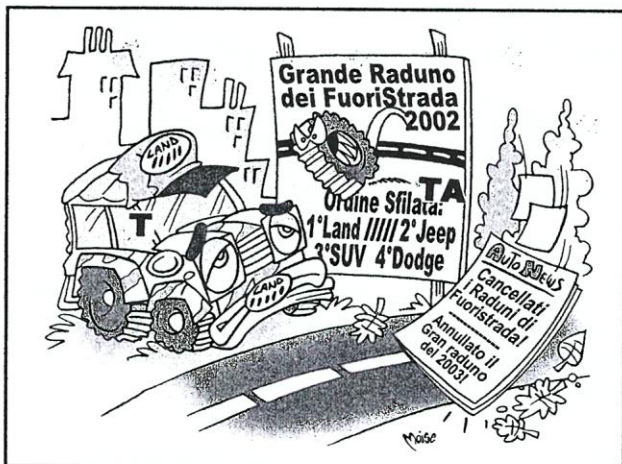
Il Langense

CINQUE REBUS DISEGNATI DA MOISE

8 - Stereorebus 1 1 1 5 12 3 4 = 8 2 5 3 9 di *Lionello*



9 - Rebus 3 1 "5" 2 6 2 = 12 7 di *Il Matuziano*



10 - Rebus 3 3 2 1 5 1 1 = 11 5 di *Il Ciociaro*



11 - Rebus 2 5 7 1? 2 = 7 1? 9 di *Argo Navis*

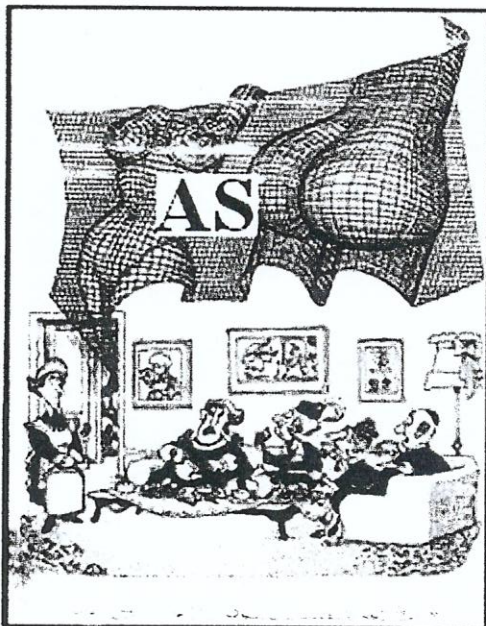


12 - Rebus 1'3 5, 3 1 1, 7 1 = 6 8 2 6 di *Mavi*



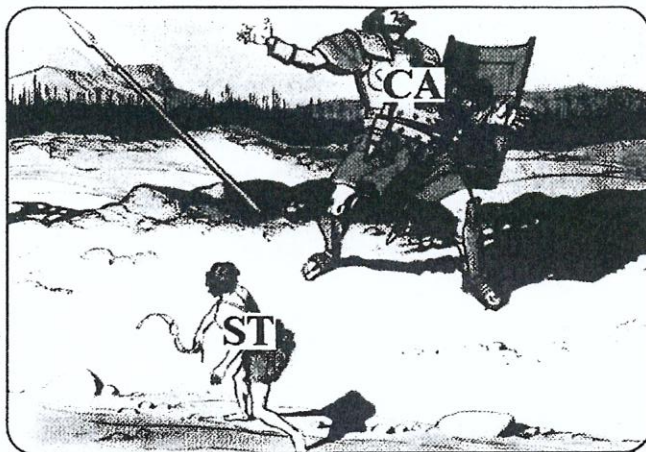
Cinque rebus di Ilion

13 - Rebus 3 2 4? 2: 5 2 2 = 11 3 6



- Signora, suo padre sta ancora una volta navigando con il computer di suo figlio!

14 - Rebus 8 2 5 2: 5 = 15 7



Davide e Golia

15 - Rebus 6 2 3 2 1 4 1 = 8 1'10



Il diluvio e l'arca

16 - Rebus 2 4 1'4 1 1! = 6 7

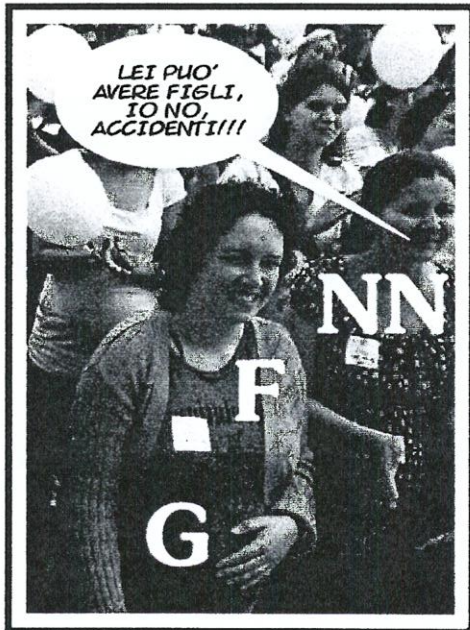


17 - Rebus 2 4 2 2 1 1 5 = 6 4 7

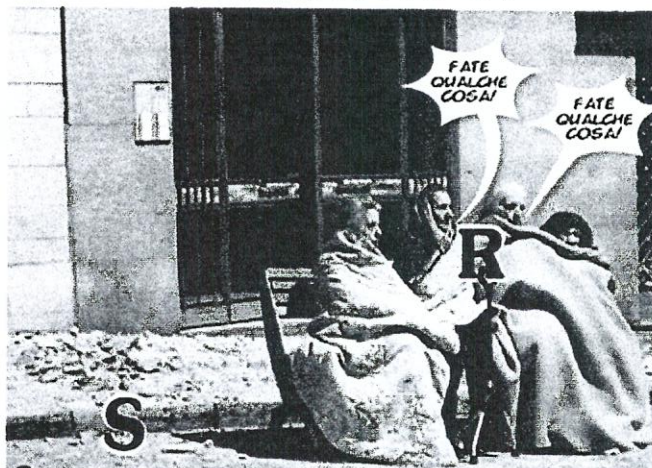


Cinque rebus di Snoopy

18 - Rebus 1 1 1 7, 2 1 4 = 5 12



19 - Rebus 1 3 1 7 6 = 9 9



20 - Rebus 1 1 2 4 2 4 1 1 4 = 7 4 9



21 - Rebus 1 3 5 3 4... = 6 10

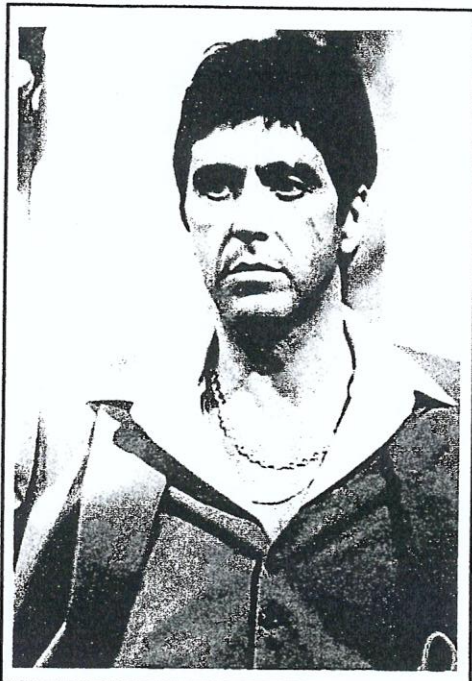


22 - Rebus 1 4 "1 3"? 2! = 4 7



IMAGO e VERBIS

23 - Imago 2, 2 9, 2! = 4 6 5
di *Il Ciociaro*



...certamente bastonerò!

30 - Verbis 3 5 9 = 10 7 di *Aetius*

Ti rammarichi dell'antica capitale dei Nabatei.

33 - Verbis 1 3 2 1 1 6 = 4 10
di *L'Albatros*

Aggiusti monili Preziosi sopra un granDe banco.

36 - Verbis 2 4 3 3 3 = 4 1'3 7
di *N'ba N'ga*

Il monaco cura bene i cortili rurali e il vescoVO gli fa i complimenti.

37 - Verbis a spostamento 1 1, 2 3, 4 = 4 7
di *Mavi*

Ma davvero pensi che sia il Tevere il fiuMe di Firenze?

38 bis - Verbis onomastico 2: 2 4 1'6 = 8 7
di *Mavi*

SeraFIIna attualmente la considero stucchevole.

24 - Verbis 2 2 6, 1 5 = 8 8
di *N'ba N'ga*

Riferiscono al sottoscritto, o re dei RuTuli.

26 - Verbis 5 1 6 = 7 5
di *L'Albatros*

L'immenso autoRe di "Mastro don Gesualdo".

27 - Verbis 3 3 4 2 = 5 7
di *Mavi*

Versale ancora del Darjeeling!

28 - Verbis 2 2 4 2 7 =
6 6 5 di *Ilion*

Nel loCale non ho trovato compagnia.

31 - Verbis 6 5 3 1 1 = 9 7
di *Mavi*

Qui ci sono tasse "ad personam" per Tino.

34 - Verbis 9, 2, 1 5 = 9 8
di *Tiberino*

Sarà nostra cura, FulVio, conservare i tuoi mOnocòli.

25 - Imago 1 4 6? 2 = 5 1 7
di *L'Albatros*



Il surrealista catalano è avvilito

29 - Verbis 1, 1 6 3 6 = 4 3 10
di *N'ba N'ga*

Cosimo trovò il sUgo al pesto adatto alla tipica pasta ligure.

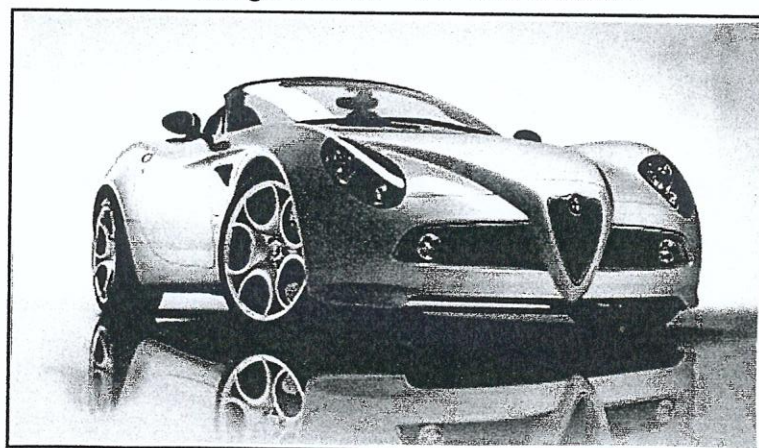
32 - Verbis 1 2... 2 7 4 3 5! =
6, 10 8 di *Ilion*

Di certa la "saputa" mi farà arrabbiare...

35 - Verbis 4'6 4 2 = 8 8
di *L'Albatros*

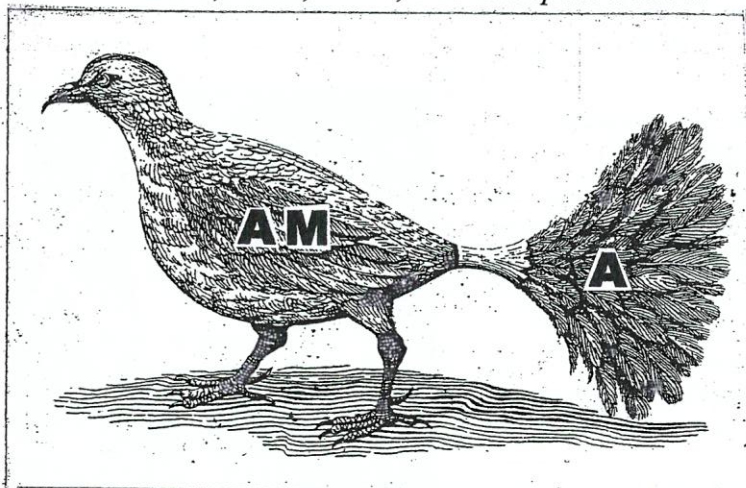
Chiudi quel posto utilizzando il piccolo sportello.

38 - Imago 4 4? 2! = 4 6 di *Il Ciociaro*



L'ammiro? Per niente!

39 - Rebus 2 5, 1 4: 5, 5! = 7, 5 10 di Pipino il Breve



CATALOGO DI OGGETTI INTROVABILI

PIUMINO VIVENTE - Con il nostro sistema la coda di qualsiasi volatile viene immediatamente trasformata in un piumino per la polvere. Qualche chicco di grano accortamente distribuito nell'appartamento e questo vero e proprio piumino spolvererà senza sforzi anche gli angoli più nascosti.

40 - Rebus 1 1 4: 1 5 = 7 1'4 di Till



42 - Rebus 4 3 2 3 (2 3) = "3 6" 2 6 di Pipino il Breve - dis. G. Gastaldi



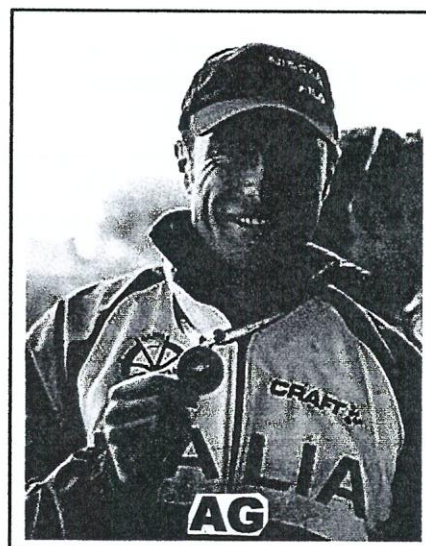
41 - Rebus 5 1 1 1 7 = 5 10 di Gipo - dis. Pagliarulo



43 - Rebus 6 1 (1'3 1) 1 3 = 4 5 7 di Gipo - dis. Pagliarulo



44 - Rebus 1 2 4 5 = 5 7 di L'Albatros

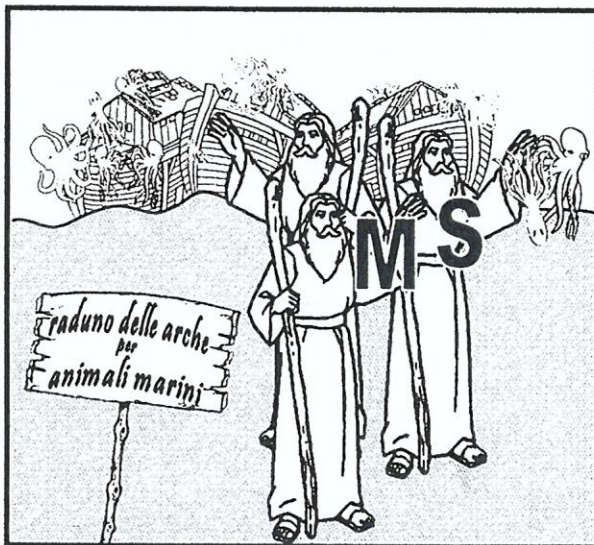


Tre rebus di Federico

45 - Rebus a spostamento 8 2 6 = 9 7



46 - Rebus 3 3 1: 6 1 1 = 5 6-4



47 - Rebus ... "4": 5 3 3 1'1 = 9 8



FILO DIRETTO

Aetius - email del 4 giugno: accettati 4 e 9 (il 9 però si presenta di difficile realizzazione; non accettati: 5 (grafemi o tutti fonetici o tutti grafici); 1 (già fatto nel 1985); 7 (l'an di norma è poco gradito ma due sono troppi...); 8 accettato con riserva.

Alan - email del tre maggio: accettati 4, 5, 7 (per il 6, ci manderesti cortesemente il disegno della chiave?); ok per lo scarto 10 (già fatto?).

Argo Navis - invio del 6 giugno: accettati 2, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 18. Alcuni però presentano notevoli difficoltà per essere illustrati.

Carmar - confermo quanto detto nella lettera.

Cocola - ultimo invito: accettato il primo; gli altri presentano invece notevole difficoltà per il disegno, a meno che non ci vengano fornite sceneggiature disegnabili.

Gipo - email 15 febbraio: accettati 2,4 (non accettato il 3, già fatto in massima parte; il 5, per identità etimologica.-email del 24 maggio: accettati 1 e 3.

Il Ciociaro - email del 4 giugno: spiegazioni non convincenti; il rebus su disegno della Brighella in massima parte è già fatto.

Il Cozzaro Nero - email del 2 giugno: accettato 2.

L'Albatros - accettato rebus delle medaglie.

Mavi - ultimo invio: accettati 1 e 4.

Panico - invio giugno: accettati 2, 12, 13.

Papaldo - email del 6 giugno: accettato 2; 1 già fatto nel 1990.

Papul - email del 9 giugno: accettati 2 o 3 rebus.

Pipino il Breve - confermato quanto scritto nella lettera.

Snoopy - email del 3 giugno: accettati tutti, con riserva per alcuni per difficoltà illustrative.

Nello Tucciarelli

seconda manche

48 - Rebus 1 6 6 2... 1 5! = 9 6 1 5 di *Ilion*



49 - Rebus 3 1.1. 1 1 1 4 = 7 5 di *Alan*



50 - Rebus 2 2 4: 5 2 3 = 8 10 di *Marchal*



11 gennaio 2007: vertice della coalizione di governo nella reggia di Caserta.

51 - Rebus 5 2 3, 2 2 1 = 10 5 di *Veleno*



11 gennaio 2007: vertice della coalizione di governo nella reggia di Caserta.

52 - Rebus 2 4 "4" 2 3 1 5 = 6 2 8 5 di *Orofilo*



seconda manche

53 - Rebus 5: 4 1, 2 2 = 7 7 di Giga



54 - Rebus 5 1 8 2 = 8 2 6
di Il Matuziano e Kc8



55 - Rebus 5 1 2? 2 2? 4'1! = 8 9
di Il dio Ra



56 - Rebus 1 2 4 2 5 2 6 = 6 6 10
di Triton



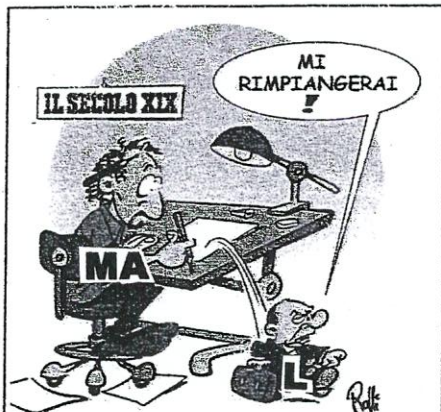
57 - Rebus 2 3 1 1 1 (5 5 2) 3 = 7 6 10
di Il Ciociaro



seconda manche

58 - Rebus 2 5 2 1 (2 1, 2) 7 = 7 1'7 7

di Federico



3 maggio 2006: Berlusconi lascia il governo

59 - Rebus 3 "4" 1 1: 7! = 5 11

di Quizzetto



60 - Rebus 2 2 5 6 1 (3...) 2! = 7, 8 1 5

di Il Langense



PICCOLI REBUS

Nel 1989 usciva - nelle edizioni "Stampa Alternativa/Nuovi Equilibri" - il volume "Rebus" di Ennio Peres: nelle 256 pagine, ricche di centinaia di illustrazioni, sono svelati tutti i segreti del rebus, dalle origini ai nostri giorni. A distanza di vent'anni, la stessa casa editrice ha fatto uscire un opuscolo (48 pagine) dal titolo "Piccoli rebus", autore Marco Peres, figlio di tale padre.

Nella postfazione, Ennio scrive che il suo "Rebus" è stato uno dei primi libri che Marco ha preso in mano e a sfogiarlo, quando incominciò a leggere. Ma la passione per l'ideazione di rebus ha una data precisa, maggio 2003, durante l'VIII "Simposio Tiberino-Vesuviano".

Marco (non dimentichiamo che ha solo sedici anni) con "Piccoli rebus" ha cercato (per noi, nel modo migliore) con scorrevolezza e precisione, di fornire una esaustiva, seppur succinta, guida (dedicata ai principianti) per la risoluzione del rebus. Viene spiegato cos'è un rebus, come si risolve un rebus, quali sono i vari tipi di rebus.

Tutti i rebus presenti nell'opuscolo sono stati ideati dall'autore e, in massima parte, anche da lui stesso illustrati. In proposito, con ragione possiamo anche dire (come già detto per il padre): "Tale madre tale figlio": Susanna infatti è da tutti conosciuta come una valente disegnatrice.

Nell'esortare tutti gli amici ad acquistare non una sola, ma più copie (anche dieci, o venti, o...) di "Piccoli rebus", concludiamo ringraziando Marco per averci donato un rebus ideato espressamente per noi e che i nostri lettori potranno gustare e risolvere nella copertina di questo numero del "Leonardo".

Franco Diotallevi

Marco Peres, "Piccoli rebus", Stampa Alternativa, Viterbo, 2009.

ISBN 978-88-6222-066-8. Prezzo del libretto: 1 euro.

ordini@stampalternativa.it — www.stampaalternativa.it

DEL "BEONE

Il 5 aprile scorso *Hammer*, *Haunold*, *Ilion*, *Nam* e *Pippo* hanno festeggiato, con un brindisi... a distanza, l'invio della 300a copia del "Beone 2006". L'occasione è utile, dopo tre anni di vita del CD, per alcune considerazioni su quest'opera, che potranno sembrare auto elogiative ma che ritengo doverose e costruttive.

Il fatto che il 40% dei CD sia stato richiesto, e spesso entusiasticamente commentato, da enigmisti... ignoti (senza offesa per nessuno) ci ripaga abbondantemente da una certa indifferenza con cui è stato accolto dai "grandi" e dall'enigmistica ufficiale. Mi riferisco al silenzio quasi totale delle riviste e ai pochissimi aiuti avuti dagli autori per rimediare alle inevitabili manchevolezze (un controllo dei propri giochi non sembra un'impresa impossibile).

L'uso degli archivi "Eureka" è spesso parziale e inadeguato alle potenzialità del programma; in particolare:

- chi fa ricerche di qualunque tipo, specialmente sul "già fatto" ma anche per "autore", non ricorre a sufficienza ai caratteri 'jolly' (stringa di ricerca ridotta e racchiusa tra asterischi, per restringere poi via via il campo);
- chi volesse esercitarsi come solutore forse non sa che, usando un'apposita funzione, si ottiene una scheda che propone una crittografia da risolvere scegliendola a caso tra le circa 100.000 presenti in archivio;
- chi (pochi purtroppo!) si interessa di storia o tecnica enigmistica forse ignora che con una semplice ricerca nell'archivio "prosa" (ad es. "equipollenza", "Cameo" nei campi "titolo" o "note") accede al patrimonio costituito dagli articoli delle nostre riviste (chiedendo poi, se occorre, fotocopia del testo alla BEI).

Identificare il "Beone" con "Eureka", come spesso accade, mi sembra poi decisamente riduttivo.

L'archivio "Crittografie" di "Eureka", ad esempio, riporta tutti i giochi pubblicati: i belli e i brutti, quelli corretti e quelli non più accettabili; è quindi uno strumento valido per redattori, giudici (ma non è un po' esagerata questa caccia al "già fatto?") e autori affermati, meno per chi si accosta alla crittografia. Quanti di questi "studiano" nella "Antologia delle Antologie" gli esempi migliori? (non a giudizio dei curatori, ma di specialisti del settore!).

Ci si pone spesso il problema della divulgazione e del proselitismo. Quanti ricorrono agli "Opuscoli BEI" (magari collaborando a migliorarli!), alle copie delle riviste e ad altro materiale didattico e antologico presenti nel "Beone"? Un esempio per tutti: avete idea di quanto è facile presentare la 'nostra' enigmistica a un amico 'prof' di matematica, o avvocato, o... con la relativa pagina delle "Crittografie mnemoniche a tema"? (a proposito, è in corso un lavoro simile per gli indovinelli).

Potrei continuare... ma mi auguro, con questi esempi, di aver sollecitato gli utenti del "Beone" ad esaminarne meglio tutto il contenuto ed a collaborare, con segnalazioni e suggerimenti, al suo miglioramento in vista della prossima versione alla quale da tempo noi stiamo lavorando.

Pippo

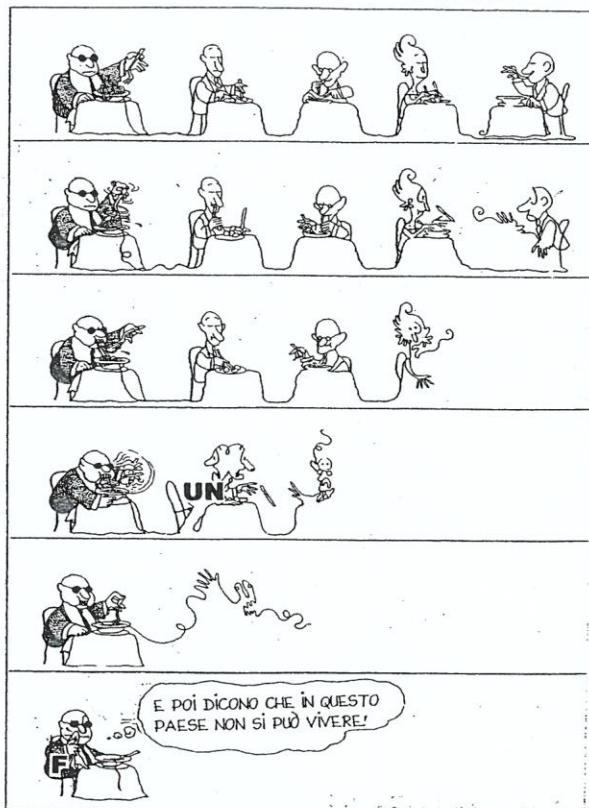
X CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO - INCONTRO AMICI DELL'A.R.I.

Cattolica, 8/9 maggio 2009

CONCORSO AUTORI REBUS A.R.I.

3° classificato: Guido

Rebus 1 5 2 6 4 1 4 = 3 3 2 4 6 5



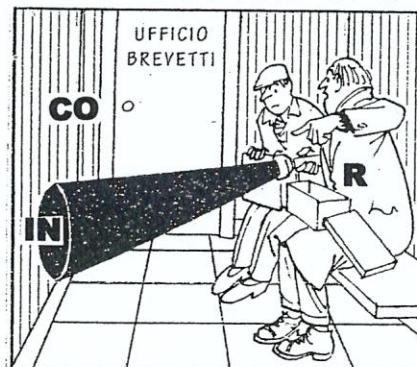
3° classificato: Snoopy

Rebus 2 2 2 7! = 6 2 5



3° classificato: Pipino il Breve

Rebus 2 6 2 5 4 1 1 = 8 7-6



— L'ho chiamata «torcia negativa», perché proietta un fascio di oscurità sulle cose che non si ha voglia di guardare.

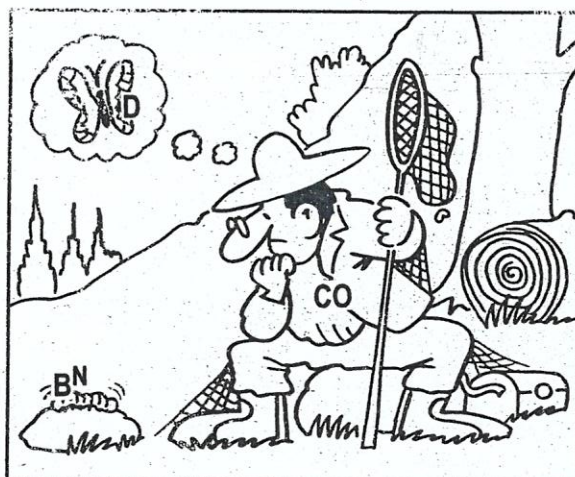
1° classificato: Marinella

Rebus 1 7: 4 1? = 4, 6 3



2° classificato: Marchal

Rebus 4 1 1 1 1: 7 2, 2 2! = 9 12



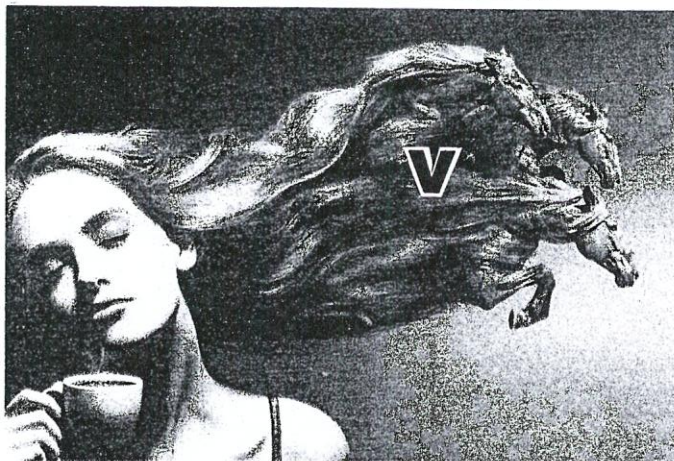
X CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO

Cattolica 8/9 maggio 2009



GARA SOLUTORI REBUS A.R.I.

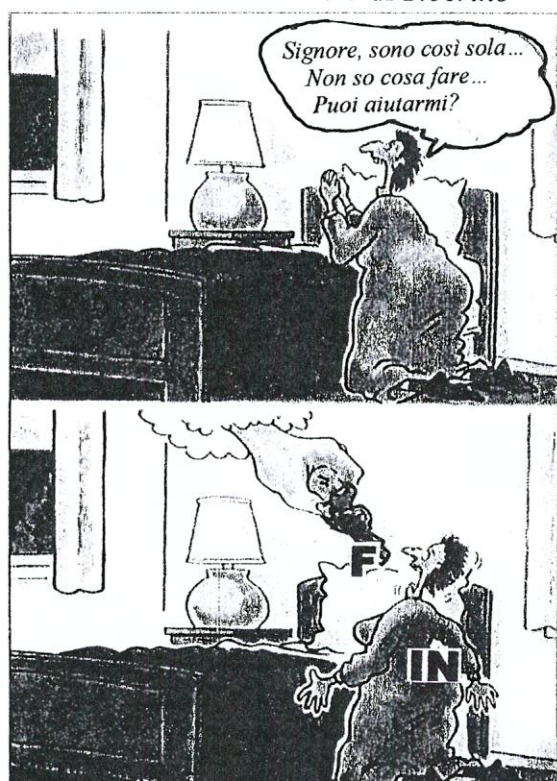
1 - Rebus 4 1 1 7 4? = 8 9 di Tiberino



2 - Rebus 3. 3 1 4 = 4 6 di Il Ciociaro



3 - Rebus 3 1 2 8! = 7 7 di Tiberino

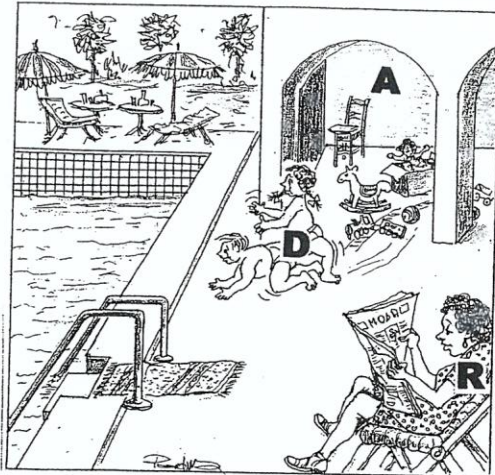


4 - Rebus 1 5 3 1 3, 3 = 6 10 di L'Assiro
dis. dell'autore



X CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO

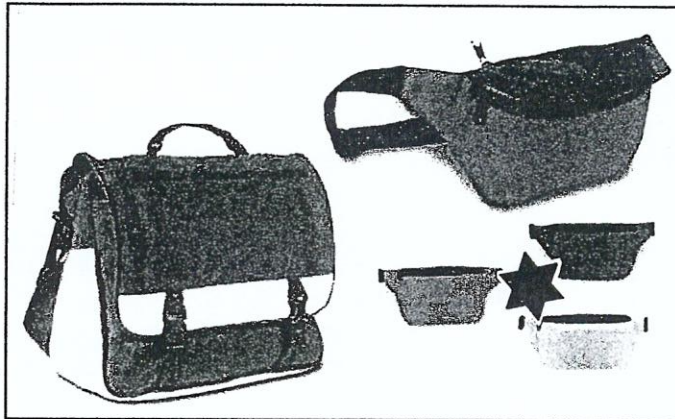
5 - Rebus 1 2 1 6, 1 4! = 8 7 di *Snoopy*
dis. di Padus



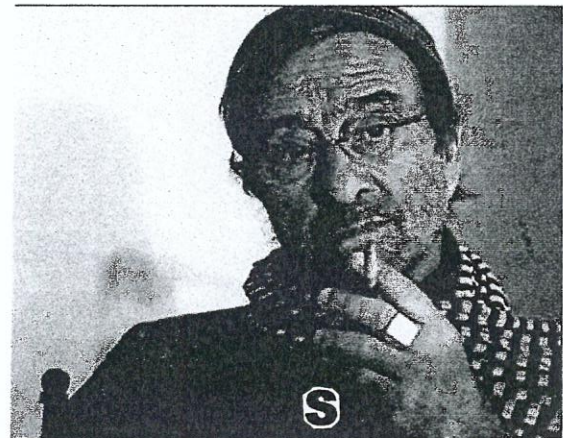
6 - Rebus 1 3 5 2, 4 2! = 6 2 9 di *Snoopy*
dis. di Padus



7 - Rebus 3 9 = 6 6 di *N'ba N'ga*

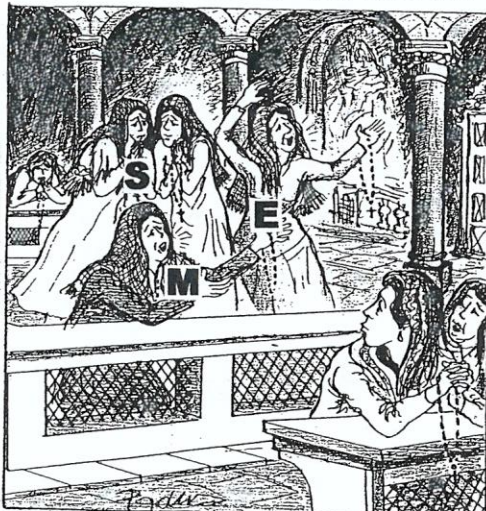


8 - Imago 5 1 6! = 4 8 di *Il Ciociaro*

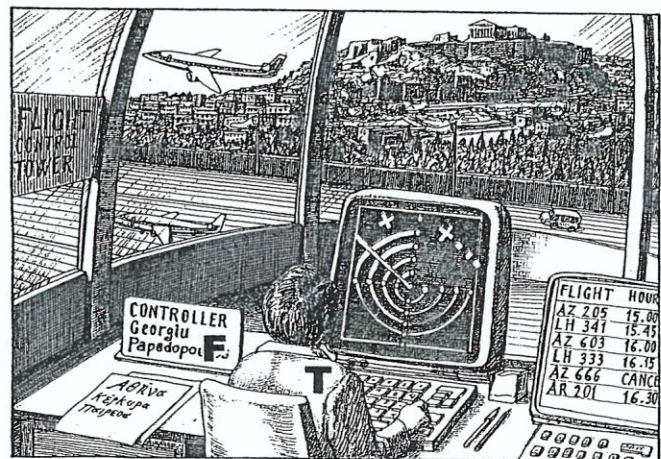


...accuditelo!

9 - Rebus 1 3 (5 1 4) 3 1 1 = 4 3 7 5
di *Adrian* - dis. di Padus



10 - Rebus 1 1 1: 1 2 5 9 = 7 6 1'6 di *Snoopy*
dis. di S. Stramaccia



X CONVIVIO ENIGMISTICO ADRIATICO

Cattolica, 8/9 maggio 2009

gara estemporanea composizione rebus

I concorrenti dovevano ideare un rebus prendendo lo spunto da una pubblicità del 1906 della spiaggia di Cattolica.

Poiché l'illustrazione di partenza non era ottimale per la sua resa grafica e di dimensioni piuttosto grandi (cm.41x29), non ci è stato possibile pubblicare (riducendo di molto le misure originarie) i cinque rebus premiati.

Pertanto, riportiamo unicamente le frasi dei rebus e una sola immagine del disegno.



- 1°. Orofilo - T e S su TO riva: S colà rizzato = Tessuto rivascolarizzato
- 2°. Papul - a mare S alta = Amare esalta
- 3°. Saclà - SO lido con nubi O = Solido connubio
- 4°. Snoopy - d'anni fa a lido LO? Sì = Danni fatali dolosi
- 5°. Pasticca - ES ch'è perla lo sa! = Esche per l'alosa

"IL QUARTIERE DEI REBUS"

Esito del concorso

Al concorso hanno partecipato 66 autori (144 rebus).

I rebus scelti per essere affrescati nel Nuovo Quartiere di Sommo sono in totale n.15, dei seguenti autori:

Angela Barbieri, Pavia; Marco Blasi, Modugno (BA); Giovanna Casartelli, Taverniero (CO); Veronica Ferrari, Sommo (PV); Vincenzo Ferlisi, Pavia; Marco Giuliani, Milano; Maria Assunta Grignani, Cava Manara (PV); Carolina Milani, Sommo (PV); Roberto Morraglia, Sanremo (IM); Enrico Parodi, Leivi (GE); Luca Patrone, Campomorone (GE); Anna Scarponi, Asti; Raffaella Spinazzi, San Secondo (PR); Enrico Torlone, Pescara; Dante Venditti, Roma

Tra questi, il rebus più apprezzato è risultato quello di Enrico Torlone, che si aggiudica il primo premio, ovvero il SUMMUM (bassorilievo artistico della scultrice Enza Sabbadini).

Tutti i premi previsti dal bando del concorso saranno assegnati al termine del progetto, in occasione dell'inaugurazione degli affreschi.

Ringraziamo tutti i partecipanti e invitiamo tutti gli appassionati di enigmistica a venire a Sommo per ammirare e risolvere quando saranno pronti i nostri rebus... asinini.

La Direzione SOMS

18° SIMPOSIO EMILIANO ROMAGNOLO DI ENIGMISTICA CLASSICA

3° CONCORSO FELSINEO "MEMORIA IL PEDONE"

Molinella (BO), 26 settembre 2009

Programma definitivo

Dalle 9,30 ritrovo e iscrizioni presso l'Auditorium di Molinella (via Mazzini, 90) che trovasi nella strada centrale del paese, all'interno di una chiesa sconsacrata.

9,45 - 10,30: rinfresco di benvenuto

10,30: saluto delle Autorità, bando gara estemporanea.

11,15: gara solutori isolati (modulo degli enigmisti bolognesi)

12,30: pranzo alla "Taverna del Marchese" (via Provinciale Inf. 113-tel.051887500)

14,45: presso l'Auditorium premiazioni delle gare e del concorso Felsineo

15,30: saluti e arrivederci a...

La quota individuale è di E.30,00. Le iscrizioni sono già aperte e aspettiamo gli elaborati del concorso Felsineo.

Contattare: lucianobagni@libero.it o Luciano Bagni, via della Fornace, 6 - 40062 Molinella (BO) oppure il 3284472447.

Il Gruppo Bolognese Gli Asinelli

5° SIMPOSIO ENIGMISTICO VENETO

Il 5° Simposio Enigmistico Veneto si svolgerà sabato 24 ottobre in una località da stabilirsi sui Colli Berici. Luogo di ritrovo, programma e quota di partecipazione (che sarà di circa Euro 30) verranno precisati in un prossimo comunicato. Per informazioni e iscrizioni:

Mario Vio (Orient Express) - mariovio@libero.it; Bruno Lago (Brown Lake) - tel.: 338-5049357; 0424-35127 solo ore serali)

Solutori 2009
Soluzioni n. 2 - 2009

1	Aurilio N.	53
2	Bagni L.	53
3	Baracchi A.	53
4	Bassetti L.	53
5	Barbujani G.	42
6	Becucci G.	53
7	Bein M.	43
8	Benucci R.	
9	Bertaccini A. R.	
10	Bertolotto F.	43
11	Bitetto V.	
12	Bonanno D.	43
13	Bosia M.	41
14	Cacialli T.	46
15	Carosso R.	
16	Cavicchioli A.	53
17	Cesa C.	53
18	Ciarrocchi E.	53
19	Ciasullo C.	
20	Correggiari A.	
21	Damiani A.	46
22	Della Vecchia G.	53
23	Dendi G.	53
24	Dessy G.	53
25	Fausti F.	
26	Fioretti E. A.	
27	Fortini N.	53
28	Galantini M.	53
29	Gallo N.	
30	Garbati M.	53
31	Gasparoni L.	53
32	Ghironzi E.	53
33	Granata V.	53
34	Lecca U.	53
35	Le Noci M.	53
36	Licitra A. M.	
37	Lisi G.	53
38	Mannarini L.	
39	Manzinello G.	
40	Maestrini P.	53
41	Marchetti E.	53
42	Mazzeo G.	53
43	Melis F.	53
44	Micucci G.	53
45	Molteni E.	
46	Monga G.	49
47	Mosconi M.	
48	Napoli V.	53
49	Nastari V.	
50	Oss A.	49
51	Pacchiarini S.	50
52	Padronaggio F.	
53	Paolini C.	
54	Patrone L.	53
55	Petrizzelli N.	
56	Piccolo S.	50
57	Porceddu A.	53
58	Rimini T.	53
59	Rinaldi A.	53
60	Rinaldi R.	
61	Romano E.	53
62	Roncati S.	
63	Rotundo M.	53
64	Scanu F.	53
65	Soldi A.	
66	Stramaccia S.	49
67	Tempia Valenta G.	
68	Viezzoli A.	53
69	Viscardi C.	49
70	Viscuso G.	
71	Vittone M.	
72	Vittone Torello P.	
73	Zanaboni A.	53
74	Zullino V.	

salvo errori & omissioni

1	è S porco? Seno T è? = Espor cose note	27	à V VI: si dà V arie! = Avvisi d'avarie
2	M: a lato India?, lì, sì! = Malato in dialisi	28	"Unse me" dice C "è" = Un seme di cece
3	S CI occhi à V: visi = Sciocchi avvisi	29	ambi G U ed OL ci rimette! = Ambigue, dolci rimette
4	VI Verdi? Barba RIE? = Viver di barbarie	30	su P e R arca si dirige TTO = Superar casi di rigetto
5	BO scaglia dadi R a DA re = Boscaglia da diradare	31	belva ST od uomo? = Bel vasto duomo
6	AC cantò; NA mentì; perì L; FU turò = Accantonamenti per il futuro	32	case I FI: ci campano L U cani = Caseifici campano-lucani
7	B Urbe (Roma); EST romanesco =Burbero maestro manesco	33	V e N tresca con dita = Ventresca condita
8	Fargetta Reza vorrà = Far gettare zavorra	34	S T R abili antichi avi = Strabilianti "chiavi"
9	si... Topor no = Sito porno	35	sete à sia TI che V, a Rio P, in TE = Sete asiatiche variopinte
10	E vita rende,... MI... che pesti! = Evitar endemie pesti	36	S asso si senti e rimonta NI = Sassosi sentieri montani
11	S ve la reca Sig. Rossi = Svelare casi grossi	37	F lotta, russa ancora TA = Flotta russa ancorata
12	F accende LOS che à chinato WN = Faccende losche a Chinatown	38	A ride? No, TE diagnostica = Aride note di agnostica
13	D uovo cale a LL: è nato = Duo vocale allenato	39	T emergente, sub DO là = Temer gente subdola
14	Lucia Vaporidis odiò = Luci a vapori di sodio	40	ami Cosenza, Fede = Amico senza fede
15	farro, sola, recò STA: tedia G nell'O = Far rosolare costate di agnello	41	OP è retta e N fatica = Operetta enfatica
16	à RTI colazione: D IS torta dà o pera RE? = Articolazione distorta da operare	42	T re, mendica? Si: dia IDS! = Tremendi casi di Aids
17	ES serra pitone: L l'intimò = Esser rapito nell'intimo	43	S chi E rese mitiche = Schiere semitiche
18	Otto c'è, NT è: scovi AD Otto! = Ottocentesco viadotto	44	con nubili c'è N zio? Si = Connubi licenziosi
19	Est rosa (sole) R temente = Estrosa, solerte mente	45	à S S alto, altre no = Assalto al treno
20	bullo N esaltato = Bullone saltato	46	CO - dici - mini à TI = Codici miniati
21	V: a loro SIS si mostra di Otto = Valorosissimo stradiotto	47	A Bi, l'Eden, Ti sta = Abile dentista
22	LaS ci vedon? NaC c'è! = Lascive donnacce	48	P ira mi devasta = Piramide vasta
23	in COM presagio I à = Incompresa gioia	49	CO dice CI vile = Codice Civile
24	chi è sadico mostra P (iena!) = Chiesa di Como strapiena	50	or Lando di lasso = Orlando di Lasso
25	con T è sadico NF in I = Contesa di confini	51	chi passa? Icaro = "Chip" assai caro
26	Ave, rea gogna, temete = Avere agognate mete	52	F arpa l'esigesti = Far palesi gesti
		53	In C è N diodo? Lo so! = Incendio doloso

Per rendere più agevole il lavoro della redazione, preghiamo i collaboratori:

- di inviarmi le sceneggiature dei rebus, specialmente quando le stesse sono più complesse del solito;
- di non mandarci vignette, foto o disegni riportanti grafemi tracciati alla buona a penna; eventualmente mandare doppia copia, una con i grafemi e una senza;
- di mandarci anche il disegno, specialmente quando la frase del rebus ha bisogno, per essere illustrata, dello stesso disegno già proposto in precedenti manche del play-off, anche di annate passate.

Riceviamo:

"Ho molto apprezzato la risposta che avete dato alla signora che si lamentava dei troppi rebus sportivi. Anch'io molte volte sono stato tentato di lamentarmi ritenendo che certi rebus contenessero troppi particolarismi sportivi, artistici o altro, però col tempo mi sono persuaso che questa peculiarità è un valore che va coltivato e che ci fa stare sempre all'avanguardia. Pensa che io grazie ai rebus ho avuto modo di documentarmi non solo sullo sport ma anche sull'arte come la pittura e la scultura. I rebus sulle opere di Octavio Ocampo mi hanno fatto conoscere un pittore incantevole di cui non avevo mai sentito parlare. Numerose sono le conoscenze acquisite sulla letteratura per non parlare di quelle musicali, titoli di CD, nomi di artisti, generi musicali ecc., conoscenze storiche e geografiche e tante altre ancora. Inoltre in tanti rebus ho trovato immagini di tanti enigmisti e rebussisti che per me era impossibile riconoscere.

Tutto ciò ha reso spesso molto difficile la soluzione dei rebus ma a dir la verità questo è quello che a noi solutori piace di più... non chiederei mai un passo indietro. Andiamo avanti così... ottimo lavoro.

(lettera firmata)

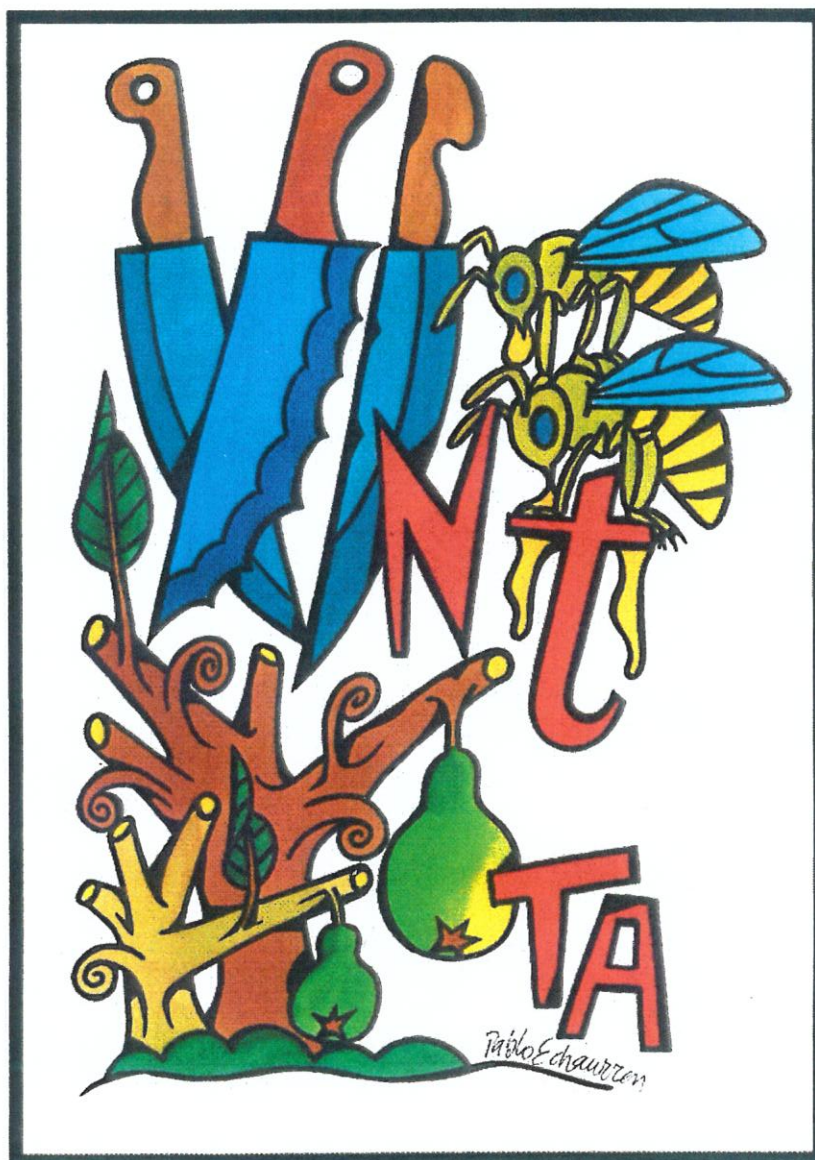
Do il mio parere negativo sui rebus del play-off, in particolare per le illustrazioni.

(lettera firmata)

Soluzioni entro il 30 settembre 2009 a:
FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA
tel.-fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI



Menta-lità rebussistica

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)
Alan (Alan Viezzoli)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Audiocol (Claudio Columbro)
Candido Zenit (Alfredo Radiconcini)
Carmar (Mario Emilio Cardinali)
Cocola (Giovanni Malerba)
Federico (Federico Mussano)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Guido (Guido Iazzetta)
Il Ciociaro (Elio Attilio Fioretti)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il dio Ra (Claudio Raffo)
Il Langense (Luca Patrone)
Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)
Kc8 (Filippo Bianchi)
L'Albatros (Marco Gonnelli)
L'Assiro (Siro Stramaccia)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Marchal (Alfonso Marchioni)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Nebille (Ravecca/Zanaboni)
Orofilo (Franco Bosio)
Panico (Domenico Pantaleo)
Papaldo (Maurizio Mosconi)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Ser Viligelmo (Silvano Rocchi)
Serse Poli (Piero Pelissero)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Till (Attilio Ghilardi)
Triton (Marco Giuliani)
Veleno (Flavio Vissani)

Disegni originali di:

Pablo Echaurren
K. Malloy
Paolo Moiselio (Moise)
Maurizio Monteleone
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 2010, comprensiva del "Leonardo": Euro 49 (affrancatura compresa)
Solo il "Leonardo": Euro 35 (affrancatura compresa)
Versamento sul c.c.p. 19806009 o con bonifico bancario (IBAN IT 16 K 07601 03200 000019806009)
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

LXIV CONGRESSO ENIGMISTICO 31° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Ceresole Reale (TO)

1,2,3,4 luglio 2010

In questo numero

Orofilo: *I passi* (p.4)
Federico Mussano: *menta-lità rebussistica* (p.6)
Federico Mussano: *Un vicepresidente, un'aspirante e una First lady* (p.6)
Franco Diotallevi: *Alla ricerca del Paradiso perduto* (p.8)
Play Off 2008-2009: terza manche (pp.20, 21)
Play Off 2008-2009: semifinale (pp.22, 23)
Play Off 2008-2009: finale (pp.24, 25, 26, 27, 28)
Play Off 2009-2010: prima manche (pp.29, 30)
Rebus, Imago, Verbis: (pp.3, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19)
Inoltre: "Filo Diretto", recensioni, comunicazioni, notiziari, esiti di gare e concorsi, varie.
Copertina: un rebus illustrato da Pablo Echaurren

29° Convegno Rebus - Roma 2008

In allegato al Leonardo di ottobre i nostri associati troveranno il 'numero unico' sul "29° Convegno Rebus ARI", comprendente tutti gli atti del 29° Convegno Rebus, organizzato a Roma nel novembre 2008 dall'ARI (Associazione Rebussistica Italiana).

BLOOD RIDDLES

Per l'evento "Blood F[ea]ture" - svoltosi all'interno del Festival della Scienza di Genova, che si è tenuto dal 23 ottobre al 1° novembre 2009 - è stato stampato un opuscolo (con cartolina-programma) per la realizzazione del quale il Centro Nazionale Sangue si è anche avvalso della collaborazione della B.E.I. e del "Canto della Sfinge".

Al suo interno alcuni giochi inediti di *Isolina*, di *Woquini* e di *Snoopy*; indovinelli di *Ames* (da "Penombra"), *Il Nano Ligure* (da "Il Labirinto"), *Fan* (da "Aenigma"); un rebus di *Oris* (dal "Leonardo"). Inoltre, in copertina, un rebus inedito di *Il Langense*, disegnato da *Moise*.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2009

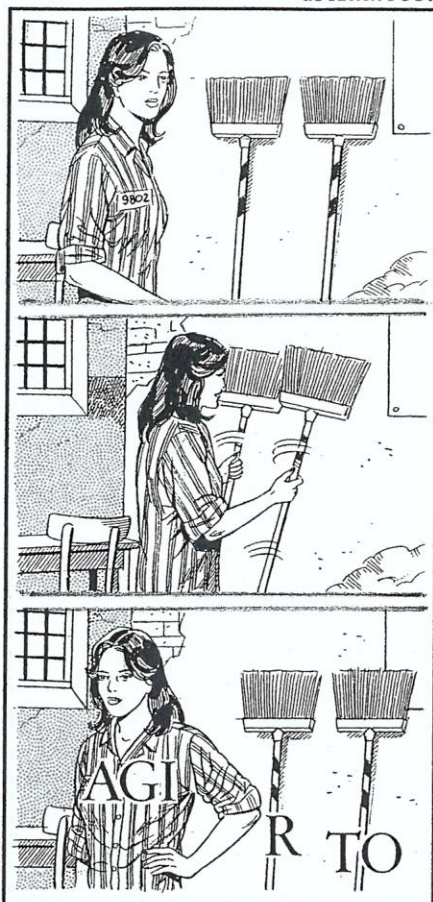
Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, stereo, a domanda e risposta (con/senza disegno) pubblicati durante il 2007.
Tre premi ai primi tre classificati.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2009

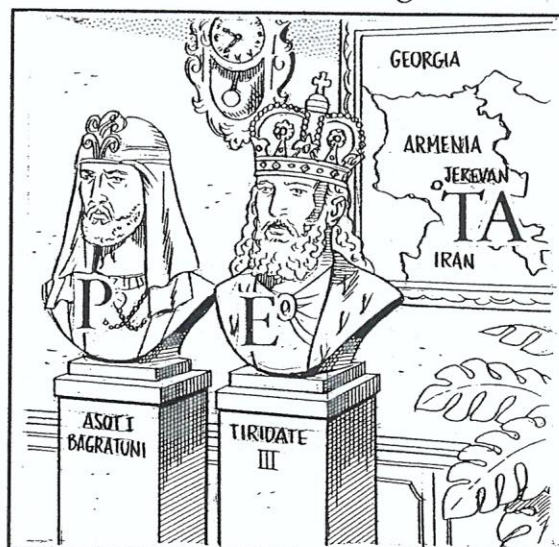
A fine anno, se più concorrenti avranno soluzioni totali o parziali, sarà effettuato un sorteggio. Premi: una targa a ciascun vincitore.

QUATTRO REBUS ILLUSTRATI DA K. MALLOY

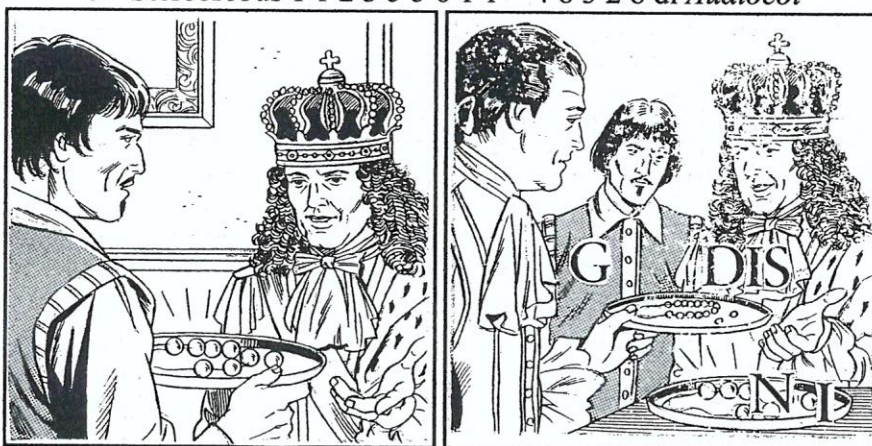
1 - Stereorebus 3 3 5 5 1 2 = 5 1 5 8
di Audiocol



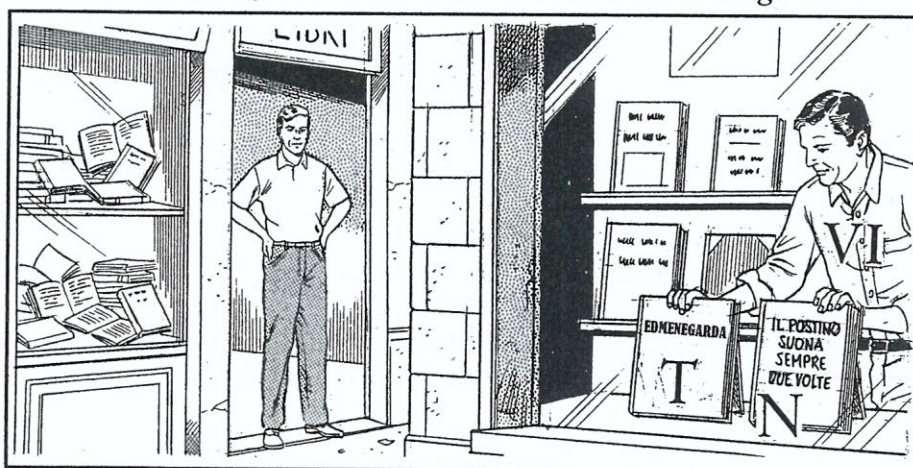
2 - Rebus 1 1 5 1 2 2 2 = 7 7
di Ser Viligelmo



3 - Stereorebus 1 1 2 3 5 5 6 1 1 = 4 8 3 2 8 di Audiocol



4 - Rebus 5, 4 1 1 1: 2 6 5 2! = 7 7 2 5 6 di Ser Viligelmo



I PASSI DI OROFILO

Appena giunto da Chiavari mi sembra doveroso innanzitutto complimentarmi con gli organizzatori del 30° Convegno Rebus ARI (Il Langense, Snoopy, Verve, Tiberino) per l'ottima riuscita della manifestazione. I due relativamente nuovi associati dell'ARI (nonché consiglieri) Il Langense e Verve si sono affiancati alle vecchie colonne Snoopy e Tiberino per regalarci tre giorni indimenticabili. Segno che l'ARI è ben viva e vegeta! E il prossimo anno per organizzare il 31° Convegno (ed anche Congresso Nazionale) si è formata una squadra di soci "vecchi" (Alitoro, Orofilo, Giga, Cinocina, microfibra) e "nuovi" (Marinella, Dottor Tibia, Amazing). Dal mare di Chiavari ai monti di Ceresole Reale (1600 di altitudine)...

La nostra associazione non può vantare valanghe di iscritti. Pensare di raggiungere un tale obiettivo sarebbe utopistico visto che la nostra attività si può considerare d'élite. Tuttavia un fisiologico ricambio esiste ed è bello osservare che i "nuovi" si integrano con i "vecchi", mantenendo così sempre giovane lo spirito dell'ARI. Un primato la nostra associazione ce l'ha: è la più longeva di ogni tempo in Italia. Nulla a vedere con l'inarrivabile "National Puzzler's League" americana fondata nel 1883 e tuttora attiva, ma sempre meglio di altre associazioni italiane come la "S.F.I.N.G.E." (fondata nel 1923) e l' "A.I.E.C." (fondata nel 1953) che non ebbero vita lunga né gloriosa.

Giunti al 30° anno un bilancio si impone. L'ARI in questi anni si è sempre posta sopra le parti, mettendosi a disposizione di riviste classiche e popolari, di enti pubblici, di studiosi, di chiunque, insomma, avesse voluto meglio conoscere il mondo dei rebus. Ha sempre sostenuto tutte le iniziative atte a valorizzare il miglior rebus italiano. Questo è possibile ancora oggi perché l'ARI ha solide basi culturali e segue principi che, a quanto pare, resistono negli anni.

L'idea di un movimento che raggruppasse tutti gli appassionati del rebus nacque verso la metà degli anni settanta quando Franger e Briga, per mezzo di alcuni articoli sul "Labirinto", affermarono la validità del rebus nei confronti di una parte dei "classici" che la negavano. Anche la "querelle" sulla denominazione di "rebus" anziché "crittografia illustrata" contribuì ad aggregare un gruppo di appassionati del gioco. Allora come oggi quello che ci affascinava era l'idea del rebus che Briga ci proponeva con il suo ormai classico "triangolo".

Al primo convegno del 1980 ad Alessandria organizzato da Franger, con 34 partecipanti, seguirono gli altri, organizzati a turno in ogni parte d'Italia. Dopo Alessandria (1981) ricordo quelli del Paladino a Modena (1982, 1994), di

Piquillo a Cattolica (1983, 1987), dei romani a Frascati (1984), dei bolognesi a Castenaso (1985), di Aliada a Casciana Terme (1986, 1989), di Piervi e Orofilo ad Alba (1988), di Zoilo a Cerreto Guidi (1990), di Giaco a Stresa (1991), di Fama, Hombre e Medameo a Firenze (1992), del Gruppo "Gigi d'Armenia" a Genova (1993), di Tiberino a Firenze (2002, 2004) e a Roma (2008), e infine di Ele, Alitoro, Cinocina, microfibra e Orofilo nel Canavese (2005). Scusate se ho dimenticato qualcuno e se in questo excursus non ho fatto menzione dei convegni organizzati nell'ambito dei congressi nazionali. Il lungo elenco dimostra quante persone sono state coinvolte nelle iniziative dell'ARI e quanta passione vi hanno dedicato. Dal 1980 fino a ora, ogni anno per 30 anni!

Parlando del rebus in generale, io sono convinto che occorre sempre avere il massimo rispetto per i fruitori del nostro gioco, cioè per i solutori e mai ricorrere a frasi risolutive illogiche e improbabili. Questo è stato uno degli insegnamenti di Briga che vorrei sottolineare. Credo che il buon esempio venga dai nostri redattori del Leonardo che, a livello di scelta dei giochi, non tradiscono certe norme tradizionali pur apprezzando l'originalità degli autori. La nostra non è una rivista accademica, ama le novità ma non le assurdità. Si va avanti cercando di progredire e migliorare, proponendo cose nuove ma sempre rispettando gli insegnamenti dei migliori maestri del rebus: Dalsani, Zaleuco, Briga.

È impossibile elencare in breve tutte le attività che hanno svolto i nostri soci in tutti questi anni e neppure intendo fare nomi perché dimenticherei sicuramente qualcuno. Ma non posso non citare l'attività didattica nelle scuole, le conferenze tenute nelle occasioni più diverse, le numerose pubblicazioni editate dall'ARI. Una massa di lavoro a vario livello che pone la nostra associazione al top sia come quantità che come qualità. Certo che di cose da fare ne restano ancora molte. Tanta gente comune non conosce bene il vero volto del rebus, quello esatto che piace a noi. Si vedono qua e là esempi di rebus puerili ed errati. È anche compito dell'ARI indicare i pregi del rebus perché noi siamo una vera e propria scuola che, ripeto, non è statica ma dinamica e in continua evoluzione, senza impeti rivoluzionari che porterebbero ad una rifondazione pericolosa. Avanti dunque in questa direzione e sono sicuro che in futuro festeggeremo altri importanti anniversari. Se possibile, manteniamoci giovani nello spirito e aperti con raziocinio alle novità. Rafforziamo la nostra passione per il rebus e l'amicizia tra di noi che tanti frutti ha portato e porterà.

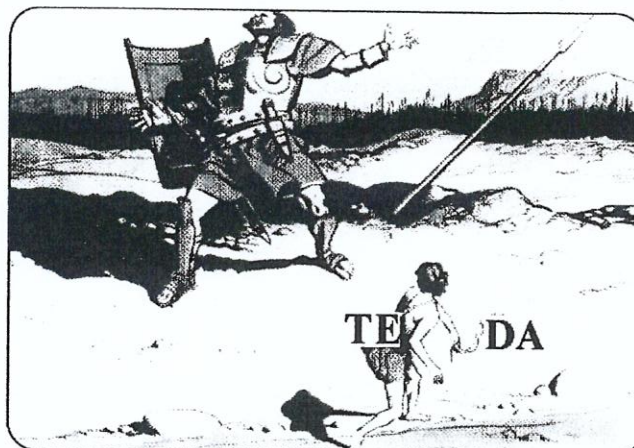
CINQUE GIOCHI DI ILION

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



Daniele nella fossa dei leoni

6 - Rebus 2 5 3 2 3 = 5 10



Davide e Golia

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

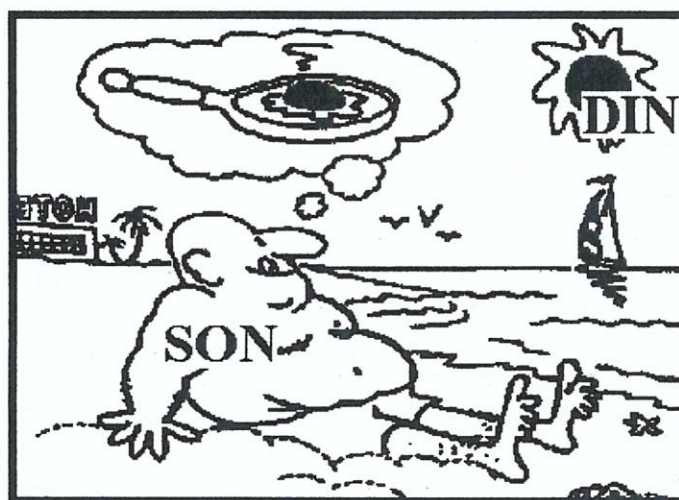


8 - Imago 2 3 4 4 = 7 6



Sono calma...

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



Menta-lità rebussistica

Nello scorso numero del Leonardo abbiamo pubblicato un'intervista rilasciata alla nostra rivista da parte di Pablo Echaurren, conversazione dal titolo "Serial filler". In essa l'artista dichiarava «*Questo universo pluriverso rebussistico mi affascina, credo però si debba avere una particolare conformazione mentale per apprezzarlo*».

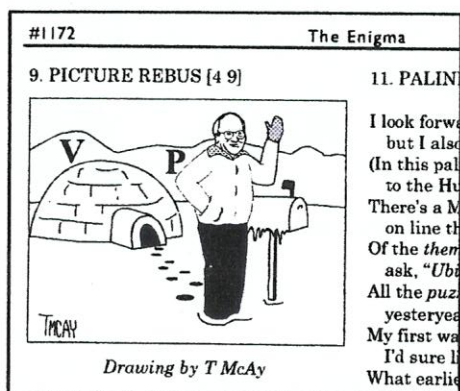
Probabilmente è proprio così, è proprio in quella misteriosa mistura messa a maturare muovendosi tra le pieghe della nostra mente che lettere e figure, rappresentazioni della prima e della seconda lettura si rincorrono e si organizzano fantasticamente secondo forme di una **Menta-lità rebussistica** da intendersi come struttura creativa assai particolare. Più bizzarro che creativo pare invece ritenere la parola **piperita** non come attributo (ben noto rebussisticamente) della dissetante menta ma anche come aggettivo tale da indicare chi abbia frequentato il Piper, magari in anni lontani (tutto sommato e suffisso "ita" alla mano, se designo come "yemenita" chi vive nello Yemen perchè non posso usare "piperita" per chi era di casa al Piper Club? e Pablo lo era, come ha spiegato l'ultima nota dell'articolo-intervista, nota stimolata dalla presenza di Mal dei Primitives tanto al Piper quanto nel rebus risolto con "la musica dei Ramones").

Dall'incrocio tra tutti questi temi (e dalla disponibilità, di cui qui ringraziamo, di Pablo Echaurren destreggiatosi tra l'acrilico pennarello e la palindroma anilina) nasce la copertina di questo numero del Leonardo. Un acuminato terzetto di **lame** con una **N** che lambisce la **T** su cui si riposano due **api** non esaurisce il rebus che anzi prosegue a capo con **peri** dai rami tagliati (saranno state le lame?) marginalmente indicati da **TA** (*chi si rivede! TA in un quadro, come nel certamente quadro e forse rebus "Composizione TA" di Carrà*). *Chi si rivede! la menta piperita*, certo diversamente illustrata dal rebus di Frangini sulla Domenica Quiz di dicembre 1969.

Federico Mussano

Un vicepresidente, un'aspirante e una First Lady

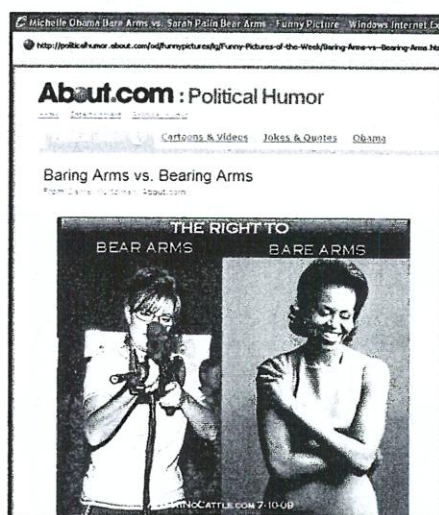
Se ognuno di noi ha una residenza non è detto che a tutti spetti una presidenza: la differenza è in una sola P e nel 1995 la Settimana Enigmistica mostrò (in un rebus di G.M. Porta) un certo



signor SC che risiedeva al faro. Ma Scalfaro non è più presidente e allo stesso modo dall'altro lato dell'oceano non c'è più a rico-

prire la carica di vicepresidente Dick Cheney (il vice di Bush) tuttavia The Enigma (la rivista degli enigmisti americani) ebbe tempo di rappresentarlo a basse temperature: il ghiaccio dell'igloo è *ice* e quindi si ha *Vice President* come "*V ice; P resident*".

La temperatura del dibattito politico in America



si è scaldata nel discutere l'uso delle armi da fuoco da parte dei cittadini USA e nel sostenere il diritto a portare armi (**bear arms**) si è di certo distinta Sarah Palin, ovvero l'aspirante alla vicepresidenza a supporto di McCain. Sulla Palin non si scrive più molto (curiosamente a destra del rebus "*Vice President*" visto in alto si legge PALIN... ma è solo il frammento iniziale di PALINDROME), si parla certo di più delle braccia nude della First Lady Michelle. E non poteva sfuggire alla ludolinguistica su base omofonica degli americani (e agli internauti) il bisenso tra **bear arms** e **bare arms** (braccia nude)...

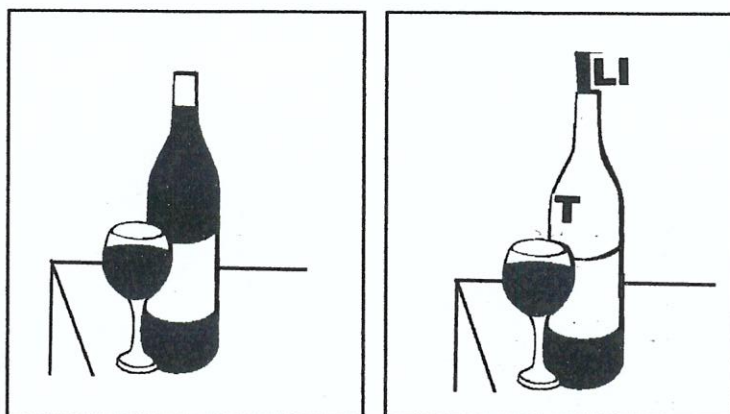
Federico Mussano

CINQUE GIOCHI DI N'BA N'GA

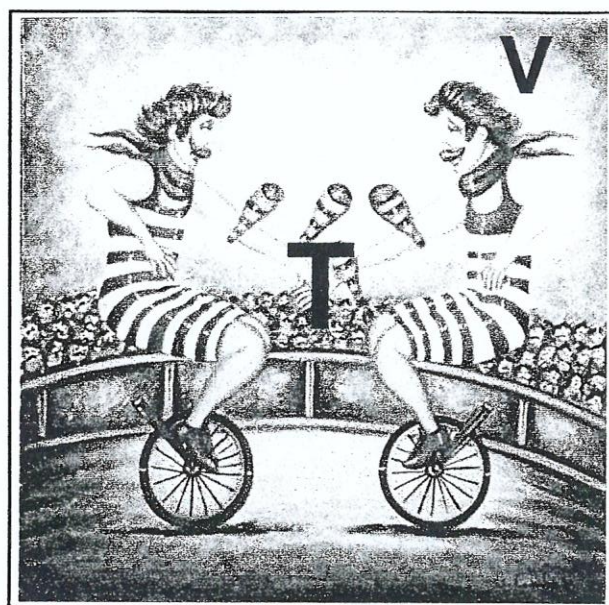
10 - Rebus 5 (3!) 1: 1 6 2! = 5 2 1'5 5



11 - Stereorebus 1 - 3 5 - 4 2 = 7 8



12 - Rebus 1 2 4 1 5 = 5 8



Salvo Lombardo, *Giocolieri*

13 - Verbis 1 4 5 7 2 = 5, 6 2 6

Il berlinese KuRT transita nella cittadina con la settecentesca Villa Pisani.

14 - Verbis 4: 8 2 2 = 5 11

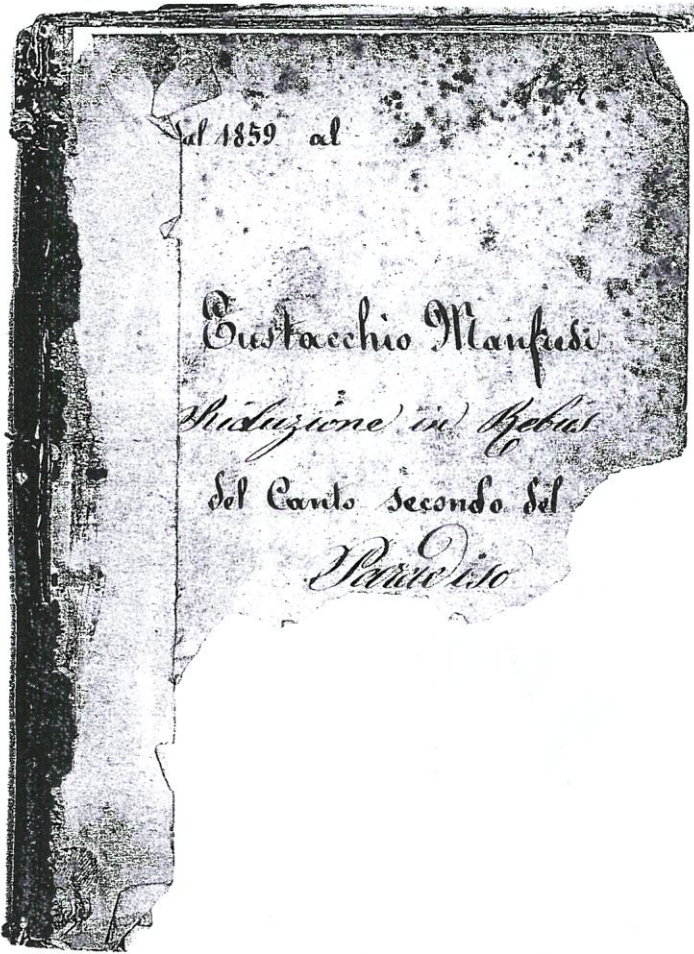
A WeStminster suona il Big Ben.

ALLA RICERCA DEL PARADISO PERDUTO

Chi pensasse che in questa storia ci possa entrare John Milton, l'autore del "Paradiso perduto", poema epico in versi sciolti uscito nel 1667, si ricreda.

Mi riferisco, infatti, a un altro Paradiso, quello di Dante, e specificatamente il II° Canto, iniziante con: *O voi che siete in piccoletta barca...*

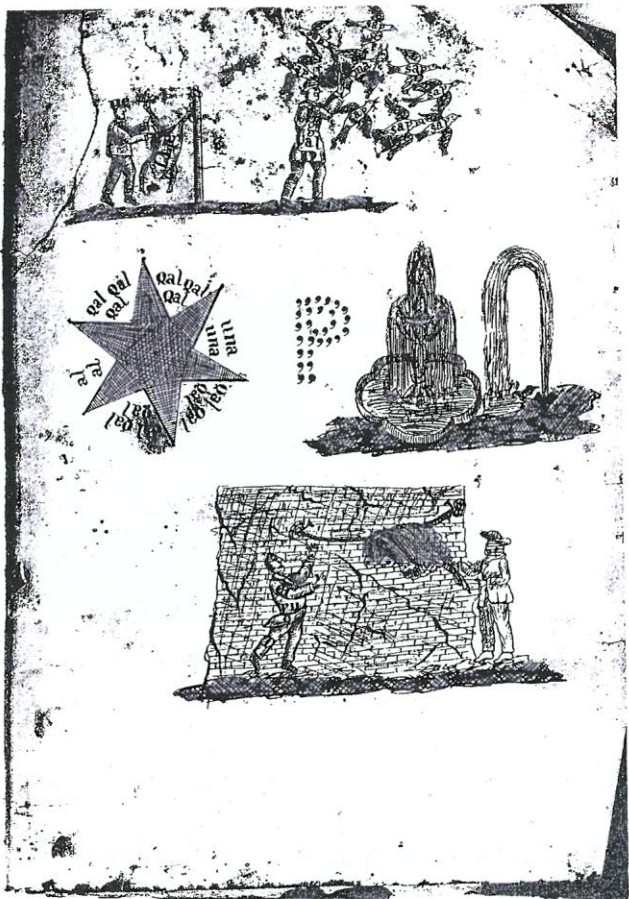
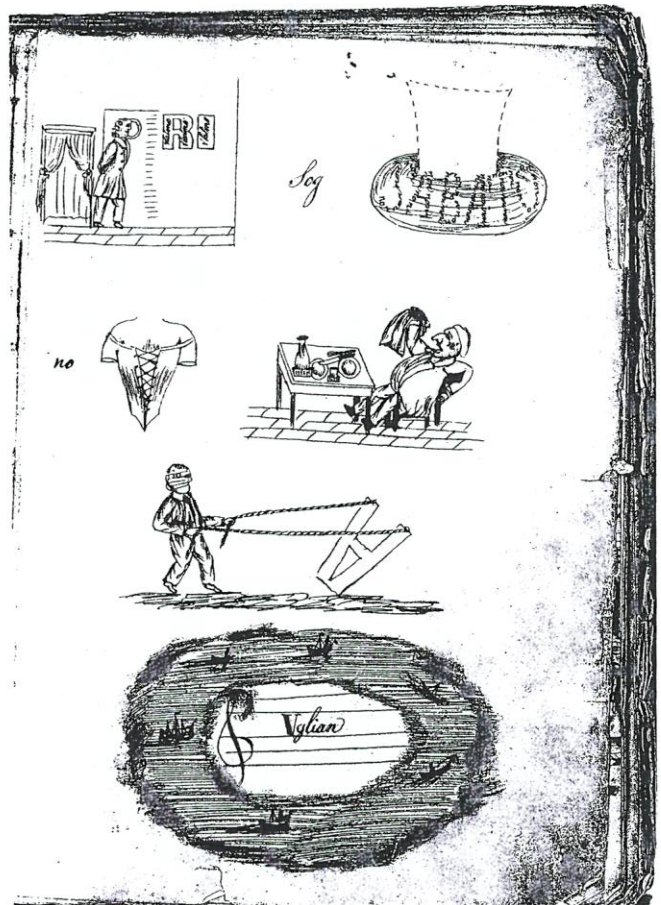
Un giorno, un amico - sapendo il mio interesse per i rebus - mi ha dato un manoscritto ottocentesco, composto da 37 pagine, con la prima pagina (con funzione di copertina) mancante della parte inferiore.



Fatte delle ricerche sull'autore, non ne sono venuto a capo di nulla: l'unico Eustachio (e non Eustacchio, come dal manoscritto) Manfredi trovato è un matematico, astronomo e poeta bolognese vissuto cento anni prima, tra il 1674 e il 1739.

Ma, nell'analizzare i rebus per cercare di risolverli, non ho trovato la benché minima traccia dei versi danteschi; e non li ha trovati nemmeno la persona a cui ho fatto vedere il manoscritto.

Non mi resta altro (con la pubblicazione della prima e dell'ultima pagina del manoscritto) di attendere qualcosa di positivo da parte di qualche amico del Leonardo che voglia approfondire la questione.



Franco Diotallevi

QUATTRO REBUS DI SNOOPY

15 - Rebus 1 1 2: 5 2 3 1 1 = 4 5 7



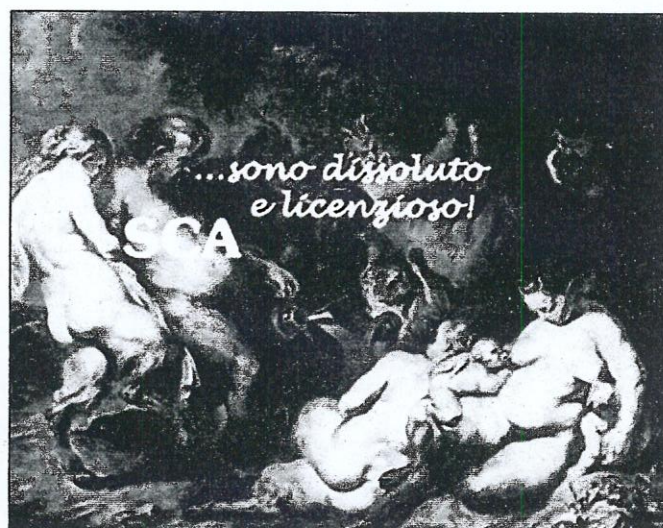
16 - Rebus 2 4: 4? 2! = 4 8



17 - Rebus 1 2 (4 3 3) 2 = 8 7



18 - Rebus 3 7: 2 2! = 5 9



TROFEO ARI 2009

Scopo precipuo del del Trofeo ARI è di consacrare nella nostra piccola grande storia del Rebus i protagonisti di questa felice stagione. Molti di essi provengono dalla scuola di Briga che ha prodotto una lunghissima serie di campioni.

Il vincitore dell'Edizione 2009 è appunto uno dei talenti più rappresentativi della lezione brighiana che da un lato custodisce e rafforza la classicità del Rebus nelle sue forme canoniche e dall'altro è sempre pronta e curiosa per esplorare nuovi percorsi compositivi.

Pochi sono... all'altezza di questo talentuoso amico e lo dimostra il suo palmarès ricco del Concorso Briga, del Play-off, del Concorso Snoopy ed altri ancora.

Al di là del medagliere, ci preme sottolineare la sua costante e proficua opera di magistero a beneficio delle nuove leve e i numerosi e profondi articoli sul rebus, scritti sempre in punta di penna e senza mai pontificare, dalle pagine della sua rivista.

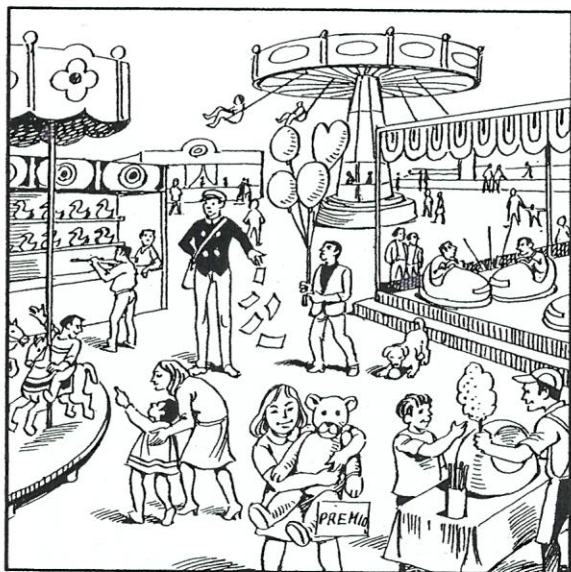
Dal canto nostro aggiungiamo infine la sua innata simpatia che ne fanno un personaggio amato da tutti, un valore aggiunto che gli va riconosciuto.

Per tutti questi motivi, il Trofeo ARI 2009 vie assegnato a

PIPINO IL BREVE

30° Convegno Rebus
Chiavari - ottobre 2009

Concorso "La Brighella"



Il disegno può essere rovesciato specularmente.
Da spedire entro il 31/12/09 a:
Sig.ra Maria Brighenti, v.le Piave 40/B-20129 Milano

Concorso Briga 2009 Risultato finale

Sezione rebus classico

1. Fumo (Fulvio Morelli) - medaglia d'oro
2. Verve (Francesco Traversa) - medaglia d'oro
3. Quizzetto (Francesco Rosa) - medaglia d'oro
4. Falstaff (Luigi Marinelli) - medaglia d'argento
5. Ser Viligelmo (Silvano Rocchi) - medaglia d'argento
6. Kc8 (Filippo Bianchi) - medaglia d'argento
7. Il Dio Ra (Claudio Raffo) - medaglia d'argento
8. Adrian (Stefano Coluccini) - medaglia d'argento
9. Orofilo (Franco Bosio) - medaglia d'argento
10. Marchal (Alfonso Marchioni) - medaglia d'argento

Sezione Fumetto

1. Emt (Emanuele Toselli) - medaglia d'oro
2. Snoopy (Enrico Parodi) - medaglia d'argento
3. Ilion (Nicola Aurilio) - medaglia di bronzo

Citati (con medaglia di bronzo):

Cocò, Leti, Lionello, Pipino il Breve, Veleno, Zio Igna.

Un grazie sincero con l'augurio che il prossimo concorso del 2010 rinnovi il successo di questo e tanti altri.

Till

Frase: 7 5 3 8 (Verve)



secondo piano conterrà ZZ O =
Secondo piano con terrazzo

Concorso Briga 2010

Il tradizionale "Concorso Briga" de *La Settimana Enigmistica*, giunto alla sua 37° edizione, si articola anche quest'anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

1. **Rebus con chiavi classiche** (normale, stereoscopico, e a domanda e risposta): in cui ogni autore può partecipare con un massimo di tre rebus.
2. **Rebus ad ampio respiro**: dovrà essere realizzato un rebus classico con la frase lunga da 30 lettere in su.

Come di consueto, sia per la prima che per la seconda sezione verranno assegnate medaglie d'oro, d'argento e di bronzo.

Vi raccomandiamo di precisare sempre, per ogni lavoro, la sezione per la quale viene inviato, con un massimo di TRE rebus per ciascuna sezione, e di indicare nome, cognome e indirizzo accanto a ogni singolo rebus.

Scadenza per l'invio dei lavori: **8 marzo 2010.**

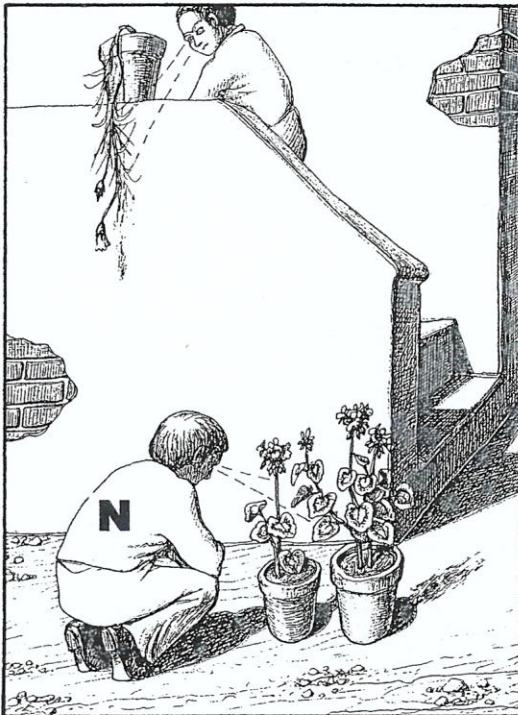
Vi aspettiamo numerosi!
Auguri di buon lavoro

Till

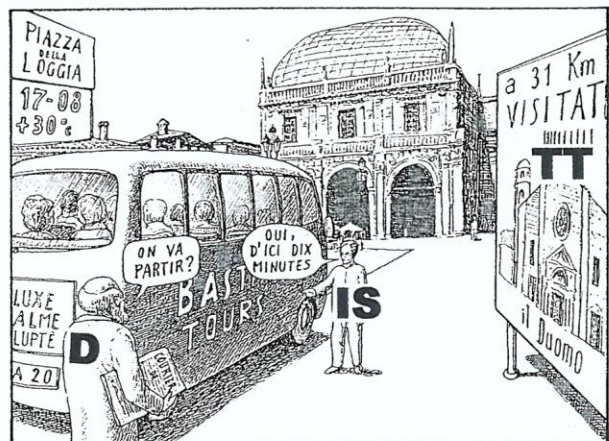
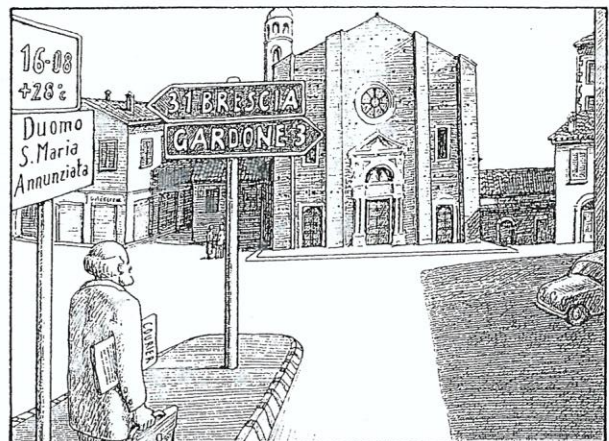
19 - Rebus 2 5: 2 3 1'1 = "5" 4 2 "3" di Nebille



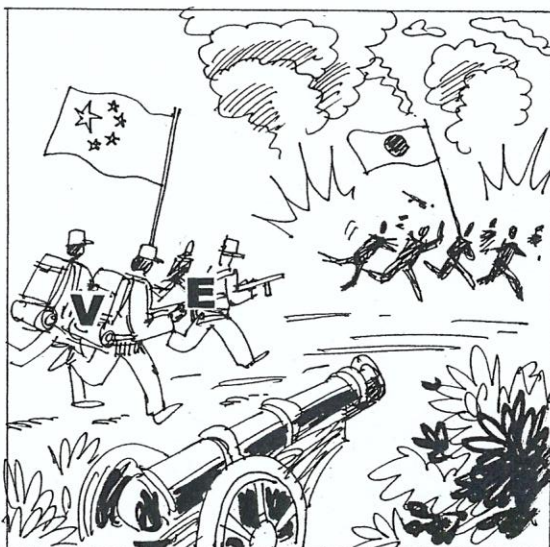
20 - Rebus 3 1 6 6 = 7 1 8 di L'Assiro
dis. di S. Stramaccia



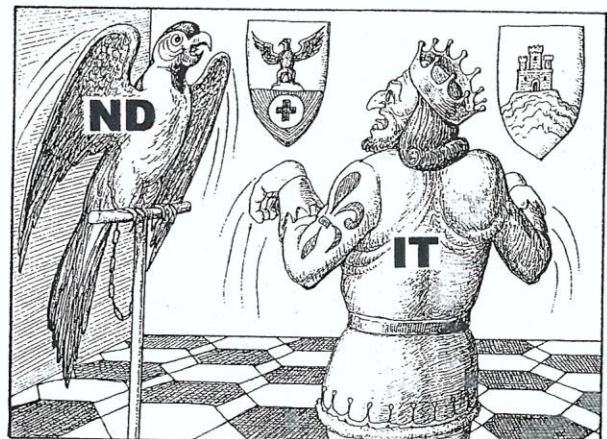
21 - Rebus 1 2 5: 1 1 4 2 4 = 8 2 10
di Argo Navis - dis. di S. Stramaccia



22 - Rebus 1 1 3 6 6 = 9 8 di Serse Poli
dis. di F. Pagliarulo



23 - Rebus 4 2 3 2 2 = "2 5 3 3" di L'Assiro
dis. di S. Stramaccia

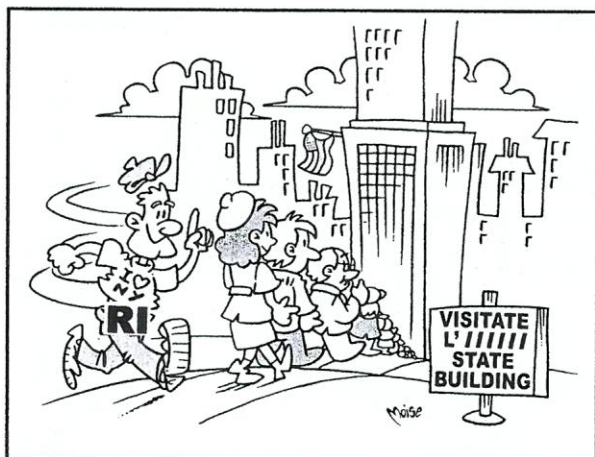


Quattro rebus illustrati da Moise

24 - Stereorebus 2 11 5 «5» = 4 9 10 di Cocola



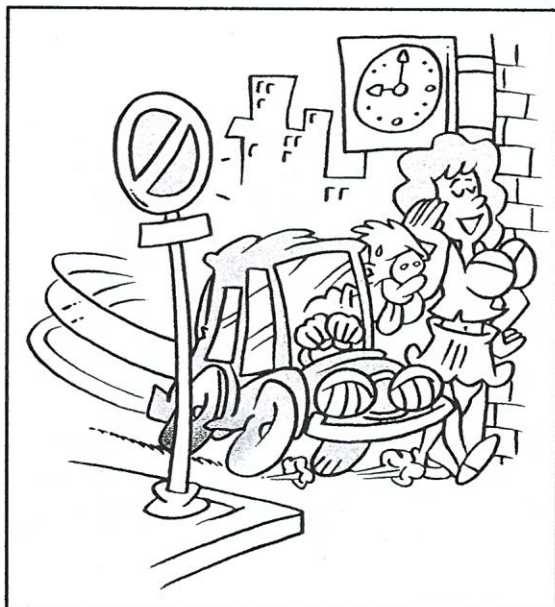
25 - Rebus 1'6 2: "6" 1 4 = 5 2 8 1 4 di Panico



26 - Rebus 6 1: 6 1 1 5 = 9 11 di Gipo



27 - Stereorebus 1 6, 5 2 2 = 9 7 di Papaldo

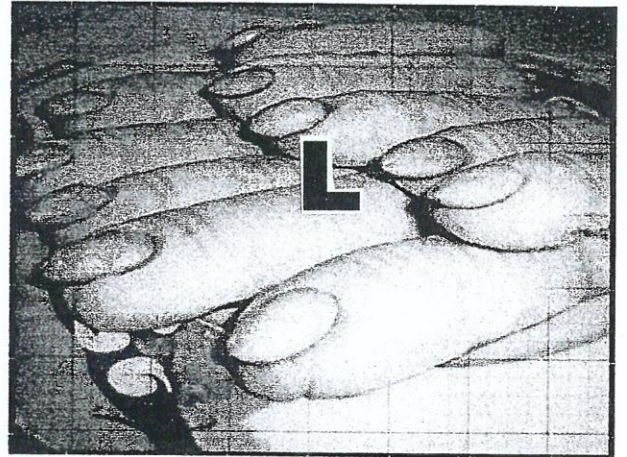


28 - Imago 1 4 2 1'3? 2 = 5 8 di *Il Ciociaro*



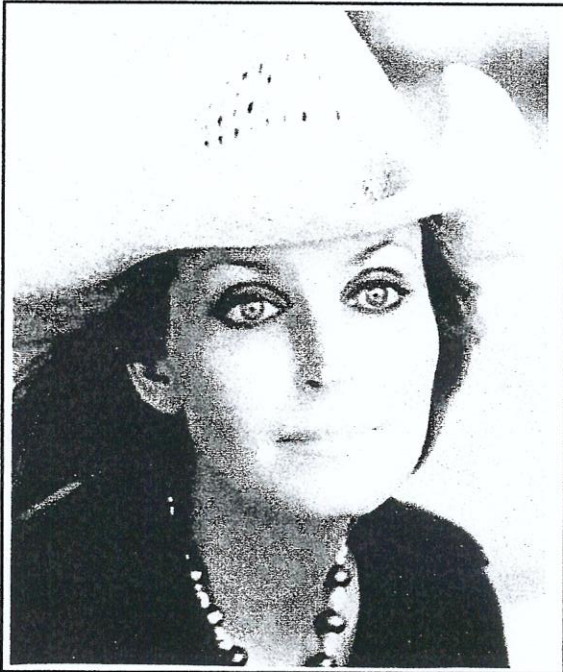
Le regalo, di sicuro, delle pepite...

29 - Imago 4 1 6 = 2 3 2 4 di *Il Ciociaro*



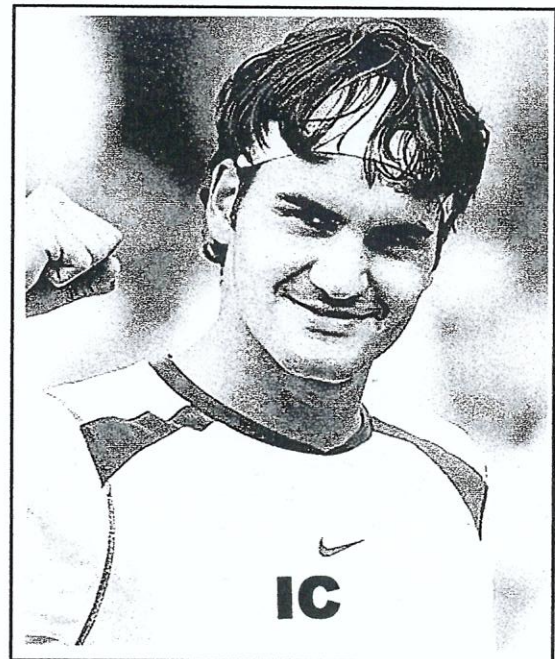
Olio bene questi enormi mignoLi.

30 - Imago 2, 9 2 4 = 6 5 6 di *Il Ciociaro*



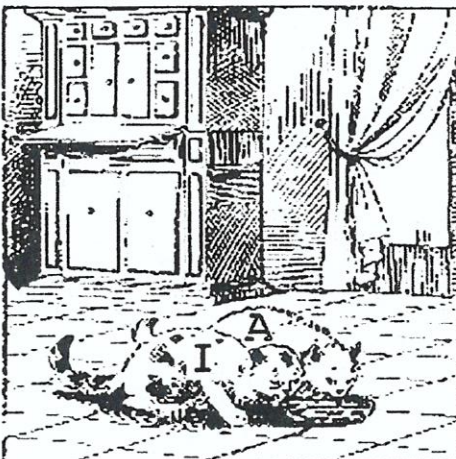
Hai evitato piccoli sovrani.

31 - Imago 7 2 3 2 = 6 8 di *Il Valtellinese*



Va matto per la "Camellia sinensis"

32 - Imago 4 2 5 1 1 = 9 4 di *Nebille*



Sono della Seredova.

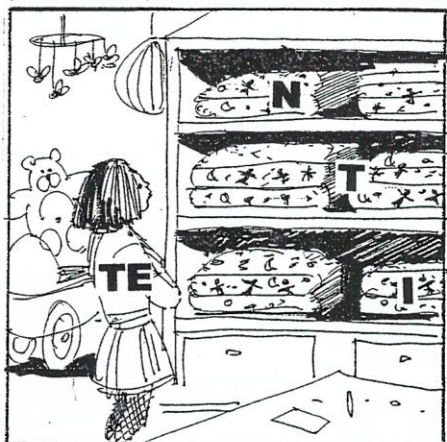
33 - Imago 1 1 1 (5) 3 3 = 5 9 di *Nebille*



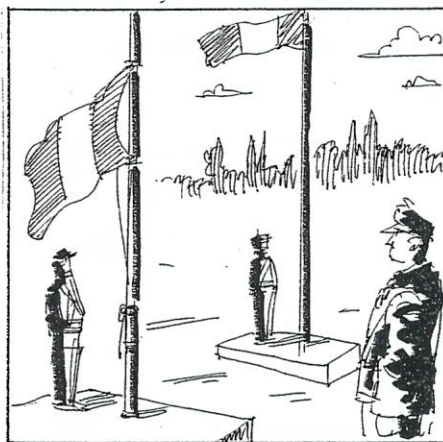
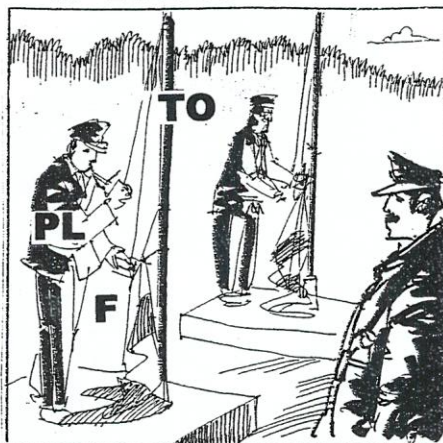
Non è più malvagio.

QUATTRO STEREOREBUS ILLUSTRATI DA F. PAGLIARULO

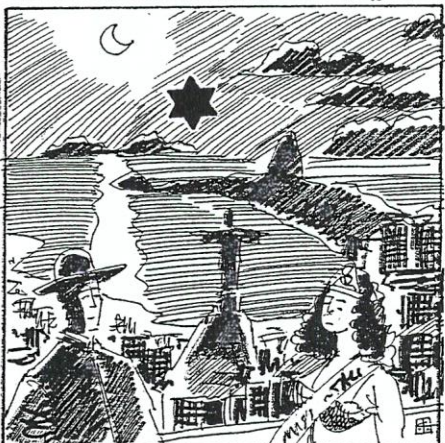
34 - 2 5 9 1 1 1 = 5 4 10 di *Panico*



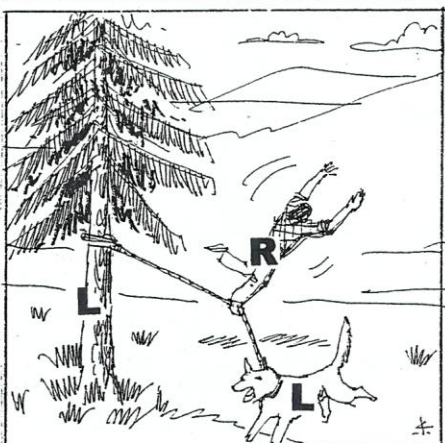
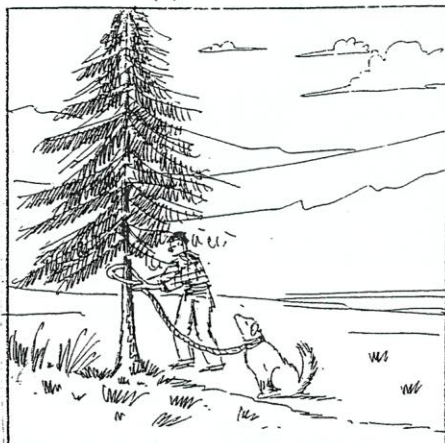
35 - 2 6 1 3 1 2 = 6 9 di *Alan*



36 - 8 3 1 4 1 3 = 4 2 5 9 di *Aetius*



37 - 1 1 6 1 (4) 1 4 = 4 7 4'3 di *Carmar*



38 - Rebus 1: 3 - 1'3 - 5 = 6 7 di *Il Langense*

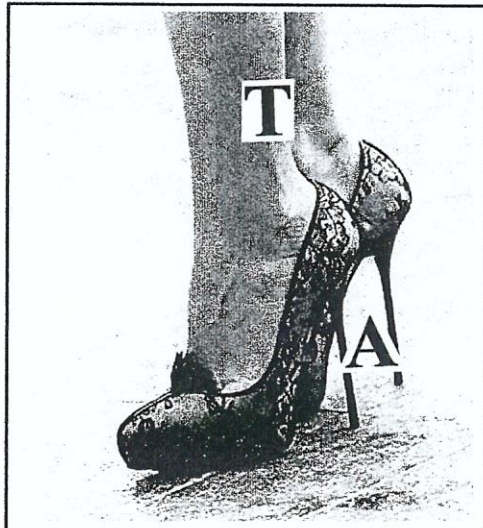
IL CINQUE MAGGIO

*Ei fu. Siccome immobile,
dato il mortal sospiro,
stette la spoglia inmemore
orba di tanto spiro,
così percossa, attonita
la terra al nunzio sta,*

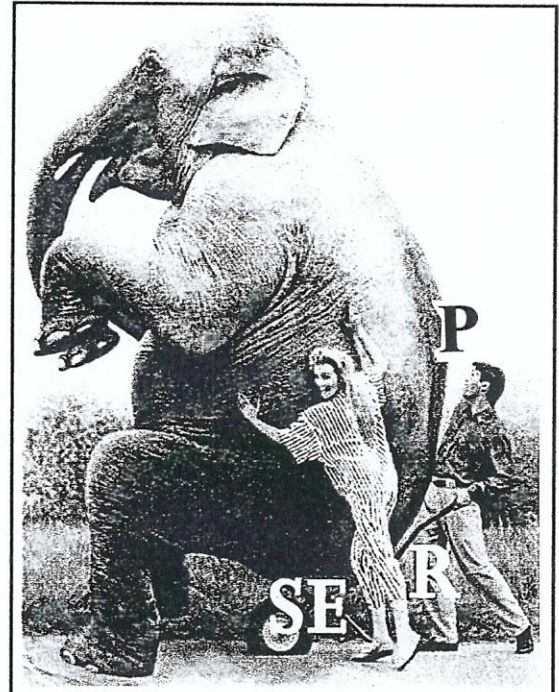
*muta pensando all'ultima
ora dell'uom fatale;
né sa quando una simile*



39 - Rebus 1 1 6 1 4 = 8 1 4 di *Till*



40 - Rebus 2: 1 2 4 1 7 = 7 10 di *Guido*



41 - Rebus 1 8 2; 5 2 1 6 1 = 9 9 1 "7" di *Marchal*



Bruegel, *La danza paesana*

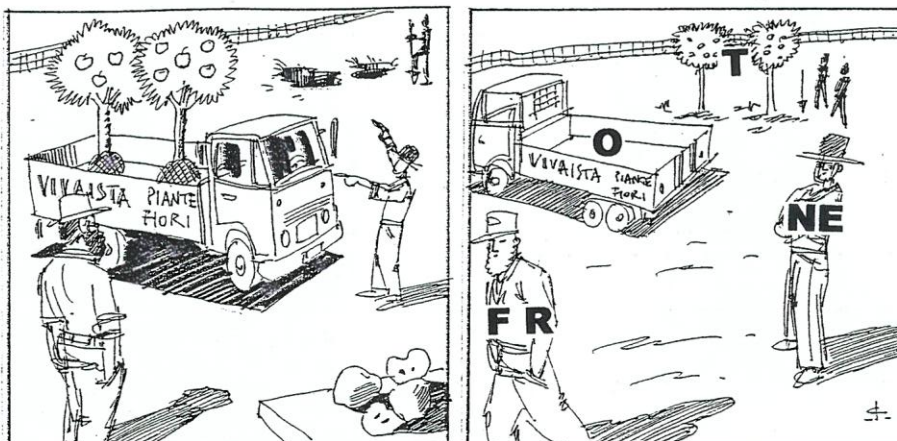
42 - Rebus 1 2. 2 6? 2 = 5 8
di *Il Ciociaro*



43 - Rebus 5 1 4 1 2 3; 3 2 6 1 "6" 2 1 = 5 5 1 2 8 8 2 6
di Candido Zenit — dis. di Maurizio Monteleone



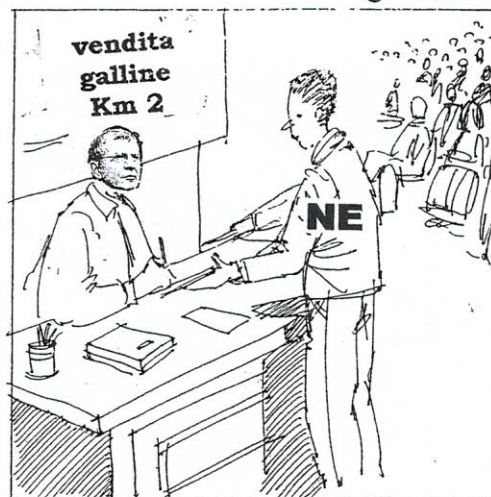
44 - Stereorebus 1 1 1 4 2 1 5 4 1 1 2 = 7 5 11 di Argonavis
dis. di F. Pagliarulo



45 - Rebus 1 1 1 6 6 = 5 2 8 di Snoopy
dis. di F. Pagliarulo



46 - Rebus 2 3 2 1.4 = 7 5 di Alan
dis. di F. Pagliarulo



VERBIS

47 - Verbis 2, 5 1, 1'6 = 5 10
di *Pipino il Breve*

GRazia, era tuo quel titol**O**.

49 - Verbis 3 4 2 4 = 5 8 di *Gipo*

Pronuncio come si chiama.

51 - Verbis 1 2 3 4? 2! = 6 6
di *Alan*

Dal mio viaggio in India ho portato per alcuni miei a**MI**ci dell'ottimo Darjeeling, ma non ho avuto ancora occasione di consegnarlo loro.

53 - Verbis 5 3 1: 3 5 = 9 8
di *Nebille*

Il regista Polanski è vittima di una piccola mania: vive nella sporcizia.

55 - Verbis 3 1 1 4 1'6 = 9 7
di *L'Albatros*

In mezzo alla **GI**ungla brucio l'alno.

48 - Verbis 2 4 4... 1 3 = 8 6
di *Ilion*

Va bene Duce: l'encomio apprez**zo**.

50 - Verbis 4'6 4 2 = 8 8 di *L'Albatros*

Chiudi quel posto utilizzando il piccolo sportello.

52 - Verbis 1, 2 4 1, 1 5 = 5 9
di *Pipino il Breve*

Per can**T**oni, in questa p**R**ova d'esami, si intendono gli incisivi dei cavalli.

54 - Verbis 4 4 3 4 3 2 = 6 1'5 8
di *L'Albatros*

Al fine d'essere d'aiuto a una empia, esalto, in mezzo alle ancel**LE**, l'imperatore figlio di Vespasiano.

56 - Verbis 5 6 1: 5! = 11 6 di *Alan*

Non so se Umberto riuscirà a realizzare al Fantacalcio la squadra di Materazzi, ma almeno ci provi!

FILO DIRETTO

Aetius - invio del 7/10/09: accettati i nn. 3, 6, 7; il n. 5 con riserva.

Argo Navis - invio giugno/bis: accettati: B, D, L, M, F (con riserva); inoltre G ed I con riserva, per difficoltà illustrative.

Cocola - invio 5/8/09: accettati 4, 9, 11, 15 (alcuni di difficile illustrazione).

Gipo - mail del 4 agosto 2009: accettato il n. 1.

Il Ciociaro - mail del 6 ottobre 2009: i rebus sollecitati sono dal disegnatore.

Il Cozzaro Nero - mail del 8/10/09: accettato il n. 1.

Il Matuziano - mail del 4 luglio 2009: il rebus accettato è dal disegnatore; mail del 22 ottobre 2009: ci sono difficoltà per l'illustrazione (ci proviamo).

Il Valtellinese - Accettata l'Imago n. 4; i giochi consegnatici a Chiavari sono in corso di controllo.

Woquini - mail del 22 ottobre 2009: il rebus è stato accettato.

Nello Tucciarelli

30° CONVEGNO REBUS 2009

CONCORSI

A.R.I. del trentennale

1. Il Matuziano
2. Marchal
3. Till

Gigi d'Armenia

1. N'ba N'ga
2. Pipino il Breve
3. L'Esule

Il Faro

1. Veleno
2. Ilion
3. Lionello

Il Canto della Sfinge

1. Ilion
2. Maybee
3. Nebelung

Enigmistica Inn

1. Ilion
2. L'esule

Berenice

1. Nebelung
2. Mavi
3. Marinella

Idea!

1. Graus
2. Alan

*

GARE

Gara solutori rebus ARI

1. Guido
2. Pipino il Breve
3. Atlante

Gara sol. rebus "Tedeschi ed."

1. Giga
2. Cinocina
3. Guido
4. Stark
5. Bernardo l'Eremita
6. Braccio da Montone

Gara solutori rebus "S.E."

1. Barak
2. Virgilio
3. Pipino il Breve

4. Stark
5. Ser Viligelmo
6. Fama
7. Dafne

Gara sol. rebus Languagense

1. Barthleby
2. Giga
3. Kc8

Gara estemporanea di composizione rebus

1. Il topo
2. Maybee
3. Bardoncino

Gara "Nessun dorma!"

1. Matt
 3. 2. Triton
- Il Cozzaro Nero

Gara a terne

"Il rebus a pezzi"

1. Bernardo l'Eremita, Leti, Pasticca
2. Dendy, Guido, Pierdante
3. Barthleby, Cinocina, Kc8

L'enigmista al quale, in questa tornata, va attribuito, diciamo pure, questa onorificenza, per maggior numero di voti ricevuti dai colleghi enigmisti, è un autore che può vantare una lunga militanza tra le nostre schiere con componimenti d'ogni genere, dall'enigma in senso pieno, che si caratterizza ogni volta per il notevolissimo spessore poetico tanto da procurargli il prestigioso premio Stelio nel 1974 e nel 1989, fino al rebus, gioco per il quale ha ottenuto riconoscimenti già dalla prima edizione del concorso lanciato da Briga nel 1974.

Va da sé che rivedendo i suoi lavori dagli inizi ai nostri giorni, emerge una tensione continua a perseguire la perfezione di scrittura che coinvolge la tecnica dell'enigmistica e la creatività della poesia. Non è sfuggita ai votanti questa caratteristica dell'autore che adesso si vuol premiare: tutti riconoscono in lui la capacità, quasi innata, di combinare i giochi stando alle regole, ma avvalendosi anche della necessaria inventiva.

Altro merito a suo vantaggio è l'aver organizzato con l'Associazione Culturale "Campania Felix" il nostro memorabile Congresso di Amalfi, ricco di emozioni, premi e ricordanze appunto.

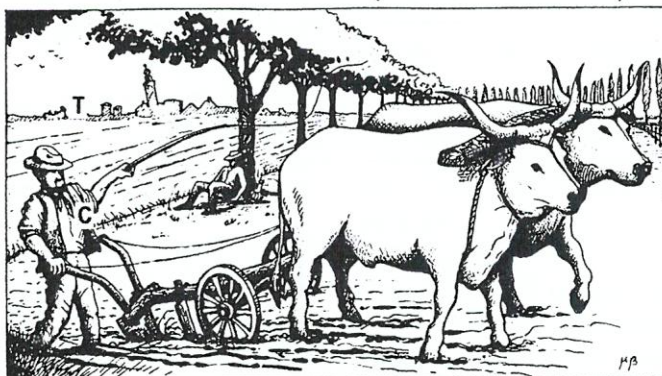
E qui in ultimo, ma forse al primo posto, non si può mettere in dubbio la benemerenda di chi ha preso sulle spalle e più fra le braccia, la sopravvivenza della gloriosa rivista "Il Labirinto", dopo l'accorta direzione del professor Giuseppe Aldo Rossi (*Zoroastro*) il primo dei Maestri.

Sono questi i principali motivi, più che sufficienti, per assegnare il titolo e la targa di **"Maestro di Enigmistica Classica"** al dottor Giovanni Caso, il nostro CLEOS !

Chiavari, 18 ottobre 2009

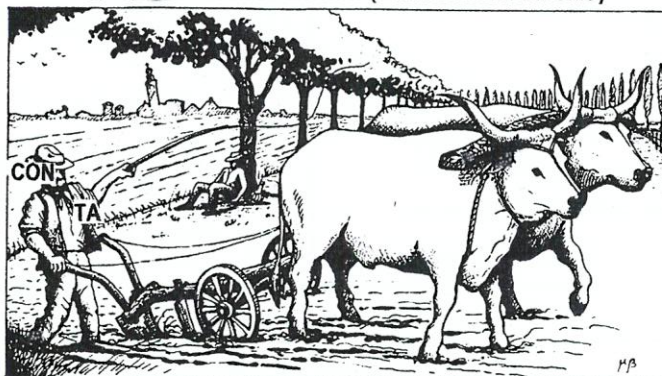
Gara estemporanea di composizione rebus

1° classificato: *Marchal* (Alfonso Marchioni)



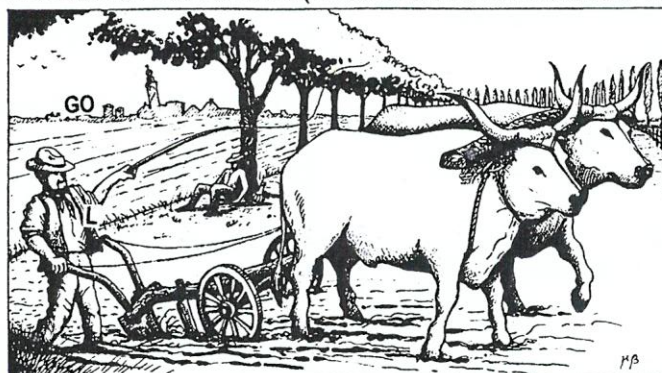
T è Molinella: C qua, chi ara =
Temoli nell'acqua chiara.

2° classificato: *Laura* (Laura Maestrello)



CON tesa di chi ara TA =
Contesa dichiarata.

3° classificato: *Gli Estensi* (Erika Boeris e Emanuele Toselli)



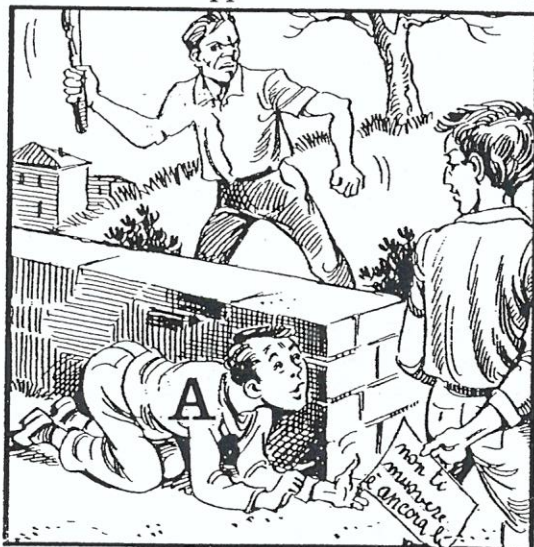
Molinella GO; ara L =
Moli nel lago Aral.

L'illustrazione è opera di *Plutonio* (Massimo Brighi)

57 - Rebus 3 1 5 2 2 5 2 = 6 7 7 di *Federico*



58 - Rebus a zeppa 2 12 = 9 6 di *Lionello*



59 - Rebus 1 1 2: 3 8? 1'1 1: 1 1 2! = 7 6 9 di *Pipino il Breve*

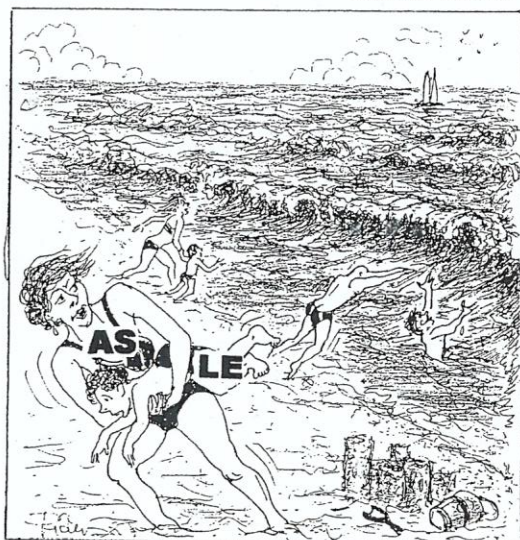


— Prego, si accomodi: ci faremo quattro risate!

60 - Rebus 2 7 2 2: 2 3 2 = 11 2 7 di *Marchal*



61 - Rebus 2 6: 4 3 2 = 10 7 di *Snoopy*
dis. di *Padus*



Play Off 2008-2009 Esito della terza manche

Alla terza manche sono stati presentati 62 giochi, tra cui qualche rebus di spicco. Gli 8 scontri diretti hanno determinato gli 8 vincitori (i cui nomi e punteggi sono evidenziati in grassetto) e un ripescato (indicato da un asterisco) secondo i punteggi riportati nella seguente tabella:

Autore 1	Punteggio	Autore 2	Punteggio
Ilion	17,66	L'Esule	19,66
Alan	20,33	Aetius	16
Marchal	18	Il Langense	19,33
Veleno	20	Quizzetto	15,66
Orofilo	16,66	Federico	13
Giga	14,66	Il Ciociaro	15,66
Il Matuziano	13	Triton	21
Kc8*	21*	Il dio Ra	25

La classifica risultante, per i 9 concorrenti ammessi alla semifinale, è pertanto la seguente:

Autore	1° gioco	2° gioco
1. Il dio Ra	25	
2. Kc8	21	19,66
3. Triton	21	14,33
4. Alan	20,33	
5. Veleno	20	
6. L'Esule	19,66	
7. Il Langense	19,33	
8. Orofilo	16,66	
9. Il Ciociaro	15,66	

Le terne per la semifinale sono, pertanto:

1. Il dio Ra – L'Esule – Il Ciociaro
2. Kc8 – Veleno – Orofilo
3. Triton – Alan – Il Langense

Terza Manche del Play Off 2009 Primi rebus classificati

1. Il dio Ra



A NI moina F fa, N no! =
Animo in affanno

2. Kc8



L ... od I osé M preferisce?! =
L'odio sempre ferisce

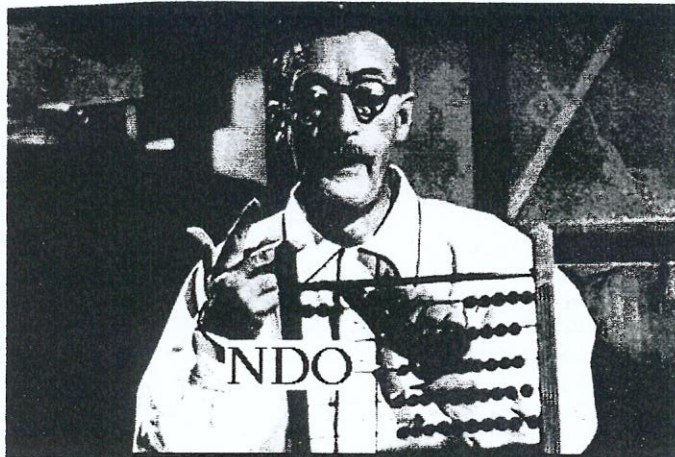
3. Triton



GOR gonzo: la A tocchi! =
Gorgonzola a tocchi

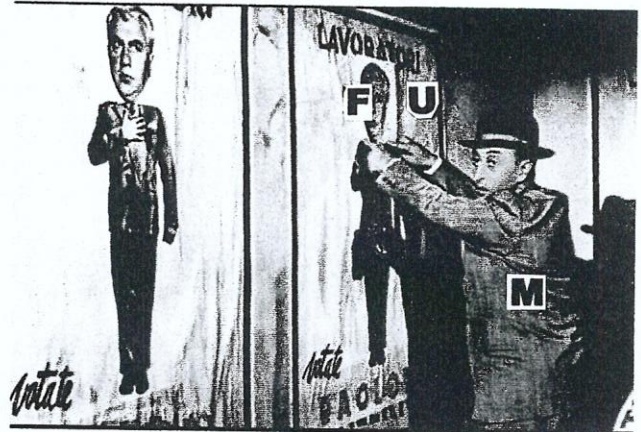
PLAY OFF 2008-2009 - terza manche
Primi rebus classificati

4. Alan



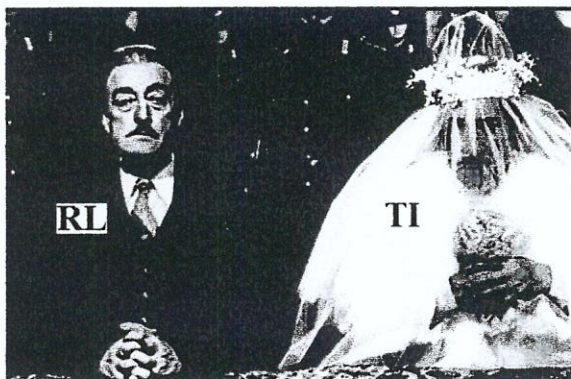
Travet Totò NDO = Travetto tondo

5. Veleno



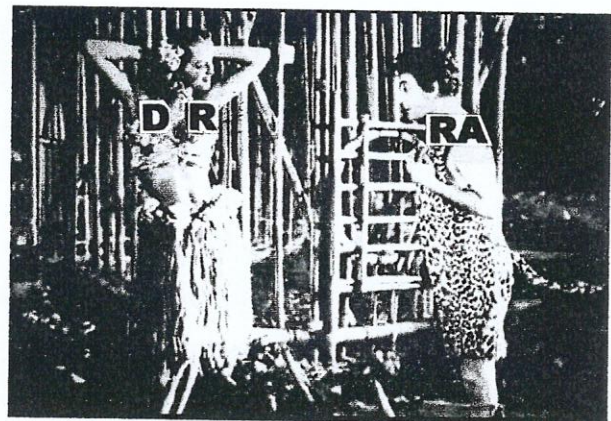
Con F U tarocca M = Confutar Occam

6. L'Esule



Da maschio RL a TI dirà sì? = Damaschi orlati di rasi

7. Il Langense



DeR "attizza" RA (re è) = Derattizzar aree

8. Orofilo



Gagà C; C l'amata = "Gag" acclamata

9. Il Ciociaro



Compito D (Di) filò Sofia = Compito di filosofia

PLAY OFF 2008-2009 semifinale

Regolamento e temi per la semifinale

Il tema è costituito da 11 opere dell'incisore olandese Maurits Cornelis Escher, riportate su *Il Leonardo* e sul sito *Il canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net/>). Ogni autore può creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta). Le immagini non potranno essere manipolate, ma potranno essere **rovesciate specularmente**. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile. Ai fini della determinazione dei vincitori delle sfide a tre e dell'unico ripescato, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e, infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo. In caso di parità assoluta tra i due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, il vincitore sarà determinato mediante sorteggio. I vincitori delle tre sfide, insieme al migliore dei secondi classificati, saranno ammessi alla finale.

Le votazioni saranno espresse in trentesimi dai tre giudici: *Cinocina, Snoopy e Cocò*.

La partecipazione alla semifinale è riservata agli abbonati al *Leonardo*.

I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, nonchè di recapito telefonico in caso di invio per posta cartacea, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di

giovedì 20 agosto 2009

preferibilmente al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2009@yahoo.it

In alternativa, i giochi potranno essere spediti per posta ordinaria a *Tiberino* (Franco Diotallevi, Via delle Cave 38, 00181 Roma).

In bocca al lupo a tutti i concorrenti!

I giudici
Snoopy, Cinocina e Cocò

Esito della semifinale

Alla semifinale sono stati presentati 36 giochi (quattro per autore), tra cui alcuni rebus di buon livello. Le tre sfide hanno determinato altrettanti vincitori (i cui nomi e punteggi sono evidenziati in grassetto) e un ripescato (indicato da un asterisco) secondo i punteggi riportati nella seguente tabella:

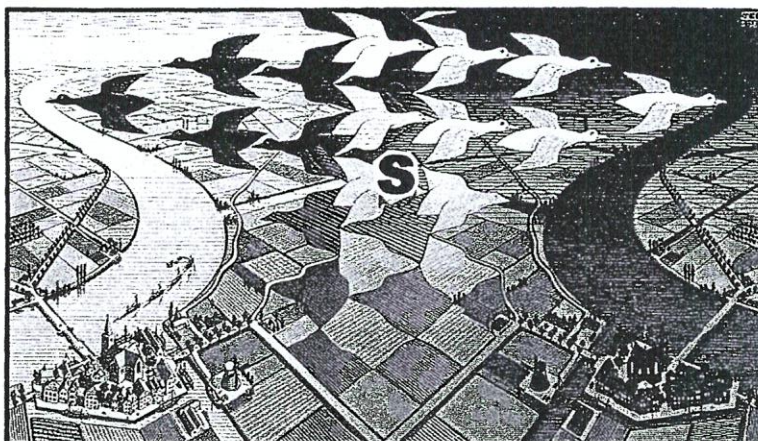
Autore 1	Punteggio	Autore 2	Punteggio	Autore 3	Punteggio
Il dio Ra	21	L'Esule	13	Il Ciociaro	19
Kc8	13	Veleno*	20,33*	Orofilo	23,33
Triton	13,33	Alan	17	Il Langense	21,66

La classifica risultante, per i 4 concorrenti ammessi alla finale, è pertanto la seguente:

Autore	1° gioco
1. Orofilo	23,33
2. Il Langense	21,66
3. Il dio Ra	21
4. Veleno	20,33

Primi rebus classificati

1. Orofilo

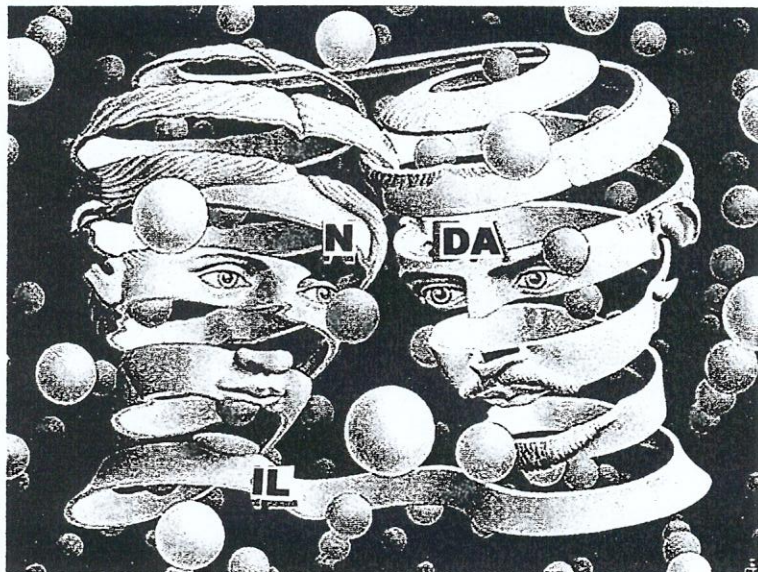


S campi? S alati? = Scampi salati

PLAY OFF 2008-2009 - semifinale

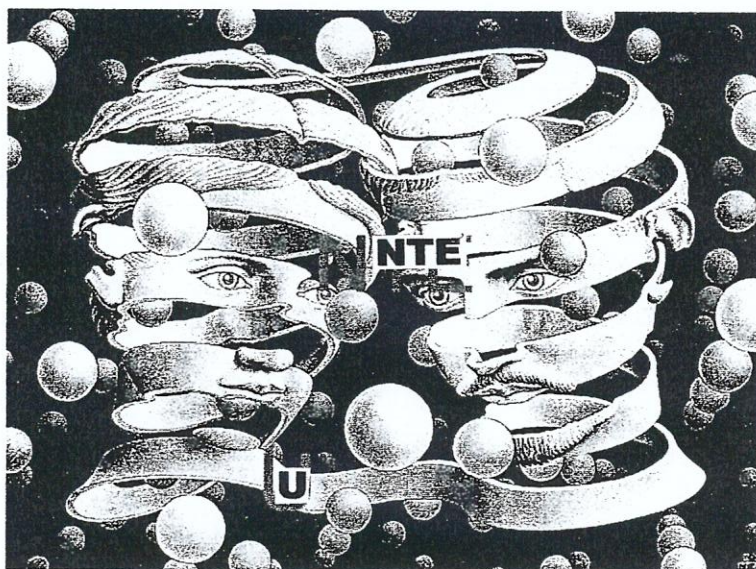
Primi rebus classificati

2. Il Langense



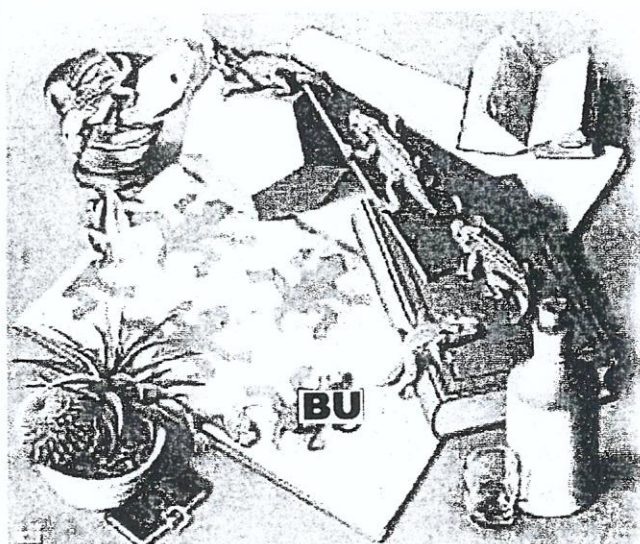
IL lega le facce N, DA = Illegale faccenda

3. Il dio Ra



U nastro fa, e lega, NTE = Una strofa elegante

4. Veleno



Era di carta BU! = Eradicar tabù

PLAY OFF 2008-2009

finale

Regolamento e tema

Il tema è costituito da 10 immagini tratte da altrettanti capolavori del cinema muto, e riportate su *Il Leonardo* e sul sito *Il canto della Sfinge* (<http://www.cantodellasfinge.net/>). Ogni autore può creare un massimo di 4 rebus (classici o a domanda e risposta). Le immagini non potranno essere manipolate, ma potranno essere **rovesciate specularmente**. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile, esclusivamente sui soggetti illustrati e **non** sulle didascalie. Ai fini della determinazione del vincitore del Play Off 2009, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e, infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo. In caso di parità assoluta tra i due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, il vincitore sarà determinato mediante sorteggio. Le votazioni saranno espresse in trentesimi dai tre giudici: *Cinocina*, *Snoopy* e *Cocò*.

La partecipazione alla finale è riservata agli abbonati al *Leonardo*.

I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, nonché di recapito telefonico in caso di invio per posta cartacea, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di

mercoledì 30 settembre 2009

preferibilmente al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2009@yahoo.it

In alternativa, i giochi potranno essere spediti per posta ordinaria a *Tiberino* (Franco Diotallevi, Via delle Cave 38, 00181 Roma).

In bocca al lupo a tutti i finalisti!

I giudici
Snoopy, Cinocina e Cocò

finale

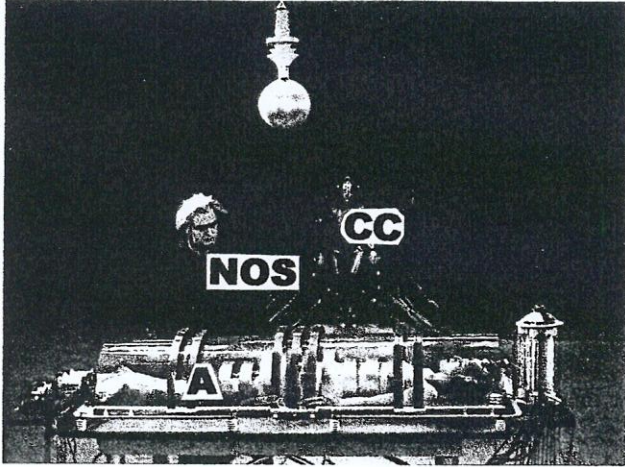
- 1° classificato: *Orofilo* (Franco Bosio)
2° classificato: *Il dio Ra* (Claudio Raffo)
3° classificato: *Veleno* (Flavio Vissani)
4° classificato: *Il Langense* (Luca Patrone)

rebus	autore	media
Fucilazione di massa di civili	Orofilo	27,33
Alacri marmisti carraresi	Il dio Ra	25
Diafanoscopi accesi	Orofilo	24,66
Lapsus fatto scorrendo	Orofilo	22
Gelose dame di corte	Veleno	21,33
Controllare sistemi d'ancoraggio	Il Langense	20
Trina écru deliziosa	Orofilo	19,66
Dovere calar di tono	Il Langense	19,33
Mistero eleusino	Veleno	19,33
Minacce castriste	Il Langense	18,33
Imprecare per ira	Il Langense	17,66
Rovi di more radi	Il dio Ra	16
Inibire sistemi finanziari	Veleno	14,66
Invitante polenta	Veleno	14,33
Macomer e Stintino	Il dio Ra	13,66
Chiappe sode	Il dio Ra	13

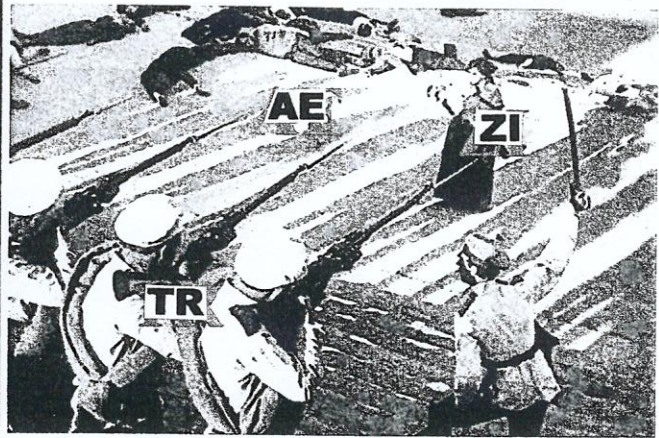
PLAY OFF 2008-2009 finale

OROFILO

Metropolis
(di Fritz Lang, 1926)



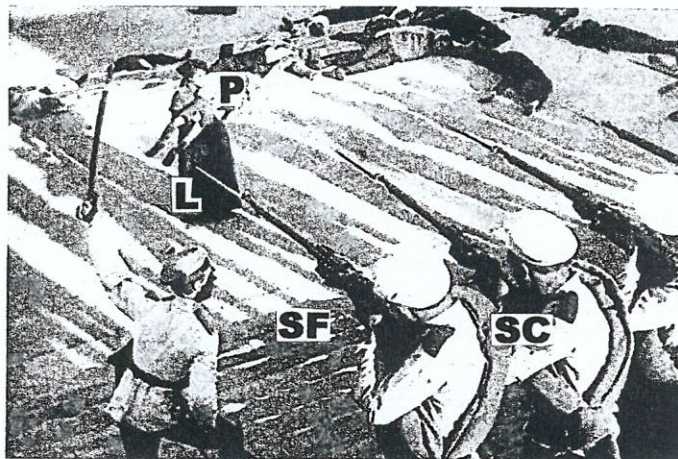
La corazzata Potëmkin
(di Sergej M. Ejzenstejn, 1925)



Di A fa NOS copia, CC è? Sì! = Diafanoscopi accesi TR in AE crudeli, ZI osa = Trina é cru deliziosa



Fu CI l'azione di MaS sadici vili = Fucilazione di massa di civili



L à P: su SF atto di SC orrendo! = Lapsus fatto discorrendo

PLAY OFF 2008-2009

finale

IL DIO RA

La passione di Giovanna d'Arco
(di Carl Theodor Dreyer, 1928)



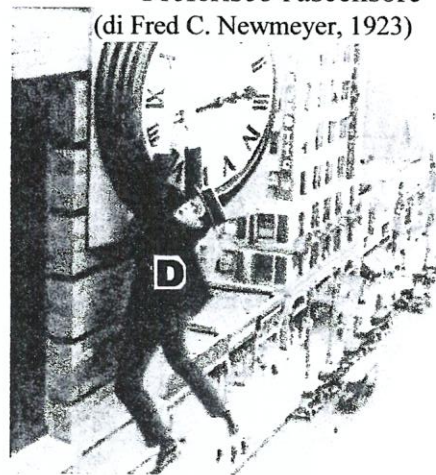
A lacrimar mistica RR a R è? – Sì! = Alacri marmisti carraresi

Il navigatore
(di Buster Keaton, 1924)

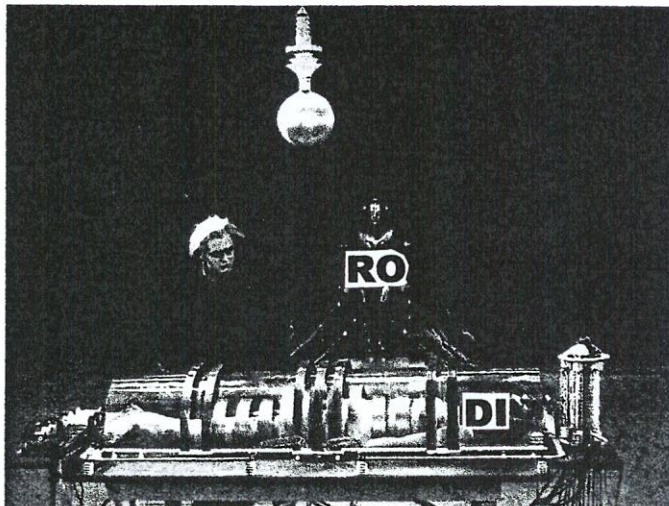


Ma come ?? Resti NT in O! = Macomer e Stintino

Preferisco l'ascensore
(di Fred C. Newmeyer, 1923)



Chi appeso?? D è! = Chiappe sode



RO: vi dimorerà DI = Rovi di more radi

PLAY OFF 2008-2009

finale

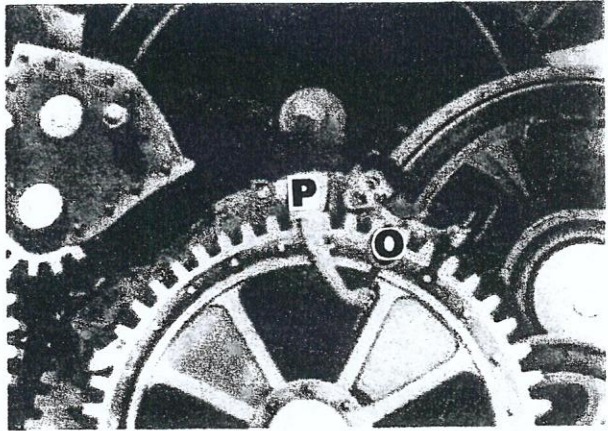
VELENO

Il gabinetto del Dottor Caligari
(di Robert Wiene, 1920)

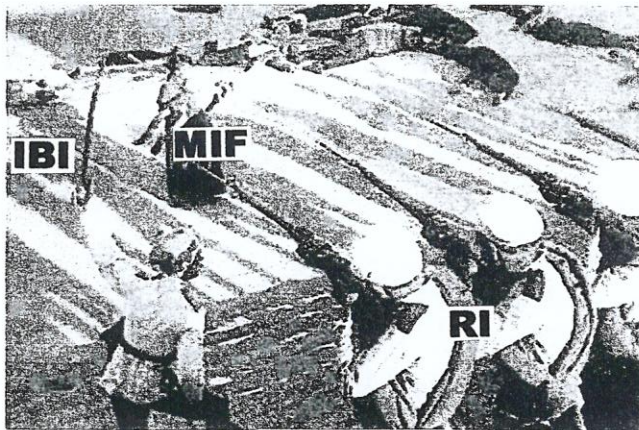


GE lo seda medico RTE = Gelose dame di corte

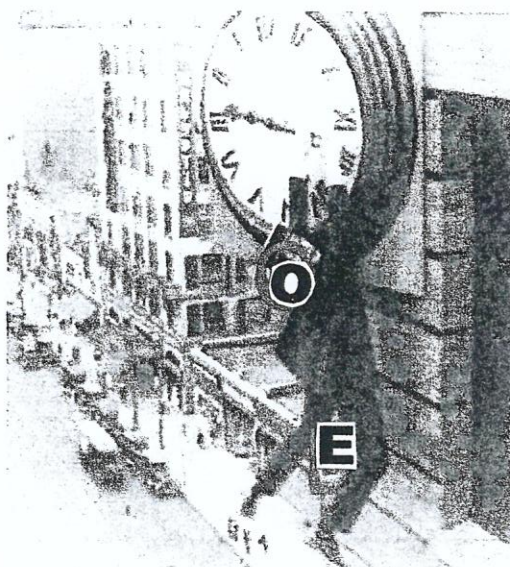
Tempi moderni
(di Charlie Chaplin, 1936)



Invitante P O lenta? = Invitante polenta



In IBI resiste MIF inanzi a RI = Inibire sistemi finanziari

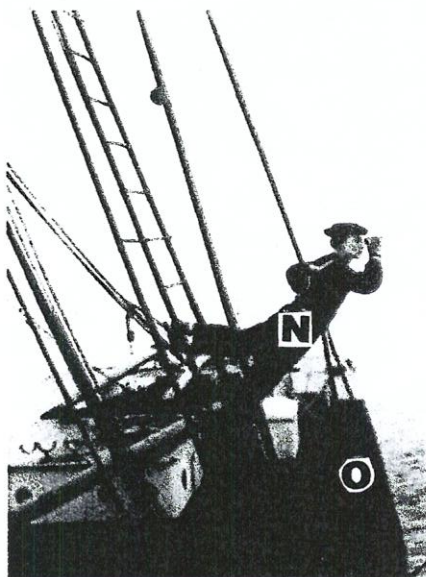


Mister O ... E le usi, no? = Mistero eleusino

PLAY OFF 2008-2009
finale

IL LANGENSE

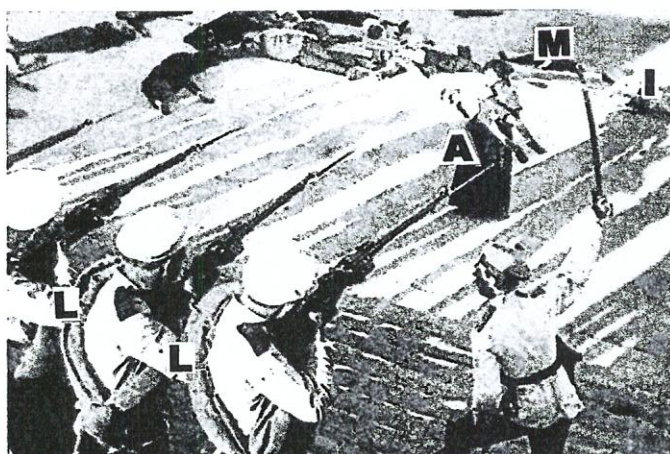
Il viaggio nella luna
(di Georges Méliès, 1902)



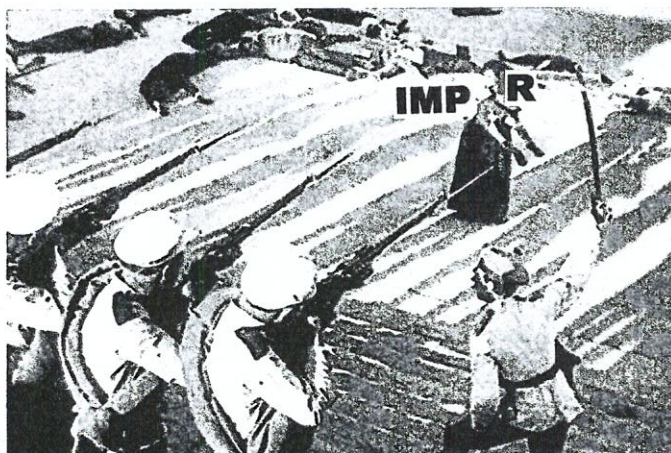
Dove reca l'ardito N, O? = Dovere calar di tono



MIN acceca S triste = Minacce castriste



Contro L L A resiste... M, I dàn coraggio? = Controllare sistemi d'ancoraggio



IMP reca R (e perirà) = Imprecare per ira

Regolamento

Il regolamento di questa edizione ricalca quello delle due precedenti.

I giochi saranno giudicati per tutta la durata del torneo da *me* e da *Cinocina*, *Giga* e *microfibra*, che li riceveranno in forma anonima. Il giudizio verrà formulato sulla base dei seguenti criteri.

- plausibilità e scorrevolezza della frase risolutiva;
- originalità e linearità della prima lettura;
- aderenza della prima lettura alle situazioni raffigurate nei temi proposti.

Non potranno essere valutati giochi errati o che risultino già editi.

La selezione dei concorrenti avverrà attraverso 4 fasi eliminatorie e una finale. Quest'anno le scadenze delle varie manche saranno più ravvicinate in modo che la premiazione del vincitore si possa effettuare in occasione del 31° Convegno ARI e del LXIV Congresso Enigmistico Nazionale che avranno luogo a Ceresole Reale nei giorni 1, 2, 3, 4 luglio 2010.

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 e il migliore tra i secondi classificati;

Finale - sfida a quattro.

La prima manche è aperta a tutti; dalla seconda la partecipazione è riservata agli abbonati del *Leonardo*.

Orofilo

Prima manche

Il tema è costituito da 12 vignette umoristiche pubblicate sul n. 4047 della Settimana Enigmistica del 17 ottobre 2009, riportate sul n. 4/2009 del *Leonardo* e sul sito *Il canto della Sfinge*.

Ogni autore può creare un massimo di 4 rebus (classici o domanda e risposta). Le immagini **non** potranno essere manipolate né rovesciate specularmente. **Non** è consentito usare in prima lettura parole citate nelle didascalie delle vignette. I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara ed inequivocabile, unicamente sui soggetti raffigurati, e **non** sul testo delle vignette.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi, e infine, quelli dei quarti. Ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo. In caso di parità assoluta tra due giocatori, sui punteggi di tutti e quattro i giochi, le rispettive posizioni in classifica saranno determinate mediante sorteggio.

I primi 28 classificati saranno ammessi alla seconda manche secondo le modalità indicate nel regolamento. Le votazioni saranno espresse in trentesimi dai quattro giudici: *Cinocina*, *Giga*, *microfibra* e *Orofilo*.

La partecipazione alla prima manche è aperta a tutti. I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, dovranno pervenire tassativamente entro le ore 24.00 di **lunedì 30 novembre 2009** al seguente indirizzo di posta elettronica:

playoff2010@libero.it

Oppure al seguente recapito postale:

Franco Bosio

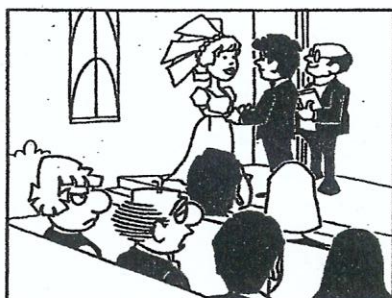
via Frassinetto, 14 - 10085 Pont Canavese TO

In caso di invio per posta, si prega di indicare anche un recapito telefonico.

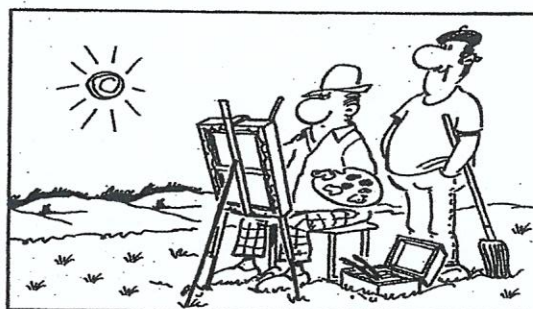
Orofilo



- Ma insomma, io pensavo che mi avreste incoraggiato a esprimermi liberamente!



- È un peccato che una relazione tanto bella debba finire in questo modo...



- Io di pittura non capisco niente, ma è bellissimo!



Fuori dall'ufficio, aveva sempre il desiderio di provare nuove esperienze.



- Se fossi in lei, signor Rossi, non entrerei in questo momento: è molto sveglia!



- Si dice in giro che gli faccia fare una vita da cani...



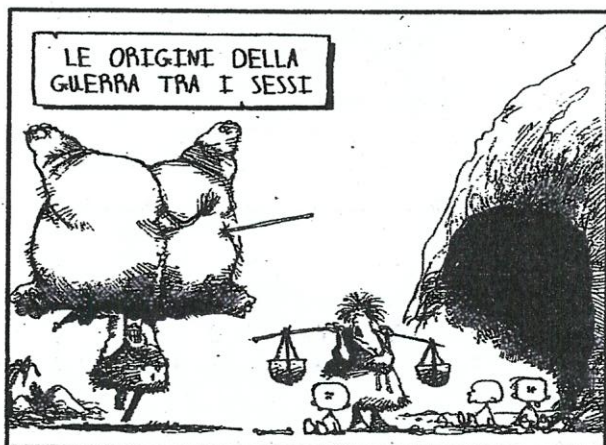
- Ricorda le tre paroline per avere soldi in tasca, figliolo: «Mani in alto!»



- E bada che torni a casa prima che apra il bar... sto parlando a Fido, non a te!



- Mi sono appena resa conto di una cosa, Orazio... Ho iniziato a soffrire di emicrania dopo che ti ho conosciuto!



- Oh, che felicità! Il signor «io l'ho preso, tu ora lo cucini» è tornato a casa...



- Non sto dicendo che è immaturo, ma la nostra canzone è «Quarantaquattro gatti in fila per sei col resto di due».

solutori 2009			n.2	n.3
1	Aurilio N.	53	60	
2	Bagni L.	53	60	
3	Baracchi A.	53	60	
4	Bassetti L.	53	60	
5	Barbujani G.	42	43	
6	Becucci G.	53	60	
7	Bein M.	43	57	
8	Benucci R.			
9	Bertaccini A. R.			
10	Bertolotto F.	43		
11	Bitetto V.			
12	Bonanno D.	43	51	
13	Bosia M.	41	60	
14	Cacialli T.	46	60	
15	Carosso R.			
16	Cavicchioli A.	53		
17	Cesa C.	53	60	
18	Ciarrocchi E.	53	60	
19	Ciasullo C.		60	
20	Correggiari A.		60	
21	Damiani A.	46		
22	Della Vecchia G.	53		
23	Dendi G.	53	60	
24	Dessy G.	53	60	
25	Fausti F.		46	
26	Fioretti E. A.			
27	Fortini N.	53	60	
28	Galantini M.	53	55	
29	Gallo N.			
30	Garbati M.	53	60	
31	Gasperoni L.	53	60	
32	Ghironzi E.	53	60	
33	Granata V.	53	60	
34	Lecca U.	53	60	
35	Le Noci M.	53		
36	Licitra A. M.			
37	Lisi G.	53	60	
38	Mannarini L.			
39	Manzinello G.			
40	Maestrini P.	53	60	
41	Marchetti E.	53	60	
42	Mazzeo G.	53	60	
43	Melis F.	53	60	
44	Micucci G.	53	60	
45	Molteni E.			
46	Monga G.	49	54	
47	Mosconi M.			
48	Napoli V.	53	60	
49	Nastari V.			
50	Oss A.	49	60	
51	Pacchiarini S.	50	60	
52	Padronaggio F.			
53	Paolini C.			
54	Patrone L.	53	60	
55	Petrizzelli N.		55	
56	Piccolo S.	50		
57	Porceddu A.	53	50	
58	Rimini T.	53	60	
59	Rinaldi A.	53	60	
60	Rinaldi R.			
61	Romano E.	53	50	
62	Roncati S.			
63	Rotundo M.	53		
64	Scanu F.	53	60	
65	Soldi A.			
66	Stramaccia S.	49		
67	Tempia Valenta G.			
68	Viezzoli A.	53	60	
69	Viscardi C.	49	60	
70	Viscuso G.			
71	Vittone M.			
72	Vittone Torello P.			
73	Zanaboni A.	53	60	
74	Zullino V.			
75	Portaluri R.		60	

salvo errori & omissioni

Soluzioni n. 3 - 2009

1	FA reca sino all'egra mente = Fare	29	letto
2	D eco d'E rana? Logico! = Decoder analogico	30	C, U reperi per trofia = Cure per ipertrofia
3	COM porcone... L è ganza! = Compor con eleganza	31	per Petra recrimini = Perpetrare crimini
4	B , attenti: congelò SIE! = Battenti con gelosie	32	questi oneri sol T à = Questione risolta
5	Lesè M pio E duca = L'esempio educa	33	e sì... mi aspetta bile con dotta = esimia, spettabile condotta
6	parò le enoteche A L e G Giano = Parole e note che aleggiano	34	P ori su D O ripari = Pori sudoripari
7	S aperte nere bordò NE = Saper tenere bordone	35	terremoti, Vi, o lenti = Terremoti violenti
8	P e N sieri dimenticherà GIO nano = Pensieri di menti che ragionano	36	coll'antina tura li = Collanti naturali
9	con T "Rover" si apriva TA = Controversia privata	37	VO loda pio per aie = Volo d'api operaie
10	con Qui ST a remar T è = Conquistare Marte	38	M è, se mai, Arno = Mese mariano
11	AT tacco depista S? sì = Attacco d'epistassi	39	lodo Alfa? No! = Lodo Alfano
12	l'avo rotea, tra L E, dipinte R = Lavoro teatrale di Pinter	40	FI: or ella m'annoia = Fiorella Mannoia
13	par AS sito? Sì: nonno ci va = Parassitosi non nociva	41	AM abile, A mena: giova, netta! = Amabile, amena giovanetta
14	incontra ST abile CA: morrà = Incontrastabile camorra	42	M à ceri: è donna = Macerie d'Onna
15	scampo lo dan TI C agli E = Scampolo d'anticaglie	43	rotte à T L antiche = Rotte atlantiche
16	si curi d'egra D I = Sicuri degradi	44	Arsa man di dio (Vi dio) "Ars amandi" di Ovidio
17	OS cura fa se a V versa = Oscura fase avversa	45	rivede L (l'amò L) D ava = Rive della Moldava
18	G à F feconda, NN à bile = Gaffe condannabile	46	AG remò lesto = Agire molesto
19	S ove R chiedono azioni = Soverchie donazioni	47	scioglie re banche = Scogliere bianche
20	a R TI stan ai Fori e N tale = Artista naïf orientale	48	tre Noè M: polipi S à = Treno Empoli-Pisa
21	L avo riman che voli... = Lavori manchevoli	49	..."PATI": menti TRE men d'I = Patimenti tremendi
22	I riso "d'oro"? Sì! = Iris odorosi	50	V incitò rivali di... e Prodi! = Vincitori validi e prodi
23	Al, ti picchierò, sì! = Alti picchi erosi	51	per F.I. DaB urla = Perfida burla
24	me lo dicono, T Turno = Melodico notturno	52	VE lo cita: Prodi GI osa = Velocità prodigiosa
25	E Mirò esulta? No = Emiro e sultano	53	Prodi Gi osé, ma re è = Prodigiose maree
26	Verga R enorme = Vergare norme	54	CO di "DICO" di FIC a letto = Codice di codifica letto
27	per lei ridà tè = Perle iridate	55	Prodi: gode S, TI no = Prodigio destino
28	In Ci sono io soletto = Inciso noioso	56	Prodi è ridicolo re = Prodieri di colore
		57	Prodi è re? Re GA? Tant'è! = Prodiere regatante
		58	a ND area da gioco NT Romano = Andare adagio contromano
		59	SE con DaM (anche Prodi GI osa = Seconda manche prodigiosa
		60	MA estro da L (li E, va) ottenne = Maestro d'allieva ottenne
			pro "DICO" M B: attenti! = Prodi combattenti
			di AS Prodi amante è (già...) DA! = Diaspro, diamante e giada

Per rendere più agevole il lavoro della redazione, preghiamo i collaboratori:

- di inviare anche le sceneggiature dei rebus, specialmente quando le stesse sono più complesse del solito;
- di non mandare vignette, foto o disegni con grafemi tracciati alla buona a penna; eventualmente mandare il tutto in doppia copia, una con i grafemi e l'altra senza;
- di mandare anche il disegno, specialmente quando la frase del rebus ha bisogno, per essere illustrata, dello stesso disegno già proposto in precedenti manche del play-off, anche di anni precedenti.

Soluzioni entro il 10 gennaio 2010 a:
FRANCO DIOTALLEVI, via delle Cave 38, 00181 ROMA
tel.- fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

