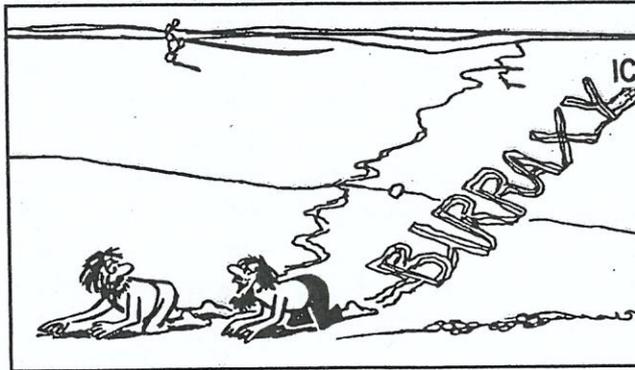


LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

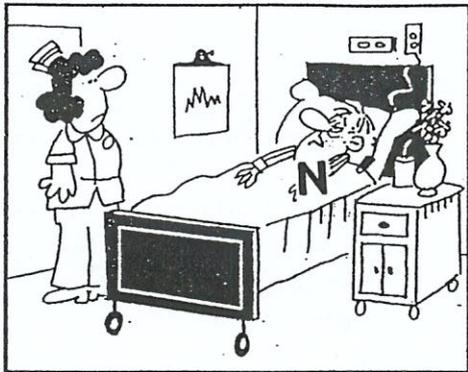


1 - Rebus 4 2 4 1 2 = 49 di Atlante



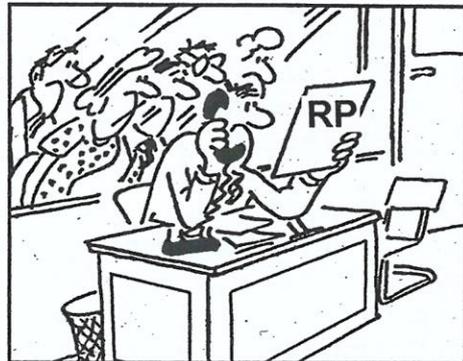
— Quando uno ha lavorato per anni nella pubblicità, non riesce a liberarsi dal furore creativo!

2 - Rebus 2 2 5 5: 1 1 2 4 = 2 7 2 3 8 di The And



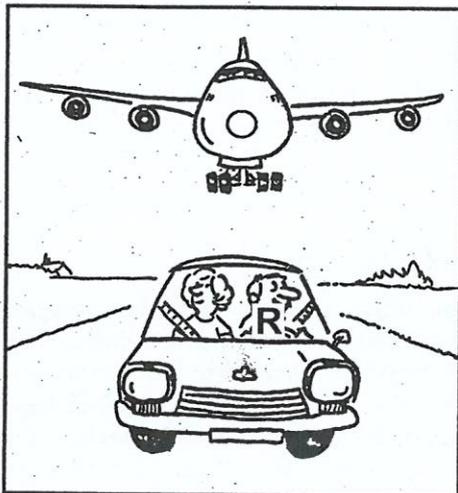
— Ho mangiato una mela al giorno per trent'anni e ieri, da idiota, mi son detto «E perché non una banana, per una volta?».

3 - Rebus 8 2 2 1! = 6 7 di Orofilo



«A proposito del memorandum che le ho mandato stamane, Rossi: è segretissimo».

4 - Rebus 3 1 1?! 4! 4 5! = 7 11 di Quizzetto



— Ah, finalmente un'autostrada non intasata dal traffico!

5 - Rebus "4-2" 1 2 2 = 5 6 di Alan



— Io e mia moglie non ci rivolgiamo la parola: lei mi lascia bigliettini in giro per la casa.

Raccolgo con entusiasmo, e si capisce, il testimone di Marchal per organizzare l'ennesimo e avvincente Play Off della stagione 2002/2003.

Stante il prossimo convegno ARI in quel di Assisi, previsto nel prossimo settembre, si reputa opportuno prevedere per gli abbonati al Leonardo, anche per questa edizione, sei tappe.

Pur rendendomi conto della notevole dedizione necessaria sia in termini di tempo che concentrazione per giungere alla finale, le sei tappe si giustificano con l'aumentata visibilità del concorso grazie e al nome degli autori che vi partecipano e al livello qualitativo degli elaborati.

Peraltro, non vi nascondo che il meccanismo a eliminazione diretta che anima tale competizione ha reso la stessa sempre più stimolante sino a portarla al pari di altri concorsi con più anni alle spalle (concorso S.E., campionato Sibilla giusto per non fare nomi).

Ciò premesso, vista l'incombenza di partire con le gare al più presto, s'informa sin d'ora che i giochi partecipanti alla 1 tappa dovranno essere inviati entro il 30 novembre al seguente indirizzo:

Marco Giuliani
Via Dei Praga 8 - 20145 Milano
tel. 02.4691765

E-mail: mgiuliani@DELOITTE.IT

Ciascun partecipante potrà mandare non più di un rebus (la qual cosa è voluta per mantenere viva la tenzone sin dalle prime battute!) scegliendolo tra le vignette umoristiche (ovviamente da non manipolare) pubblicate dalla S.E. nel corso dell'anno solare 2002.

Passeranno il turno l'80% dei partecipanti in modo tale che la prossima tornata sia disputata da un numero pari di concorrenti.

Giudice unico per questa prima tappa sarà il sottoscritto, con l'ausilio di consulenti indipendenti scelti sulla piazza di Milano.

Al prossimo numero del Leonardo il bando completo delle modalità di svolgimento della gara.

Buon divertimento.

Triton

Hanno passato la **prima manche**, su un totale di 36 partecipanti, in ordine di punteggio, i seguenti 9 autori: *Rive Gauche, Quizzetto, Marchal, Atlante, Tacor, The And, Orofilo, Bang, Alan, nonché Zio Igna, L'Esule, Arbe, Woquini, Cleos, Brunos, Ilion, Walter, Mavi, Marina, Galdino da Varese, Oggirio, Ele, Pipino il breve, Il Nettuno, N'ba N'ga, Il Faro, Zosimo*. Complimenti comunque anche a coloro che non hanno passato il turno, per i quali sono a disposizione per ogni chiarimento si rendesse necessario. Devo dire che la qualità degli elaborati è andata oltre le aspettative avendo gli autori ben inteso come sviluppare chiavi nuove o seminuove su supporti illustrativi particolari come quelli delle vignette umoristiche. Ciò significa che la frontiera creativa del rebus è ancora e davvero senza limiti! Detto questo, i primi nove autori che hanno superato il turno sono stati messi, come teste di serie, in nove gironi da tre, e sono stati sorteggiati da mia figlia ottenne Beatrice, dando luogo ai raggruppamenti di cui sotto:

Rive Gauche - Walter - Arbe
Quizzetto - Marina - Woquini
Marchal - Oggirio - Il Faro
Atlante - Pipino il B. - Galdino da V.
Tacor - Mavi - Brunos
The And - Il Nettuno - Cleos
Orofilo - Zio Igna - Zosimo
Bang - N'ba N'ga - Ele
Alan - L'Esule - Ilion

Essi dovranno cimentarsi su un qualsiasi supporto illustrato (e non descrittivo!) rappresentato da una pubblicità apparsa sulle riviste *Espresso/Panorama* di dicembre 2002 e di gennaio 2003. Entro il **12 febbraio** dovranno essere mandati (anche per e-mail) 2 rebus (di cui il 2° da considerarsi solo in caso di ex aequo), senza manipolare o invertire l'illustrazione.

Passeranno il turno i primi due di ogni girone e giudice, anche stavolta, sarà unicamente il sottoscritto.

Buon lavoro a tutti

Triton

Concorso Rebus SNOOPY 2002

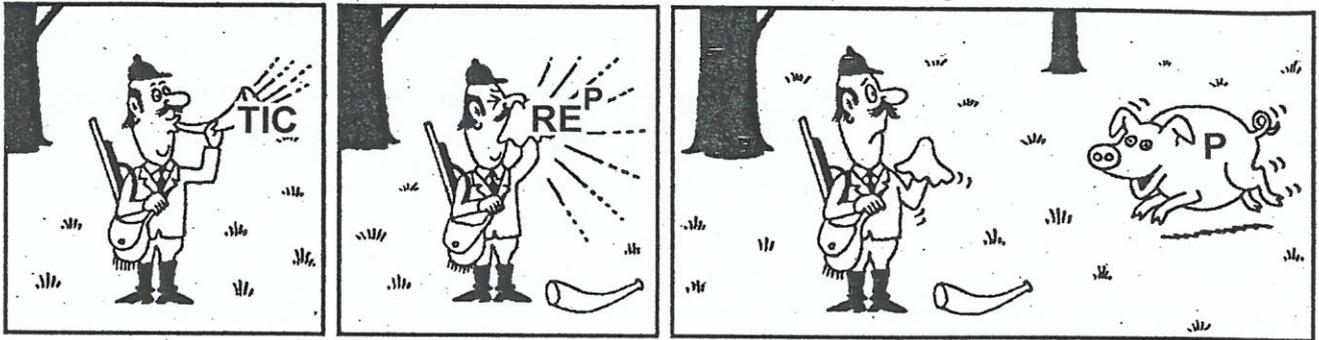
Il concorso ha avuto un buon successo a livello di partecipazione (36 concorrenti con 61 giochi) e a livello qualitativo. Il sostanziale equilibrio di molti giochi presentati (che restano di proprietà degli autori) ha impedito di stilare una classifica. Sono stati selezionati gli autori dei giochi migliori i quali dovranno cimentarsi - per l'assegnazione dei premi - nella composizione di tre rebus (con le solite regole) ricavati da vignette o strip (tutte diverse) pubblicate sul n. 3703 de *La Settimana Enigmistica* del 15 marzo 2003.

A ogni rebus sarà assegnato il punteggio da 1 a 10. La classifica sarà determinata dal punteggio totale dei tre giochi. Il termine ultimo per l'invio dei rebus (a Enrico Parodi, via Costasecca 69-16040 Leivi GE) è fissato al 30/6/2003. I concorrenti selezionati sono: *Alan, Ele, Falstaff, Il Faro, Ilion, L'Esule, Lionello, Orofilo, Pipino il Breve, Triton*.

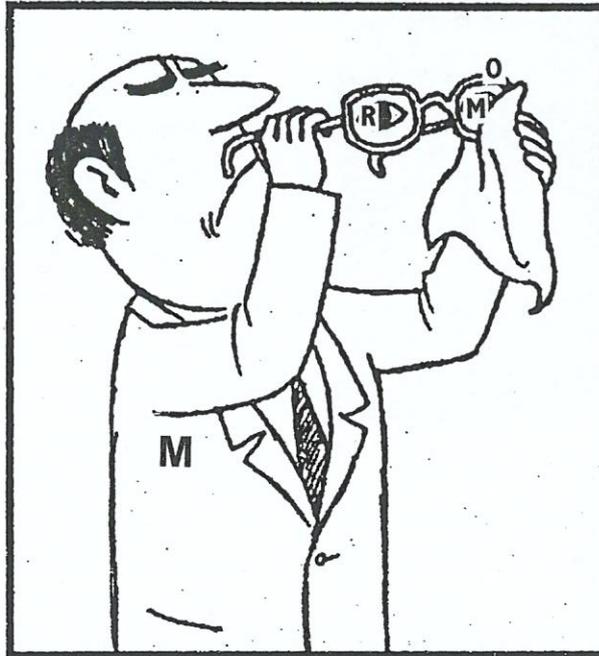
Un grazie a tutti e buon lavoro ai finalisti.

Snoopy

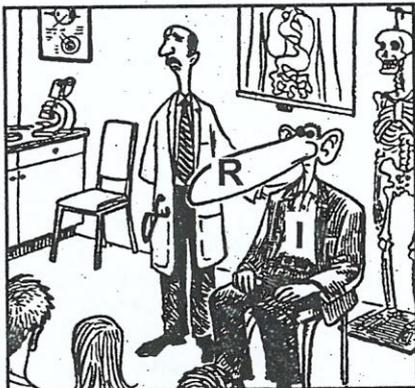
6 - Stereorebus 3 3 8: 2 1 1 1 1 5 = 9 1 6, 10 di Bang



7 - Rebus 1 1 1 1 5 2 1'1 5! = 99 di Rive Gauche

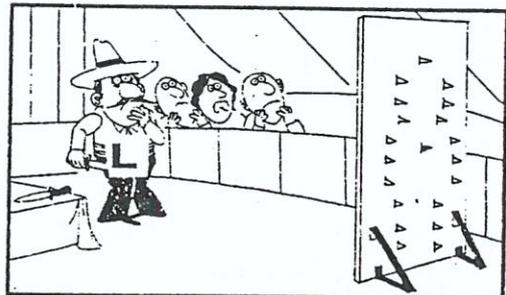


8 - Rebus 10 1 1 1 = 6 7 di Tacor



— Questa di fronte a voi, cari studenti, è una sfortunata combinazione di elefantismo nasale e microbismo cranico.

9 - Rebus 7 4 1: 1 1 5?! = 9 10 di Marchal



GIOCARE CON EDIPO e con le regole del rebus

Il Pinocchio di Roberto Benigni ha provocato un proliferare di riviste e pubblicazioni varie ispirate al personaggio collodiano. Una di queste pubblicazioni, dove Pinocchio si nota sia nell'immagine in alto a sinistra, sia nel rebus di copertina "pino C; chiodi; collo DI = Pinocchio di Collodi" è il libro di Marino Cassini **GIOCARE CON EDIPO** edito dal Gruppo Servizio Letteratura Giovanile "Le Mani" e posto in vendita a 10 euro.

Sì, **GIOCARE CON EDIPO** è certo una lodevole idea, ma non altrettanto quella di farsi gioco di alcune regole basilari del rebus (d'altronde già quel "chiodi" posto da solo tra un "pino" ed un "collo" entrambi accompagnati da grafemi faceva venire qualche sospetto...). E qualche altro sospetto di correttezza didattica pensiamo che sia venuto anche a chi, su altre riviste di classica, recensirà la sciarada semplice di pag.43 "topo + lino = topolino". Ma torniamo al rebus, ovvero alla quindicina di pagine nella parte finale del libro.

Si comincia con un excursus storico dalle scritture rupestri a Cicerone accompagnato dal "cicer" ai rebus francesi con una corretta evidenziazione della natura fonetica di questi ultimi (e di Leonardo e dei rebus italiani dell'Ottocento se ne parla? no) e si continua poi con le cinque caratteristiche che un rebus deve possedere per essere piacevole: la quinta di questo *pentagono cassiniano* (i primi tre punti costituiscono infatti un chiaro richiamo al *triangolo brighiano*) è l'obbligatoria indicazione del diagramma numerico (cosa che pensavamo rientrasse nella tecnica più che nell'estetica). La quarta merita qualche

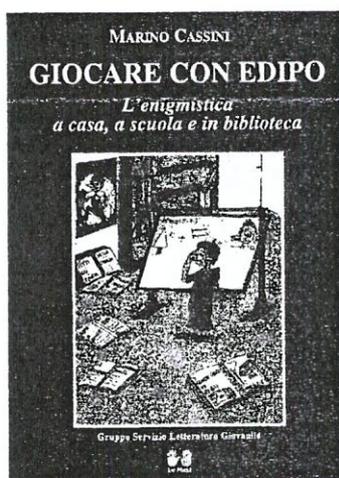
commento attento: è giusto asserire che "per ottenere la soluzione, tutte le parole da utilizzare dovrebbero essere spezzate" e sia sempre lodato chi applica la cesura, ma accettare come valido il rebus "I pesca; tori D; I balene = i pescatori di balene" è veramente eccessivo.

L'Autore ammette solo che sì, non è un capolavoro in quanto non cesurato e con alcuni peccatucci veniali trovandoci "di fronte ad una forma ibrida composta da una sciarada pesca+tori e da un monoverbo balene". Tralasciando l'articolo "i" e la preposizione "di" costruite a suon di grafemi, si trascura totalmente di condannare le "balene" che restano semanticamente inalterate nel passare dal disegno alla parola e l'analoga costruzione di "pescatori" (già, perché chi ha letto fin qui poteva pensare che "pesca" fosse il frutto... no, è proprio uno con la canna in mano!).

Il rebus successivo ha una grafica familiare: appartiene infatti ad una serie di rebus ripresi dalla D.Q. e soprattutto dalla S.E. (chissà però se frasi risolutive come "mentalità maschilista" e "prendere misure cautelative" sono proprio quelle frasi scorrevoli mirate al lettore del libro ed alla sua età). Inoltre, piuttosto che vedere un diagramma di prima lettura "menta LI T ama S chili S T à", avremmo preferito le singole chiavi separate da punto e virgola, così da ridurre il caos ed aumentare la finalizzazione didattica.

Meglio quindi estrapolare da questo libro gli esempi chiari (ce ne sono) e limitarsi ad essi anche se estremamente semplici, come in copertina "COL osso; DIR odi" o "L ago; diga RDA".

Lasciamo invece alla fantasia del lettore l'illustrazione di "LA bella AD dorme NTA tane L bosco" (si, tane è cesurato e la cesura è un pregio ...)



Federico Mussano

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



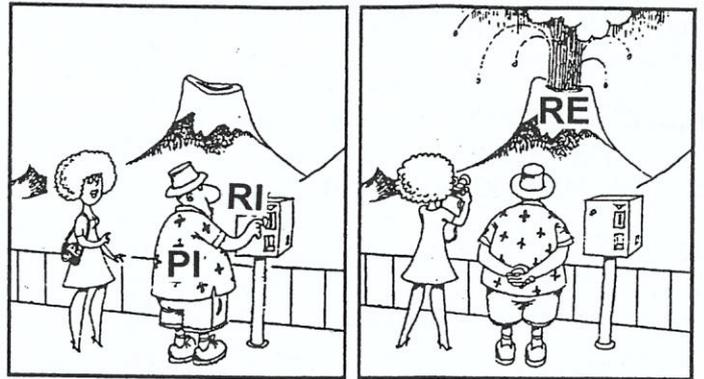
Fiocco rosa indiano

11 - Rebus 2, 1 5, 8 2 = 8 3 7 di L'Esule

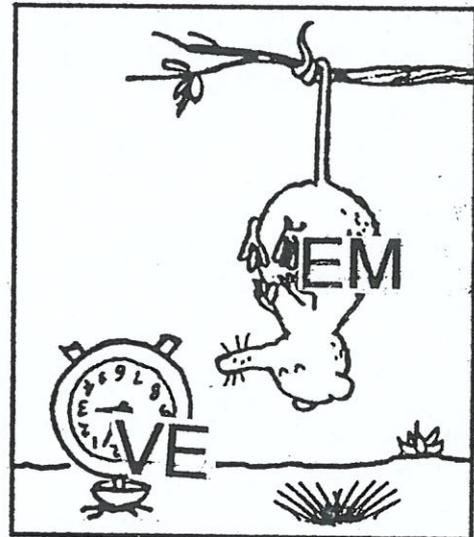


— E' vero, sto uscendo con il mio ex-marito: io ho una passione irresistibile per gli uomini sposati!

12 - Rebus 2 6 2: 2 4 2! = 6 4 2 6 di L'Esule



14 - Rebus 2 2 "4" 2 3? 7 6 di Alan



13 - Rebus ...2 3 10 1 1 1 1! = 5 3 4 7 di Zosimo



— Quando papà ti ha detto «Serviti pure di qualsiasi cosa desideri», si riferiva alle bevande!

I REBUS DEL LEONARDO

Commento tecnico al n. 4/2002

Essendo arrivati all'ultimo numero del 20-02 del Leonardo, è giunto il momento di tirare delle primesommedell'annata appena terminata. Tali somme — è doveroso ammetterlo — si presentano più positive del previsto e ciò spero lo sia stato anche per via degli innumerevoli sproni lanciati dal sottoscritto alla ricerca del miglioramento nella qualità dei giochi.

Purtroppo, c'è da dire che tali miglioramenti si sono visti soprattutto, se non esclusivamente, nei concorsi a tema obbligato come il "Play Off", dove la creatività dell'autore trova terreno fertile in campi illustrati ancora vergini quali le vignette umoristiche o le opere d'arte o altri temi originali.

Ma non sulla nostra rivista, la quale dovrà, gioco-forza, oliare più di un ingranaggio se vorrà resistere non solo alla concorrenza della Sibilla ma anche di un baldanzoso Labirinto, vista la nuova redazione rebussistica che lo guiderà.

Concentrandosi pertanto sui soli lavori redazionali, di veramente buono si trova pochino; piacciono infatti solamente: MALCONCI MANOSCRITTI di Adelchi VENDETTE COMPROVATE di Cocola DISPREZZAR CODARDI ED IGNAVI di McAbel SANDALETTO DA MARE di Gipo.

Il resto è invero produzione ordinaria.

Avendo così terminato anzitempo il consueto pistolotto da colonna infame, colgo l'occasione per ritornare sul tema dell'identità etimologica, tema che, all'ultimo Convegno di Firenze, è emerso con tutte le sue contraddizioni nel gioco (nel bene e nel male del sottoscritto) CINEPRESE KODAK.

Le domande sono peraltro sempre le solite: c'è identità etimologica tra "presa" e "cinepresa"? Se sì, fino a che punto essa è tollerabile in sede di pubblicazione di un gioco o di premiazione nella fattispecie di un concorso?

Il regolamento che dovrà essere fra non molto approvato dall'ARI come si pone nei confronti dei giudici?

Ai posteri l'ardua sentenza!

Auguri di buon anno!

Marco Giuliani

FILO DIRETTO

Anna Dora — invio dicembre: accettato il 5; per il 2 riscontrata identità etimologica; il 6 e il 7 già fatti.

Argo Navis — invio novembre: accettati 9, 14, 15; il 13, con riserva.

Brunos — invio novembre: accettati 4 e 8. Invio dicembre: l'anagramma non risulta convincente.

Leone da Cagli — invio novembre: accettati il 10 e il 19. Ti preghiamo di inviare i giochi in foglietti separati, numerati e firmati.

L'Esule — l'1, già accettato (cfr. Filo Diretto 3/2002) risulta di difficilissima e impossibile resa grafica.

L'Istaminico — invio settembre: non accettati il 5 e il 7 (in quanto già fatti); il 9 (per identità etimologica). Per il 4 gradiremmo delucidazioni per una sceneggiatura. Ti preghiamo di inviare i giochi in foglietti separati, numerati e firmati.

Marchal — invio novembre: sono stati accettati il 2 (nella versione b), il 3 (nella versione a), il 6.

Marzolino — invio novembre: sono stati accettati il 4, il 5, il 6, il 10.

Mavi — invio dicembre: sono stati accettati il 2, il 3, il 6, il 7.

N'ba N'ga — invio novembre: sono stati accettati l'1, il 3, il 5, il 6, il 7.

Pipino il Breve — invio settembre: accettati il 2 e il 3; il 5 è molto interessante ma riscontrata identità etimologica nella parte iniziale.

Rive Gauche — e-mail 27/12: accettato l'1 (che è stato già disegnato).

Tacor — ultimo invio: accettati il 19, il 23, il 27. Già fatti l'8, il 24, il 30; fatti in parte il 7, il 13; per il 6, il 21, il 29 identità etimologica. Ti preghiamo di inviare i giochi in foglietti separati, numerati e firmati.

Tex — invio novembre: è stato accettato il 2.

60 REBUS A NATALE

Poco tempo fa ci è pervenuto dall'amico Leone da Cagli un gradito omaggio: un simpatico fascicoletto dal titolo "60 rebus a Natale". In copertina queste parole: "Quanto manca al idico giorno?, Per un errore di calendario, la data di nascita di Gesù resta un mistero, anzi un rebus. A proposito, una cosa è certa: a Natale mancano 60 rebus, quelli pubblicati in questa raccolta".

E infatti, nelle 34 pagine, dopo un breve e sentito ricordo di Briga, troviamo un bel numero di rebus, per la quasi totalità giochi da riviste popolari.

REBUS FRASE: (3. 6. 2. 6) (Leone da Cagli)



- Loro non sanno che conosco perfettamente la loro lingua! -

Il fascicoletto può essere richiesto direttamente a Leone Pantaleoni (via Battelli 19 Pesaro) con la sola rifusione delle spese postali.

FIUMI DI PAROLE

Nell'ambito di una mostra d'arte, curata dal Movimento Culturale TRANSCRITICA, che ha avuto luogo a Roma nel Palazzo Valentini dal 6 al 13 dicembre 2002, Federico Mussano ha presettato tre sue opere. Con "Funamboleschi", "Scritte d'acqua", "Zampillo" "dalla fontana dei Fiumi di Piazza Navona parte un percorso in tre quadri che tramuta il fluire di acque in fluire di parole e di segni, così da far lambire alle acque romane gli intriganti sentieri della ludolinguistica".

VIII SIMPOSIO TIBERINO-VESUVIANO

Domenica 4 maggio vi aspettiamo numerosi a "Villa Matilde" per l'ottava edizione del nostro incontro. La manifestazione prevede una Gara solutori e, a seguire, il pranzo. Verrà inoltre comunicato l'esito di un Concorso bandito per l'occasione che, quest'anno sarà dedicato a un grande amico che ci ha recentemente lasciato: IL VERONESE.

Per partecipare al concorso inviare a *Ilion* crittografie e/o giochi crittografici di qualsiasi tipo su un esposto basato su uno o più nomi delle isole ISCHIA, CAPRI, PROCIDA, NISIDA. Premi ai primi tre classificati. I giochi rimarranno di proprietà degli autori.

La quota è prevista in Euro 27,00 a persona.

Per eventuali arrivi in treno la stazione di arrivo è SESSA AURUNCA e, nei limiti del possibile e previo avviso, gli organizzatori provvederanno al trasferimento a "Villa Matilde" che dispone anche di alcune camere, da prenotare direttamente.

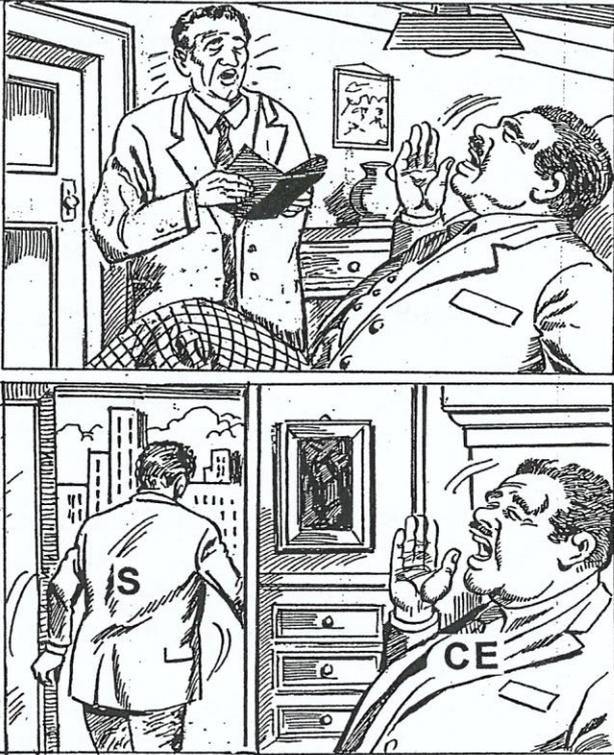
- "Villa Matilde"-Statale Domitiana, 18-81030 CELLOLE CE

tel. 0823.932088 — e-mail: info@fattoriavillamatilde.com

- Franco Diotallevi (Tiberino) - tel/fax 06.7827789; diotallevif@hotmail.com

- Nicola Aurilio (Ilion)-tel.0823.709189; nicola.aurilio@virgilio.it

15 - Stereorebus 2 1: 5 2? 2 = 5 7 di Marzolino



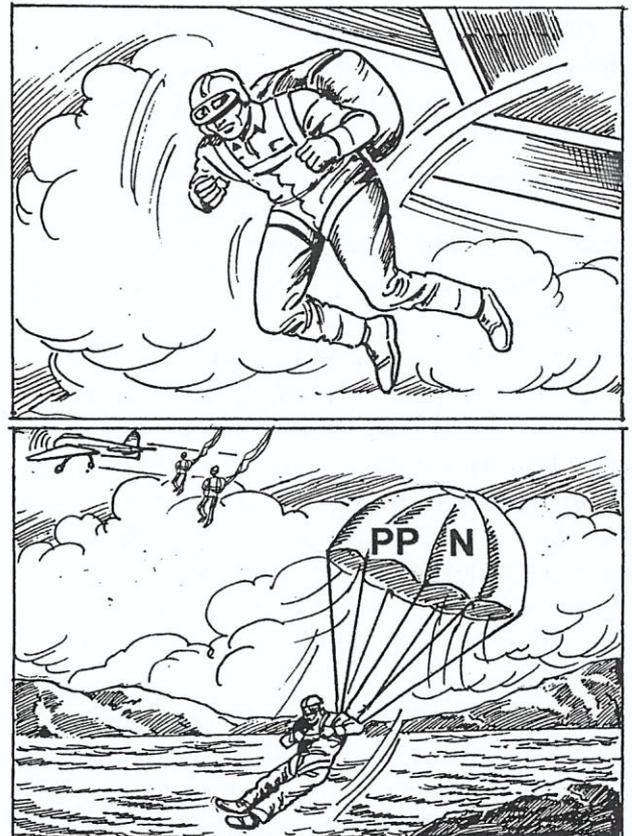
16 - Rebus 5 1 - 4 6 6 1 1 2 1 1 3 - 6 2 1 4 4 1 =
3 4'3 1'1 2 6 7, 2 4 - 4 7 - 2 3 di Cleos



17 - Stereorebus 1 1 1 5 6 5 = 5 14 di Argo Navis
dis. di Padus



18 - Stereorebus 5 1'4, 2 1 1 6 = 9 6 5 di Cocola



ANTICHI REBUS AFRICANI

L'antico regno del Danhomé dell'attuale stato africano del Benin è celebre per le sue "stoffe applicate" o *tentures* cioè dipinti, in quanto c'era la possibilità di appenderle per ammirarle.

Ideate alla corte, dal XVIII al XIX secolo, l'uso più frequente di esse era la trascrizione dei "nomi forti" del monarca e la rappresentazione delle sue imprese belliche. Il "nome forte" era quello che il re sceglieva al momento della sua ascesa al trono. Il nome evocava uno strano evento naturale, una divinità o un fatto storico; a volte richiamava gli intrighi che il pretendente aveva dovuto sventare per accedere al trono.

Alcuni modi d'interpretazione dei "nomi forti" rinviano alle allegorie: per quei re che si identificavano con quegli animali selvaggi la cui forza o saggezza hanno da sempre impressionato l'uomo, quali, a esempio, il leone o l'elefante, il pittogramma di questi animali era sufficiente. In altri casi, l'artista utilizzava una serie di segni o pittogrammi la cui combinazione rivelava il nome sovrano, qualcosa di simile ai geroglifici egiziani. Houégbadja, per esempio, può scomporsi in "houé" (pesce), "gbe" (rifiuto), "aja" (nassa) e il nome per intero indica che: il pesce che è fuggito dalla nassa non vi fa ritorno. Esso verrà trascritto da un pesce di fronte a una nassa, e questo modo di scrittura non può non far pensare a un rebus.

Inoltre, la "stoffa applicata" era utilizzata dall'antico popolo fon (fon = avo) per celebrare l'amicizia. La tradizione voleva che in occasione della morte di un amico, i suoi coetanei ordinassero una *tenture* a dimostrazione pubblica del merito e delle qualità del defunto. La corrispondenza fra il suono di una parola e la forma è spesso alla base di questi messaggi in codice il cui significato oggi ci sfugge.

Possiamo quindi paragonare la "stoffa applicata" a una vera scrittura in quanto essa funziona per significanti e significati e spesso si fonda sull'assonanza di suoni e forme per creare una parola.

Franco Diotallevi

UN REBUS POLACCO

Girovagando per lavoro qua e là per l'Europa è facile imbattersi in ... cattivi incontri.

Ne è testimone questa piccolo ritaglio tratto da una rivista specializzata in giochi enigmistici e in cui compare un'ineffabile e inconfondibile didascalìa: REBUS.

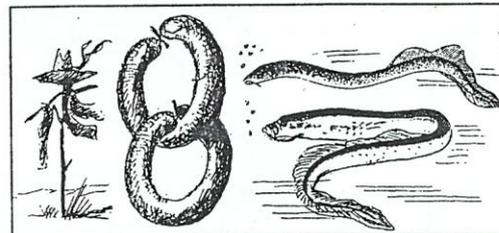
Odwagi!

REBUS

4-wyrazowy, o początkowych literach: S. P. M. N.

Nr 14

Wiol



Infatti, l'incauto lettore-solutore che si addentra nella risoluzione del gioco viene avvertito o rincuorato (*Odwagi!* = *attenzione!*, oppure *coraggio!*): siamo in presenza di un rebus, un rebus polacco, il cui autore è un certo signor Wiol.

Da un primissimo sguardo sembra proprio che il solutore polacco possa fare a meno del diagramma (infatti, in questo rebus — così come in tutti gli altri che ho potuto vedere, una decina — non viene riportato, come da noi, il diagramma numerico, né a unica né a doppia lettura) in quanto — dico io — se ne può fare ovviamente fare benissimo a meno, tanto cosa ci può dire e dare di più di quello che già compare sotto forma di immagine? Analizziamo ora questo rebus di denominazione senza grafemi.

La dicitura è: 4-wyrazowy, o początkowych literach: S.P.M.N., che significa: 4 parole con le iniziali S.P.M.N..

È questo il diagramma che manca e che è da ricercare? Pare proprio di sì, e quindi lo si potrebbe imparentare a quello numerico. Infatti, le singole iniziali definiscono per sommi capi il tragitto che bisogna fare per arrivare alla soluzione. Questo tragitto è indicato solo con la prima lettera di ogni parola e quindi ne definisce nello stesso tempo anche il metro della cesura da attuare.

Nel nostro esempio, la soluzione in polacco è la seguente:

Strac = spaventapasseri ("strach" si pronuncia "strac", come abbreviazione di straccio; inoltre, un altro significato di "strach" è paura o spavento); pęta = blocca (nel disegno sono raffigurati due salsicciotti: c'è una differenza fonetica tra la prima e la seconda lettura che impedisce il manifestarsi dell'identità etimologica); minogi = anguille. Per cui avremo: Strac Pęta Mi Nogi e la lettura in italiano della frase è: La paura blocca le mie gambe.

Mica male come frase!

Donato Continolo

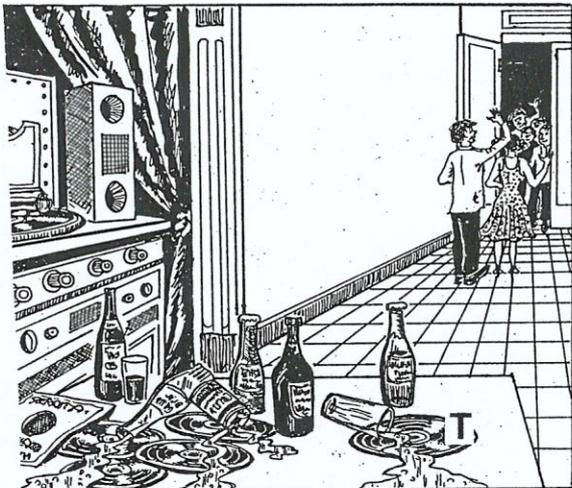
19 - Rebus 3 1 1 1 3 7 3? 2 = 7 2 7 5 di Ser Liano



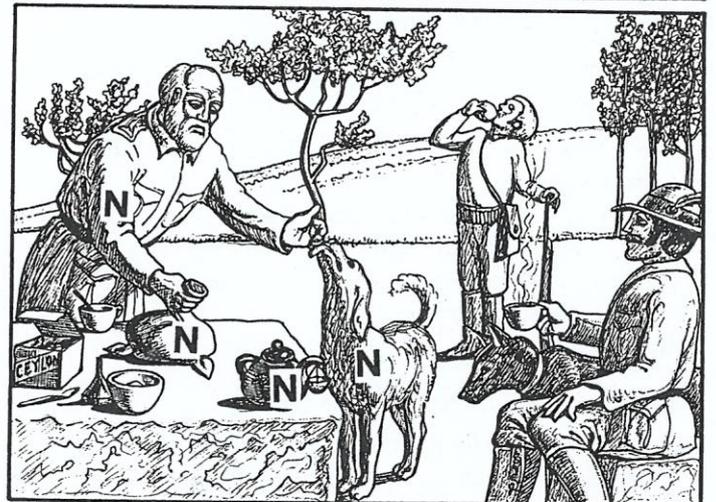
20 - Rebus 1 1 1 7, 4 1 5 = 5 5 2 8 di Il Faro



21 - Stereorebus a rov. 3 2 1'6 2 = 6 8 di Sin & Sio
dis. di Padus



22 - Stereorebus 4 1 4'4 1 2 1, 1 1 2 1 5 = 10 9 8
di L'Assiro dis. dell'autore



CONCORSO PER AUTORI "REBUS IN LIBERTÀ"

V edizione - 2002

Introduzione

L'edizione 2002 del concorso ha portato con sé una notevole varietà di proposte innovative.

Anche per quest'anno il compito della giuria si è rivelato abbastanza arduo nel selezionare i lavori più meritevoli. Infatti, se da parte degli autori non è agevole presentare dei lavori che corrispondano contemporaneamente ai quattro criteri previsti dal bando del concorso, d'altra parte neanche per la giuria è facile dovere selezionare quelli che rispondano più degli altri ai criteri richiesti. Ad ogni modo, però il suo compito è stato agevolato dalla bontà dei lavori. Ci preme così sottolineare che anche per questa edizione sono giunti lavori di ottima fattura tecnica e di alta risonanza qualitativa.

Ricordiamo che i lavori premiati troveranno una precisa collocazione nella Mappa del Rebus Contemporaneo e saranno inviati, completi della relazione finale, al Ministero dei Beni e Attività Culturali.

I risultati

Sono giunti alla giuria 22 proposte di nuovi rebus.

Come da nostra consuetudine, la giuria ringrazia gli autori per la loro partecipazione e per l'attenzione con la quale hanno voluto riconoscere la bontà e il valore della nostra iniziativa e formula, inoltre, l'invito e l'augurio a partecipare all'edizione del prossimo anno.

Prima di passare alla disamina dei singoli lavori riconosciuti meritevoli, ci preme mettere in evidenza che la maggior parte di essi rispondevano completamente ed esaurientemente ad almeno una delle condizioni poste per la partecipazione al concorso, mentre alcuni di loro rispondevano a più di un criterio proposto.

Per cui, anche per quei lavori che non hanno ottenuto il premio desiderato e sperato in cuor suo dall'autore, va il nostro plauso personale.

Hanno ottenuto il riconoscimento, in ordine alfabetico:

Falstaff (Luigi Marinelli)
Ilion (Nicola Aurilio)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Piervi (Pier Vittorio Certano)

I lavori

Frase TENERO DESSERT ALLA MENTA

Diagramma 1 1 4: 1' 5 3 7 = 6 7 4 5

T è nero: d'esser tal lamenta

Autore Luigi Marinelli (Falstaff) - Falconara (AN)

Tipologia rebus classico d'azione con grafemi e cesura parziale

MRC 2.1

COMPONENTE INNOVATIVA

Con questo lavoro l'autore, pur non inviandoci nessun commento tecnico, ci propone una differente lettura della cosiddetta "chiave". La chiave, in questo contesto, è contenuta e sostenuta da una constatazione di fatto: l' "essere nero". La valenza della chiave non si esaurisce in un'azione o in un mo-

do di essere, bensì va oltre, collocandosi in una reale considerazione di fatti. Il supporto visivo suggerito è quello in cui un mendicante nero mostra in un cartello posto accanto a lui il suo modo di essere emarginato. La scritta potrebbe essere: "Io, povero negro, nessuno mi guarda, nessuno mi vuole, nessuno mi ama"; per cui il lamentarsi è riferito alle evidenti forme di discriminazione subite e non solo all'essere nero dal quale probabilmente potrebbero dipendere.

Dal punto di vista strettamente sintattico e grammaticale c'è da mettere in evidenza che la parte riflessiva del verbo 'lamentarsi' è sostituita dal pronome 'tal', utilizzato opportunamente in questo contesto. L'autore ha proposto rebus altrettanto validi ma la giuria ha ritenuto, ai fini della valutazione estetica del lavoro, selezionare quello che proponiamo.

*

Frase TAPPAR "EST EST EST"

Diagramma 1'6 1 2...1 2... 1 1... = 6 "3 3 3"
t'appare S tè... S tè... S t...

Autore Nicola AURILIO (Ilion)-Casale di Carinola CE

Tipologia rebus classico d'azione con grafemi e cesura

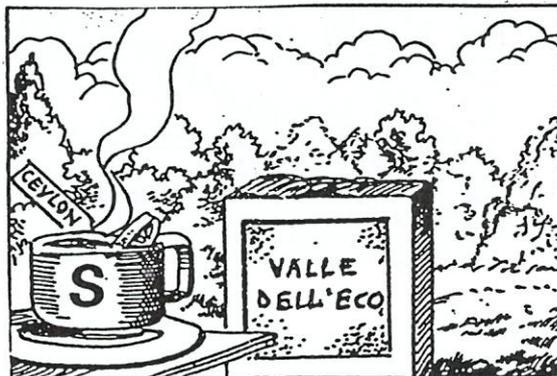
MRC 2.2

COMPONENTE INNOVATIVA

Non è facile dovere analizzare il rebus proposto da Ilion, nonostante la sua banalizzante frase. Non è facile perché esula dai canoni previsti per la sua soluzione, anche se li rispetta praticamente tutti. Però molti sono gli aspetti innovativi di questo lavoro. Innanzitutto la funzione del grafema all'interno della scena e del soggetto. Il 'tè' e la sua riproduzione sottoforma di eco. Tale accorgimento prolunga e dilata l'effetto d'essere sia del grafema che di quello del suono prodotto dall'eco. Questo è un rebus di difficile collocazione tipologica e interpretativa. Il dialogo che l'autore propone non avviene con il solutore ma con un elemento dell'azione grafica del supporto visivo. Spetta a quest'ultimo fornire gli elementi per l'identificazione della frase finale solutiva.

In questo caso trattasi di un'eco, ma in altri casi potrebbero benissimo essere altri, i soggetti. Il supporto visivo fornitoci dall'autore spiega con incredibile efficacia la sua funzione ed esistenza.

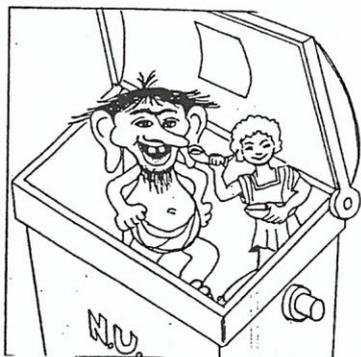
L'autore, in questa edizione del concorso, ha presentato differenti rebus innovativi. Crediamo però che questo esempio (per taluni versi surreale, futurista, accattivante, simpatico e semplice nella sua esposizione) costituisca un punto di partenza per trovare altre soluzioni di esistenza e di sviluppo.



Frase **CONTROLLARE L'INCASSO NETTO**
 Diagramma 3 5 4 2 10 = 11 1'7 5
 con troll lare in cassonetto
 Autore Pier Vittorio CERTANO - Trinità (CN)
 Tipologia rebus classico d'azione, senza grafemi,
 concessura, con frase a tallografia.
 MCR non menzionata: da creare.

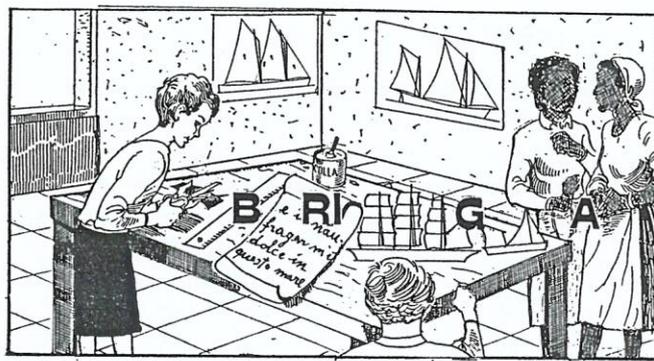
COMPONENTE INNOVATIVA

Ci troviamo di fronte a un lineare esempio di tallografia che può benissimo imparentarsi alla tecnica della metatesi. Non capita sovente di confrontarsi con un rebus in cui sia stata applicata una simile tecnica di lettura. Benché la frase sia di facile costruzione e in parte vista e svolta in altre occasioni, nel suo insieme il rebus racchiude e presenta altri pregi quali il grafema unico, una scenetta con soggetti di facile individuazione coerenti e semplici, in un contesto magari fiascoso, un approccio alla lettura finale lineare e coerente. L'autore ha presentato altri rebus di identico pregio e di unica fattura, ma la giuria ha preferito riportare quello che maggiormente interpreta lo spirito del concorso: ha tenuto privilegiare l'uso di una tecnica che non è delle più usuali nel campo della rebussistica.



SEZIONE CON PAROLA GRAFEMICA BRIGA

Frase **BRIGA RIVERSO GRANDE AMORE**
 Diagramma 1 4; 2 5; 1 5; 1 4 = 5 7 6 5
 B riga; RI verso; G rande; A more
 Autore Nello TUCCIARELLI - Roma



Commento:

La parola grafemica di questa edizione era dedicata al nostro grande maestro Briga che ci ha lasciato da poco tempo. La nostra iniziativa tendeva all'identificazione di una frase che potesse dare e rappresentare in una idea sintetica dell'opera e della persona di Briga. Non sappiamo se lo scopo sia stato raggiunto o meno ma, a ogni modo, tra le innumerevoli proposte giunte, la giuria ha ritenuto di dovere premiare quella di Lionello.

In considerazione della linearità della scena della realizzazione e della sua coerenza manifattiva in campo rebussistico la giuria ha ritenuto necessario non applicare i criteri di valutazione del rebus sotto gli altri aspetti strettamente tecnici ma di limitarsi a cogliere dalla frase costruita con semplici e comunissimi soggetti e oggetti della quotidianità, la sua grande resa emotiva.

Riteniamo che la dimensione dell'opera di Briga in tutta la sua esistenza professionale e la sua passione verso il mondo del rebus possa essere interpretata, anche se in termini modesti, dalla frase proposta.

Un'eventuale elaborazione del supporto visivo, - in questo dissentiamo da quella presentata dall'autore, - dovrebbe avvalersi del disegno nel quale vi figura il porto di Riga (B), verso cui si dirige una caravella (RI), a vele spiegate (G), con un equipaggio composto tra l'altro da alcune more (A). Il tutto in un contesto allusivo ed evocativo.

la giuria:

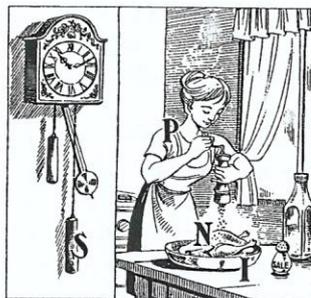
Giacò (Gianni Corvi)

Galdino da Varese (Roberto Portaluri);

Papul (Donato Continolo)

GLI AMICI DELLA SFINGE

Sul n. 37 (novembre 2002) della rivista "MODENA È", bimestrale di turismo cultura e ambiente della provincia di Modena, è apparso un articolo a firma Cesare Dondi dal titolo GLI AMICI DELLA SFINGE. Con una simpatica e agile carrellata — sintetica ma ben particolareggiata — il giornalista è riuscito a far conoscere ai non addetti ai lavori il mondo dell'enigmistica italiana in generale e di quella modenese in particolare, a cominciare da Aldo Santi (*Il Duca*



Borso) autore dell'importante "Bibliografia dell'enigmistica"; Diego Riva (*Fra Ristoro*) e la sua pubblicazione "Rebus e crittografie"; l'appassionato enigmista Giuseppe Panini (*Il Paladino*) e la sua B.E.I., la Biblioteca Enigmistica Italiana, da lui creata per: "...impedire la dispersione di preziosi materiali che testimoniano la vita e la storia della nostra arte, conservarli, ordinarli e metterli a disposizione di quanti sono interessati a studi o consultazioni".

ENIGMI IN LIBERTÀ

Anche quest'anno ha avuto luogo la seconda edizione della manifestazione enigmistica tra i detenuti del Carcere di Milano-Opera, evento patrocinato dall'Assessorato alla Cultura, Innovazione, Informatizzazione del Comune milanese di Pieve Emanuele e curato dall'amico rebusista Corrado Taiuti (Tacor).

I concorrenti hanno preso parte alle gare in due domeniche successive (il 17 e il 24 novembre), prima gli uomini del Reparto "Attenuato" e quindi le donne del "Femminile". I giochi di Parole Incrociate e di Enigmi Logici stati proposti da Tacor; la gara di rebus a cura dell'A.R.I. è stata invece curata da Giaco mentre Tiberino ha preparato per "Penombra" un modulo con indovinelli del Valletto.

Entusiastica è stata la partecipazione in entrambe le sessioni ludiche che hanno visto vincitori, per il reparto maschile:

- 1 - Giacinto VERRA
- 2 - Adriano MURONI
- 3 - Annunziato TRIPEPI

mentre per il reparto femminile si sono classificate:

- 1 - Monica RICCIO
- 2 - Franca BAUSO
- 3 - Angela POMATI
- 4 - Katia RE

Ai vincitori sono stati offerti dei libri mentre tutti i partecipanti alla gara hanno ricevuto una medaglia ricordo. Inoltre, Giaco ha offerto un quadro riproducente un rebus di Lionello [CO (Alì Agca) L Papa lese = Colpa palese], per volere sottolineare il momento di interesse per i detenuti assunto dall'attuale Pontefice. Inutile evidenziare l'indiscusso successo ottenuto dal dono.

Insomma, due belle giornate all'insegna dello svago intelligente culminate con la promessa da parte di Salvatore Amura, Assessore alla Cultura di Pieve Emanuele, di un impegno presso la Dirigenza della Casa di Reclusione affinché tali manifestazioni abbiano a ripetersi più volte nell'arco di uno stesso anno.

Corrado Taiuti

Comunicato Verbivoro

verbalia.com è un sito in cui si gioca con le parole. Un sito nato a Barcellona sulla scia del successo del libro di Màrius Serra il 20.02.02, e in cui convivono tre lingue: il catalano, l'italiano e lo spagnolo. Lo scopo principale di verbalia.com è nobile: divertire e far giocare. Lo scopo secondario è di informare sulle tante possibilità della lingua e sui suoi molteplici usi giocosi. Quindi lingua come enigma, lingua come non-senso, lingua come musica, lingua come umorismo, lingua come creazione letteraria non canonica... I suoi destinatari sono gli appassionati di giochi di e con le parole senza distinzione: il fatto stesso di ospitare tre culture, vicine ma comunque distinte, lo rende alieno alle etichette e aperto alla varietà.

La pagina italiana (www.verbalia.com/ita) è gestita direttamente da Roma a cura di Rafael Hidalgo e Beatrice Parisi, ed è stata rinnovata e ampliata di recente. Ad essa è collegata una lista a cui è possibile iscriversi ricevendo così, attraverso un messaggio di posta elettronica settimanale, tutti gli aggiornamenti sulle novità presenti. Il sistema più semplice per iscriversi è mandare un messaggio di richiesta cliccando sul pulsante "Suggerimenti" della home page.

La terra dei verbivori vi aspetta.

ENIGMOREBUS

Il Leonardo 3/2002 ha proposto (o, per meglio dire, riproposto: il gioco venne inventato da Briga molti anni fa) un nuovo genere di illustrato: l'ENIGMOREBUS.

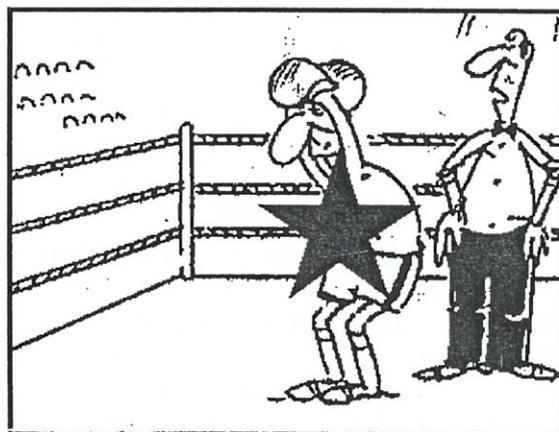
Assieme all'esempio di Briga – una lettera passata per la posta messa su un collo situato dietro una quinta teatrale che porta al cambio di iniziale testa/sesta – speravamo che i Lettori si cimentassero con tale sfida e inviassero alla redazione del Leonardo le loro proposte.

Non abbiamo visto arrivare quasi nulla (forse solo i due giochi che qui proponiamo: che la posta sia rimasta sul collo? O che il gioco sia passato inosservato senza stimolare gli Autori?

Al prossimo numero l'ardua sentenza: il Leonardo rinnova un caloroso invito a collaborare!

Enigmorebus (cambio di genere)

(Federico)

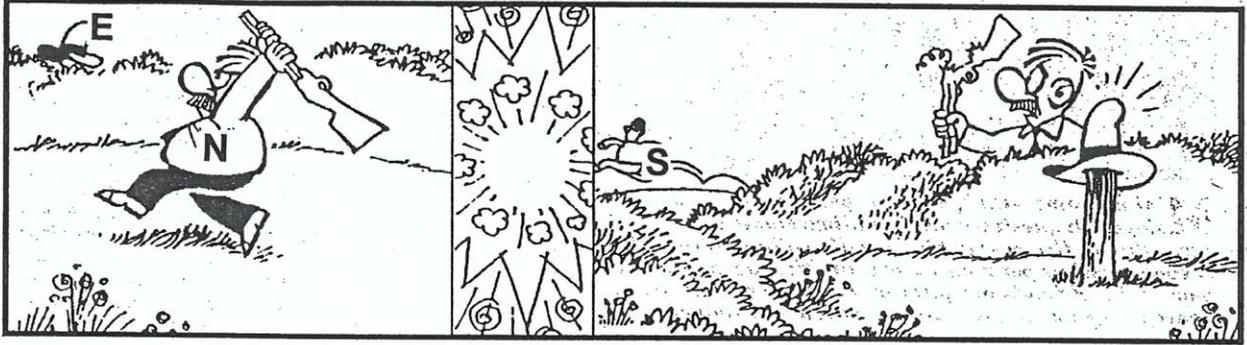


Enigmorebus (anagramma)

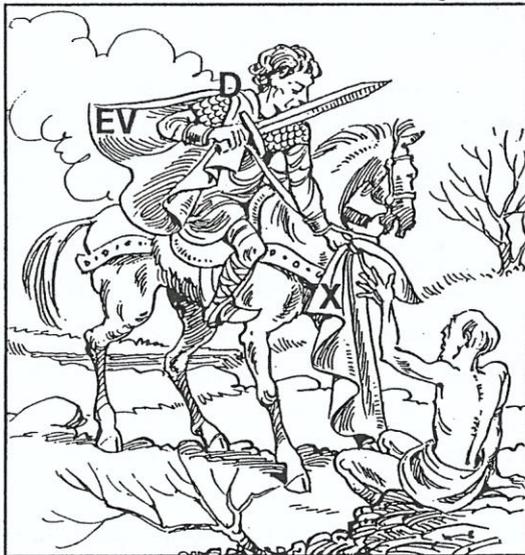
(FederQuiz)



23 - Rebus 7 1'1 1, 4 1 (4, 2) = 1'4 7 6 3 di Ilion

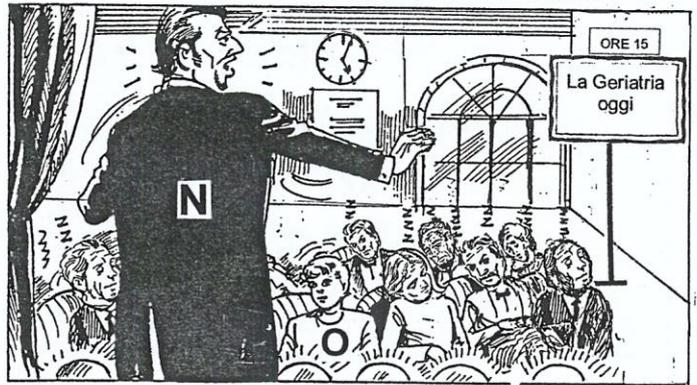


24 - Rebus 3 6 2: 3 4 = 5 3 3: 7! di Lionello
disegno della Brighella

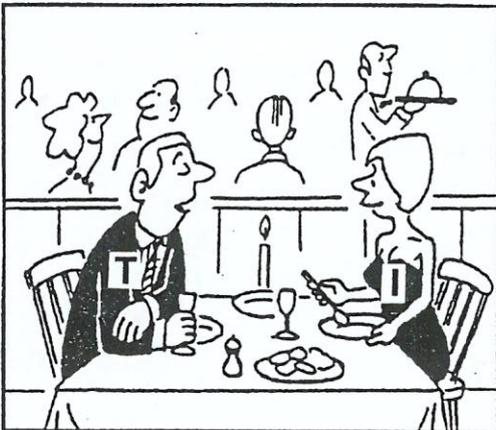


SAN MARTINO

25 - Rebus 3 1 5 1? 1, 6! = 9 8 di Mavi

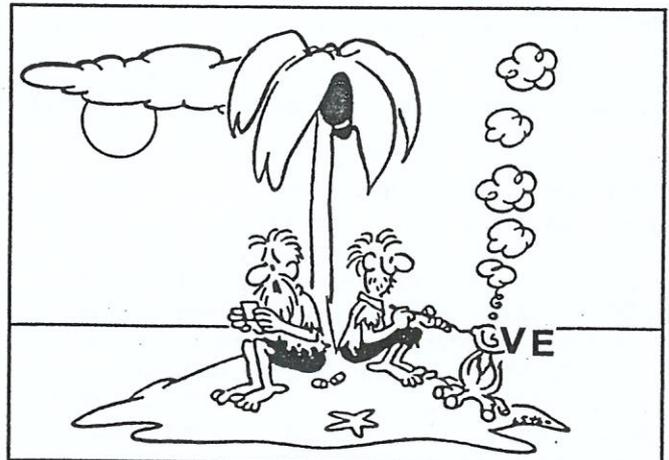


26 - Rebus ...4! 7 1 1! = 7 6 di N'ba N'ga



— ...e presto erediterò una decina di miliardi... Oh, cara, spero di non annoiarti!

27 - Rebus 2 (4) 2 6 = 4 10 di Marchal



— Dice: «Rimandateci subito il piccione con le indicazioni per venire a cercarvi».

Birra, tappi...

●●● e rebus!

Vogliamo fare un po' di pubblicità?

Si tratta della Rainier Beer: se non la conoscete potete bere una bottiglia (NON BUTTATE VIA IL TAPPO!) dopo aver trovato un locale italiano che ne sia provvisto — cosa più facile in America che da noi — oppure, in modo certamente più semplice, recarvi sul sito Internet www.geocities.com/shabber_1/rainier.html



Ma non siamo noi che vogliamo fare un po' di pubblicità, è proprio la Rainier Beer che ha avuto l'idea di far trovare ai propri clienti un gioco all'interno del tappo. Non è una novità assoluta¹ ma è comunque un'idea simpatica con il vantaggio collaterale di aumentare sensibilmente il numero di esempi rebussistici di oltreoceano che, come si sa, non sono poi numerosissimi.

Passiamo quindi ad analizzare qualche esempio (la lista completa è disponibile sul sito e, a fine novembre 2002, risultava divisa in due parti: una cinquantina di rebus "confermati", e cioè rebus

¹ soprattutto nell'Ottocento francese, i rebus pubblicitari erano assai diffusi. Sia come pubblicità recante a chiare lettere il nome della società (la Le Gaulois, produttrice di tacchi, fece "Rien ne vaut le talon Le Gaulois"), sia con inviti rebussistici a bere vino ma senza menzionare marchi, sia infine con frasi slegate da consigli per gli acquisti ma semplicemente gioco reperibile sul retro di figurine pubblicitarie, incarti di cioccolato e così via. Anche la Rainier si limita a regalare rebus (o comunque giochi) ma senza imporre lavaggi del cervello per consumare più birra!

(nota: le informazioni sui rebus francesi sono tratte da "Il Libro dei Rebus" di Franco Bosio, Vallardi 1993)

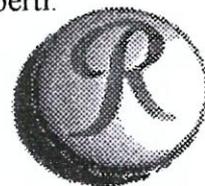
dei quali il curatore del sito aveva avuto visione diretta, più un centinaio di rebus "unconfirmed" ovvero rebus che Chris Shab, curatore del sito ed animatore di questi hobbysti a cavallo tra birra e puzzle, non ha potuto vedere e controllare in prima persona).

Con l'aiuto degli enigmisti americani, speriamo di riuscire a vedere presto le foto di questi tappo-rebus e che possibilmente si tratti non di crittografie o pseudorebus sviliti dall'uso di pittografie ed identità etimologiche (l'orologio per indicare "time", il sole per indicare "hot" o la musica per indicare "music") bensì di veri rebus.

Ci saranno veri rebus? Nessuno lo sa di certo (a proposito ... uno dei rebus, e per l'esattezza il n.192, così recita²: "No one knows for sure = NO + one + nose + four + shoe + R" con il numero 4 "four" usato come omofono della preposizione per "for" secondo un canovaccio usato in America tanto quanto i nostri "s'offre/soffre" o le nostre "anche" usate in chiave bisensistica).

Andando a zozzo tra i giochi, si nota un patriottico "United we stand = U + knight + ED + W + east + and" di probabile impostazione crittografica con "and" alla fine (forse un carattere &), un "Cheer for the home team = chair + four + THE + HOE + M + tee + M" che non ci sta male visto che con la birra si può anche brindare e un saggio "Listen to your elders = LIS + sun + two + Y + oar + L + door + S" che ci invita a dar retta agli anziani, agli esperti.

Speriamo di trovare presto un esperto che ci illumini su questi puzzle ...



Federico Mussano

² manteniamo la convenzione riportata sul sito (che poi è la stessa attualmente in vigore presso la NPL, National Puzzlers' League) di far seguire la chiave alla frase, e non viceversa

28 - Rebus 1: 1 2 4 2 2 = 6 6 di Zio Igna



— Hai ancora il coraggio di dirmi che qui non hai mai messo piede, Lucio?

29 - Rebus 1' 1 5 1 2 1, 3 2: 5 = 5 5 3 8 di Ilion



— Hai ancora il coraggio di dirmi che qui non hai mai messo piede, Lucio?

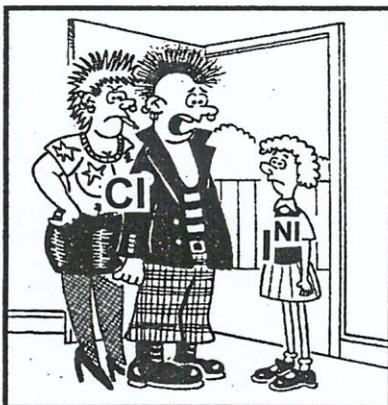
30 - Rebus 10 1 1 1 1 2 3! = 3 5 3 1 2 5 di Ele



31 - Rebus 10 1 2 4: 2 1 2! = 3 5 3 1 1 di Pipino il Breve



32 - Rebus 5 2 5 1 1 2 = 1 6 2 7 di Cleos



— No, Luciana, tu non ci vai in giro conciata in quel modo!

33 - Rebus 3 - 7 2 - 2 4? = 5 3 4 6 di Brunos



- Mio marito è fermamente deciso a smettere di fumare.

34 - Rebus 2 - ...3 4 2? - 7! = ⁷8 5 2 4 di Ilion



— Ma cosa fai? Stringente deve essere l'interrogatorio, non tu!

Sugli illustrati a varianti

Sarei propenso a chiamarli "Illustrati avariati" in quanto derivano da un'adulterazione del rebus classico. Vediamo allora se è possibile depurarli, appellandoci anche alla terminologia, ove fosse necessario.

Mi ricordo che quando tradussi l'oraziano "Est modus in rebus" come "C'è un modo di fare i rebus", tradito da una vocazione ancora latente, mi presi un cartellino giallo dall'insegnante. Cartellino che ora mi aspetto dall'ARI, se affermo che «C'è un solo modo di fare i rebus». E mi spiego.

Il rebus è un enigma che si legge su di una illustrazione spesso costellata di lettere (grafemi) **integrative** o da asterischi. Trascuriamo i rebus paniconici e quelli con asterischi. Semplifichiamo la nomenclatura di quelli a domanda e risposta e stereo chiamandoli semplicemente "Rebus", dal momento che la figura o la prima lettura ne identificano il tipo. ⁽¹⁾

Consideriamo quelli con grafemi, classici o non.

Io penso che i grafemi debbano essere esclusivamente integrativi alla figura, cioè fornire quelle lettere che essa non esprime per ottenere, attraverso una prima lettura coerente una frase risolutiva completa. In particolare, nei "varianti" i grafemi possono anche entrare nella caratterizzazione del gioco, ma non necessariamente o non tutti. L'impiego nei rebus a varianti di lettere esclusivamente mirate a quel tipo di gioco risulta riduttivo. Perciò, per una uniformità strutturale del rebus sembra opportuno che, in tutti i casi, i grafemi comparenti in figura entrino con senso in prima lettura, e su di essa si opera la "varianza" per, o prima di, giungere alla frase risultante.

Questa "unificazione" del sistema può condurre a una revisione della terminologia.

⁽¹⁾ Ndr. - Per quanto riguarda il Leonardo, i rebus a domanda e risposta sono stati sempre indicati solo come "Rebus". Per quanto riguarda, invece, gli Stereo, crediamo invece che debba essere sempre indicata la dicitura "Stereo", in quanto nel passato ci sono stati degli stereo con una sola vignetta e, al contrario, rebus che, pur avendo più vignette, non sono stereo (vedere un rebus di *Ilion* proprio in questo numero).

Vediamo, ad es., i rebus di pag. 19 del Leonardo 2/2002: 1 - il 36, definito "a incastri" porterebbe a una prima lettura 5 6 5 1 1 (conta storie sposo R L) che, con doppio spostamento o metatesi — non più incastro — conduce a "Contrasto riesploso".

2 - il 36, "a scarti", i grafemi M C non trovano posto in prima lettura e vanno sostituiti con asterischi; seguendo gli indici di prima lettura non è difficile stilare "Crema? Crema? Già!" e in doppio scarto giungere a "Creare magia".

3 - il 38, "a cambi", vale il discorso suddetto: asterischi al posto dei grafemi.

4 - il 39, "a incastro", vedere l'1: prima lettura "s'accalora GO" e spostamento biletterale: "Sacca logora".

5 - il 40, "a cambio": qui la figura è un po' confusa e manca la precisazione "onomastico" ⁽²⁾; vale comunque quanto detto ai nn. 2 e 3. E ciò sia detto anche per il 41.

Questi esempi potranno apparire non del tutto convincenti, ma occorre osservare che questi rebus sono nati seguendo la prassi in vigore, e ne mostrano i limiti. Si può obiettare che ne risulta più difficile la soluzione, anche se gli esempi suddetti non giustificano tale preoccupazione. Del resto, neanche i giochi in versi, e più ancora le crittografie "non classiche" dicono su quali lettere operare per passare da una prima a una seconda parte o totale. Perché dovrebbe essere diverso per i rebus che già offrono il vantaggio di una parte direttamente leggibile dalla grafica?

La fusione tra figura e lettere in modo univoco per qualsiasi tipo di rebus ne semplifica l'interpretazione solutoria; e la nomenclatura si potrà dire allora che finalmente "est unus modus in rebus". E *rebus sic stantibus*... non prevalebunt!

Lamberto Gasperoni

⁽²⁾ Ndr - Siamo dell'avviso di non precisare l'indicazione "onomastico", perché se così si facesse, si dovrebbe dire anche rebus "geografico", rebus "storico" e così via. Crediamo che non ci sia coerenza se, per semplificazione si toglie il termine "stereo", e poi, si aggiungono, in determinati casi, i termini "onomastico", "geografico", "storico", e così via.

Prima persona in primo piano

Sarà capitato anche a voi: lo ipotizzava un motivetto a "Canzonissima". E non ditemi che non è passato, fugacemente, anche per la vostra testa l'idea che attraversa la mia. Più durevolmente, tant'è che voglio esternarla. Una propostina che mi par divertente nella sua bizzarria.

Nel campo delle crittografie letterali, si ricicla ogni tanto la faccenda della prima persona singolare in prima lettura. Per quel che possa valere, dirò che l'idea (già timidamente concretizzatasi nelle nostre riviste) non è che mi entusiasmi. Però, com'è naturale in cose del genere se l'escamotage rende possibile il varo di qualcosa di bello, posso anche inchinarmi. Per esempio, immodestamente, troverei limpida (specie per l'esposto) la "Cresima impartita" cucinata con CATCH, CATCH: C resi (io resi), mai M: partita.

Il progetto è allora questo: vogliamo parlarne per i rebus? Penso, è chiaro, a un fatto episodico: al limite, una tornata ad hoc, e sempre che arrivino consensi, del tipo (ricordate?) "Rebus della follia".

Immaginiamo effigiato il sottoscritto che scorge due donne: scorte S I da me = "Scortesie dame"; oppure: sempre io che ricevo... dalla befana solo carbone, mentre alla mia partner toccano bei preziosi: a me no D, a me R in O! = Ameno damerino; uno 'a scarto': fra seggiovie sto = "Fraseggio vieto".

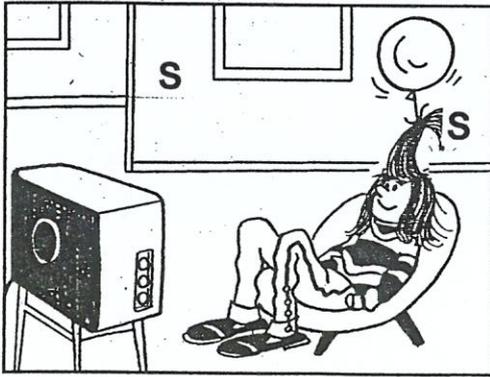
E concludo con "Ioìò donati", che chiama in causa, con me, innocenti pargoletti chiassosi: io, I, odo nati = "Ioìò donati". Dimenticavo: come chiamarli, se non (accogliendo il suggerimento di *Lionello*) "Rebus personalizzati"?

Silvio Sinesio

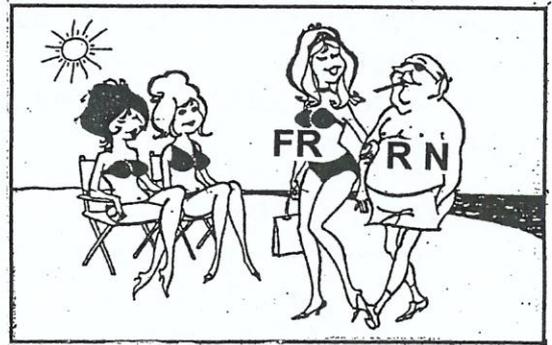
Ndr - Pensiamo che si possano accettare, come fatto episodico, solo i "rebus personalizzati" classici, a d.r., stereo, ma non i tipi a varianti.

Sulla Sibilla del 1989 compare il rebus di McAbel "Lastra d'amianto" (la strada mia NTO): nell'immagine, McAbel, in piedi, sotto la targa della strada dove lo stesso ha la residenza.

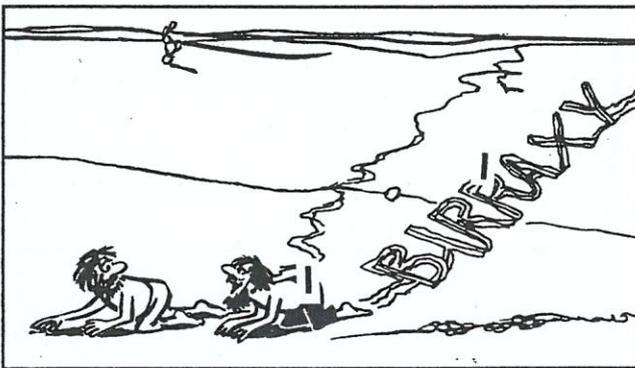
35 - Rebus 1: 4 5 1 6 = 10 7 di *Il Nettuno*



36 - Rebus 2 "6"-1'3 1 1 1 - 1 = 6 3'7 di *Triton*

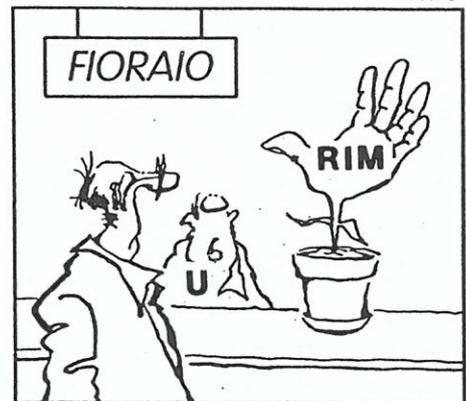


37 - Rebus 1'1 4 1: 3'1 5! = 9 7 di *Falstaff*



— Quando uno ha lavorato per anni nella pubblicità, non riesce a liberarsi dal furore creativo!

38 - Rebus 1 4 3 6?! = 5 9 di *L'Assiro*



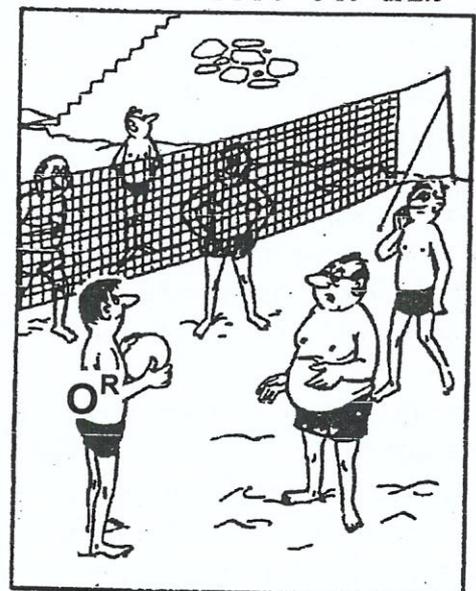
— E' una specie di palma...

39 - Rebus 3 1 1 1 6; 3 1 2 = 11 2 6 3 5 di *Arbe*



— Sarebbe ora che rinnovassimo questi moduli delle polizze: ormai c'è un mucchio di gente che capisce il loro significato!

40 - Rebus 4 1 1 1 8 = 5 10 di *Ele*



— Senta, Rossi: la pianta, ogni volta che le passo la palla, di dire: «Grazie, signor direttore generale!»!

NOVITÀ LIBRARIE

Giuseppe Aldo Rossi, *Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica*, Zanichelli editore, 2002 - pag. 448, Euro 24,00.

Tutti coloro che non hanno mai sentito parlare di acroteleuto (in verità il termine non è riportato, fra gli altri, né dallo Zingarelli né dal Battaglia) o di Zibus e ne volessero conoscere il significato, oppure, al contrario, volessero sapere qualcosa in più di quanto già non sappiano di termini quali anagramma, rebus in cartolina, giochi geometrici crittografici, troveranno tutte le risposte in questa pregevole opera di Zoroastro (pseudonimo enigmistico del prof Giuseppe Aldo Rossi).

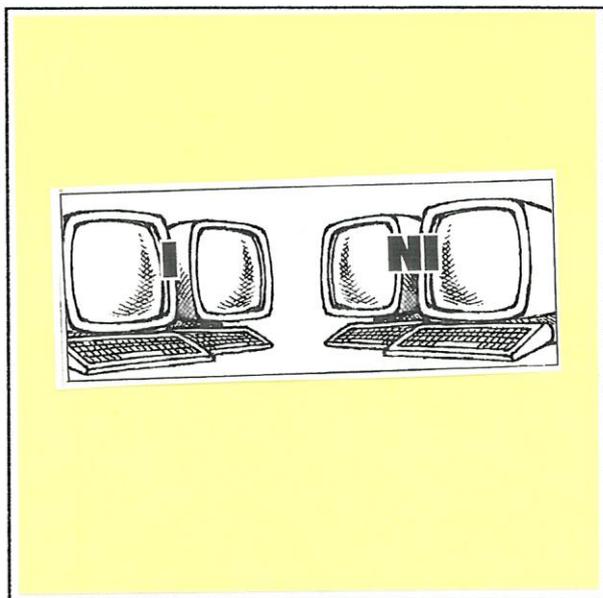
Un dizionario di tal fatta — una vera novità nel mondo dell'editoria italiana nel settore dell'enigmistica — non può che far meritare un unanime apprezzamento al suo curatore. Zoroastro, infatti, forte della sua vasta e specialistica erudizione, presenta, in modo chiaro, omogeneo ed esauriente, migliaia di lemmi — ordinati alfabeticamente — corredati di abbondanti esplicazioni tecniche, storiche e biografiche, oltre che di numerosi esempi di lavori dei migliori autori, sia per l'enigmistica classica sia per la ludolinguistica.

Oltre quaranta lemmi si riferiscono al settore che ci è più caro, e diciannove sono i rebus, quasi tutti ripresi da questa rivista, riprodotti. Inoltre, una quarantina di voci fanno riferimento ad altrettante riviste e pubblicazioni di enigmistica classica.

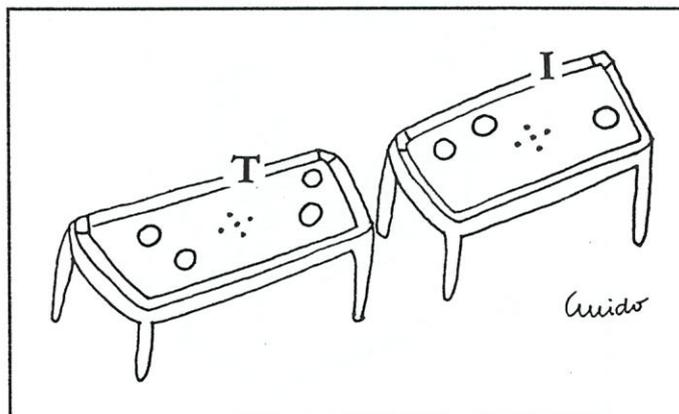
E non finisce qui — perdonateci questa espressione da mercante in fiera —, in quanto l'opera è completata da alcune appendici: ricordiamo la vasta e approfondita bibliografia e l'elenco di un certo numero di siti italiani ed esteri inerenti all'enigmistica classica e alla ludolinguistica.

"FUORI DAL CORO" DI GUIDO

41 - Rebus "4-2" 1 2 2 1 4 1 2 = 5 6 8 di Guido



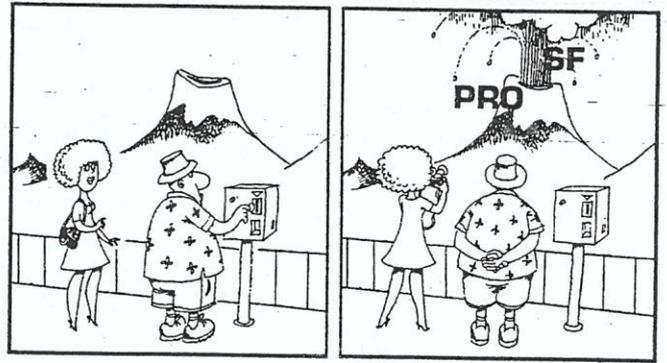
42 - Rebus 8: 8 1 1 = 4 8 6 di Guido
disegno dell'autore



43 - Rebus 1 1 4 2: 1'3! = 4 8 di *Lo Stanco*



44 - Rebus 3 9 2 7 = 8 4 9 di *Lionello*

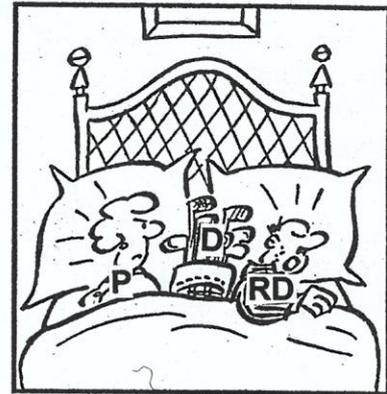


45 - Rebus 3 6 3 2 1 = 7 8 di *Oggirio*



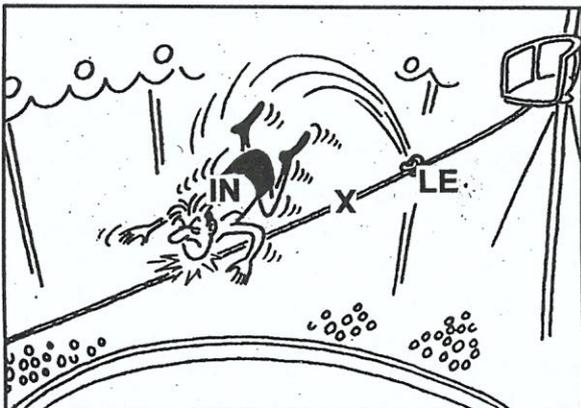
— Questo è il mio avvocato, nel caso che io venga beccato.

46 - Rebus 1 4: 1 "5" 1 2! = 5 2 7 di *L'Assiro*



— Certo, Monica, che ti amo ancora!

47 - Rebus 2 2 3 5 3 1 2 = 12 6 di *Walter*



48 - Rebus 2 2 2 6 2! = 4 10 di *Falstaff*



— Ma allora, Ariberto, l'istituto araldico ha trovato qualcosa, sui tuoi antenati!...

CONCORSO

“LACERBIO NOVALIS”

Nel primo anniversario della sua scomparsa la famiglia Lolli e la B.E.I. di Modena, con la collaborazione delle riviste di enigmistica classica, bandiscono un Concorso Ricordo di *Lacerbio Novalis*”.

Modalità del concorso:

1 - Le sezioni in cui il concorso si articola sono:

a) un SAGGIO sul tema “*Lacerbio Novalis: il personaggio, l'autore, il teorico dell'Ars Dilogica*”. Proponendo un titolo, l'autore può trattare anche uno solo degli aspetti trattati;

b) una FRASE ANAGRAMMATA a senso continuativo sul tema: “*L'Ars Dilogica, un mito per Lacerbio Novalis*”;

c) una CRITTOGRAFIA ALTERATA: sono ammessi soltanto diminutivi, accrescitivi, vezzeggiativi, e peggiorativi;

d) un REBUS PURO “*lacerbiano*”, cioè assolutamente privo di grafemi, di qualsiasi tipo. L'autore dovrà proporre l'illustrazione o almeno dare precise indicazioni per realizzarla.

2 - Ogni autore può partecipare con un massimo di un elaborato per la sezione a) e due elaborati per le sezioni b), c) e d).

I lavori, firmati, dovranno essere inviati entro il 30 giugno 2003 a: B.E.I. (Biblioteca Enigmistica Italiana) presso Giuseppe Riva - viale Taormina, 17c - 41049 Sassuolo (MO).

3 - La giuria sarà costituita, per ogni sezione, da due enigmisti particolarmente qualificati ai quali i lavori verranno sottoposti in forma unificata e anonima.

4 - Per ogni sezione sono in palio due targhe d'argento offerte dalla famiglia Lolli.

La premiazione avverrà in occasione del “XII Simposio Emiliano / Romagnolo di Enigmistica Classica” che nell'anno 2003 diverrà “*Memorial Lacerbio Novalis*”.

GIOCHI SFORZESCHI 2002

La quarta edizione dei “Giochi Sforzeschi” si è svolta dal 5 all'8 dicembre 2002 presso la sede “storica” del *Palazzo delle Stelline* di Milano. Centosessantatré gli appuntamenti in programma, tra cui quelli con l'enigmistica e i giochi con le parole.

Straboccante — così si sono espressi gli organizzatori — la partecipazione di pubblico e, per quanto riguarda il programma di enigmistica (in particolare per il settore rebus) e di ludolinguistica, si è avuta una partecipazione soddisfacente: oltre duecento presenze nei 9 tornei con 75 persone che hanno preso parte ad almeno una gara.

Edgardo Bellini (Napoli) ha vinto nella gara di rebus, logol, scrabble-duplicato, parole incrociate e combinata enigmistica; Roberto Portaluri (Varese) si è imposto nella gara di enigmistica classica; Gino Lisi (Firenze) nel paroliere e scrabble-campionato lombardo; Marco Pellegrini nella minigara di enigmistica matematica; Stefano Bellini (Milano) nei giochi di parole “dal vivo”.

L'ARI ringrazia di cuore l'amico *Giacco* che, da solo si è sobbarcato al gravoso incarico di curare una esposizione di suoi rebus e, inoltre, di preparato una gara di risoluzione (modulo di 13 suoi rebus), alla quale hanno partecipato 30 concorrenti.

La gara di rebus ha avuto il seguente risultato:

- 1 - Edgardo Bellini, di Napoli
- 2 - Alan Viezzoli, di Trieste
- 3 - Giorgio Dendi, di Trieste
- 4 - Roberto Portaluri, di Varese.

La gara di enigmistica classica (un modulo a cura della rivista “*Penombra*”, con 5 poetici, 5 brevi, 4 crittografie) ha avuto il seguente esito:

- 1 - Roberto Portaluri, di Varese
- 2 - Corrado Taiuti, di Pieve Emanuele (MI)
- 3 - Edgardo Bellini, di Napoli.

In conclusione, ringraziamo vivamente l'amico Ivan Maggi per la collaborazione e il sostegno dato all'ARI.

Inoltre, precisiamo che la maggior parte dei rebus del modulo saranno riportati sul prossimo numero del Leonardo.

CONCORSO REBUS 2003

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

Le due sezioni sono: Rebus con chiavi classiche (normale, stereoscopico, a domanda e risposta) - Rebus artistico: sarà ammesso qualunque tipo di rebus purché costruito su un dipinto o una scultura che dovrà essere allegata al gioco stesso.

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

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

Scadenza per l'invio dei lavori: 8 marzo 2003.

SOLUTORI	1	2	3	4	totale
1 Aurilio N.	42	43	32	43	160
2 Baracchi A.	41	43	31	42	157
3 Barbuiani G.	41	35	31	39	147
4 Becucci G.	42	43	32	43	160
5 Bertaccini A. R.	42	43	31	43	159
6 Bertolotto F.	27	32	28	25	112
7 Bonanno D.	37	38	31	40	146
8 Bonomi E.	42	43	32	43	160
9 Bosia M.	41	42	31	43	158
10 Brognoli D.	42	43	32	43	160
11 Carpani V.	40	42	31	40	153
12 Cesa C.	42	43	32	43	160
13 Correggiari A.	37	38	28	35	138
14 D'Ambrosio R.	42	43	32	43	160
15 Dessy G.	42	43	32	42	159
16 Di Fabio N.	19	9		20	48
17 Fausti F.	33	38	28	27	126
18 Gasperoni L.	42	43	30	43	158
19 Ghironzi E.	42	43	32	43	160
20 Granata V.	42	43	32	43	160
21 Licitra A. M.	42	43	32	43	160
22 Lisi G.	42	43	32	41	158
23 Marchioni A.	42	40	31	41	154
24 Maestrini P.	42	43	32	43	160
25 Marzullo G.	42	43	31	43	159
26 Mazzeo G.	42	43	32	43	160
27 Melis F.	42	43	32	43	160
28 Micheli G.	42	43	32	43	160
29 Micucci G.	42	43	32	43	160
30 Monti O.	42	43	32	43	160
31 Mosconi M.	42	43	32	42	159
32 Oss A.	42	43	32	43	160
33 Pignattai L.	42	43	32	43	160
34 Portaluri R.	42	42	31	43	159
35 Quintini R.	38	37	18	30	123
36 Raco F.	42	43	32	43	160
37 Ravecca L.	42	43	32	43	160
38 Regolo	40				40
39 Rinaldi A.	42		32	42	116
40 Romano E.	36	35	21	43	135
41 Rotundo M.	42	43	32	43	160
42 Rovella F.	42	43	32	43	160
43 Stramaccia S.	36	33	32	39	140
44 Taiuti C.	41	43	32	43	160
45 Trossarelli P.	38	42	31	42	153
46 Viezzoli A.	40	35	32	33	140
47 Viscardi C.	42	42	31	43	158
48 Zanaboni A.	42	43	32	43	160
49 Zullino V.	42	42	32	43	159
50 Torello P. V.	41	42	31	43	157
51 Le Noci M.		27	31	41	99
52 Zircon & Z.		42			42
53 Manzinello G.		30	27	19	76
54 Vittone M.	41				41
55 Belforti C.			32	43	75
56 Bassetti L.			32	42	74
57 Capperucci U.			31	41	72
58 Bianco			32		32
59 Paolini C.				41	41
60 D'Auria L.				41	41

SOLUZIONI del n. 4/2002

- 1 con torta RA dice di sì CO moro = Contorta radice di sicomoro
 - 2 MaL concimano S C ritti = Malconci manoscritti
 - 3 l tazza GRO resse = Essere organizzati
 - 4 vende T tè, comprò VA tè = Vendette comprovate
 - 5 di SP re ZZ arco, dardi E di G N avi = Disprezzar codardi ed ignavi
 - 6 anche D O L oranti = Anche doloranti (è stata accettata la variante: volti doloranti)
 - 7 n'à tante d'amare! = Natante da mare
 - 8 F errò: DA in F ilare = Ferro da infilare
 - 9 M ode R? no! Camperà metà? no! = Moderno camper a metano
 - 10 diverte N: tema NIF! È ...stazione = Divertente manifestazione
 - 11 con TI e con O, M i cibi lanciati = Conti economici bilanciati
 - 12 ING ombra N teme: N sola? = Ingombrante mensola
 - 13 fra S e MaS chi li sta? = Frase maschilista
 - 14 Di A R: chi è con "sola" RI? = Diarchie consolari
 - 15 TOR chi arte stimò NI = Torchiar testimoni
 - 16 P osteggia: per T I a L lama pensa = Posteggi aperti alla Mal-pensa
 - 17 U N amò R: adirata è con O - mica mente O | - (n'è rosa!) = Una mora di rata economicamente onerosa
 - 18 A C con cibi lancia L contro LLO = Acconci bilanci al controllo
 - 19 legge C H e BI sogna accetta RE = Legge che bisogna accettare
 - 20 F al sì mirò = Falsi Mirò
 - 21 appar tenera LLA ma FIA usa = Appartener alla mafia USA
 - 22 è su mare teso RI da NTI che regge = Esumare tesori d'antiche regge
 - 23 con tattica sua li tramò LT: è perso NE = Contatti casuali tra molte persone
 - 24 tenera mente MO, menti: ama RI? = Tener a mente momenti a-mari
 - 25 per ora resiste M! I M ultime di ali = Perorare sistemi multimedia-li
 - 26 M A N oche: F amale = Mano che fa male
 - 27 per C O l'azionerà P: I dà = Percolazione rapida
 - 28 Sand à letto dama RE = Sandaletto da mare
 - 29 in T essere D è, ivi mini = Intessere dei vimini
 - 30 C in E prese "ko" da K = Cineprese Kodak
 - 31 APP rende R enorme = Apprendere norme
 - 32 in DO M abile box e ring abbia! = Indomabile boxer in gabbia
 - 33 con TE stare fa LS enorme = Contestare false norme
 - 34 empia S: troverà mente con testa TO = Empiastro veramente contestato
 - 35 P è Dante: l'inguaiò LO = Pedante linguaiolo
 - 36 conta gioviale = Contagio virale
 - 37 l dea (l'imitata) = Idea limitata
 - 38 picchietti in onde finiti = Picchietti non definiti
 - 39 con S EN siedesi deriso (S pirati) = Consensi e desideri sospirati
 - 40 AS provoca BO: l'odia letta l'E = Aspro vocabolo dialettale
 - 41 issa la S. Rita P = Patir salassi
 - 42 par lottare con C I (tata mente) = Parlottare concitatamente
 - 43 P A re: re con corde = Parere concorde
- rebus di copertina:* ST O l'à diviso: ne à L levato = stola di visone allevato

Per designare i vincitori del concorso solutori 2002 si effettuerà un sorteggio al Convegno di Assisi e non più con il gioco del Lotto, in quanto era stata stabilita l'estrazione del 29.12.2002 e invece le estrazioni sono state effettuate il 28.12.2002 e il 31.12.2002.

Inviare le soluzioni, firmate con nome e cognome (per posta, fax, e mail) entro il 20 marzo 2003 a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

LXI CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA - XXIV CONVEGNO REBUS ARI

ASSISI 11-12-13-14 SETTEMBRE 2003

Il Congresso si svolgerà da giovedì 11 a domenica 14 settembre 2003.

La sede sarà il

Grand Hotel di Assisi (****)
via F.lli Canonichetti - 06081 Assisi PG.
Tel.07581501 - fax 0758150777
E-mail: info@grandhotelassisi.com
Internet: www.grandhotelassisi.com

La quota di partecipazione a persona (pensione completa per i tre giorni congressuali, comprensiva delle bevande fornite in tavola e di ogni altra attività prevista dal programma) è fissata in Euro 285 per la camera doppia o matrimoniale, di Euro 360 per la camera singola e di Euro 265 per la camera tripla. Per chi intende intervenire per soli due giorni la quota è di Euro 195 a persona per la camera doppia o matrimoniale e di Euro 180 per la camera tripla.

Essendo limitata la disponibilità di camere singole e al fine di favorire il soggiorno di tutti i partecipanti al Grand Hotel, si invitano caldamente gli amici enigmisti ad accordarsi preventivamente per occupare camere doppie.

Le prenotazioni, nella misura di Euro 100 a persona a titolo di anticipo (non rimborsabile) vanno inviate direttamente al Grand Hotel entro il 30 giugno 2003 a mezzo vaglia postale o a mezzo fax o e-mail (indicando, per il pagamento, gli estremi della carta di credito) oppure a mezzo posta, allegando un assegno bancario non trasferibile. Le camere saranno assegnate seguendo l'ordine di prenotazione; in caso di richieste eccedenti la disponibilità del Grand Hotel, i congressisti saranno alloggiati all'Hotel La Terrazza (**), distante 200 metri.

Permanenze anticipate o posticipate dovranno essere concordate direttamente con il Grand Hotel.

Concorsi congressuali aperti a tutti

* Concorso ludolinguistico "Enigmistica IN" per la creazione di una coppia di giochi costituita da un tautogramma (con iniziale a scelta) e da un lipogramma (mancante di una vocale a scelta tra A, E, I, O) aventi un tema unico a scelta del concorrente. Ciascun gioco dovrà essere costituito da un minimo di 100 parole.

* Concorso "Città di Assisi" per un anagramma costituito da due endecasillabi: il secondo dovrà essere l'anagramma del primo. Uno dei due versi dovrà contenere la parola ASSISI e a questa città dovrà essere ispirato il senso del gioco.

Concorsi per i soli iscritti al Congresso

* Concorso "Musclestone" per una coppia di crittografie a scelta (esclusi i giochi crittografici) che contengano, una in prima e l'altra in seconda lettura, un termine straniero. Tale termine non dovrà necessariamente essere lo stesso per i due giochi.

* Concorso "Ser Berto" per una coppia di brevi costituita da un indovinello e da un gioco a schema: uno dei due giochi a scelta dovrà essere svolto in forma tradizionale (4-6 versi endecasillabi, preferibilmente rimati) e l'altro con un massimo di 9 versi liberi. I soggetti apparenti dei due giochi dovranno essere legati da una certa affinità tematica.

* Concorso "Il Priore" per un poetico (enigma o gioco a schema, massimo 24 versi) nel quale il primo e l'ultimo verso siano tratti (senza modifiche) da canzoni di Fabrizio de André (la canzone non dovrà essere necessariamente la stessa). L'autore dovrà citare la fonte dei versi utilizzati.

* Concorso "Fra Ristoro" per un anagramma a senso continuativo dei primi due versi del *Cantico delle creature* di san Francesco:

*Altissimu, onnipotente, bon Signore,
tue so' le laude, la gloria e l'honore et onne benedictione*

Lo svolgimento dovrà essere in italiano antico, in sintonia con l'opera originaria.

* Concorso "Briga" per un rebus (classico, a d.r. o stereo) ispirato, in prima lettura, a san Francesco.

Il gioco primo classificato sarà illustrato dalla Brighella e l'originale del disegno sarà donato al vincitore.

* Concorso "Franger" per un rebus (classico, a d.r. o stereo) con frase risolutiva ispirata al tema "la pace".

* Concorso "Cultura enigmistica" per un cruciverba a schema libero di dimensioni 22x12 in cui sia inserita la soluzione di un rebus creato su 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 *Cultura enigmistica* o di *Enigmistica IN* uscito nel 2003. Sarà considerato motivo di pregio l'impiego di definizioni bisensistiche.

Solo a questo concorso potranno partecipare anche autori in coppia.

Per i due concorsi rebus non è richiesto il supporto illustrativo.

Ciascun autore potrà partecipare a ogni concorso con un solo elaborato (o con una sola coppia, dove previsto). Dovrà firmare tutti i giochi con un unico motto riportato su una busta chiusa al cui interno risultino pseudonimo, generalità e indirizzo.

Gli elaborati dovranno essere spediti a margravio:

Paolo Buzzao

via Saragat 148 - 06088 Santa Maria degli Angeli (PG)

entro il 15 giugno 2003 (farà fede il timbro postale).

I giochi saranno giudicati dai componenti del Comitato Organizzatore che li riceveranno in forma anonima.

In ogni concorso saranno premiati i primi tre lavori classificati; essi rimarranno di proprietà del Comitato Organizzatore che li pubblicherà in uno stampato ricordo.

Per qualunque chiarimento è attiva la casella e-mail

lxicongresso@katamail.com

Il prossimo comunicato conterrà il programma completo e le indicazioni per raggiungere la sede del Congresso.

Il Comitato Organizzatore

(Malù, Cartesio, margravio, Moreno, Ser Bru, Snoopy, Tiberino)

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI



Un curioso rebus della brava illustratrice Cinzia Leone, per illustrare un tailleur rigato di Enrico Coveri

Redazione

Massimo Cabelassi (McAbeL)
Gianni Corvi (Giacò)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Acquamarina (Angela Plebani)
Adelchi (Antonio De Marchi)
Alan (Alan Viezzoli)
Anna Dora (Anna Dora Gianneschi)
Arbe (Annarita Bertaccini)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Atlante (Massimo Malaguti)
Belcar (Carlo Belforti)
Cocola (Giovanni Malerba)
Ele (Emanuele Miola)
Falstaff (Luigi Marinelli)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Iazzetta Guido
Il Faro (Fabio Rovella)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Nettuno (Andrea Maurizzi)
Il Peloritano (Filiberto Romanetti)
L'Assiro (Siro Stramaccia)
L'Istaminico (Domenico Bonanno)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Mavi (Marina Vittone)
Mussano Federico
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Re Moro (Salvatore Costa)
Rive Gauche (Andrea Ciocci)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Stark (Stefano Andreoli)
Tacor (Corrado Taiuti)
Tex (Carlo Barbero)
The And (Gabriele Andreoli)
Triton (Marco Giuliani)
Zio Igna (Ignazio Fiocchi)

*

Disegni originali di:

Lina Buffolente
Maria Ghezzi
Guido Iazzetta
Padus
Francesco Pagliarulo
Siro Stramaccia

Corrispondenza

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

Quota Associativa ARI 2003, comprensiva del
"Leonardo": Euro 41,00+5,58 (posta prioritaria)
Solo il "Leonardo": Euro 26,00+5,58 (posta prioritaria)

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Il Grigio (Livio Matulli) - l'anagrammista per antonomasia - ci ha lasciati. Il Leonardo e gli enigmisti tutti porgono le condoglianze alla famiglia e agli enigmisti genovesi.

Condoglianze da parte di tutta la famiglia enigmistica anche all'amico Armando Righetti (*Rigar*) per la morte della mamma, avvenuta a Verona.

Ringraziamo di cuore quegli amici che hanno risposto alla nostra richiesta per ritoccare le quote associative. In special modo, un grazie particolare a *Marzolino* e ad *Argo Navis* per il "sostanzioso" contributo.

Il Ministero dei Beni Culturali e Ambientali ci ha comunicato che non potrà — dati i tagli della Finanziaria — erogare all'ARI il contributo per l'anno 2001, ma che, nel contempo — sperando in tempi migliori — l'ARI potrà lo stesso inoltrare la domanda del contributo per l'anno 2002.

Siamo costretti, perciò, a ritoccare di poco le quote associative:

- Quota associativa ARI + Leonardo: Euro 41,00 + 5,58 (posta prioritaria)
- solo il Leonardo: Euro 26,00 + 5,58 (posta prioritaria).

A chi abbia già aderito, preghiamo di rimetterci la differenza, anche in francobolli; mentre agli amici che possono e a quelli di buona volontà chiediamo loro di sostenere l'attività della nostra Associazione.

CONCORSO "RICORDO DI LACERBIO NOVALIS"

Nel primo anniversario della sua scomparsa, la famiglia Lolli e la B.E.I. di Modena, con la collaborazione delle riviste di enigmistica classica, bandiscono un concorso "Ricordo di Lacerbio Novalis" con le seguenti modalità (riportiamo solamente la sezione che riguarda il rebus):

d) un REBUS PURO "lacerbiano", cioè assolutamente privo di grafemi, di qualsiasi tipo; l'autore dovrà proporre l'illustrazione o almeno dare precise indicazioni per realizzarla. Ogni autore può partecipare con un massimo di due elaborati da inviare firmati entro il **30 giugno 2003** alla B.E.I. (c/o Giuseppe Riva, viale Taormina, 17/c - 41049 Sassuolo (MO)).

La giuria sarà costituita da due enigmisti particolarmente qualificati ai quali i lavori verranno sottoposti in forma unificata e anonima.

Sono in palio due targhe d'argento offerte dalla famiglia Lolli e la premiazione avverrà in occasione del "XII Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica classica", che nel 2003 diverrà "Memorial Lacerbio Novalis".

Nuovi collaboratori

La redazione del Leonardo porge il benvenuto a due nuovi collaboratori:

Acquamarina (Angela Plebani) di Firenze e *Belcar* (Carlo Belforti) di Marcallo con Casone (MI).

Campionato Autori "Leonardo" 2003

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul "Leonardo" del 2003.

Ai classificati al primo, secondo e terzo posto sarà consegnata una Targa.

Campionato Solutori "Leonardo" 2003

Gara riservata ai soli soci ARI, a partecipazione singola.

A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio.

Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: una targa a ciascuno dei due vincitori.

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

Pubblicazione avente il patrocinio del Ministero dei Beni e Attività Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

1 - Rebus 21414=75 di Anna Dora



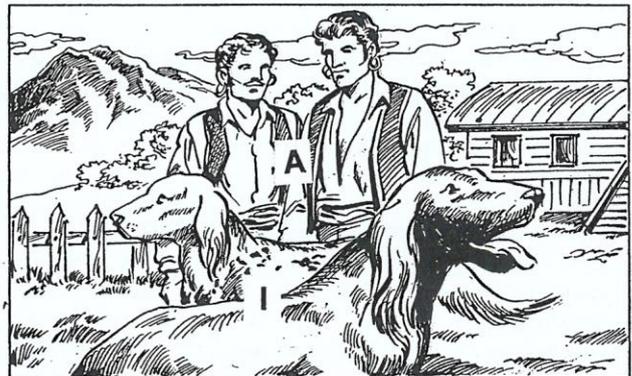
2 - Rebus 114141711=7266 di Belcar



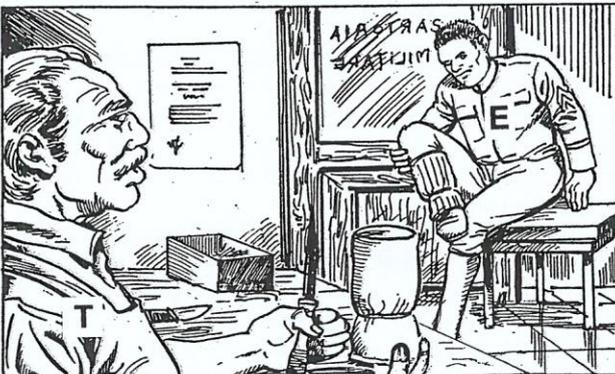
3 - Rebus 25,4,45=857 di Ilion



4 - Rebus 162131=15224 di Pipino il Breve



5 - Rebus 21431=56 di Re Moro



6 - Rebus 85=85 di Tex



Il rebus per vignetta

Rebus 7 1 2 «2 2» 3 5 = 5 1 8 8 (dis. E. Viceconte)



Nelle righe che seguono vi propongo una variante del rebus, che mi sembra valida per generare nuovi tipi di questo gioco. Sono convinto, infatti, che potrà portare interessanti stimoli compositivi, con chiavi del tutto inedite. Ecco di che si tratta. Finora abbiamo considerato la creazione di rebus su vignetta: a partire da un determinato disegno umoristico, abbiamo lavorato su di esso costruendo delle chiavi *ad hoc*. In questo modo, il piccolo ladro che ruba nella casa della Barbie diventa il «miniladro».

Di conseguenza, l'acqua ipoteticamente caduta accanto a un quadro con delle onde ci stimolava la domanda: «(vere C onde? BA d'esse?)» e così via.

La mia idea verte un po' sul rovesciamento di questo paradigma: possiamo creare una chiave (umoristica, ad es., ma non è detto che non si possa fare altro) in piena libertà e poi costruire una vignetta che ne giustifichi la plausibilità. In questo modo se, ad esempio, realizzassimo la chiave «Andreotti con ali»), una possibile didascalia potrebbe essere: «Ecco: finalmente sta andando anche lui a lupaladiso!».

Il «rebus per vignetta» potrà permettere di creare moltissimi giochi forse rimasti finora in cartella perché strutturati su prime letture non plausibili: credo che consentirà inoltre la realizzazione di tantissimi «rebus muti».

Se pensate che l'impiego di chiavi astruse (anche assurde, se volete) sia di poco pregio, ricordate i tanti indù che impertentiti striano ancora pali e cartelli, per non parlare dell'«(indù striato)» a sua volta! Con il rebus per vignetta, però, la battuta umoristica giustificherà in pieno anche Paperino con Freud, se così vi andrà di fare. V'invito a scrivere la vostra opinione sull'argomento.

P.S. Il primo rebus che ho ideato appare all'inizio di questo scritto.

Guido Iazzetta

ndr. L'articolo è ripreso dalla rivista «La Sibilla».

I Rebus del Leonardo

Anche sul numero di gennaio è confermata la tendenza all'aumento dei *rebus vignetta* o su temi banditi per tappe precedenti del *play off*.

Ora, se da un lato ciò è positivo, dall'altro desta qualche preoccupazione circa la vena creativa degli autori, che evidentemente è diventata più incline a farsi comprimere dal c.d. tema obbligato, anziché tendere a spaziare liberamente.

Dovendo quindi escludere i giochi del *play off* attualmente in corso, quelli validi pubblicati si trovano solo col contagocce. Come:

Piatti vari da lavare (veramente calzante la vignetta)

Presalari appena presi (benché la frase finale piaccia pochino)

Coda retrattile (davvero bello!)

E nient'altro.

Detto quanto sopra, passo e chiudo. Nel vero senso della parola, perché prima di diventare tedioso con le mie rampogne, cerco uno scrittore che mi sostituisca nelle funzioni di commentatore sin dal prossimo numero. Non me ne vogliate!!

Marco Giuliani

Le cineprese di Triton

Avevo deciso di tacere sull'argomento, memore della famosa orazione «Cicero pro domo sua»: ma visto che è lo stesso *Triton*, cavallerescamente, a sollevare degli interrogativi alla pagina 8 del Leonardo n. 1/2003, qualcosa finirò per dirla.

Premetto che quello dell'identità etimologica è un capitolo molto delicato. Infatti, ciascuno di noi ha una sua particolare «sensibilità semantica»: si va da chi è piuttosto di manica larga a chi è una specie di... fondamentalista dell'etimo. Comunque sia, su qualche buccia di banana, prima o poi, ci siamo scivolati tutti.

E veniamo al sodo. Secondo il mio sommosso parere, tra *PRENDERE* e *CINEPRESE* c'è identità etimologica perché il significato di *PRENDERE* (carpire, portare a sé) è ben vivo a tutt'oggi nel vocabolo *CINEPRESA* (macchina da *PRESA*, che «cattura» le immagini).

È un po' il discorso dei citatissimi *OCCHI/OCCHIALI* e *MANI/MANICHE* o quello di «C e N trimotori = centri motori» e di «S caricatori (serbatoi di cartucce) DI portò = scaricatori di porto».

Credo siano invece correttamente accettati tutti quei casi in cui all'etimo comune ha fatto poi seguito una palese divaricazione di significati: *ARMA/ARMADIO*, *SUBITO/SUBITO*, *NORME/ENORME*, *RISPETTATO/SPETTATORI*, ecc.

Certo si potrebbe sostenere che esiste almeno un precedente: «*MOS* tredici ne prese su pero *TTO* = Mostre di cineprese superotto»... Allora, come la mettiamo? Personalmente resto dell'idea che l'accettazione e la successiva pubblicazione di un rebus difettoso non ne azzerano affatto il difetto (o i difetti): e questo vale anche per le eventuali, successive riproposizioni della chiave... incriminata.

P.S. Ovviamente, le mie critiche a *CINEPRESE KODAK* nulla tolgono alla grandezza della produzione di *Triton*, un autore che ha scritto pagine indimenticabili del nostro Rebus.

Massimo Malaguti

Sui disturbi di cui può soffrire il rebus

Probabilmente briciole di abaco e di zuzzurellone si ritrovano nel primo mugolio intercorso fra Adamo ed Eva. Quindi prese-cineprese quanto sono vicine?

Ma non si crucci *Triton*, anche gli altri due finalisti del *play off* si sono scontrati con la gigantessa «enorme» che dà le «norme». Enorme (come *abnorme*) viene da norma (e *normis* = fuori norma), anche se poi è venuto a significare soltanto colossale, gigantesco. Quanto dista enorme dalle norme?

Ma ci sono anche le improprietà del linguaggio tecnico. Una, veniale, in «*Perossidi ferrosi*», (su *Penombra* 2001): ferroso, in chimica, è il ferro bivalente, al primo grado di ossidazione. Il ferro trivalente è ferrico, e negli stati maggiormente ossidati si comporta da metalloide si parla, allora, di ferrati (da un ipotetico acido ferrico). Però in teoria può esistere anche un perossido di ferro «ferroso», cioè bivalente. L'altra, più grave, nel pur gradevole «scagliola malleabile» (*Leonardo*, 1/2003).

La scagliola ha varie buone qualità: umida, è pastosa, plasmabile, ma non duttile, che è la qualità della cera e della plastilina. Tanto meno è malleabile. Una volta asciutta è più solida del gesso, ma, colpendola col martello, la si riduce in briciole. Malleabile, nel senso di modificabile, arrendevole, è solo figurato (persona malleabile). Siamo comunque molto lontani dall'«Equinozio d'inverno».

Siro Stramaccia

Cinque rebus disegnati da Padus

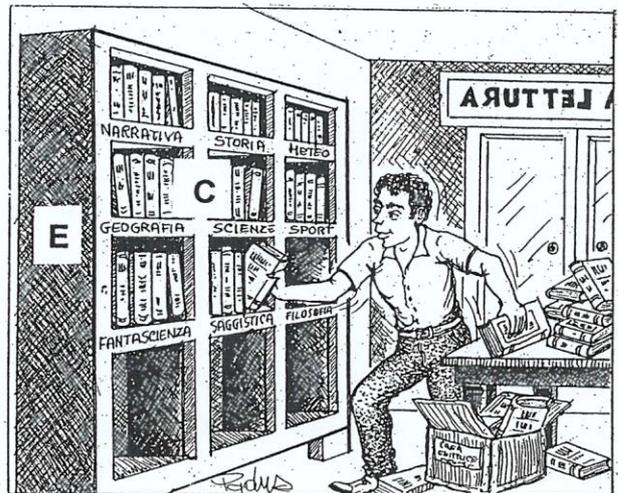
7 - Rebus 1 1 2' 2 4 5 = « 4 » 6 1 4 di Pasticca



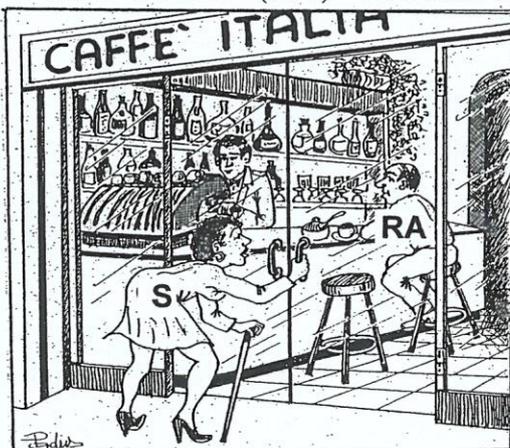
8 - Rebus 1 3 1 1 8 = 4 10 di The And



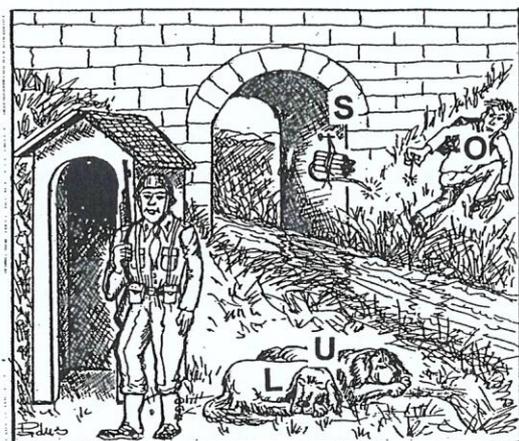
9 - Rebus 1: 3 5 8 2 = 12 7 di Mavi



10 - Rebus 1 3: 5 2 2 1 (1 2 2) = 7 6 6 di Il Faro



11 - Rebus 7 1 1: 4 1 1 = 7 8 di Tacor



RETORREBUS

Le intime connessioni tra la tecnica del rebus moderno e gli aspetti teorici nonché codificati del linguaggio sono già stati oggetto di analisi su precedenti numeri del Leonardo: particolarmente interessanti i contributi di Elio Maccario¹ a cavallo tra 1999 e 2000, e di Margherita Barile² all'inizio del 2002. In particolare quest'ultimo articolo individuava figure retoriche classiche (**chiasmo**, **anafora**, **epifora**) in alcuni rebus presentati a mo' di esempio e possiamo proprio partire da due dei cinque rebus ivi menzionati per rintracciare altre figure del discorso nel rebus moderno: anadiplosi e asindeto.

Anadiplosi in "su C c'è S; S odia N; N ama G nani = successo di Anna Magnani" di Orofilo dove si apprezza che il sintagma centrale "S (*la strega*) odia N (*Biancaneve*)" come una tessera di domino si allacci ad una precedente S terminale e ad una successiva N iniziale.

Asindeto in "V ali; D ali; N E ali; B e R aleggiante = valida linea liberaleggiante" di Pasticca dove c'è totale assenza di congiunzioni coordinanti tra le tante ali (ed aliante finale) che mostra il rebus: al contrario McAbel opera una totale saldatura in stile **polisindeto** nel rebus muto "mani ed ali e nato = manie d'alienato".

Asindeto e polisindeto sono figure facilmente e frequentemente rintracciabili in molti lavori, certo non solo negli esempi sopra riportati: se dovessimo però assegnare il trofeo della struttura individuabile con minor difficoltà e maggior ricorrenza non credo che usciremmo di molto dall'asse anastrofe/iperbato. Dalla constatazione di Elio Maccario (art.cit.) che "è anche la nota mancanza, propria della lingua italiana, di rigide regole di costruzione sintattica che ce lo consente" possiamo esaminare due rebus: il

primo dello stesso Maccario (Il Solfelice), il secondo di Robo.

Il Solfelice qui a lato non ci intrattiene su un'unta signora che che si appresta a passare il disco RD a TO, ma ci



scompiglia invece l'ordine delle parole con "ha RD disco unta per TO = hard discount aperto" e nell'attesa prolungata del soggetto "unta" notiamo l'**anastrofe**.

Diversamente Robo non ci offre un'apparizione ritardata in toto di "S dea": la S ce la presenta subito, si fa invece attendere prima di immettere "dea" in prima lettura con la seguente spezzettatura "S tra nodi scorsi dea: lì sta = strano discorso idealista" che mostra un **iperbato**.

Come proseguire la nostra panoramica?

Un primo modo sarebbe di completare la cavalcata tra le figure fin qui viste con la individuazione di lavori in cui sia possibile rintracciare più figure contemporaneamente. Ad esempio nel rebus di Quizzetto qui sotto



(provò car, tram, bus TO = provocar trambusto) c'è l'asindeto fra i tre mezzi di trasporto (eccellente l'omogeneità dei soggetti), c'è il TO posizionato al termine per fare l'anastrofe, e

¹ Note in margine a "Rebus e semiotica del testo" di Umberto Eco (il Leonardo 4/1999, pag.19; il Leonardo 1/2000, pag.9)

² Rebus a... ripetizione (Leonardo 1/2002, pag.15)

l'analisi potrebbe proseguire nell'indagine lessicologica rilevando i vari forestierismi "car, tram, bus" e notando la naturalezza degli ultimi due contrapposta all'uso certo inusuale (per un rebus in italiano) del primo.

Proseguiamo invece la nostra panoramica in un secondo modo: una rassegna, sebbene non esaustiva, di altri rebus e di altre figure³: figure di parola, figure di pensiero, tropi.

Cominciando dalle figure di parola (cominciando? meglio dire continuando, perchè il grosso di quanto scritto finora ricade in questa categoria) viene in mente l'**epanalessi** di Zio Igna nel ripetere "sciò" in "fa' «sciò, sciò» LTO = fascio sciolto" ma qui non si può parlare di figura legata a filo doppio con la tecnica enigmistica bensì semplicemente di esempio rilevato.

Assai diverso il discorso da fare sull'**ellissi** dove un primo percorso di analisi porta ad un esempio come "BE ne dicono su MO = bene di consumo" di Lionello (si sente nell'aria il completamento "ne dicono di cose" oppure "ne dicono di frasi critiche" e mancando quindi la completezza del sintagma si evince l'ellissi) ma un'analisi lessicale più legata alla tecnica enigmistica porta a considerare il binomio *grafema&oggetto* e la possibile alternanza di forme ellittiche dove non si attua il principio di nominazione e si mostrano invece forme incomplete (ellissi dunque) di solo gruppo grafemico in stile crittografico o di solo oggetto: ancora di Lionello è "col TI va re C e reali = coltivare cereali" che ci mostra, accanto al re C, anche il solo TI ed il solo "reali".

Dalle figure di parola alle figure di pensiero: antitesi, definizione, esclamazione.

Antitesi in "MU sì che da', non IMO = musiche d'anonimo" di Ilion.

³ qui considerate secondo la tassonomia riportata nel "Manuale di retorica" di Bice Mortara Garavelli, febbraio 1989, Studi Bompiani - Milano

Definizione in "BA si dice mento = basi di cemento" di Briga.

Esclamazione in molti rebus della Nuova

Frontiera e dintorni, come il rebus di Megaride qui a fianco riportato che si risolve u-

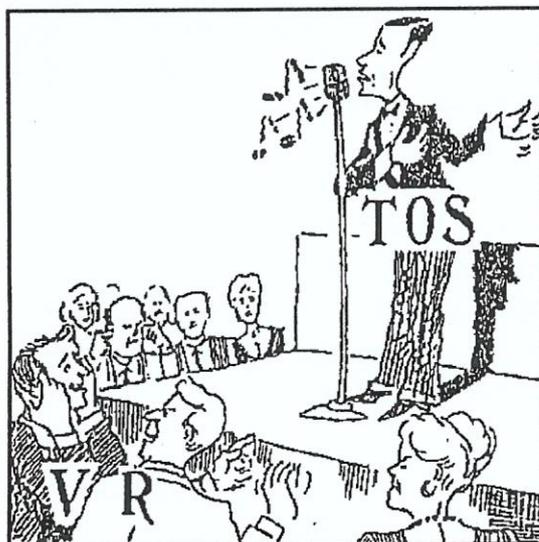


moristicamente in "S è vera (ma è strano!) IO sa = severa maestra noiosa" con l'esclamazione "ma è strano!". E anche la famosa radiosa cometa di Triton, si basa su un'esclamazione: "Dio sa come!"

... *finira' mai questo articolo ???*

Mai ... certo che prima o poi finisce: siamo davanti ad una esagerazione, ad una **iperbole** ed entriamo così nel regno dei tropi con "finirà mai? = fini ramai" di Papul.

Il regno dei tropi è spesso un regno animale: al *pollo* siamo abituati ad associare un'idea debole e perdente, così come al *leone* un opposto concetto di forza e potenza. Più ondivago il *cane*, positivo pensando alla fedeltà ma negativo in altro: ad esempio è negativo nel modo di cantare come vediamo in questo rebus di Fiocchi Rosa



non c'è tre senza quattro (rebus & sudore)

Rebus, cioè «con le cose», in latino. Semplice no?

Così comincia "IL LIBRO DEI REBUS" di Franco Bosio (Garzanti Editore, 1993), salvo precisare subito dopo che l'etimologia della parola non è affatto così chiara come potrebbe sembrare: tre pagine del libro (tutto il paragrafo 3.1) sono dedicate a sviscerare le varie ipotesi che possono essere fundamentalmente riferite a tre radici di origine latina, francese e tedesca.

Altri testi (la maggior parte dei dizionari) si limitano alla sola origine latina, altrove invece (ad esempio il "Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica" di Giuseppe A. Rossi edito da Zanichelli, 2002) si ammette il dubbio tra latino e francese ma senza riportare la tesi legata all'alto tedesco.

Si tratta di una materia indubbiamente complicata anche perché, mentre le catene lessicali francese e tedesca paiono ben delineate (rebours→rébous→rebus in un caso e hr'iba→rib→ribus→rebus nell'altro), nell'accettare invece "rebus" latino si pone l'ulteriore problema di validarne la derivazione da espressioni conosciute come "de rebus quae geruntur" oppure come "sententia rebus non verbis expressa".

Alle tre ipotesi fin qui viste e ai rispettivi tre concetti soggiacenti di cosa (latino *res*), di bizzarro divertimento (alto tedesco *hr'iba*) e di rovesciamento (francese *rebours*) si aggiunge adesso una quarta teoria etimologica indicata da Vibeke Roggen, ricercatrice¹ di Storia e Filosofia dell'Università di Oslo. La studiosa norvegese riporta infatti un passo² del libro di Geoffroy Tory "Champ Fleury" (1529) ad indicare una nuova catena lessicale costituita da *resue(r)→resbuz→rebus* e legata al concetto di sudore/sudare (francese *resue/resuer*):

& cela est appelle vng Resbuz au quel on a resue, & faict on resuer les autres

È naturalmente lecito aver dubbi su questa quarta teoria e considerarla ancora da dimostrare con ricerche successive, ma sicuramente il concetto di sudore e fatica a risolvere i rebus è ben noto a tutti i lettori del Leonardo...

Federico Mussano

¹ e autrice di "Intellectual play-word and picture", Unipub forlag, Oslo, 2001 (testo il cui interesse va ampiamente al di là della pur interessante quarta ipotesi etimologica del lemma rebus: si tratta infatti di uno studio accurato di "Cestus sapphicus", libro con rebus scritto un centinaio di chilometri a nord di Oslo nel 1661 da Nils Thomassøn)

² traduzione "E questo è chiamato Resbuz perché uno ci suda e fa sudare gli altri".

dalla soluzione "V e R dicon ch'è TOS cane = verdi conche toscane".

La **metafora** del cane non è la sola ad essere stata tradotta in rebus: pollo e leone hanno già avuto modo di comparire in rebus come "AM pollo? Sì, auto ridotta V è = ampollosi autori d'ottave" di Galdino da Varese e "CL ancor leone? Sì = clan corleonesi" di Triton. In entrambi i casi si tratta di rebus umoristici e ciò non deve sorprendere visto che la metafora spesso contiene una forte impronta sarcastica o satirica e può quindi ben sposarsi con un rebus a supporto iconografico predefinito costruito su vignetta umoristica.

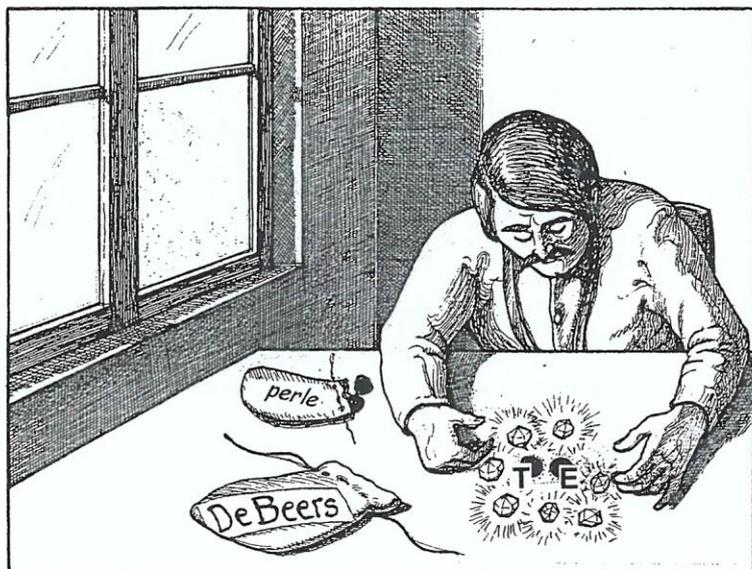
E non è da meno il rebus riprodotto qui sotto di autore Quizzetto con la **litote** "non è da meno" tratta dalla soluzione "d'ON non è da meno AS petto = donnone d'ameno aspetto".



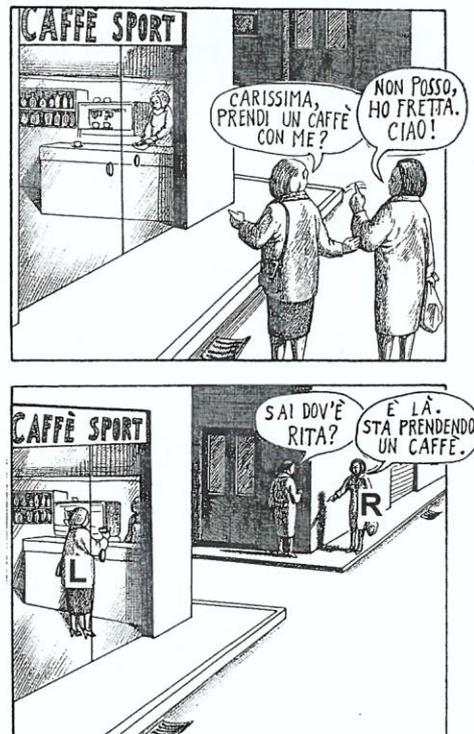
E non sono da meno tanti altri rebus di valenti autori che hanno sfruttato ingegnosamente ed innovativamente la flessibilità della nostra lingua e le figure del discorso come materia da plasmare alla ricerca di nuovi, interessanti e piacevoli giochi enigmistici.

Federico Mussano

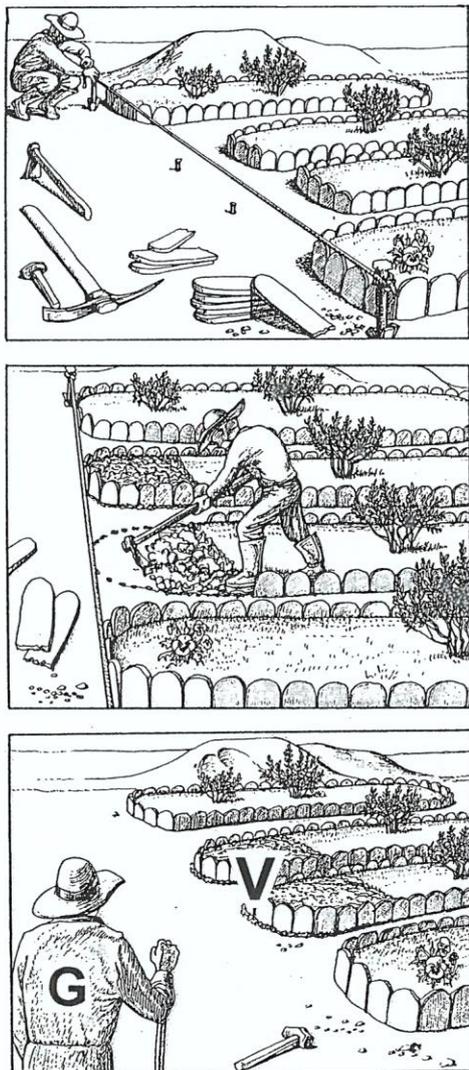
12 - Rebus 1 1, 4, 3 5 8 = 6 8 2 6 di Stark



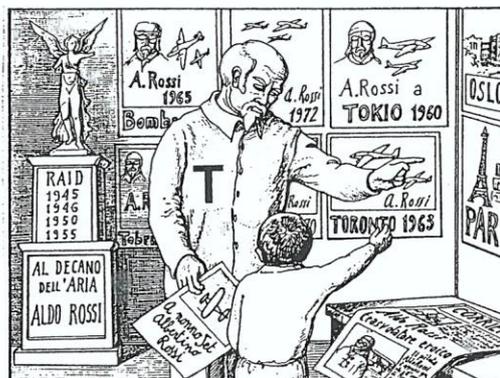
13 - Stereorebus 2 3 1 1, 2 4 1 5 = 9 2 8 di Marzolino



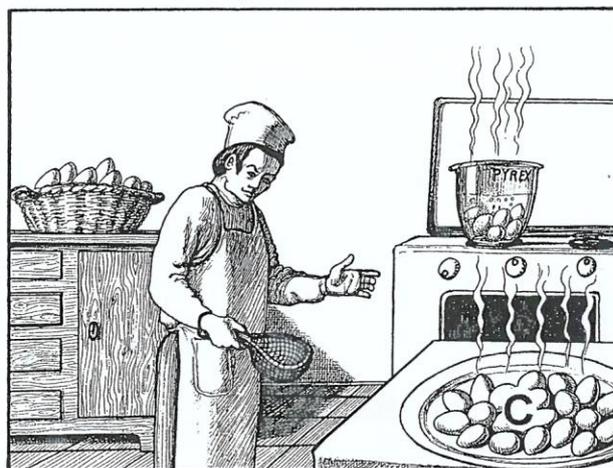
14 - Stereorebus 1 7 1 5 = 77 di L'Assiro



15 - Rebus 1 1 6 6 = 8 6 di L'Istaminico



16 - Rebus 1, 2 4, 5 = 5 1'6 di Sin & Sio



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



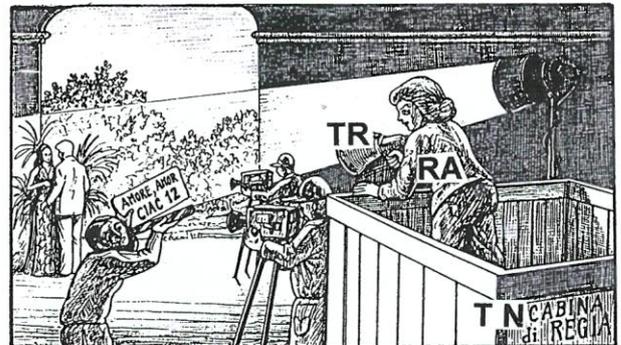
18 - Rebus 1 3 4 9 = 4 2 11 di *Argo Navis*
dis. di L. Buffolente



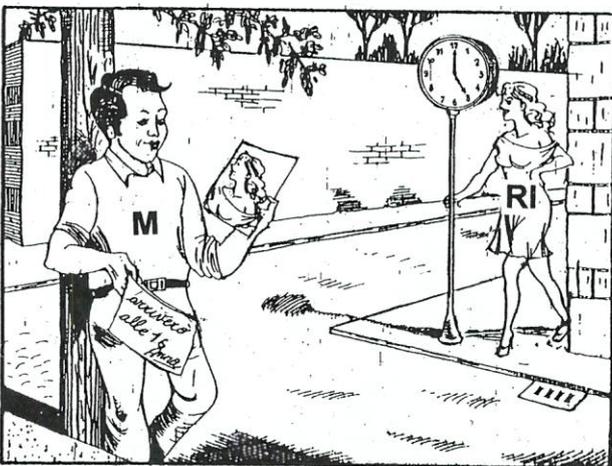
19 - Rebus 1 7 1 5 = 7 7 di *Falstaff*
dis. di F. Pagliarulo



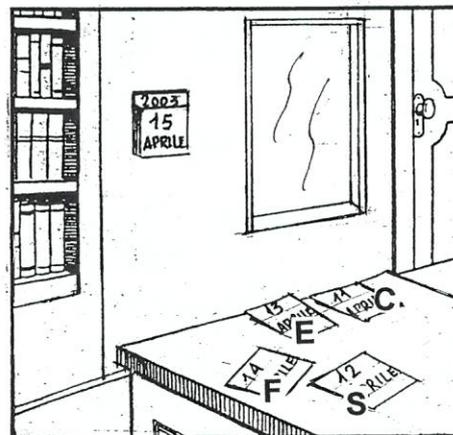
20 - Rebus 3 2 «6!» 4 2 2 1 1 1 4 = 11 2 4 9
di *Rive Gauche* dis. di S. Stramaccia



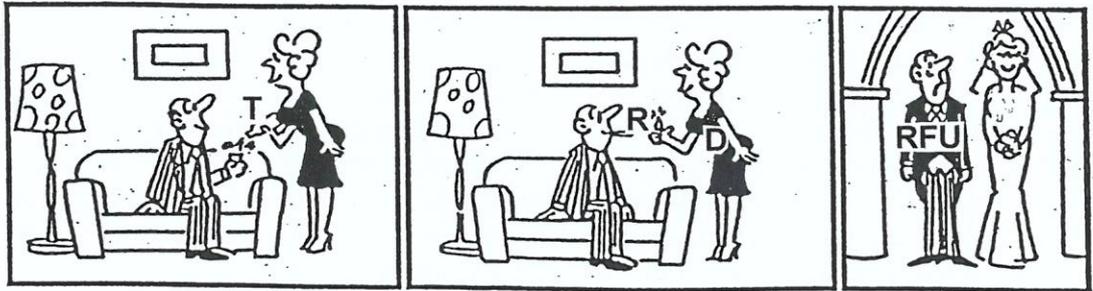
21 - Rebus 1 6 2 3 = 5 7 di *Il Peloritano*
collage di Lionello



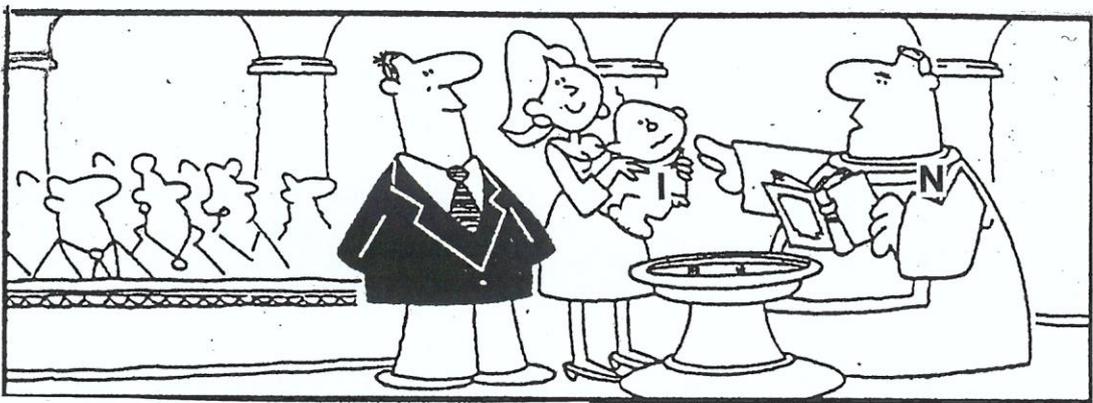
22 - Rebus 1 4, 1 1 1 5 2 6 = 5 1 7 8
di *Cocola* collage di Lionello



23 - Stereorebus 3 1, 1 1 1 3 «2» 2 3: 3 4 !! = 12 12 di Triton

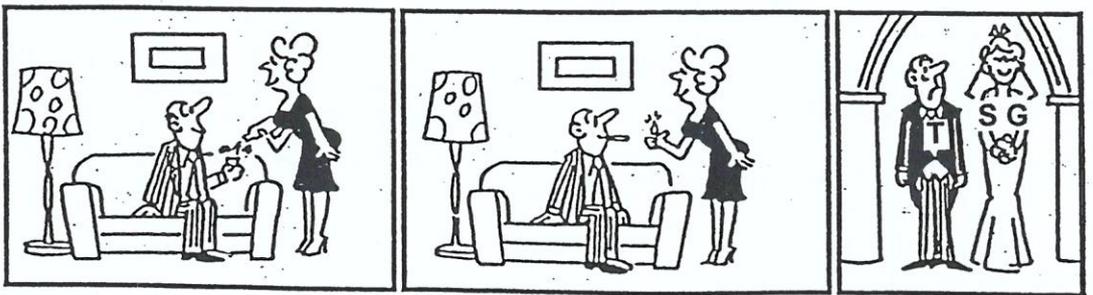


24 - Rebus "3" 2 1 2 1 = 4 2 3 di Ele



— Io ti battezzo www.carlorossi.it.

25 - Stereorebus 1 1 4 1 1 1 4 = 6 7 di Marchal



La seconda manche è stata una tornata con luci ed ombre. Visto l'ampio numero di riviste disponibili e della varietà di spunti pubblicitari, era forse lecito aspettarsi qualcosa di più originale. Nel chieder venia agli autori interessati, a titolo di esempio cito rebus quali "Divetta lasciva" o "Travi nichelate" o "Doveri detestabili" che potrebbero comodamente trovare illustrazione in normali disegni per riviste di enigmistica popolare, mentre interpreta benissimo lo spirito del Play Off il gioco di *Acquamarina* pubblicato in questo numero.

Passano il turno (con il miglior punteggio il primo autore di ciascuno dei nove raggruppamenti a tre):

ARBE e RIVE GAUCHE
QUIZZETTO e ACQUAMARINA
MARCHAL e IL FARO
ATLANTE e GALDINO DA VARESE
TACOR e MAVI
THE AND e IL NETTUNO
ZIO IGNA e OROFILO
ELE e BANG
ILION e ALAN

Dalla manina di mia figlia undicenne, per sorteggio, sono pertanto scaturiti i seguenti nove accoppiamenti:

ARBE - ALAN
RIVE GAUCHE - ILION
QUIZZETTO - BANG
ELE - ACQUAMARINA
MARCHAL - MAVI
ATLANTE - IL FARO
GALDINO DA VARESE - THE AND
OROFILO - IL NETTUNO
ZIO IGNA - TACOR

Gli sfidanti dovranno cimentarsi con due giochi (uno dei quali valido solo in caso di ex aequo) su una qualsiasi strip di Carlo e Alice pubblicata in una S.E. edita nel mese di febbraio o di marzo 2003.

Nella chiave non potrà essere utilizzata qualsiasi parola contenuta nel fumetto. Sarà invece possibile sfruttare in chiave la parola Carlo od Alice ed ovviamente le strips non potranno essere manipolate o invertite specularmente.

Entro il **15 aprile** la spedizione degli elaborati all'ancora una volta giudice unico:

Marco Giuliani

Via dei Praga, 8- 20145 MILANO
tel. 02.4691765 /E-mail: mgiuliani@DELOITTE.IT

Triton

La manche su Carlo e Alice effettivamente si è rivelata davvero un osso duro, non tanto — io credo — per l'esiguo numero di strips disponibili, quanto per la difficoltà ad elaborare sulle stesse dei ragionamenti logico - deduttivi.

Ma è proprio qui che dovrebbe venire fuori la versatilità degli autori che invece, e purtroppo, in questo frangente si è manifestata — possiamo dire — con il contagocce, per di più dando origine a giochi piuttosto deludenti.

Ciononostante i vincitori dei rispettivi scontri diretti sono stati:

Alan, Rive Gauche, Quizzetto, Ele,
Mavi, Atlante, The And, Orofilo, Tacor.

I nove concorrenti vengono raggruppati nei tre seguenti gironi a tre:

QUIZZETTO - MAVI - ELE
ATLANTE - ALAN - TACOR
OROFILO - RIVE GAUCHE - THE AND

Accederanno alla finale quattro concorrenti: i primi di ogni girone più l'autore che abbia ottenuto il migliore punteggio come secondo classificato.

Anche questa volta il tema sarà selettivo in quanto probabilmente metterà alla prova gli autori su soggetti "statici", riguardando due elaborati ideati sul numero di maggio 2003 di QUATTORUOTE (già in edicola), da inviare al sottoscritto entro il **25 giugno**. I punteggi saranno sommati e quindi il secondo rebus — diversamente dal solito — conterà per la classifica.

Ovviamente, in chiave non potrà essere utilizzata qualsiasi parola contenuta nell'illustrazione, mentre invece potranno essere fatti collages col manipolare altre illustrazioni che possono essere prese anche dalle altre pagine della rivista.

Giudici di questa tappa saranno: Giaco e il sottoscritto.

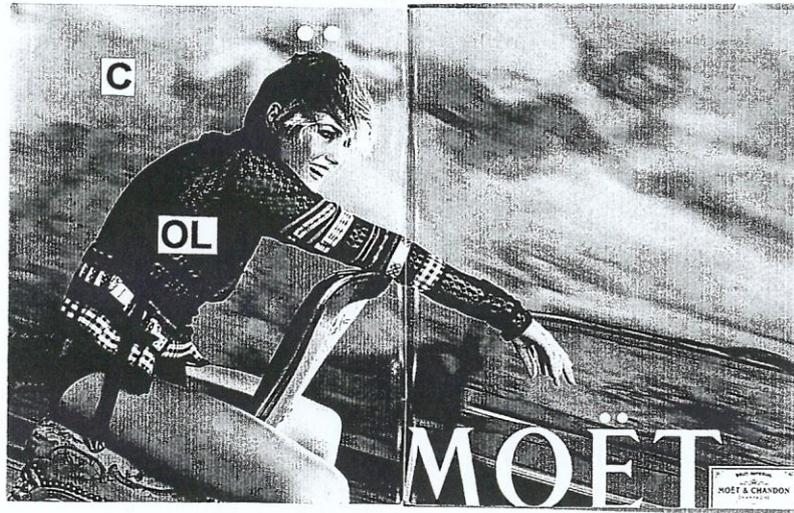
Non mi resta così che fare gli auguri, non prima di avere rinnovato l'invito agli esclusi (e non) di chiedermi chiarimenti al riguardo circa la loro esclusione (o promozione) al turno successivo.

Cordialità

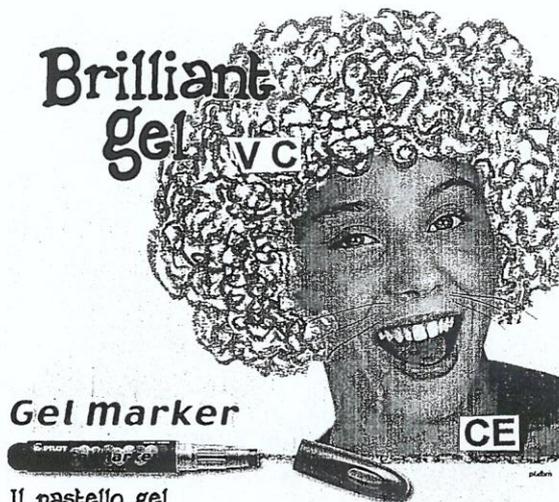
Triton

Nota: i supporti illustrativi non saranno sostituiti
Ndr.: Preghiamo i nove concorrenti di inviare a Triton le illustrazioni in fotocopia e a Tiberino gli originali (piegandoli con cura).

26 - Rebus 2 1 2 (3 1) 7 1 = 9 2 6 di Alan



27 - Rebus 1 1 1 6 7: 1'1 2 = 7 7 6 di Il Nettuno



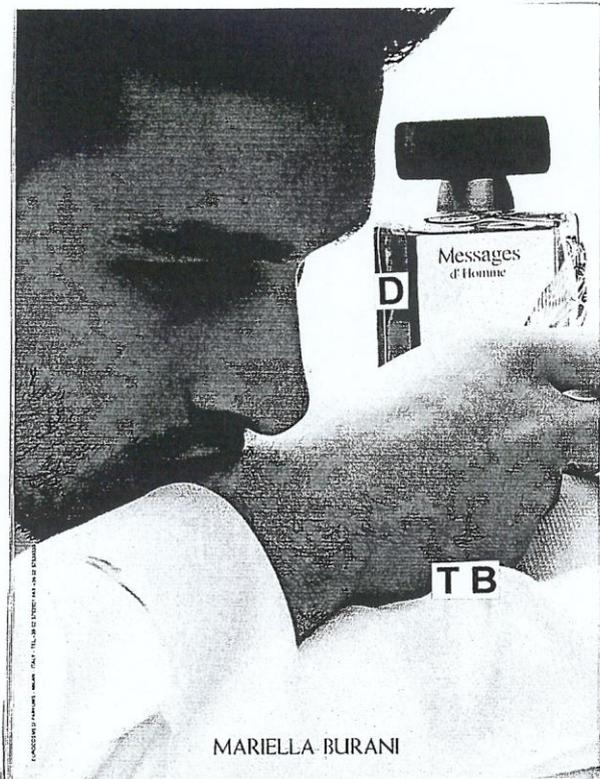
Gel marker
Il pastello gel che ti mette le idee in testa.

È il nuovo modo di scrivere e di disegnare, colorando la tua fantasia. È morbido come un pastello e scorrevole come un pennarello, e con il suo "effetto gel" lascia un segno che è un colpo di pennello. È la novità Pilot, per rendere i tuoi disegni ancora più vivi e brillanti, e liberare l'artista che è in te. Gel Marker è il pastello gel che non finisce mai di sorprenderti: non sporca e si ricarica singolarmente, ed è disponibile in tre diverse versioni: brilliant, metallic, pastel. E finalmente potrai combinarne di tutti i colori!

PILOT
il meglio per scrivere



28 - Rebus 1 1 "3 3": 1 1 1 1'3 = 10 5 di Il Faro



MARIELLA BURANI

29 - Rebus 1 1 1 1'5 1: 2 6 4! = 5 7 10 di Galdino da Varese

THOMSON SCENIUM

TE

BL

T

Il 43% di possibilità in più di farti saltare dalla sedia.

Non hai mai visto niente come Thomson Scenium Home Theater. È il televisore dei tuoi sogni, grazie al nuovo Digital Media Recorder, perfetta combinazione di lettore DVD e hard-disk da 40 GB, che ti permette di mettere in pausa un programma TV in diretta, di saltare la pubblicità e di registrare immagini e suoni per più di 30 ore. Tutto in un solo prodotto. Impressionato? Scopritelo su www.thomsonscenium.com

QUASI TROPPO PER UNA TV

30 - Rebus 2, 4 2 6: 2 4 2 2?! = 6 6 2 8 di Quizzetto

RE

EFFETTO TRENTINO

SP

UNA VACANZA SUGLI SCI DI FONDO IN TRENTINO NON SI SCORDA FACILMENTE.
 Resta con te a lungo, quasi fosse un tatuaggio della memoria. Forse perché qui ci sono le montagne più belle del mondo, con oltre 430 chilometri di tracciati per il fondo e tante altre possibilità di divertirsi, che tu sia uno sciatore o no. O perché dal 15 febbraio al 1° marzo ospiteremo il Campionato del Mondo di Sci Nordica, in Val di Fiemme. Metti gli sci e vieni a sciare in Trentino e ti stupiranno chi sei davvero. Vieni a scoprire in quanto modo puoi scattare la stagione www.trentino.it

ARTI DEL TRENTINO - Via Romagnolo 11 - 38100 Trento - Tel. 0461 833361 - Fax 0461 292216 - E-mail info@artideltrentino.it

TRENTINO
 REGIONE DI VITA

31 - Rebus 5 "3" 1 1; "3" 1 1'1 2 = 5 6 3 1'3 di Marchal

Il massimo indispensabile.

R T

Miele

A

32 - Rebus 4 2 ... 1 5! = 6 6 di Atlante

CHRISTMAS MAGIC

CARPENÉ MALVOLTÌ

PROSECCO
di CONEGLIANO
V.S.Q.F.R.D.

CARPENÉ MALVOLTÌ

www.carpene-malvolti.com

33 - Rebus 1 10 2 2 2 4 = 11 8 di Zio Igna

Il raffreddore
ti mette fuori gioco?

DELTA RINOLO
libertà di respiro

DeltarinoLo
decongestiona
la mucosa nasale
in caso di raffreddore.
Una sola nebulizzazione
aiuta a respirare meglio.

DeltarinoLo.
Sollievo in tempo reale.

DELTA RINOLO
Sollievo in tempo reale.

Aventis

È un medicinale. Leggere attentamente il foglio illustrativo. Evitare l'uso prolungato. Non usare sotto i 10 anni. In caso di interruzione, consultare il proprio medico. Distribuito in Italia da: Aventis S.p.A. in data 21/02/2002.

34 - Rebus 2 6: 2 2 2 5 = 8 6 1 4 di The And

Mi vida es movida.
Carta Nevada. Il gusto morbido del Cava

CARTA NEVADA

Freixenet

Auténtica emoción.

Carta Nevada Freixenet, l'autentico Cava spagnolo, il fruit prodotto con il metodo classico che matura in bottiglia per 24 mesi. L'irresistibile gusto fresco e fruttato che ti conquista al ritmo della movida.

35 - Rebus 4 5 1 1? 4 = 5 1'9 di Ilion

Lusso ha un nuovo profumo.

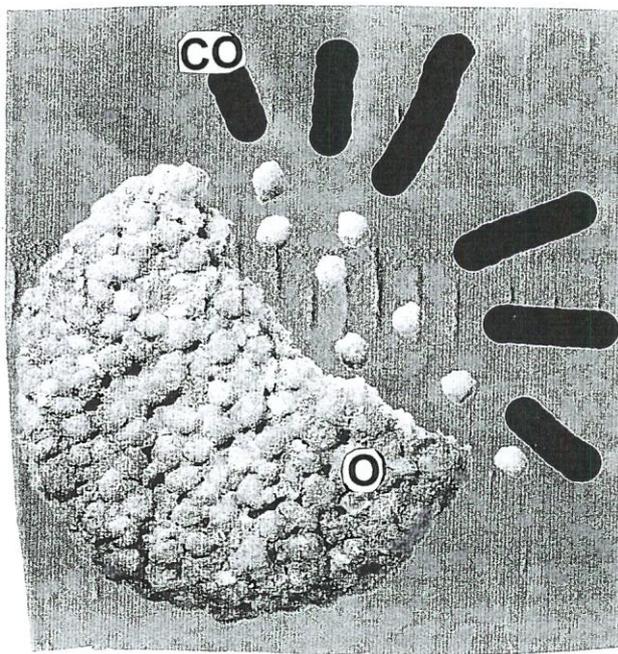
WYLER VETTA
Lo sops du temps.
DEPUIS 1894

Collezione Bot-Air.
Cronografo Automatico.
Movimento Wyler 8144.

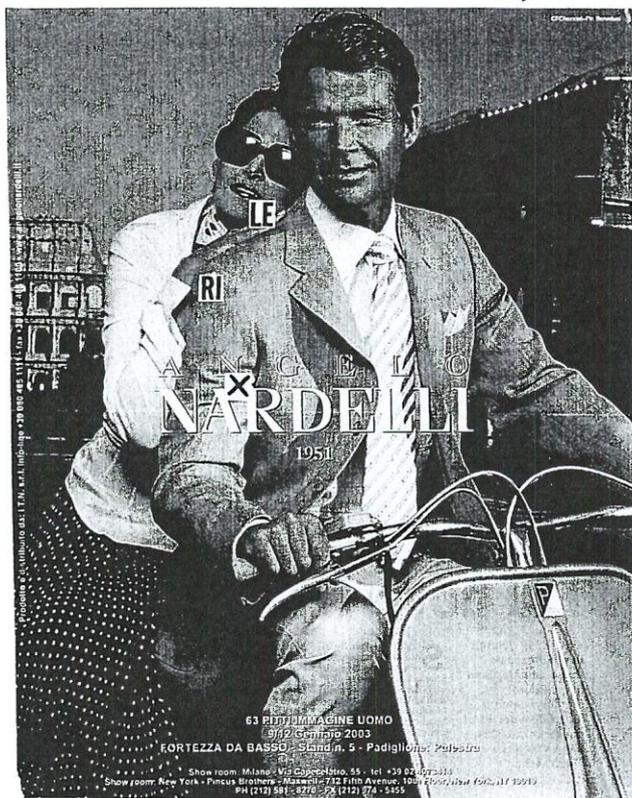
36 - Rebus 1 1 "3 3", 1 2 = 7 4 di Ele



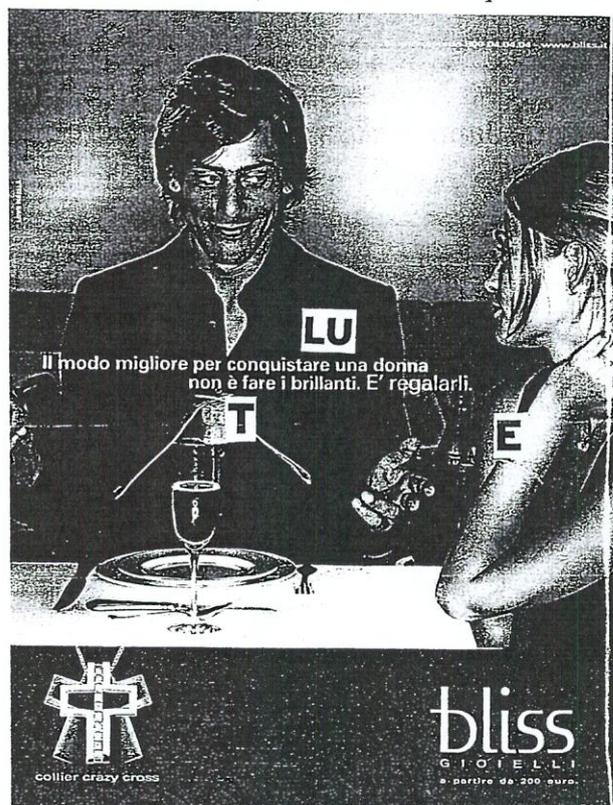
37 - Rebus 2 6 (4 1!) 3 1'1 = 10 8 di Arbe



38 - Rebus 2 3 1 7 3 3 2 = 9 3 5 4 di Orofilo



38/a - Rebus 3 1 5 2, 2 3 1? = 9 8 di Acquamarina





Riceviamo e rispondiamo...

A pagina 20 del Leonardo 1/2003 c'è la recensione del DEEL (Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica) con "un unanime apprezzamento al suo curatore, Zoroastro": apprezzamento giustissimo, infatti il DEEL è un'opera titanica ed encomiabile e scritta con la maestria che tutti riconosciamo a Giuseppe A. Rossi.

Ritengo però che una recensione pubblicata sul Leonardo non debba essere fatta solo da uno generico punto di vista enigmistico classico, bensì da uno specifico osservatorio rebusistico e quindi mi chiedo perché siano passate inosservate le ripetute assenze di terminologia rebusistica che si trovano sul DEEL.

Qui di seguito alcuni esempi.

- Il lemma "cesura" lo si trova su ogni glossario di ogni libro, e più precisamente:

Bosio 1993, pag. 275

Bartezzaghi 2001, pag. 291

Tucciarelli 2001, pag. 107

perché mai il DEEL da "Cesky hadankar" salta a "Chaplot"?

- tra "gradino" e "Gamelot" ci stava proprio male metterci "grafema"?

- anche "spezzettatura", "triangolo brighiano" o "brighiano, triangolo" che dir si voglia sono assenti.

Per quanto riguarda "rebus stereoscopico" invece il lemma c'è, magari però oltre a riferire di denominazioni alternative come "cronorebus" e "cronocrittografia illustrata" si poteva anche dire di un'altra denominazione e cioè "stereorebus"... denominazione adoperata — guarda caso — dal Leonardo.

Nella speranza di una maggiore specificità rebusistica per le prossime recensioni del Leonardo, saluto la Redazione con viva cordialità.

Federico Mussano

Condividiamo in toto il pensiero dello scrivente.

In riferimento alla "maggiore specificità rebusistica per le prossime recensioni del Leonardo", rassicuriamo Federico Mussano che ci eravamo già proposti di esporre in un successivo articolo le nostre osservazioni critiche, in quanto la recensione di gennaio aveva il solo scopo (oltre al dovuto omaggio allo storico e divulgatore Zoroastro) di far conoscere ai nostri lettori l'uscita di un'opera unica nel suo genere.

Con l'occasione, desideriamo esporre alcune considerazioni sul libro in questione. In generale, avremmo desiderato che l'autore del DEEL avesse dato maggiore spazio ai lemmi riguardanti il Rebus, oltre al fatto che, in alcuni di essi, vi abbiamo trovato delle imprecisioni.

In particolare, qui di seguito alcune altre osservazioni:

- per il lemma "rebus" (svolto in quasi due pagine) solo sei righe trattano del rebus moderno, e ben tre di esse solo per affermare che "taluni enigmisti insistono per distinguere il rebus all'antica dalla Crittografia illustrata di moderna concezione";

- per il lemma "rebus stereoscopico", non è riportata la denominazione "stereorebus" mentre, a due esempi riportati nel libro viene data quest'ultima denominazione;

- Zaleuco (Gamma Giuseppe) viene ricordato solo come fondatore della "Enigmistica Moderna", e non — cosa molto più importante — come il creatore del rebus moderno;

- non è esatto affermare che la S.E. "dei rebus pubblica soltanto il diagramma finale", in quanto, periodicamente, compaiono rebus con i due diagrammi.

- per il lemma "giochi enigmistici" sono indicati i "Poetici", i "Brevi", le "Crittografie", gli "Illustrati": ma, poi, solo i primi tre si ritrovano nei lemmi corrispondenti, ad eccezione dell'ultimo;

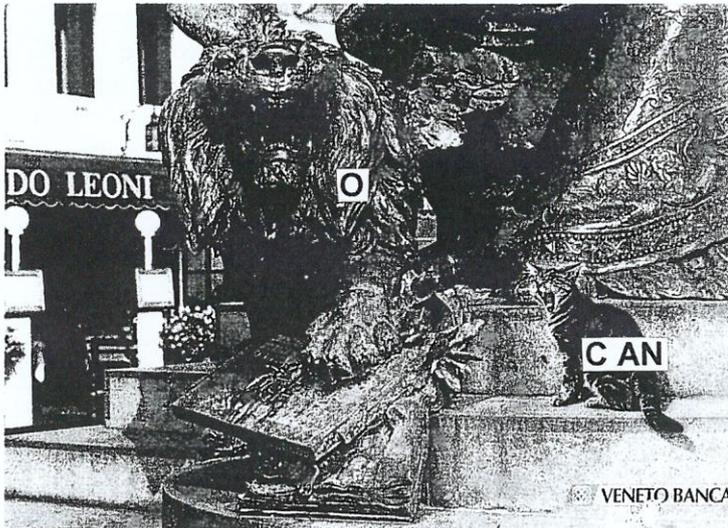
Inoltre, abbiamo rilevato una assenza e due inesattezze, anche se non riguardano il settore del rebus:

- nel lemma "manuali d'enigmistica" non si fa riferimento al volume "L'Enigmistica" (1970) a cura di Cielo d'Alcamo e Dàmata;

- lo schema divinazione = di vin azione è indicato come sciarada a frase. Crediamo invece che sia una doppia lettura.

- l'autore del libro "Gödel, Escher, Bach" non è Hofstadter Robert (fisico statunitense e premio Nobel, deceduto nel 1990) ma il di lui vivente figlio Hofstadter Douglas Robert, autore anche di "Ambigrammi - un microcosmo ideale per lo studio della creatività", un'opera molto vicina alla ludolinguistica.

39 - Rebus 1'1 2 5 1 5 1 1 2 1 7? = 6 3, 5: 6 1'6 di Ilion



40 - Rebus 8 3 3 = 6 8 di Il Peloritano



Adelchi — accettati: invio di dicembre: 1, 2, 9, 10; (4 con riserva); invio di gennaio: 1, 4.

Andretta Paolo — invio di gennaio: gioco interessante ma di difficilissima resa grafica.

Anna Dora — invio di gennaio: accettati 6, 11; già fatti: 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 17.

Atlante — invio di marzo: accettato 3.

Argo Navis — invio di febbraio: accettati 2, 12, 14, 16, 18 (11 con riserva).

Brown Lake — ultimo invio: 1 già fatto, 2 irrealizzabile.

Brunos — ultimi tre invii: accettati 1 del 20/01; 20 di marzo.

Cocola — invio di febbraio: accettati 1, 3, 4 (2, 5 già fatti).

Ele — ultimo invio: accettato 1.

Fra Diavolo — invio di febbraio: gioco già quasi fatto.

Gipo — invio di dicembre: accettato 2, 1 già fatto, 3 di difficile, se non impossibile, resa grafica.

Gramel — ultimo invio: accettati 2, 3.

Hertog — invio del 18 febbraio: rebus atipico (bisognerebbe parlarne).

Il Faro — invio di dicembre: accettati 1, 4, 6, 7.

Ilion — invio del 4 marzo: accettato 3.; degli altri, chiavi buone, non le frasi.

Il Langense — primo elenco: accettato 5 (8 con riserva), 4 già fatto; invio del 7/01: accettati 1, 2, 9, 10 (3 e 7 in parte già fatti; il 5 già fatto).

Il Peloritano — invio del 12 febbraio: accettati 2, 4 (1 già fatto).

L'Istaminico — invio di dicembre: accettato 2, già fatto il 4.

Marchal — ultimo invio: accettati 4, 5, 6.

Marzolino — invio di gennaio: accettati 3, 4, 6 (10 con riserva, per difficoltà illustrative).

Mavi — ultimo invio: accettati 1, 3, 6, 7, 10 (2, 11, 12, 13 fatti o quasi)

N'ba N'ga — invio di novembre: accettati 2, 3, 5, 6 (7 mandare verso).

Pipino il Breve — invio di dicembre: accettato 2.

Re Moro — invio di marzo: accettato 8.

Solita raccomandazione: inviare foglietti separati, firmati e datati, oltre a un abbozzo di sceneggiatura.

Edgardo Bellini (Edgar) di Napoli si aggiudica per la terza volta il titolo di Campione Italiano di Giochi di Parole. L'evento si è svolto (21- 23/2/2003) nel salone Brunelleschi del Palagio di Parte Guelfa di Firenze.

Hanno partecipato alle gare 44 concorrenti, venuti da varie città italiane.

Il vincitore si è affermato in una sola delle gare, mentre nelle altre nove ha occupato i secondi o i terzi posti. Secondo si è classificato il romano Pietro Rossi (vincitore di una gara); al terzo, il fiorentino Gino Lisi (vincitore di tre gare); al quarto, il fiorentino Michele Comerci; al quinto (vincitore della gara a sorpresa e migliore esordiente) Elvio Squarcia di Montalto di Castro (VT).

Stefania Parrella, prima tra le donne, si è classificata all'ottavo posto.

L'ARI ha curato la Gara Rebus, preparando — con la collaborazione della Corrado Tedeschi Editore di Firenze — un modulo con sei rebus inediti. Ha vinto la gara Omar Monti di Montecatini Terme, vincitore anche di quella degli anagrammi.

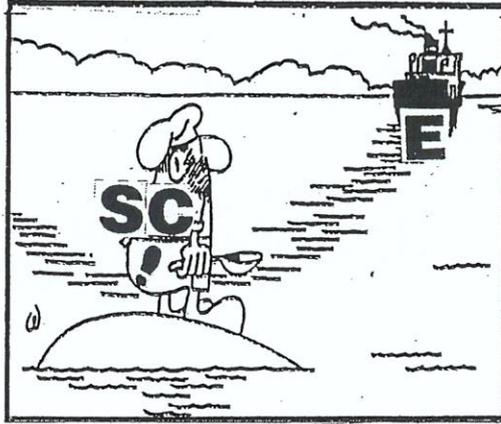
A tutti i classificati sono andati numerosi splendidi premi offerti dagli sponsor.

Poiché la formula prevede che il vincitore sia anche l'organizzatore della successiva, invitiamo tutti a Napoli per partecipare alla nona edizione del Campionato Italiano di Giochi di Parole.

41 - Stereorebus 5 1 1 1 5 3 = 79 di *Argo Navis* dis. di F. Pagliarulo



42 - Rebus 6 4 (3 2) 1 = 6 3 7 di Marchal



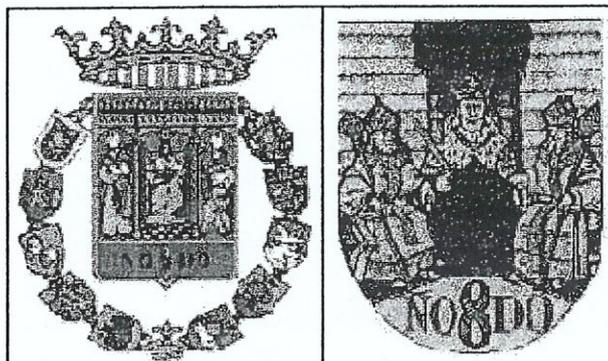
43 - Rebus 1 4' ...7 1 1 2 = 6 10 di N'ba N'ga



Notizie e spigolature

☞ Sul Leonardo di aprile 2002 fu descritto con piacere il difondersi del rebus e dei giochi illustrati (Picture Rebus e Illustrated Flat) tra gli enigmisti americani della NPL - National Puzzlers' League, e questo soprattutto per merito di Hot e della sua passione per questo tipo di giochi. È pertanto con rammarico che notiamo come in questi primi quattro mesi del 2003 (e cioè nei tre numeri di "The Enigma" di genn./febbraio, marzo e aprile) non sia stato più pubblicato nemmeno un gioco illustrato. Speriamo che ciò sia dovuto solo ad una fase momentanea di transizione (la direzione della rivista è passata da Xemu a Saxifrage) e non ad un totale abbandono del mondo rebussistico.

☞ Il re Alfonso X il saggio (1221 - 1284) donò un rebus alla città di Siviglia per ripagarla della sua fedeltà. L'emblema, che alla fine del XX secolo è stato usato come ornamento delle strade di Siviglia in occasione delle nozze dell'infanta Elena di Borbone con Jaime de Marichalar, raffigura una matassa di filo con le lettere NO a sinistra e DO a destra. Per comprendere il significato del rebus bisogna trascrivere NO - madeja (matassa) - DO e trasformarlo con un po' di sana immaginazione, in una frase di riconoscenza: «(No m'ha dejado)» (Non mi ha lasciato). (da: www.verbalia.com)



44 - Rebus 5 1'2 2 4 = 9 5 di Ele



45 - Rebus 3 3 1 5 1 1 1 = 7 3 5 di Orofilo



46 - Rebus 1 4, 3 1'1 7? 2, 6? = 6 4 1'6 8 di Rive Gauche



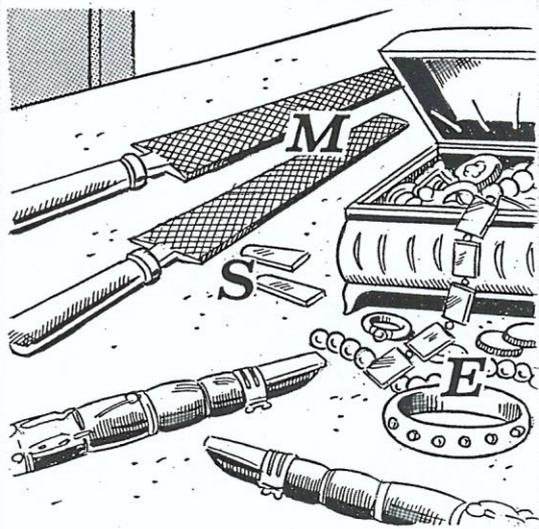
47 - Rebus 3 1, 2 5: 3 1 - 2 3 - 1 3 = 9 1'5 2 7 di The And



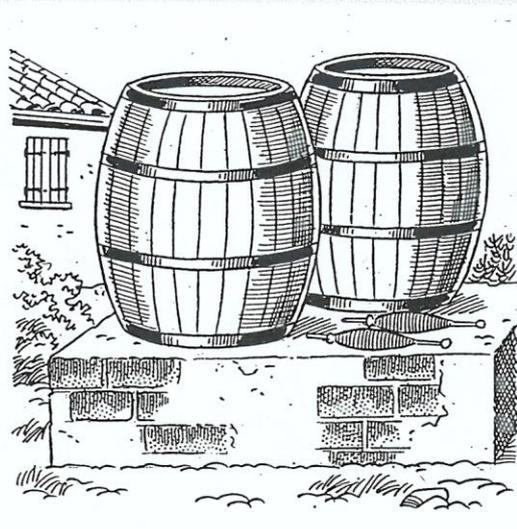
siamo riusciti in extremis a pubblicare questi quattro rebus della penultima manche
i restanti rebus al prossimo numero

VIII Campionato Italiano di Giochi di Parole - Firenze 2003
Gara solutori Rebus

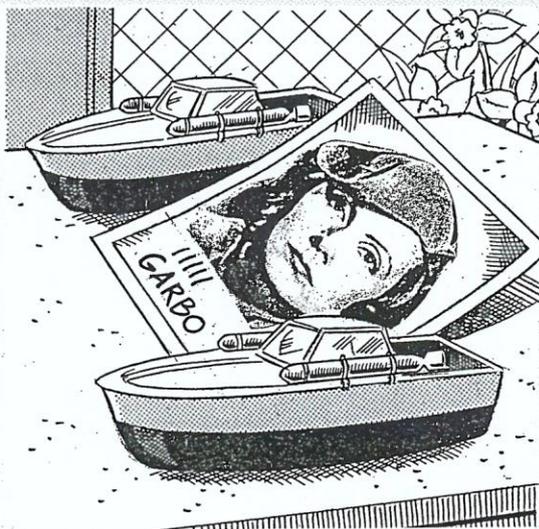
1 - Rebus 10 7 di Minigame



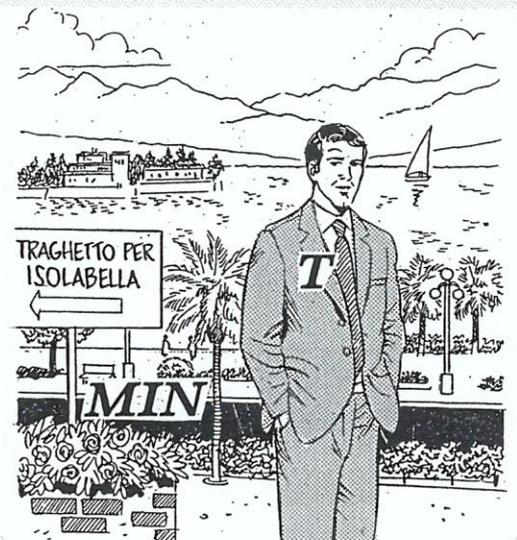
2 - Rebus 5 7 di Ilion



3 - Rebus 5 7 di C. Contini



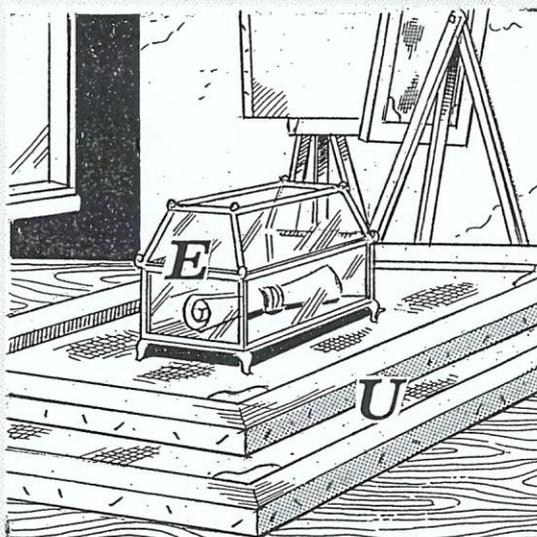
4 - Rebus 8 6 di Il Felsineo



5 - Rebus 6 1'5 di G. Pontrelli

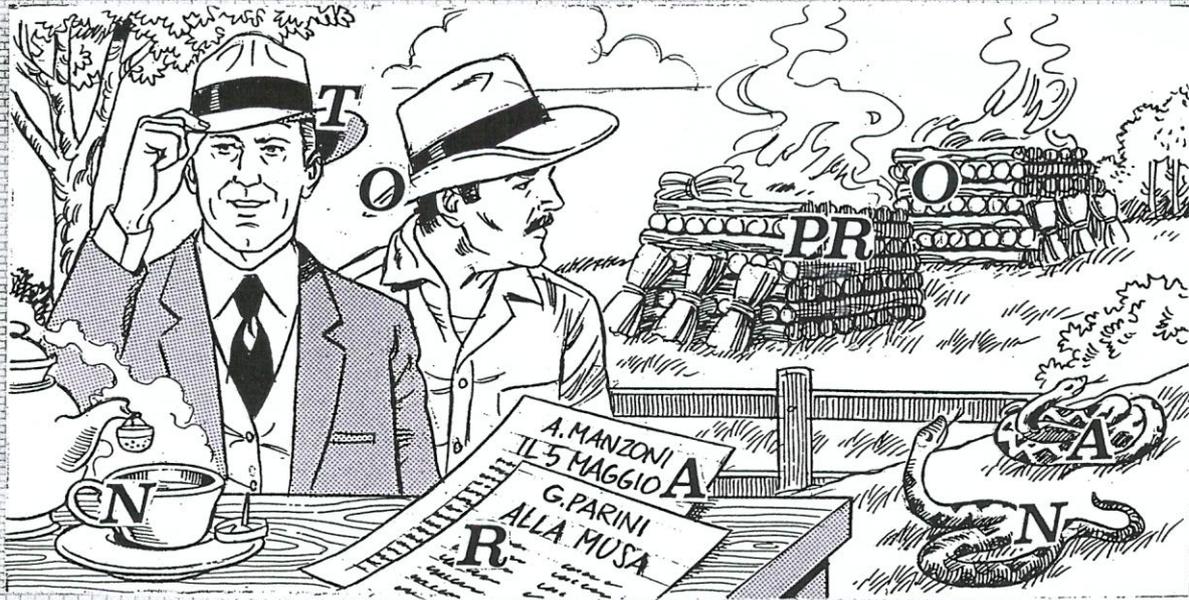


6 - Rebus 8 7 di L. Maiano

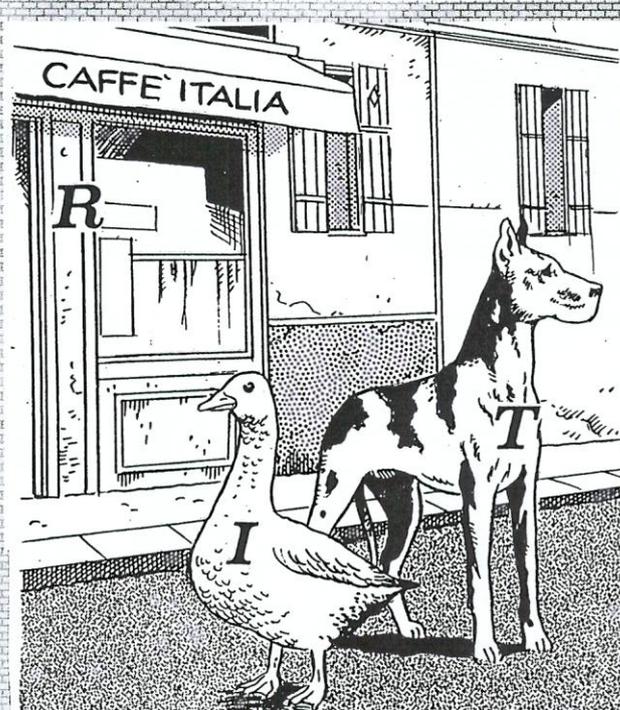


I Simposio Rebussistico "Mariella" - Firenze 2003
Due rebus di Mariella

1 - Rebus 5 5 2 6 10



2 - Rebus "6" 8



SOLUTORI 2003

1 2 3 4 totale

1	Aurilio N.	48
2	Baracchi A.	48
3	Bassetti L.	40
4	Barbujani G.	48
5	Becucci G.	48
6	Belforti C.	48
7	Bertaccini A. R.	48
8	Bertolotto F.	26
9	Bonanno D.	
10	Bonomi E.	48
11	Bosia M.	48
12	Brogno D.	48
13	Capperucci U.	
14	Carpani V.	44
15	Cesa C.	48
16	Ciasullo C.	48
17	Correggiari A.	40
18	D'Ambrosio R.	48
19	D'Auria L.	43
20	Dessy G.	48
21	Di Fabio N.	
22	Fausti F.	20
23	Gasperoni L.	48
24	Ghironzi E.	48
25	Granata V.	48
26	Le Noci M.	
27	Licitra A. M.	48
28	Lisi G.	48
29	Manzinello G.	34
30	Marchioni A.	
31	Maestrini P.	48
32	Marzullo G.	48
33	Mazzeo G.	48
34	Melis F.	48
35	Micheli G.	48
36	Micucci G.	48
37	Monti O.	48
38	Mosconi M.	
39	Oss A.	48
40	Paolini C.	48
41	Patrone L.	48
42	Pignattai L.	
43	Portaluri R.	
44	Quintini R.	
45	Raco F.	48
46	Ravecca L.	48
47	Regolo	
48	Rinaldi A.	48
49	Romano E.	38
50	Rotundo M.	48
51	Rovella F.	
52	Squarcia E.	48
53	Stramaccia S.	43
54	Taiuti C.	48
55	Trossarelli P.	48
56	Viezzoli A.	42
57	Viscardi C.	48
58	Vittone M.	
59	Vittone Torello P.	48
60	Zanaboni A.	48
61	Zircon & Z.	
62	Zullino V.	48

Assisi, dal 14 al 17 settembre, vi aspetta per il LXI Congresso Nazionale di Enigmistica Classica e per il XXIV Convegno Rebus A.R.I.

SOLUZIONI del n. 1/2003

- 1 scia di spot I Ci = Scià dispotici
 - 2 un dì variò dieta: à N or male = Un divario anormale
 - 3 stranoto RP or è! = Strano torpore
 - 4 sol è R?! Tel! Noti pista! = Solerte linotipista
 - 5 "Post - It" i Pi Ci = Posti tipici
 - 6 Par TIC inadatto: REaP l'à udito = Particina d'autore applaudito
 - 7 M à R M occhi in d'O lentil = Marmocchi indolenti
 - 8 stranasone R I à = Strana soneria
 - 9 scagliò lama R: L è abile' = Scagliola malleabile
 - 10 B e N è fachiretta d'A = Bene fa chi retta dà
 - 11 Vi, a letto, tradisce sé = Vialetto tra discese
 - 12 PI attiva RI: dà lava RE = Piatti vari da lavare
 - 13 ...ma già concupisce NaR !! = Magia con cupi scenari
 - 14 di VE "nird" EM ode = Divenir demodé
 - 15 va S: tediò CE? Sì = Vaste diocesi
 - 16 nonne L - loro celano strali B e RT a M avi - vedono su B lime inno I = Non nell'oro c'è la nostra libertà, ma vive - dono sublime - in noi
 - 17 FaL sopra noterà pista = Falso pranoterapista
 - 18 presa l'aria, PP e N apresi = Presalari appena presi
 - 19 per I O D odi leggerà CRI? Sì = Periodo di leggera crisi
 - 20 F R à sedotta, indi a letto = Frase dotta in dialetto
 - 21 era Ti l'immune LP = Plenum militare
 - 22 colò N nell'otre N tè N, N è di N amico = Colonnello trentenne dinamico
 - 23 ledendo l'E N, tela S (cioè va) = L'Eden dolente lasciò Eva
 - 24 Evi tagliò Di: per [X] dona = Evita gli odi: perdona!
 - 25 chi à retto N? O, strano! = Chiaretto nostrano
 - 26 ...anzi! ànimala T !! = Anziani malati
 - 27 fu (mori) VE latore = Fumo rivelatore
 - 28 D: è di cala là CE = dedica salace
 - 29 c'è stata N da P, era lì: mentì = Cesta tonda per alimenti
 - 30 farfallino N e D à le ali = Far falli non è da leali
 - 31 farfallino N in volo: NT à RI = far falli non involontari
 - 32 imiti CI retrò laNI = I mitici re troiani
 - 33 SPO - secondo te - si cura? = Spose con dote sicura
 - 34 BA - ...che capì EN? - adirasì! = Bachecca piena di rasi
 - 35 S: colà retta S ciocca = Scolaretta sciocca
 - 36 FR "appeal" - l'ama ReN - à = Frappè all'amarena
 - 37 d'I spot I: com'è estrol = Dispotico maestro
 - 38 U mano RIM piantò?! = Ummano rimpianto
 - 39 son N e C chiari; NCL assecondante = Sonnecciar in classe con Dante
 - 40 pare OaR lecchino = Pareo Arlecchino
 - 41 "Post - It" i Pi Ci tali a NI = Posti tipici italiani
 - 42 Capitemi: biliardi T I = Capi temibili arditi
 - 43 F à seco NC: l'usa! = Fase conclusa
 - 44 PRO gettonato SF ruttato = Progetto NATO sfruttato
 - 45 col legale CCH in O = Collega lecchino
 - 46 P ròsa: D "irons" à RD = Prosa di Ronsard
 - 47 IN su per [X] abile fin a LE = Insuperabile finale
 - 48 CO da re tratti LE! = Coda retrattile
- Enigmorebus di pagina 14: faccia a botte! = volto / volta
provetta a lato di sale = perita/pareti

Le soluzioni, firmate con nome e cognome (per posta, fax, e mail) entro il 20 giugno 2003 unicamente a: Franco Diotallevi, via delle Cave 38, 00181 ROMA tel. E fax 06.7827789 / e-mail: diotallevif@hotmail.com

LXI CONGRESSO NAZIONALE DI ENIGMISTICA CLASSICA

XXIV CONVEGNO REBUS ARI

Assisi 11-12-13-14 settembre 2003

Comunicato n. 3
Programma di massima

- Giovedì 11* Primo pomeriggio: arrivo congressisti e loro sistemazione
ore 17.00 – Cocktail di benvenuto, saluto e apertura del Congresso
ore 18.30 – Premiazione di concorsi congressuali
ore 20.00 – Cena
ore 21.30 – Intrattenimento musical-enigmistico
- Venerdì 12* ore 9.00 – Corrado Giustozzi: “Enigmistica e computer”
ore 10.00 – Cartesio: “Enigmistica stringata”
ore 11.00 – Dibattito
ore 12.00 – Bando gara estemporanea a terne
ore 13.00 – Pranzo
ore 15.00 – Stefano Bartezzaghi: “L’Enigmistica e il resto...”
ore 16.00 – Dibattito
ore 18.00 – Premiazione di concorsi congressuali
ore 20.00 – Cena
ore 21.30 – Gara solutori a gruppi su maxischermo
- Sabato 13* ore 9.00 – Incontro al Pincio - Enrico Sciamanna: “Una visione originale di Assisi”
ore 10.00 – Intrattenimento ludico-enigmistico all’aperto
ore 13.00 – Pranzo
ore 15.00 – Riunione ARI
ore 17.00 – Gare solutori rebus
ore 18.30 – Premiazione di concorsi congressuali e premiazioni riviste
ore 20.00 – Cena sociale
ore 21.30 – Serata enigmistica in chat
ore 24.00 – Gara solutori isolati assonnati e nottambuli
- Domenica 14* ore 9.00 – “Rebus in Scandinavia”, Premiazioni ARI e altro
ore 12.00 – Premiazioni gare solutori ed estemporanee e premiazioni riviste
ore 13.00 – Pranzo, saluti e arrivederci a...

Sede del Congresso sarà il Grand Hotel di Assisi (****), via F.lli Canonichetti – 06081 Assisi PG
tel. 07581501 – fax 0758150777 e-mail: info@grandhotelassisi.com Internet: www.grandhotelassisi.com

Come raggiungere Assisi

IN AUTO

Da Nord: lasciare l’autostrada A1 al casello di Valdichiana e imboccare il raccordo per Perugia-Assisi.

Da Sud: lasciare l’autostrada A1 al casello di Orte, prendere la superstrada 3 bis per Todi-Perugia-Assisi (da preferirsi alla superstrada 3 Terni-Spoleto-Foligno-Assisi).

Da Sud-Est: uscire dall’autostrada A14 a Civitanova Marche e andare verso Tolentino-Foligno.

Da Nord-Est: uscire dall’autostrada A14 a Cesena Nord e prendere la strada E45 per Bagno di Romagna, Verghereto, Sansepolcro, Città di Castello, Umbertide, seguendo poi la direzione Foligno e uscendo infine a Santa Maria degli Angeli.

IN TRENO

Da Nord: In genere, la linea da utilizzare è la Firenze-Roma, cambiando a Terontola sulla linea Terontola-Perugia-Foligno.

Da Sud: la linea da utilizzare è la Roma-Ancona, cambiando a Foligno sulla linea Foligno-Perugia-Terontola; alcuni treni Roma-Perugia (con fermata ad Assisi) sono senza trasbordo.

Giunti ad Assisi (la stazione è situata a Santa Maria degli Angeli) prendere i mezzi pubblici (che hanno una frequenza di 30 minuti) all’uscita della stazione e scendere a Piazza Matteotti ove ci sono altri mezzi interni (minibus) che conducono proprio davanti al Gran Hotel. Acquistare i biglietti dell’autobus presso il giornalaio all’interno alla stazione ferroviaria.

IN AEREO

Aeroporto di Sant’Egidio (a circa 10 km da Assisi), collegato con le più grandi città italiane.

Il Comitato Organizzatore

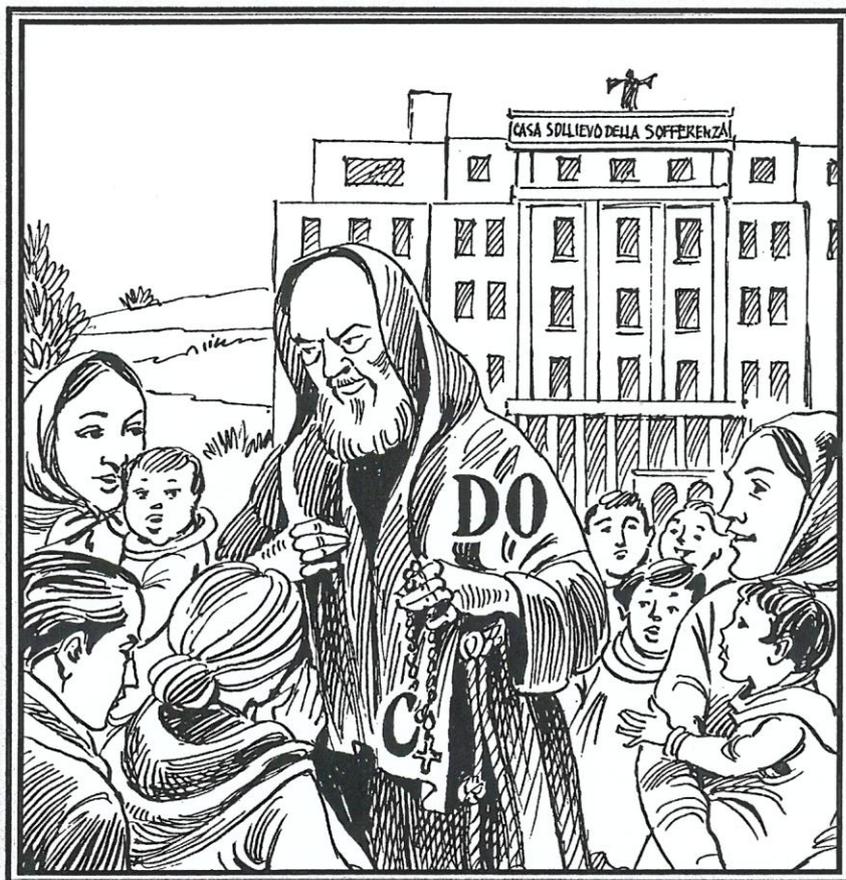
(Malù, Cartesio, margravio, Moreno, Ser Bru, Snoopy, Tiberino)

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

CONCORSO 2002 "LA BRIGHELLA"

Rebus 1 1 1. 3: 2 1. 3 = 6 6 di Zio Igna



disegno della Brighella

Redazione

Massimo Cabelassi (McAabel)
Gianni Corvi (Giacò)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Acquamarina (Angela Plebani)
Adelchi (Antonio De Marchi)
Alan (Alan Viezzoli)
Anna (Anna Tucciarelli)
Anna Dora (Anna Dora Gianneschi)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Atlante (Massimo Malaguti)
Barbujani Giorgio
Continolo Donato
Ele (Emanuele Miola)
Falstaff (Luigi Marinelli)
Federico (Federico Mussano)
Galdino da Varese (Roberto Portaluri)
Giacò (Gianni Corvi)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Guido (Guido Iazzetta)
Il Felsineo (Luigi Maiano)
Ilion (Nicola Aurilio)
L'Assiro (Siro Stramaccia)
L'Esule (Cesare Ciasullo)
Lionello (Nello Tucciarelli)
L'Istaminico (Domenico Bonanno)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marzolino (Giuseppe Marzullo)
Mavi (Marina Vittone)
Megaride (Carmela Arruffo)
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Re Moro (Salvatore Costa)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tacor (Corrado Taiuti)
Tiberino (Franco Diotallevi)
Zio Igna (Ignazio Fiochi)

Disegni originali di:

Lina Buffolente
Mario Fantoni
Maria Ghezzi Brighenti
Guido Iazzetta
Padus
Francesco Pagliarulo
Siro Stramaccia
Enrico Viceconte

Corrispondenza

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

Quota Associativa ARI 2003, comprensiva del
"Leonardo": Euro 41,00+5,58 (posta prioritaria)
Solo il "Leonardo": Euro 26,00+5,58 (posta prioritaria)

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Assisi, dal 14 al 17 settembre, aspetta tutti gli enigmisti
per l'evento dell'anno:
LXI Congresso Nazionale di Enigmistica Classica
e
XXIV Convegno Rebus A.R.I.

I rebus relativi alla semifinale del concorso Play Off
saranno pubblicati sul prossimo Leonardo.

Ancora una volta ringraziamo di cuore gli amici che hanno
inviato delle somme a ritocco delle quote associative.

Il Ministero dei Beni Culturali e Ambientali ci ha comunicato che non
potrà — dati i tagli della Finanziaria — erogare all'ARI il contributo
per l'anno 2001, ma che, nel contempo — sperando in tempi miglio-
ri — l'ARI potrà lo stesso inoltrare la domanda del contributo per
l'anno 2002.

Siamo costretti, perciò, a ritoccare di poco le quote associative:

- Quota associativa ARI + Leonardo: Euro 41,00 + 5,58 (posta priori-
taria)

- solo il Leonardo: Euro 26,00 + 5,58 (posta prioritaria).

A chi abbia già aderito, preghiamo di rimmetterci la differenza, anche
in francobolli; mentre agli amici che possono e a quelli di buona volon-
tà chiediamo loro di sostenere l'attività della nostra Associazione.

PRECISAZIONE

Non è necessario inviare le soluzioni dei rebus che non portano una
numerazione e quelli facenti parte dell'ESTATE ROMANA DI PENOMBRA e
dell'VIII SIMPOSIO TIBERINO - VESUVIANO.

PRECISAZIONE

I quattro giochi a fronte della "Gara Rebus" dell'ESTATE ROMANA DI PE-
NOMBRA sono opera del disegnatore K. Malloy.

I due rebus a fronte della "Gara Rebus" dell'VIII SIMPOSIO TIBERINO-
VESUVIANO sono opera del disegnatore Siro Stramaccia.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2003

Al Campionato, per soli abbonati, che ha la durata di un anno solare, parteci-
pano i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) pubblicati sul
"Leonardo" del 2003.

Ai classificati al primo, secondo e terzo posto sarà consegnata una Targa.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2003

Gara riservata ai soli soci ARI, a partecipazione singola.

A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà
effettuato un sorteggio.

Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Premi: una targa a ciascuno dei due vincitori.

Stampa in proprio, in fotocopia.

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

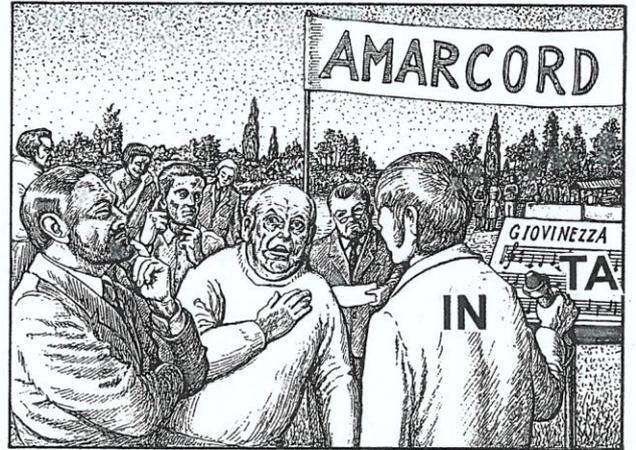
Pubblicazione avente il patrocinio del Ministero dei Beni e Attività Culturali

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

1 - Rebus 4 1, 4 4 1 4 = 2 5 4 7 di *Megaride*
dis. di F. Pagliarulo



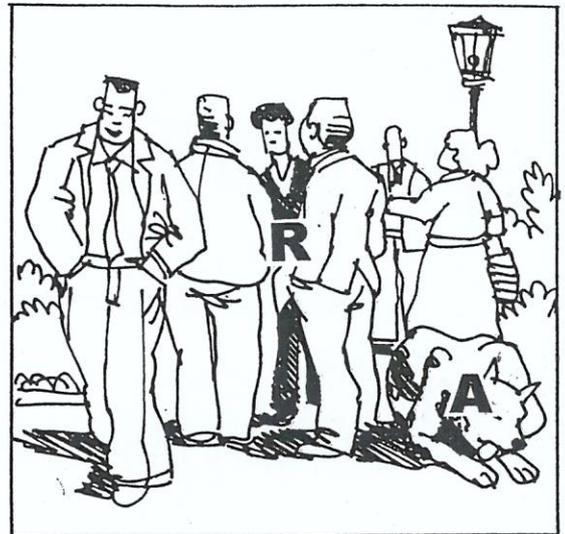
2 - Rebus 2 5 4 2 2 5 2 = 7 6 9 di *Tacor*
dis. di L'Assiro



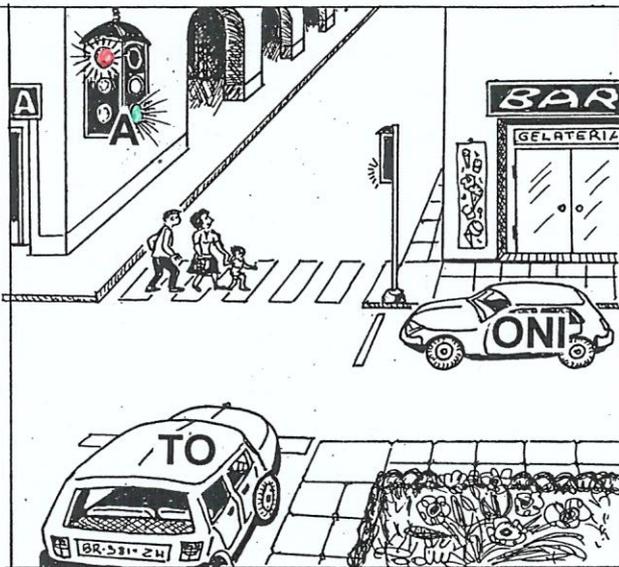
3 - Rebus 3 2 1 2 5 : 2 2 1 4 = 6 9 2 5 di *L'Assiro*
dis. dell'autore



4 - Stereorebus 1 1 5 1 9 = 8 9 di *Anna Dora*
dis. di F. Pagliarulo

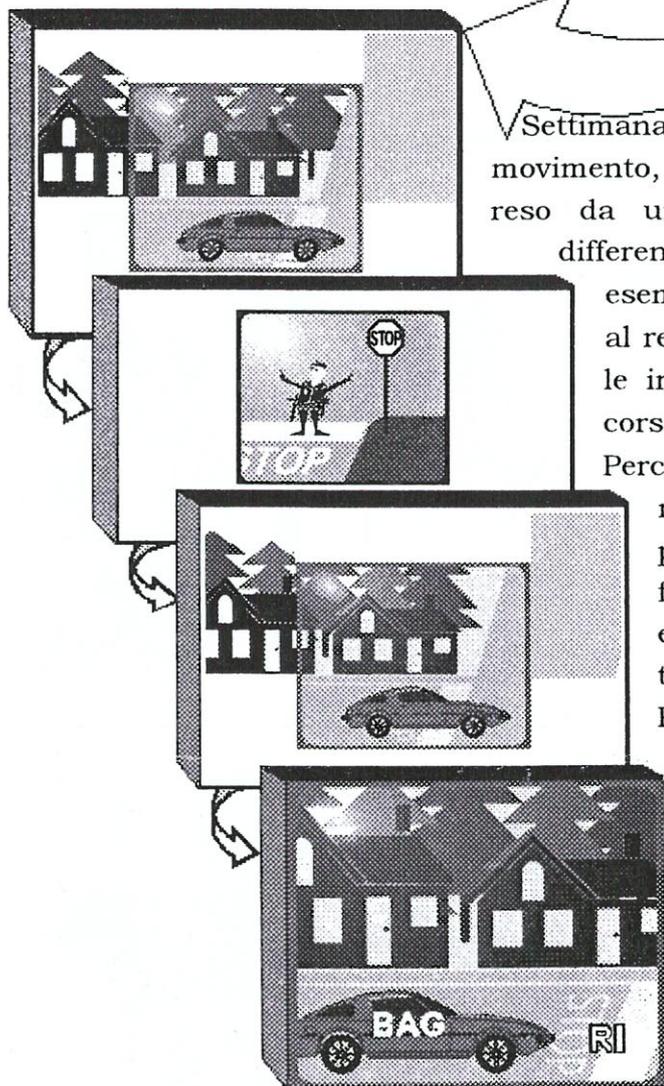
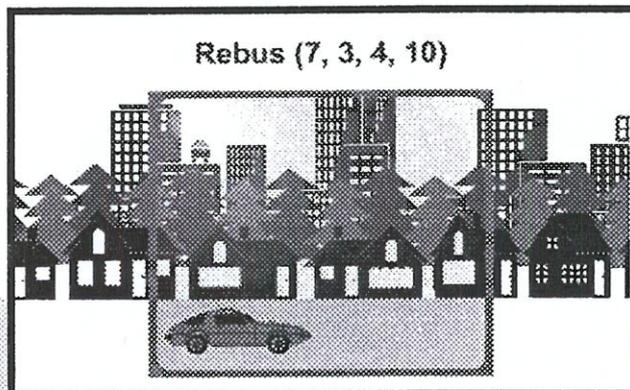


5 - Rebus 1 5 : 3 2, 5 3! = 4 7 8 di *Falstaff*
dis. di Padus



ASSOLUTAMENTE DA VEDERE

Se qualcuno pensa che il rebus a fianco sia un rebus muto, ed in effetti di grafemi neppure l'ombra, e magari anche un bel rebus muto (perché una bella frase da 24 lettere non è cosa di tutti i giorni per un rebus, figurarsi per un rebus muto) deve prontamente ricredersi o almeno porsi la domanda: ho visitato il sito www.aenigmatica.it all'inizio di maggio? Forse no, forse ho sempre pensato che i rebus si vedano meglio sulla carta che sul monitor di



un PC collegato al sito internet della Settimana Enigmistica). La carta non sa però offrire movimento, dinamicità: lo scorrere del tempo può essere reso da uno stereorebus ben illustrato ma resta la differenza di medium espressivo che c'è, tra, ad esempio, una foto ed un film. Ed ecco che, tornando al rebus di aenigmatica, vediamo scorrere sul video le immagini: l'autovettura prosegue veloce la sua corsa sul viale alberato. Veloce, troppo veloce! Perché supera lo stop e sarà solo il poliziotto a farla retrocedere per posizionarsi correttamente prima (e non a cavallo) della linea di arresto: nel frattempo sono spuntati i grafemi BAG sull'auto e RI sulla linea. Premesso che un'altra differenza tra la carta (almeno quella del Leonardo) e un PC collegato ad internet è l'uso del colore (sul video i grafemi sono riportati in rosso e ben visibili, certo meglio di quanto riportato qui a fianco) si può concludere che "BAG arretra, va rispettato RI" per arrivare alla soluzione "bagarre tra vari spettatori": un bel rebus, consequenziale, con frase filante e cesure (e qualcosa di quasi gnomico: non la frase ad affidarci un insegnamento ma la chiave a dirci di rispettare il codice della strada). La pagina

iniziale di www.aenigmatica.it parlando di questo Rebus Animato lo descriveva come

Gioco della Settimana

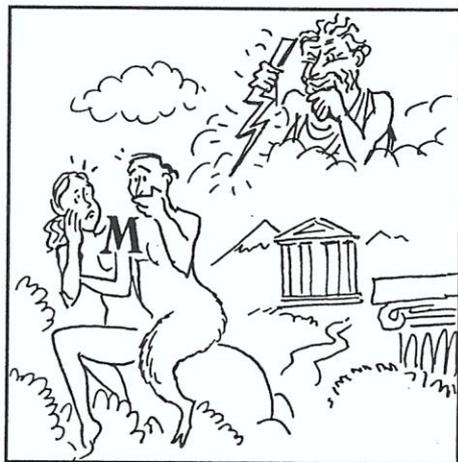
Assolutamente da vedere il nuovo Gioco della Settimana: un *Rebus Animato* per solutori tosti e per guidatori... prudenti. Tra tutti coloro che ci invieranno la soluzione esatta estrarremo:

- Un orologio Swatch Irony.
- Un marsupio grande e un cappellino Invicta.

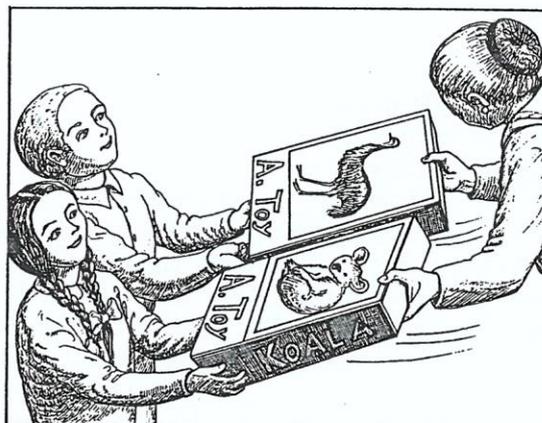
"assolutamente da vedere": è un giudizio condivisibile, un modo moderno e piacevole per estendere (grazie alla tecnologia di internet ed ai video in formato Flash) le modalità espressive del rebus.

Federico Mussano

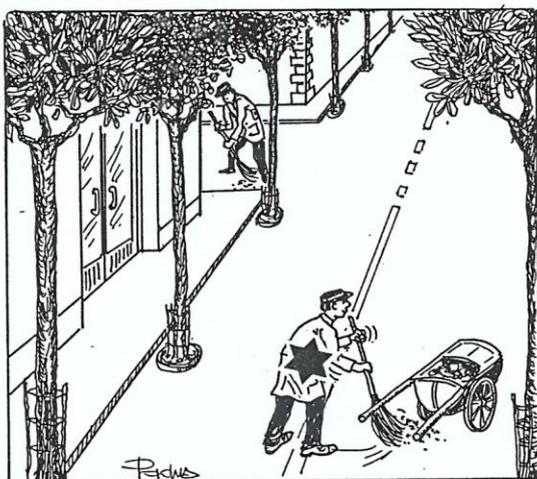
6 - Stereorebus 4 4: 1 11 = 6 6 8 di Guido
dis. di E. Viceconte



7 - Stereorebus 1'3 7? 2 = 6 7 di Re Moro
dis. di L'Assiro



8 - Rebus a metatesi onomastico 5 7 = 7 5
di Galdino da Varese dis. di Padus



9 - Rebus onomastico 2 1: 4 8 2 = 7 10
di Galdino da Varese



KAIR SPREŖTI REBUSUS? ovvero COME FARE UN REBUS?

(la versione lituana del rebus)

I lituani si cimentano, anche loro, nel fare i rebus: un esercizio mentale che aiuta a tenere le nostre attività intellettive sempre in esercizio.

Per spiegare come si fa un rebus i lituani si sono avvalsi di nove illustrazioni, ognuna delle quali è assimilabile, per sommi capi, alle nostre tecniche enigmistiche individuabili nello scarto, nella metatesi, nell'aggiunta, ecc... e per realizzarli usano simboli, artifici tecnici e segni grafici abbastanza curiosi, ma non inediti.

Abbiamo pertanto le seguenti situazioni.

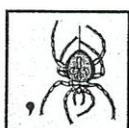


fig. 1 - scarto iniziale.

Scrivere il nome del disegno raffigurato VORAS (ragno). La virgola a sinistra del ragno dice che deve essere cancellata la sua prima lettera, la V. In tal modo il termine VORAS diventa ORAS (il tempo

meteorologico).



fig. 2 - scarto con metatesi.

Nel disegno è raffigurato un KRABAS (granchio). Il 4 barrato dice che deve essere eliminata la quarta lettera della parola. Pertanto, resta KRAAS. Inoltre, la serie numerica ci informa della nuova posizione che devono assumere le lettere della parola KRAAS per arrivare a questa altra parola: KARAS (guerra).

della nuova posizione che devono assumere le lettere della parola KRAAS per arrivare a questa altra parola: KARAS (guerra).



fig. 3 - cambio.

È raffigurata la parola MAIŠAS (sacco) „ di sei lettere, e sei puntini sottostanti. Il terzo puntino è barrato e, al suo posto, una freccetta indica una R. Questo significa che deve

essere sostituita la I con la R. Il risultato è la parola MARSAS (marcia).



fig. 4 - scarto multiplo.

Questo esempio riprende la tecnica dello scarto iniziale della fig. 1., ma, in questo caso, trattasi di uno scarto multiplo.

Pertanto, in corrispondenza della parola PALAPINĖ (tenda) sono indicati otto puntini, e quattro di questi sono barrati (il primo, il secondo, il sesto, il settimo). e quindi sono da eliminare. Le lettere rimanenti formano, pertanto, la parola LAPĖ (volpe).



fig. 5 - scarto finale con metatesi.

È raffigurato un ŠAKA (ramo); le due virgole in alto a destra informano dell'eliminazione delle rispettive ultime due lettere.

Rimangono pertanto la S e la A. Il senso rotatorio della freccia invita a cambiare la posizione delle lettere rimaste: pertanto la nuova parola formatasi è AŠ (io).



fig. 6 - cambio.

L'illustrazione raffigura un KELMAS (tronco) con un 4 barrato vicino a una T. Dagli esempi precedenti si intuisce facilmente che bisogna sostituire la quarta lettera della parola

identificata con la T proposta. Il risultato è la parola KELTAS (linea marittima).



fig. 7 - aggiunta centrale.

È raffigurato un KAMINAS (camino); in basso 7 puntini (in corrispondenza delle 7 lettere). In direzione del quarto e del quinto una freccetta indica la E, che deve essere inserita

in sequenza con le altre. Così si trova la parola KAMIENAS (stelo).



fig. 8 - scarto finale.

È raffigurata la nota La, poi una N. La loro unione ci dà la prima parte della parola da trovare: LAN. Inoltre, le due virgole in alto a destra dopo KATE

(gatto) significano di togliere le ultime due lettere, T e E. Il risultato è la parola LANKA (prato).

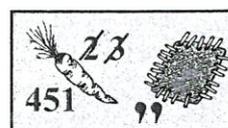


fig. 9 - scarto con metatesi.

È raffigurata una MORKA (carota) con l'elisione delle lettere 2 e 3 (O e R) e una diversa disposizione

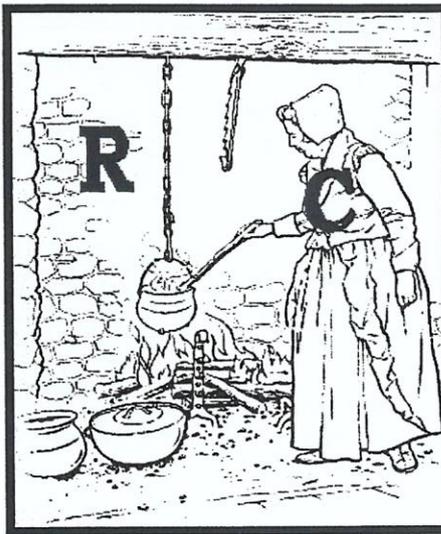
delle lettere rimanenti 4 5 1, ovvero K A M (per che cosa?), e un LOPAS (tappeto), con in basso a sinistra due virgolette, indicanti le lettere iniziali da eliminare, ovvero L O. Le rimanenti lettere unite consecutivamente originano la nuova parola KAMPAS (angolo).

Per concludere, a guisa di commento, c'è da rilevare che le tecniche adoperate nella rebusistica lituana sono le stesse che si riscontrano anche nella tecnica e nella terminologia italiana.

Talvolta l'incontro di tali tecniche origina forme ibridanti di difficile collocazione tecnica e di non facile realizzazione pratica. Al di là della curiosità che possono suscitare in noi queste novità, possiamo veramente dire che oltre non si va.

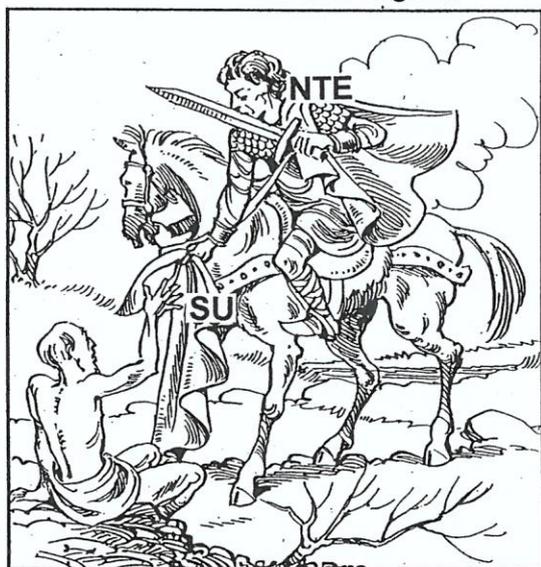
In un prossimo articolo cercherò di presentare qualche esempio pratico di rebus lituani.

Donato Continolo



11 - Rebus 4 2 2 3 = "4 7" di *Anna*
dis. della *Brighella*

12 - Rebus 3 5 8 3 = 8 3 8 di *Lionello*
dis. della *Brighella*



San Martino

Gesù e la samaritana

13 - Rebus 5 1 1 7 3 = 11 6 di *Lo Stanco*
dis. di *L. Buffolente*

14 - Rebus 4 3, 10, 1 4 2 = 7 3 7 7 di *Pipino il Breve*
dis. di *L. Buffolente*



L'ago della bilancia

Immaginiamo un lago e guardiamo ad esso con la massima apertura artistica, ovvero con disponibilità a mutuarne significati e a trarne sensazioni e reminiscenze secondo le categorie e le tecniche espressive di musica, letteratura e "altre arti". È probabile che la musica ci evochi "Il lago dei cigni", che il brano "Quel ramo del lago ..." ci risuoni chiaro, che molteplici dipinti ove appaiono laghi di forme e colori vari ci rimbaltino in mente. Senza dubbio, vista la nostra formazione e sensibilità sviluppata in quella "altra arte" che si chiama rebus, penseremo anche a una cesura tra la prima e la seconda lettera del nomen rei, così da creare come ipsa res un oggetto piccolo e pungente, un ago, anzi "l'ago" derivato da "lago".

Adesso spostiamoci nel tempo e nel luogo.

Luogo: la Galleria "Dieci.due!" di Milano.

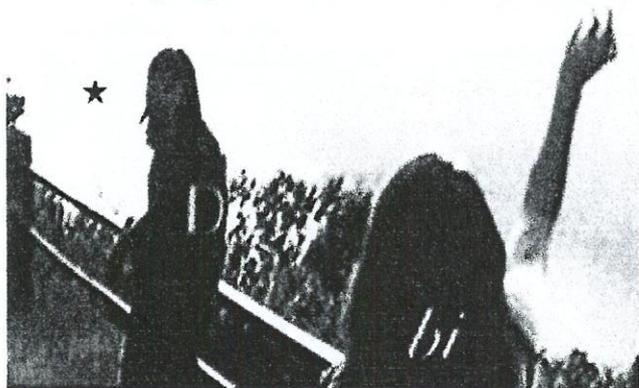
Tempo: 3-29/4/2003, periodo in cui si è tenuta la personale di Piero Addis "Ablativo plurale di res".

Il titolo della mostra è una chiara perifrasi per indicare la fonte etimologica di rebus (anche se gli studiosi del rebus e della lingua direbbero trattarsi di una delle possibili fonti, sappiamo infatti di almeno altre due teorie).

A conferma di ciò, Addis (che, oltre a essere artista formatosi alla Nuova Accademia di Belle Arti con Tudini e Veronesi, nel mondo della pubblicità è Art Director di fama internazionale, dotato quindi della sensibilità ideale nella scelta dei media e dell'ottimizzazione della trasmissione del messaggio) propone videoarte tramite brevi videorebus in DVD della durata di 2-3 minuti: da queste opere in movimento (un movimento però lontano dalle esasperazioni linguistiche e formali di fine secolo scorso, come osserva M.P. Mazzocchi nella prefazione al catalogo, i videorebus sono "paradossalmente poco dinamici, spiazzanti grazie al loro minimalismo percettivo") vengono estrapolate alcune immagini e le relative stampe digitali esposte su grandi tele.

Torniamo al lago e torniamo al filmato DVD "frase (1,3,5,8)".

In alto a sinistra vediamo un lago e sopra di esso un asterisco. Contrassegno grafemico? Sì.



Contrassegno grafemico di rebus muto? No, assolutamente no! Qui comincia la trasgressione alle regole rebussistiche (se vogliamo usare un metro di giudizio proprio della nostra passione e arte: metro usato da amici enigmisti che, visitata



la mostra di Milano, ne hanno rilevato l'imprecisione, l'erroneità e l'impreparazione nel confrontarsi con il mondo del rebus) oppure comincia la dicotomia tra associazione dei grafemi e immagini per creare un gioco enigmistico da un lato (e il gioco, vedremo tra poco, è inaccettabile) e dall'altro lato una creazione pittorica dove il grafema è esso stesso immagine. L'asterisco, la **D** e la sequenza **BI** altro non sono che pretesti semantici per giungere a una composizione armonica, gradevole, nel solco del bello.

Troviamo poi in splendida posizione sopra il lago una ragazza (indicata con **D**) e un'altra ragazza (indicata da **BI**, anzi per l'esattezza da "bi" minuscole, così da esasperare la trasgressione con la serie asterisco + grafema maiuscolo + serie di grafemi minuscoli!) nell'atto di lanciare qualcosa. Si perviene così a

lago; D ella; BI lancia = l'ago della bilancia

Anche altri videorebus mostrano un totale svincolo dal rebus come lo intendiamo noi: "storie leggere" è ottenuto dall'angolo in alto a destra (destra, non sinistra: ecco violata la norma sulla direzione di lettura) con S, un toro, un altro toro, E per poi trovare in basso a sinistra la ragazza RE che sta leggendo (per semplicità ho trascritto a lettere maiuscole tutti i grafemi).

Immane la pittografia intesa come rebus: "La vita è valle di lacrime" reca immagini con valle vera e lacrime vere a solcare il volto piangente della ragazza, un volto moderno a far da contrasto alle facce austere dei nonni in cornice: il rebus comincia con il noto canovaccio (rebussistico però, non pittografico) "L avi", poi dopo scoppia la febbre da pittografia.

Dunque, da che parte pende l'ago della bilancia?

Dalla convinzione che il Leonardo continuerà a recensire, o almeno a registrare, eventi artistici come la mostra di Piero Addis così come in passato Renato Mambor¹ ed Eugenio Miccini² trovarono ospitalità sulle nostre pagine: questo perché "l'arte non riproduce ciò che è visibile, ma rende visibile ciò che non sempre lo è"³ e quindi rebussisti e pittori, ognuno con il proprio linguaggio, convergono in questa aspirazione alla visibilità, all'espressione artistica con contorno di regole e convenzioni proprie di ciascun mondo.

Federico Mussano

¹ [il Leonardo, IV/1995, copertina con "Rebus A mare"]

Artista espressosi attraverso vari linguaggi artistici, dalla gestualità informale all'arte povera e ad altre correnti, con originali riferimenti alla simbologia del quotidiano: ad esempio la segnaletica stradale ma anche i rebus della Settimana Enigmistica (1964-1966)

² [il Leonardo, III/1994, articolo di Donato Continolo]

Esponente e fondatore della Poesia Visiva, interessante esperienza di contaminazione di linguaggi e di interazione scrittura/immagine.

³ frase di Paul Klee riportata sul catalogo della mostra di P. Addis.

15 - Rebus 2 1, 2 3: 4 1 6! = 8 5 2 4 di Atlante



16 - Rebus 1, 7 2? 2 5... 2 1! = 8 2 5 5 di Atlante



17 - Rebus 2 3, 1'3 8 1 3 = 5 2 1 0 4 di Tacor



18 - Rebus 2 3'3? 5 1 1? 1 1 4 = 4 9 8 di Quizzetto



ANCORA SCONFITTA LA SFINGE

Piccola cronaca di una calda giornata di giochi

I presupposti c'erano tutti domenica 16 giugno 2003: lo stesso caldo di Tebe in questa stagione, tediosi animaletti svolazzanti, l'arsura da deserto, un mostro alato (la Sfinge) deciso a vendere cara la pelle e una masnada di intrepidi, incoscienti solutori, tra indiana Jones ed Edipo.

Questo era lo scenario di Pieve Emanuele, cittadina a sud di Milano che, per la settima volta, invitava gli appassionati a una gara a colpi di enigmi. Si sono mossi da Pisa, Firenze, Trieste, Torino, Alessandria, Ferrara, dalla Brianza, dal Novarese, dalla vicina Milano, addirittura da Taranto per dar sfogo alla comune passione per l'enigmistica.

Chaperon era il sottoscritto, inguaribile preparatore di piatti a base di cruciverba e simili, questa volta coadiuvato dall'immarscescibile Giaco, autore di undici rebus d.o.c. e da Tiberino, fornitore esimio di giochi penombrini. I premi in palio erano gli elementi del miraggio che allettava i giocatori: tre telefoni cellulari (uno per ogni vincitore di categoria), tre organizer, tre sveglie da tavolo, tre poggia-cellulare luminosi da tavolo, e tre pubblicazioni offerte da Pippo, Giuseppe Riva della Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena. Inoltre, a tutti i partecipanti veniva offerto un grazioso marsupio con il logo della manifestazione. Tanta dovizia è stata possibile grazie all'intervento economico dell'Ufficio Cultura dell'Assessorato al Comune di Pieve Emanuele il quale, ogni anno di più, consente l'attuazione della manifestazione che va assumendo proporzioni di prestigio, per partecipazione e diffusione.

Ma veniamo alla gara vera e propria. La parte del leone è stata fatta dai frequentatori del "forum" di "Aenigmatica", la versione sul web de "La Settimana Enigmistica".

La prova dei cruciverba (uno schema libero, un senza schema e un "top" piccolo ma molto difficile) se l'è aggiudicata STEFANO GARGIULO (Baloo per i forumisti) che ha sbaragliato la concorrenza con un "enplein", o quasi. Alle sue spalle, LICINIO CASU da Monza, ANTONIO PAGLIARO da Taranto, FLORASOL ACCURSIO e GIACOMO SASSUN da Milano.

La prova dedicata agli enigmi (una pagina di "classica" preparata dalla rivista "Penombra", un quiz illustrato sul cinema, un acrostico basato su personaggi storici e della cronaca celati sotto indovinelli bizzarri) ha visto primeggiare di nuovo il GARGIULO; ma, per effetto del regolamento che, per evitare incetta di premi, inseriva in classifica i migliori non ancora premiati, si aveva la seguente graduatoria: LUIGI PIGNATTI (Braccio da Montone) di Milano, MARINA BERTONCINI di S. Croce s/Arno, IDA D'ORAZIO di Valenza PO, ILARIA ALITORO di Torino, STEFANO BELLINI di Milano.

Per finire in bellezza, la gara a cura dell'ARI: undici rebus di Gianni Corvi sono stati risolti a tempo di record da GIORGIO DENDI di Trieste, seguito da SIMONA NICOLUCCI di Valmadonna (AL), ALAN VIEZZOLI di Trieste, EMANUELE MIOLA di Torino, PAOLO FERINI di Vercelli. È doveroso aggiungere che i concorrenti in classifica hanno risolto tutti i rebus e che a determinare il vincitore è stato il tempo impiegato.

Tra i concorrenti locali è stato premiato, con una collana di libri dedicati ai paesi del Parco Sud di Milano, DANILO SILVAGNI, che ha totalizzato il miglior punteggio tra i pievesi.

Il vincitore della "combinata" (somma dei punteggi delle varie gare) è stato, ancora una volta, STEFANO GARGIULO, di Carate Brianza, che si è aggiudicato il "Trofeo Edipo" 2003. Durante il rinfresco finale, i saluti del vice-Sindaco Raffaele Vampa e dell'organizzazione hanno dato il commiato agli ospiti, dando appuntamento agli stessi (e agli altri) alla prossima edizione di "Sfida la Sfinge".

Corrado Taiuti

REBUS ELEMENTARI

Papul ci scrive dalla Lituania

È sempre imbarazzante fare recensioni e lo è ancora di più se il libro in questione è un libro di testo della prima elementare. Sì, proprio così, un libro di testo per le scuole elementari!

È successo quando Dea, mia figlia, che frequenta la prima elementare alle scuole di lingua francese, a un tratto, dall'altra parte del salone, mi annuncia trionfante di avere risolto il rebus! Lei conosce la mia passione per i rebus e subito mi domando cosa abbia mai risolto, se a malapena riesce a distinguere le lettere e, per di più, con l'aggravante della lingua francese sempre tra... i libri! Per inciso: a Vilnius, in Lituania, non ci sono scuole in lingua italiana.

Mi avvicino al tavolo dove sta seduta Dea e do uno sguardo alla pagina interessata e mi capita sotto gli occhi ciò che state vedendo anche voi nelle due vignette sottostanti. In effetti si legge la parola rebus, ma è chiaro che di quei rebus bisogna solo considerare e recepire il loro spirito e non la sostanza e la forma, solo la funzione educativa per l'apprendimento della lingua italiana, funzione che coinvolge contemporaneamente, associandole, sia le lettere che le immagini.

Ho sempre considerato il rebus una particolare tecnica del linguaggio visivo e già qualche anno addietro ebbi a fare un'altra recensione su un gioco francese impostato solo sui rebus. Gioco la cui funzione didattica è stata riconosciuta in Francia, quale soggetto di insegnamento, anche dal Ministero della Educazione Nazionale.

La mia curiosità non si esaurì con quella pagina e con quei rebus ma presi il libro e incominciai a sfogliarlo. Dopo poco lo avevo letto tutto. Fui travolto da una vera miniera di piccoli capolavori didattici che avevano mutuato totalmente molte delle tecniche enigmistiche utilizzate dai "grandi". Vi ho travato, tra gli altri giochi, cruciverba, catene sillabiche, frasi a metatesi, lucchetti, ecc.

Insomma, un libro che affronta le prime difficoltà linguistiche dei bambini in modo veramente gioioso nella sua espressione e intelligente nella sua struttura espositiva. Da raccomandare a tutti i genitori i cui figli incominciano per la prima volta ad avere a che fare con la lingua italiana.

Donato Continolo

¹BOSCOMIGNOLO.it, Vettori Luisa/Vettori Francesca/Prati Elisa, Giunti Scuola Ed. Prato.

 Risolvi i rebus.

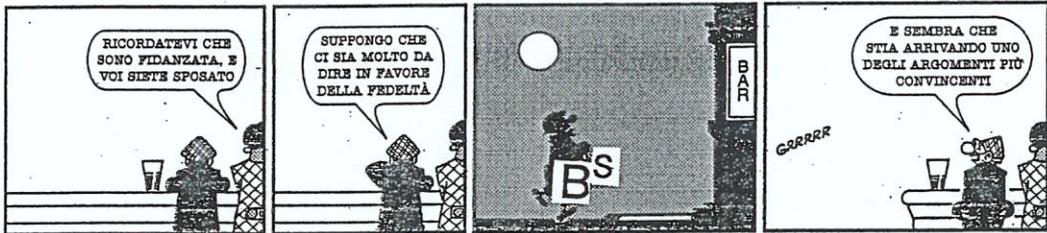
A  UGA 

 + 

19 - Rebus 1: 2 1 2 2 1'6 = 69 di Mavi



20 - Rebus 9 1 1 1: 2 = 95 di Alan



21 - Rebus 2 4 1 (1 2 1) 2 5 = 8 10 di Marchal



22 - Rebus 3 5 5 1 1 2 = 89 di Acquamarina



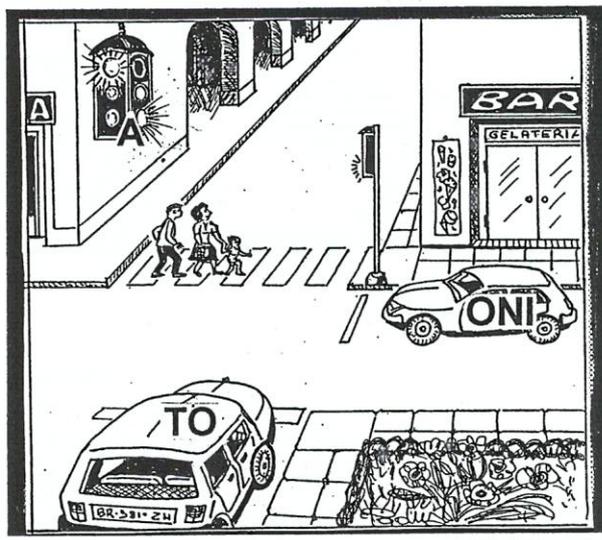
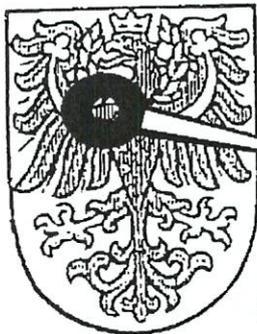
Rebus & colori

Il cero... io non c'ero ma me l'hanno raccontato: tanti anni fa il Leonardo pubblicò un anagramma illustrato di Ciampolino in cui si vedeva un cero verde. E si vedeva proprio che era stato colorato di verde dalle modernissime e costosissime rotative in multi-stereo-poli-lito-ultra-cromia dell'ARI (o forse invece dallo mano paziente di un redattore?).

Rebus & colori, gioie e dolori.

La recente Settimana Enigmistica di fine giugno (la N.3718) presenta il rebus di Brunos "aver delle grosse pretese" dove spiccano i colori sgargianti di A (cravatta verde) di LL e di G (cravatte rosse). In questa pagina del Leonardo, il rebus in alto a destra riprende gli stessi colori in chiave semaforica. Si poteva meramente sfruttare la convenzione del codice della strada (avete mai visto un semaforo con il verde in alto ed il rosso in basso?) ma il Leonardo (forse la stessa paziente mano dello stesso redattore) ha pensato di regalare ai suoi lettori un po' di colore.

Convenzioni ben più rigide di quelle che sovrintendono al mondo del rebus e al codice della strada regnano nell'araldica. I colori dovevano essere rappresentabili in maniera certa anche in stampe e incisioni in bianco e nero. Ad esempio il rosso (vedi qui a lato l'aquila del Tirolo) lo si rappresenta per convenzione con un tratteggio a righe verticali, l'azzurro con



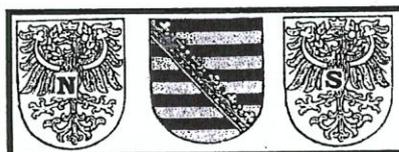
righe orizzontali (scelta probabilmente mnemonica, ricorda il mare) e così via.

Molt'altro si potrebbe dire sulle connessioni tra araldica ed enigmistica (che ci fa la gallina qui sotto? La gallina "Henne" ed il monte



"Berg" rappresentano con una sciarada la casata degli Henneberg) ma limitiamoci a giocare con due rebus variazioni.

Con lo stemma della Casa di Sassonia tra due figure alate a righe che sappiamo essere aquile del Tirolo, ecco il rebus a incastro ($1\ 5,5 = 7\ 6$)



che diventa "a righe, alate [NS] = aringhe salate".



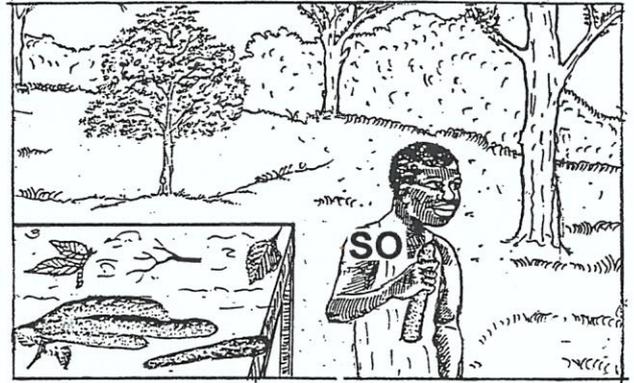
Spostiamo la N, diamo alle righe il significato di rosso ... ed eccoci quindi al rebus a scarto ($7,5 = 5\ 5$) interpretabile con la soluzione "sassone [N], rosso [S] = sasso eroso".

Federico Mussano

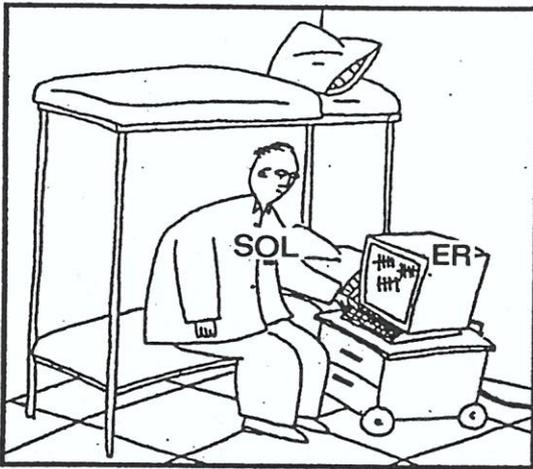
23 - Rebus 2 2 9 = 6 7 di *Sin & Sio*
dis. di Fantoni



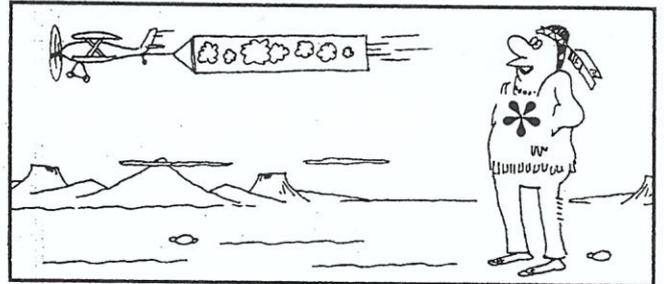
24 - Rebus 1'6 1 4 2 = 7 7 di *Adelchi*
dis. di N. Tucciarelli



25 - Rebus 3 1 2 5 2 2 = 6 9 di *Orofilo*



26 - Rebus 6? 4 5! = 3 1 7 1 3 di *Ilion*



- Ma che diavoleria è?!

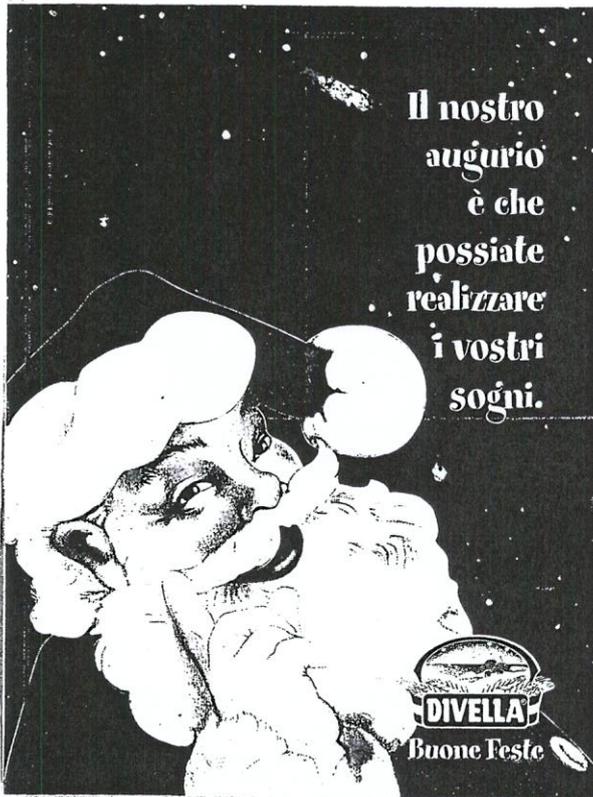
27 - Anagramma 5 4 5 5 9 di *Marzolino*
dis. di Padus



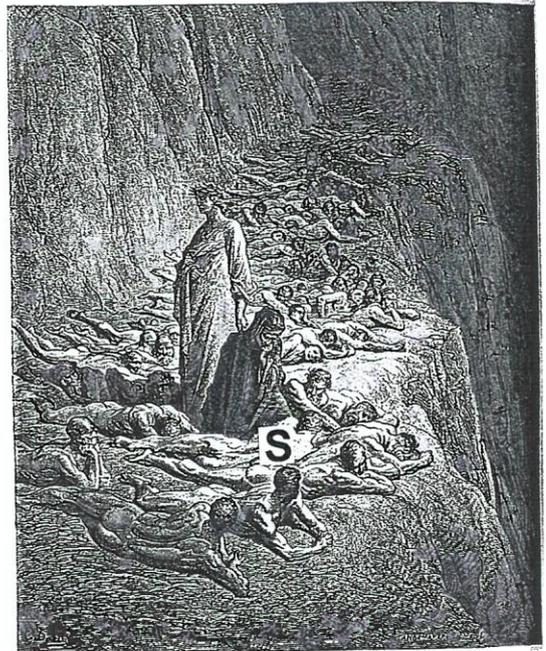
28 - Rebus 1 1 2 4, 3 5 2 = 6 6 2 4 di *Pipino il Breve*
dis. di F. Pagliarulo



29 - Rebus 2 4 5 5 = 97 di Ele



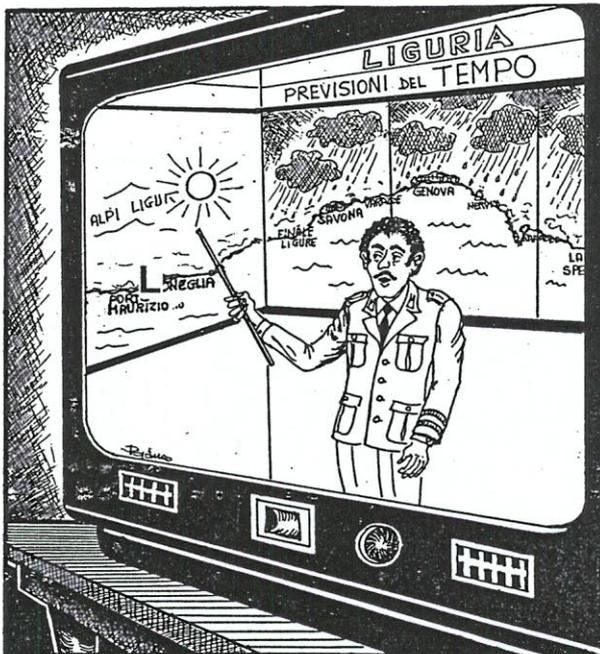
30 - Rebus 1 7: 1. 1. 1! = 65 di L'Esule



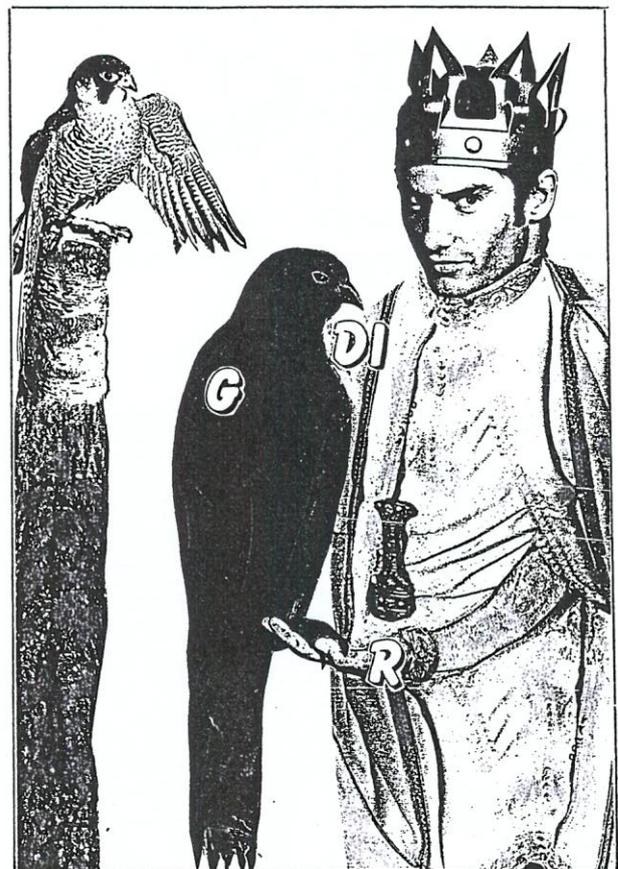
Gli avari - Adriano V

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

31 - Rebus 3 4 7 1 1 = 79 di L'Istaminico
dis. di Padus



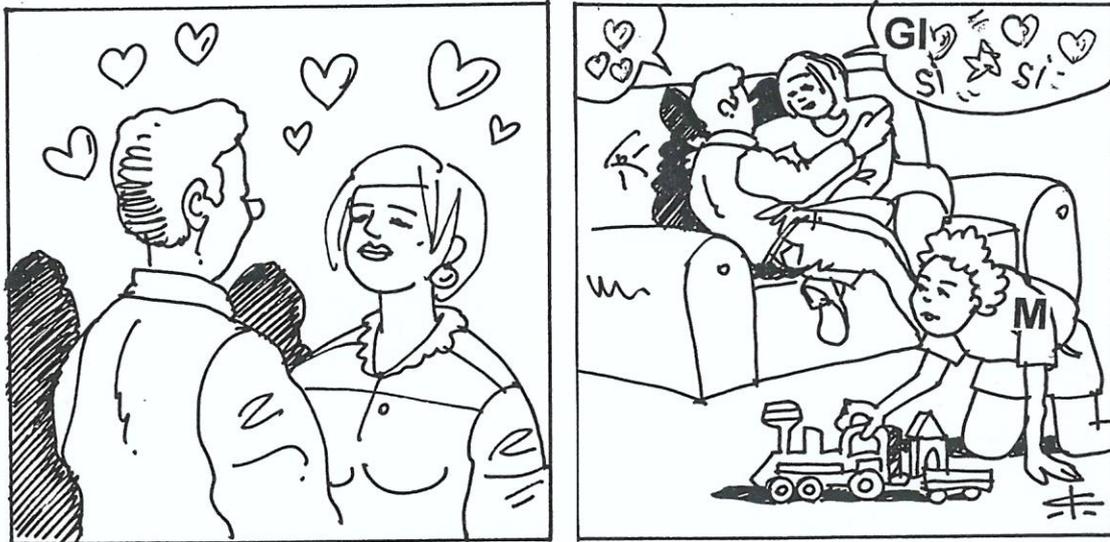
32 - Rebus 1, 1 2 2 2 1, 5 4 = 4 2 4 2 6 di Giaco



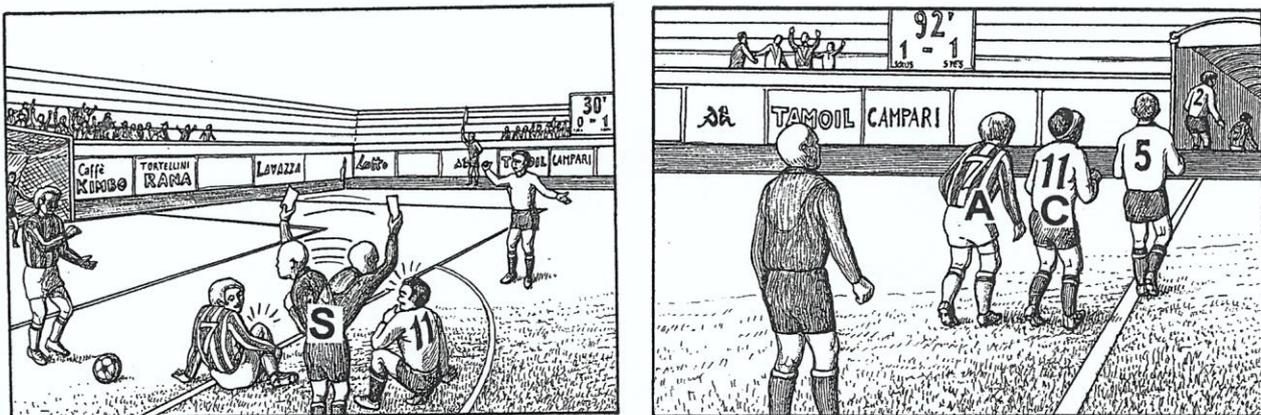
33 - Rebus 2 (13) 224 = 716 di Alan
dis. di F. Pagliarulo



34 - Stereorebus 26, 13 = 66 di Snoopy - dis. di F. Pagliarulo



35 - Stereorebus 136 (113) = 411 di Argo Navis - dis. di S. Stramaccia



IL REBUS A SCUOLA

A SCUOLA DI REBUS

Durante l'anno scolastico che si è appena concluso, presso la Scuola Elementare G. Pascoli di Adria (RO), il Rebus è diventato materia di studio.

Infatti, gli alunni delle quinte classi delle sezioni A e B hanno avuto modo — durante alcune ore di "Educazione all'immagine" appositamente dedicate allo scopo, con la "consulenza" del sottoscritto — di apprendere cos'è il Rebus, gli elementi che lo compongono, quali sono le regole essenziali che devono venire rispettate per cimentarsi nella creazione dei giochi, i differenti tipi di Rebus statici e dinamici.

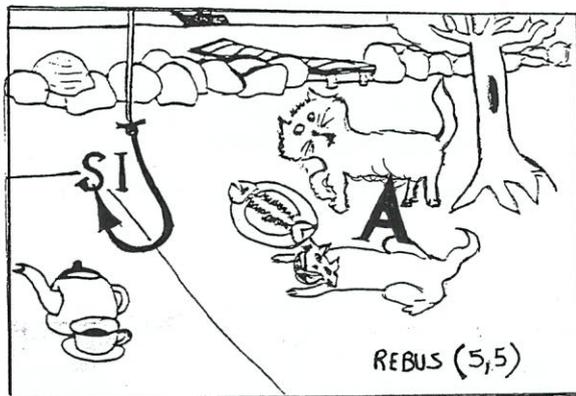
Ovviamente tutto ciò è stato presentato in maniera molto semplice, data la giovane età degli studenti, i quali però hanno dimostrato grandissimo interesse e curiosità, scoprendo che con le materie di scuola si può anche ...giocare!

Successivamente si è passati alla composizione di alcuni giochi completamente ideati e disegnati dai ragazzi, le cui frasi risultanti vertevano sui temi della pace, dell'accoglienza, della diversità e della cooperazione, nell'ambito di un progetto realizzato dalla scuola durante l'anno scolastico.

Si è riusciti in tal modo a far sì che gli alunni sviluppassero un ragionamento che li portasse, partendo dalle frasi chiave, a costruire le frasi risultanti, rispettando però le regole del gioco che avevano imparato. Hanno così acquisito familiarità con sinonimi poco conosciuti rappresentanti le iconografie del Rebus, e abbinato il tutto alla realizzazione dei disegni.

Grazie quindi alla sensibilità e disponibilità delle insegnanti i ragazzi hanno potuto constatare che con due materie scolastiche quali la grammatica e il disegno (che normalmente non hanno molti punti d'incontro, si potesse anche imparare divertendosi.

Giorgio Barbujani



Zoroastro risponde...

In risposta a quanto pubblicato sul *Leonardo* di aprile e relativo all'ultimo suo libro dato alle stampe, Zoroastro ci manda queste considerazioni, con le quali riteniamo chiuso l'argomento.

"Un ringraziamento a Federico Mussano e al Leonardo sia per gli elogi sia per le critiche negative. Premesso che ciascuno ragiona con i propri parametri mentali, rispondo alle seconde:

CESURA - Mi è sembrato più che sufficiente dire nel lemma *Crittografia* che la prima frase risolutiva viene diversamente *frazionata* per generarne una seconda. Se avessi dovuto spiegare la parola *Cesura* (con una definizione da vocabolario), avrei dovuto fare lo stesso per *Sonetto*, *Endecasillabo*, *Quartina*, *Accenti tonici* e via di seguito.

REBUS ALL'ANTICA e CRITTOGRAFIA ILLUSTRATA MODERNA - Io continuo a distinguere i due generi perché il primo consiste in una lettura sciaradistica, il secondo (molto più bello e difficile) richiede un ragionamento, precisamente quel ragionamento che noi usiamo per risolvere le crittografie. Appunto per questo non considero *Exechiello* come il creatore del rebus moderno, ma come un grande rebussista all'antica, ammirevole per la quantità di elementi figurati dei suoi illustrati, ma non certo per innovazione.

STEREOSCOPIA - Credo che anche il più distratto dei lettori si accorga che *stereorebus* equivale sinteticamente a rebus *stereoscopico*.

SETTIMANA ENIGMISTICA - Negli ultimi tre numeri a mia disposizione (3713/14/15) appaiono, se non ho contato male, 47 rebus, nessuno con la prima lettura diagrammata.

GIOCHI - Sì, non ho redatto un lemma sui Giochi *rebussistici*, ma forse il mio subconscio li considerava inseriti nel lemma *Giochi crittografici*.

MANUALI - Mi dispiace di aver ommesso "L'Enigmistica" di *Cielo d'Alcamo* e *Damèta*. Sinceramente non ricordo se l'ho fatto per mia mancanza o per brevità.

DI VIN AZIONE - Ho mantenuto la denominazione iniziale. D'altra parte solo *Magopide* potrebbe decidere se si tratta di una *Sciarada a frase* o di una *Doppia lettura*.

HOFSTADTER - Mi copro la calvizie di cenere, ma nella II edizione del *Dizionario* ho corretto la confusione che avevo fatto tra il padre e il figlio. Se ci sarà una terza edizione (??), citerò anche il Manuale di *Cielo d'Alcamo* e *Damèta*.

Con immutato affetto."

Riceviamo da Triton...

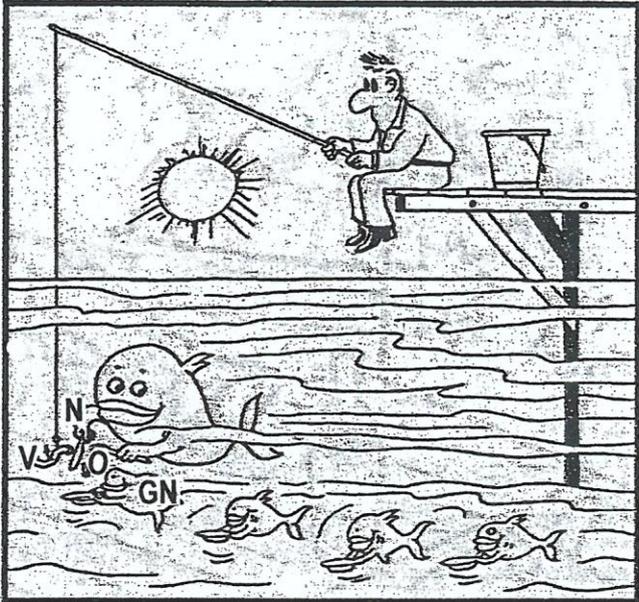
Debbo mio malgrado scusarmi con i lettori del *Leonardo* per non essermi accorto di una palese identità etimologica presente nel mio gioco presentato nell'ultimo *Leonardo* (**CONTRADDIRSI FARFUGLIANDO**): è proprio vero che la legge del contrappasso diventa implacabile verso coloro che ne pontificano troppo.

Dopo le "dibattute cinespre" ciò forse significa che è arrivato anche il mio turno.

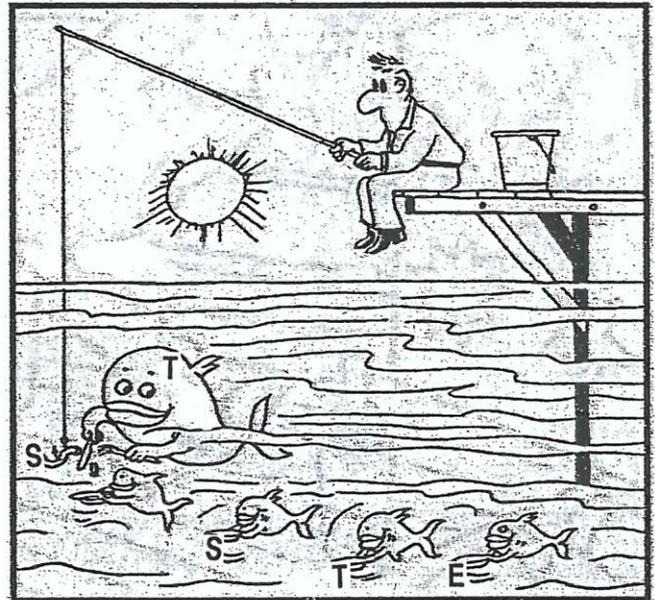
Riceviamo da Orofilo...

Come sa bene anche *Atlante*, *Quizretto* ed io avevamo notato l'attinenza etimologica tra "cinespre" e "prese", Andando a consultare l'*EUREKA* comunque si nota che è sempre stata considerata veniale per cui i giochi che vi si basavano venivano regolarmente pubblicati. Un altro esempio di tale genere è quello tra "SOR prende..." e "sorprendente", sempre ammesso, per quanto mi risulta. Nel caso specifico, *Quizretto* ed io abbiamo dato un giudizio sintetico che comprendeva pure l'altro rebus di *Triton* ed abbiamo concordemente ritenuto che i suoi elaborati fossero superiori a quelli di *Atlante*.

36 - Rebus 2 1 5 8 1 1 : 8 2 1 = 6 6 3 5 3 1 5 di *Pipino il Breve*



37 - Rebus 2 1, 1 7 2 2 : 1 1 1 = 1 1 7 di *Lionello*



38 - Rebus 2, 1 1 1 5? 3 2 2! = 10 7 di *Orofilo*



— E' inutile: continuo a sentirmi sola...

FILO DIRETTO

Annadora — Invio di marzo 2003: sono stati accettati i nn. 20 e 24; i nn. 18 e 22, invece, sono stati già fatti.

Argo Navis — Invio del giugno 2003: sono stati accettati i nn. 1, 2, 5, 6, 15.

Falstaff — Spedizione del 16 aprile 2003: sono stati accettati i nn. 1, 4 e 7; per l'illustrazione dei nn. 3 e 6 gradiremmo che ci inviassi tue indicazioni in proposito.

Ti preghiamo di inviarti i giochi in foglietti separati, siglati e datati.

Federico — Invio del 23 maggio 2003: accettato il rebus da computer.

Fra Diavolo — Invio del 29 maggio 2003: sono stati accettati i nn. 3 e 4; per quanto riguarda i nn. 1 e 6 ci sono delle difficoltà per l'illustrazione.

Il Langense — Invio del 10 aprile 2003: è stato accettato il n.1 mentre, per l'invio dell'11 giugno, è stato accettato il n.1.

Gradiremmo una raffigurazione della lettera "S" nella forma indicata in chiave; per quanto riguarda, invece, i nn. 2 e 3 riteniamo che l'avverbio di luogo "lì" sia ingiustificato.

Il Peloritano — Per quanto riguarda l'ultimo invio è stato accettato il n. 1. Ti preghiamo di inviarti i giochi in foglietti separati, siglati e datati.

L'Istaminico — Non ci sono risultati convincenti i giochi inviati il 15 maggio. Per quanto riguarda il n. 3 la frase è incompleta).

Pipino il Breve — E' stato accettato il gioco riguardante don Chisciotte.

Re Moro — Ultimo invio: è stato accettato il n. 22.

Sin & Sio — Per quanto riguarda il penultimo invio sono stati accettati i nn. 2 e 3. Invece, per quanto riguarda l'invio del 21 giugno, i giochi sono ancora da visionare. Accettato il rebus, già illustrato, del pescatore.

Tex — Invio del 3 giugno: il rebus a scarto non ci è sembrato convincente.

Zosimo — Il rebus sul mostro non ci è sembrato convincente.

Concorso "La Brighella" 2002

Al concorso hanno partecipato ben 50 autori. Le dodici medaglie d'argento sono state assegnate ex aequo a:

Gipo (Giuseppe Pontrelli); Ilion (Nicola Aurilio); Il Nano Ligure (Gianni Ruello); L'Esule (Cesare Ciasullo); Mavi (Marina Vittone); Orofilo (Franco Bosio); Piervi (Pier Vittorio Certano); Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli); Quizzetto (Francesco Rosa); Tenda (Francesco Dante Vagnini); Urlo (Mauro Frilli); Zio Igna (Ignazio Fiocchi).

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

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

Complimenti a tutti i bravissimi partecipanti.

La Brighella

Concorso Rebus Snoopy 2002

Relazione finale

Tutti i concorrenti partecipanti alla gara di spareggio meritano un grosso plauso per l'impegno dimostrato nell'affrontare un cimento così arduo: non era cosa facile creare tre buoni lavori sul ristretto numero di vignette che avevano a disposizione. Tuttavia il giudizio globale sui rebus inviati non può che essere estremamente positivo; sono giunti alcuni ottimi elaborati tra i quali emerge un assoluto capolavoro. La classifica finale è la seguente:

1. Pipino il Breve — 2. Lionello — 3. Orofilo.

Complimenti e grazie a tutti.

Snoopy

Concorso Rebus Snoopy 2003

Il concorso avrà le seguenti modalità:

- dovranno essere utilizzate solo le vignette umoristiche o strip che appariranno sul n. 3732 del 27 settembre 2003 di *La Settimana Enigmistica*.

- le vignette non potranno essere né manipolate né rovesciate specularmente e ogni concorrente dovrà inviare UN SOLO GIOCO (anche in fotocopia), pena l'esclusione dalla gara,

- non saranno accettate varianti (più versioni di uno stesso gioco).

Premi per i primi tre classificati.

Scadenza: 13 dicembre 2003. I giochi spediti oltre tale data (farà fede il timbro postale) non saranno accettati.

Inviare i giochi, regolarmente firmati, a:

Enrico Parodi, via Costasecca, 49 - 16040 LEIVI GE.

Snoopy

Rebus in libertà

Concorso per autori — VI edizione, 2003

È indetta per il 2003 la VI edizione del concorso "Rebus in libertà" per autori.

L'invito a partecipare è indirizzato a tutti coloro che vogliano cimentarsi nell'arte rebussistica con proposte innovative e/o con esempi non canonici di tipologie già esistenti.

Per proposte innovative devono considerarsi tutti quei lavori che contengano novità in almeno uno dei seguenti elementi:

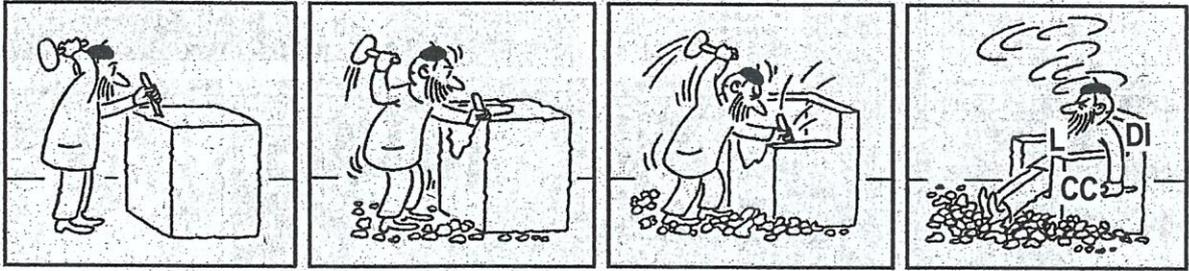
1. Momenti del procedimento logico-deduttivo — 2. Tecnica adottata — 3. Tipologia applicata — 4. Fluidità del procedimento logico-deduttivo.

I lavori, in numero illimitato, vanno spediti, con scadenza 20/09/2003, a:

Roberto Portaluri, via Aurora, 39 - 21100 VARESE.

Papul

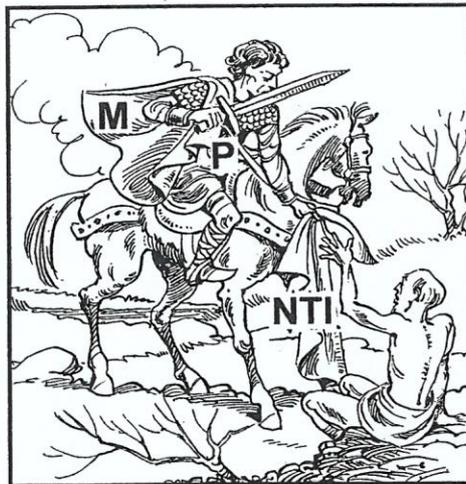
39 - Stereorebus 1 1 2 5? 2, 2 6! = 1'8 2 8! di Falstaff



40 - Rebus 2 2 '1 1 1 1 5 = 6 1'7 di Falstaff



41 - Rebus 6 1 1: 6 3 = 4 6 7 di Pipino il Breve dis. della Brighella

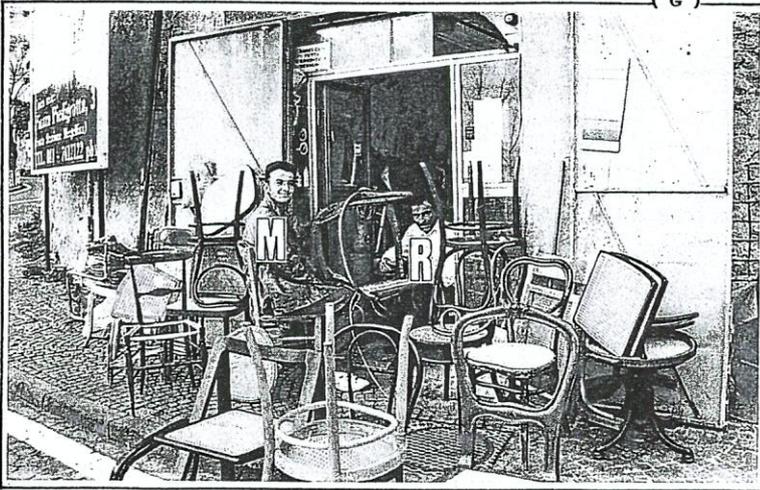


San Martino

Giacco a Sfida la Sfinge

Rebus 3 5 1 1 1 3 = 5 2 7

(G)



Rebus 2 2 6 = 4 6

SPEEDY GONZALES



PA

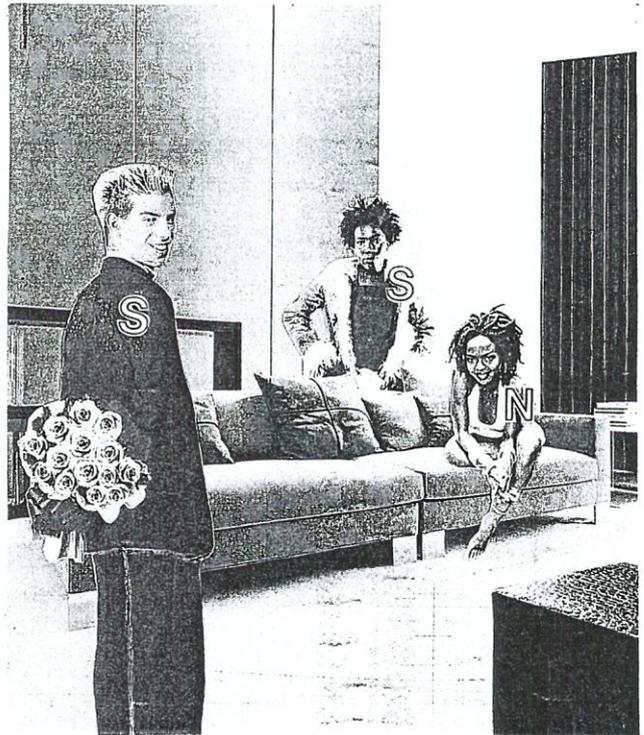
ANNELLI

IL MASSIMO DELLA VELOCITÀ

Rebus 1 5 1 1 : 5 2 = 8 7

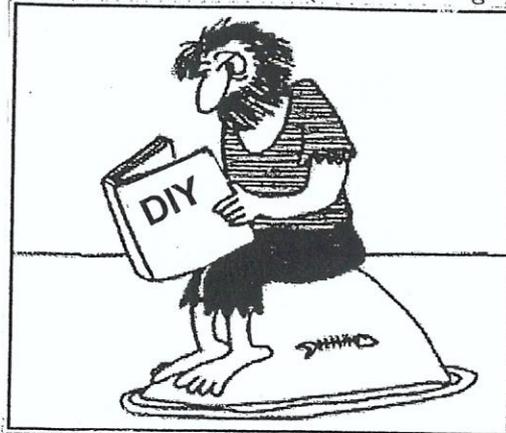


Rebus 1 3 1 5 2 4 : 3 1 1 1 ! ? = 1 0 1 ' 5 7

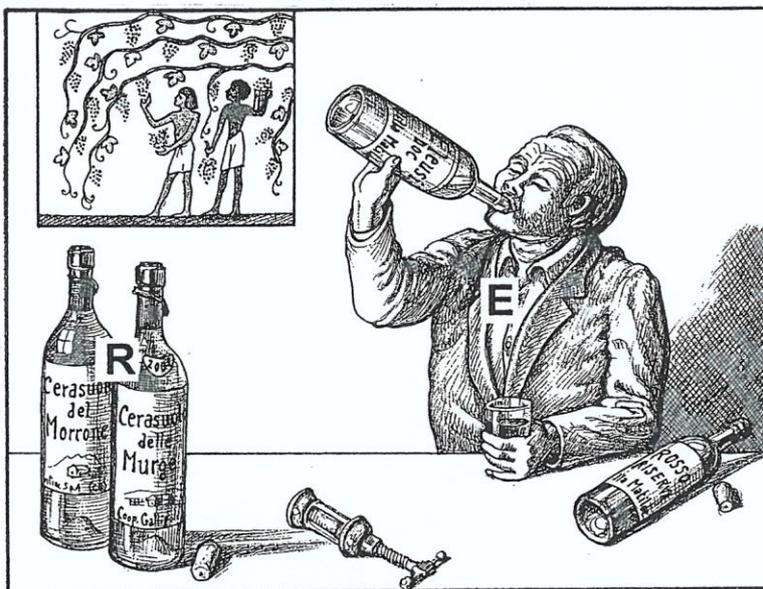


GARA DI REBUS

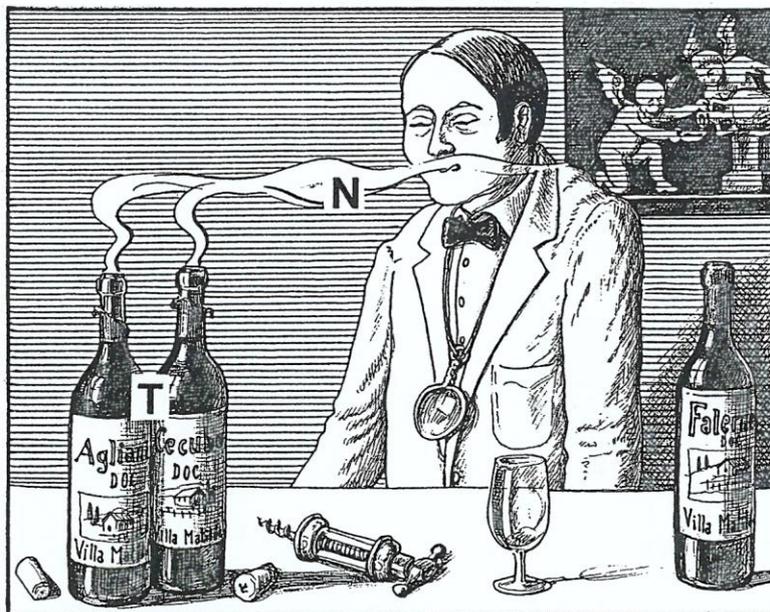
1 - Rebus 4 5 di Tiberino (dedicato a Zio Igna)



2 - Rebus 7 6 di Ilion



3 - Rebus 8 6 di Ilion

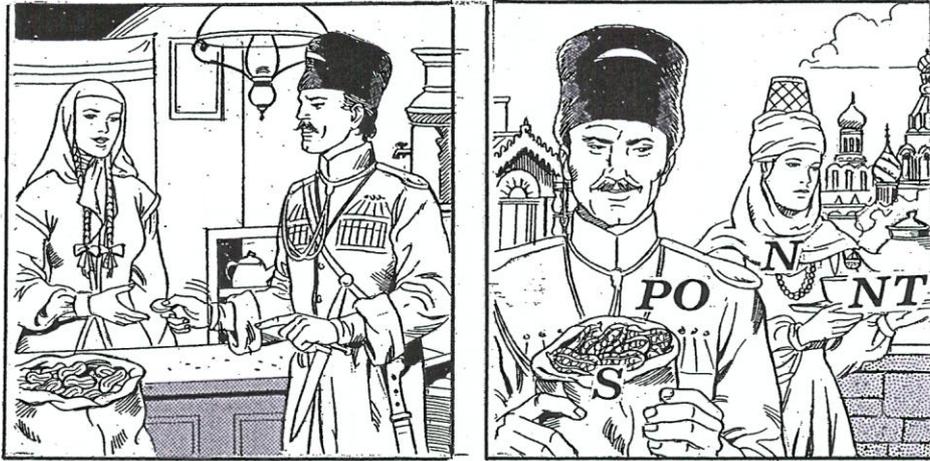


ESTATE ROMANA IN PENOMBRA

6 LUGLIO 2003

GARA DI REBUS

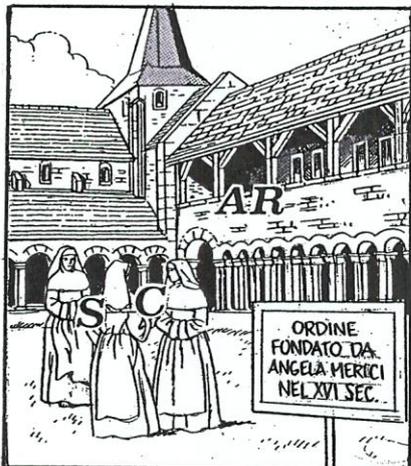
1 - Stereorebus 4 4 3 2 4 1'10 di Gipo



2 - Rebus 5 8 di L. Maiano



3 - Rebus 8 7 di Il Felsineo



4 - Rebus 12 5 di Gipo



SOLUTORI 2003 1 2 3 4 totale

1	Aurilio N.	48	48
2	Baracchi A.	48	47
3	Bassetti L.	40	48
4	Barbujani G.	48	46
5	Becucci G.	48	48
6	Belforti C.	48	48
7	Bertaccini A. R.	48	48
8	Bertolotto F.	26	40
9	Bonanno D.	34	44
10	Bonomi E.	48	47
11	Bosia M.	48	48
12	Brognoli D.	48	47
13	Capperucci U.		
14	Carpani V.	44	40
15	Cesa C.	48	48
16	Ciasullo C.	48	
17	Correggiari A.	40	44
18	D'Ambrosio R.	48	47
19	D'Auria L.	43	
20	Dessy G.	48	47
21	Di Fabio N.		
22	Fausti F.	20	40
23	Gasperoni L.	48	48
24	Ghironzi E.	48	48
25	Granata V.	48	48
26	Le Noci M.		
27	Licitra A. M.	48	48
28	Lisi G.	48	47
29	Manzinello G.	34	
30	Marchioni A.		
31	Maestrini P.	48	48
32	Marzullo G.	48	48
33	Mazzeo G.	48	
34	Melis F.	48	47
35	Micheli G.	48	48
36	Micucci G.	48	48
37	Monti O.	48	48
38	Mosconi M.	48	48
39	Oss A.	48	47
40	Paolini C.	48	48
41	Patrone L.	48	
42	Pignattai L.		
43	Portaluri R.		
44	Quintini R.		
45	Raco F.	48	48
46	Ravecca L.	48	
47	Regolo		
48	Rinaldi A.	48	
49	Romano E.	38	
50	Rotundo M.	48	48
51	Rovella F.		
52	Squarcia E.	48	47
53	Stramaccia S.	43	45
54	Taiuti C.	48	
55	Trossarelli P.	48	47
56	Viezzoli A.	42	45
57	Viscardi C.	48	47
58	Vittone M.		
59	Vittone Torello P.	48	48
60	Zanaboni A.	48	
61	Zircon & Z.		
62	Zullino V.	48	

SOLUZIONI del n. 2/2003

- 1 Su P erba S cena = Superba scena
- 2 M E mori e dive C chiaman T I = Memorie di vecchi amanti
- 3 RI corda, rami, cibi sogna = Ricordar amici bisogna
- 4 I setter ed i rom A = I sette re di Roma
- 5 fa T uosa per E = Fatuo sapere
- 6 vendette lente = Vendette lente
- 7 F a mo' di cono aroma = "Famo" dicono a Roma
- 8 à rea F R azionata = Area frazionata
- 9 E: qui libri smistati Ci = Equilibrismi statici
- 10 S bar: china va li S (è RA li) = Sbarchi navali serali
- 11 abbaino L U: minò S O = Abbaino luminoso
- 12 T E, nere, fra sette diamanti = Tenere frasette di amanti
- 13 Adice R amica = Albarello di ceramica
- 14 G allineò V aiole = Galline ovaiole
- 15 T à volato spesso = Tavolato spesso
- 16 C, or sode, venti = Corso d'eventi
- 17 l'avo rifà STI Dio? Sì = Lavori fastidiosi
- 18 M odi dama schiacciò = Modi da maschiaccio
- 19 irriso LT è: F accende = Irrisolve faccende (*il gioco è stato abbonato a tutti in quanto il diagramma indicato era errato*)
- 20 con TR "azione!" dirà RA in T e N sita = Contrazione di rara intensità
- 21 M attese RI osé = Matte seriose
- 22 F ierì, E S C altri dì scorsi = Fieri e scaltri discorsi
- 23 con T, R a D dir "sì" fa RFU: gli andò!! = Contraddirsi farfugliando
- 24 "url" ad I fa N = Urla di fan
- 25 a T tese S e G rete = Attese segrete
- 26 in C OL (par è) dieresi à = Incolpare di eresia
- 27 V e C chioma estrosa: l'à CE = Vecchio maestro salace
- 28 D è "for man": T e B l'usa = Deformante blusa
- 29 B e L l'emula T: TE d'omini cane! = Belle mulatte dominicane
- 30 SP, essa la strada: li scia RE?! = Spessa lastra da lisciare
- 31 porta "Ape" R T; "Ape" R l'A fa = Porta aperta per l'afa
- 32 Brut TO... a razzo! = Brutto arazzo
- 33 C ostruzione in Sl cura = Costruzione insicura
- 34 Di amanti: in Ci si amano = Diamanti incisi a mano
- 35 pare odori E N? tale = Pareo d'orientale
- 36 D è "for men", A no = Deforme nano
- 37 CO raggio (sole O!) par d'O = Coraggioso leopardo
- 38 RI chi à marchio X ama LE = Richiamar chi opera male
- 38a con T abile l'U, ma con E? Contabile lumacone
- 39 L'O dà tedio a micio C e AN o dèstasi? = Lodate Dio, amici: oceano d'estasi
- 40 Folliero VIN osé = Follie rovinose
- 41 ruggì N e R ancor osa = Ruggine rancorosa
- 42 piantò chef (lui SC) E = Pianto che fluisce
- 43 S coll'... omaggio R à TO = Scollo maggiorato
- 44 menta l'IT ad Andy = Mentalità dandy
- 45 per SON à colpa R e O = Persona col pareo
- 46 M esce, RRO s'è dannata? No, strano? = Mescer rosé d'annata nostrano
- 47 pub B, li Carlo: per A - di già - C osa = Pubblicar l'opera di Giacosa

in copertina: Elegantemente Coveri — pag. 4: Premier e la "Ti Vi" con corsi = Premi e relativi concorsi — pag. 21: 1) ancestrali memorie; 2) Botti confusi; 3) Trama segreta; 4) Ministre salate; 5) Arazzi d'Arras; 6) Consuete cautele — pag. 22: Tentò Teseo di rapire Proserpina; 2) "Barrio" catalano.

Le soluzioni entro il 20/09/2003 unicamente a Franco Diotallevi, v.delle Cave 38, 00181 ROMA fax 06.7827789-e.mail diotallevif@hotmail.com

Si faccia riconoscere chi alla soluzione del rebus 11 ha aggiunto *anche da noi*.

LEONARDO

rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI

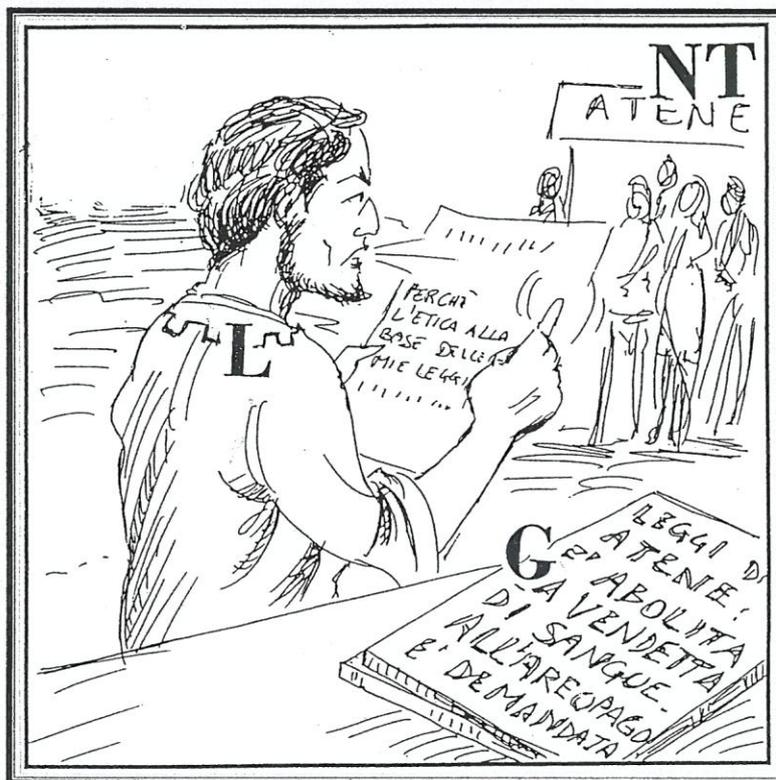
XXIII Convegno Rebus A.R.I. 2002

Firenze, 28 - 29 settembre 2002

Concorso "Giancarlo Brighenti"

1° classificato

Rebus 10 7 1 1 1 1 2 5 = 4 9 3 8 "4" di *Fiocchi Rosa*



disegno di Alfredo Baroni

Redazione

Massimo Cabelassi (McAbel)
Gianni Corvi (Giaco)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Francesco Rosa (Quizzetto)
Nello Tucciarelli (Lionello)

Collaboratori di questo numero:

Adelchi (Antonio De Marchi)
Anna Dora (Anna Dora Gianneschi)
Argo Navis (Alessandro Tapinassi)
Atlante (Massimo Malaguti)
Azimut (Luca Montini)
Brunos (Sebastiano Bruno)
Cocola (Giovanni Malerba)
Comma (Sebastian Comelli)
Diotallevi Franco
Falstaff (Luigi Marinelli)
Fiocchi Rosa (Ignazio Fiocchi e Francesco Rosa)
Fra Diavolo (Carmelo Filocamo)
Gipo (Giuseppe Pontrelli)
Gramel (Paolo Buzzao e Emanuele Miola)
Guido (Guido Iazzetta)
Ilion (Nicola Aurilio)
Il Langense (Luca Patrone)
Il Maculato (Armando Righetti)
L'Assiro (Siro Stramaccia)
Lionello (Nello Tucciarelli)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Marchal (Alfonso Marchioni)
Marzolino (Giuseppe Marzullo)
Mussano Federico
N'ba N'ga (Andrea Rinaldi)
Orofilo (Franco Bosio)
Quizzetto (Francesco Rosa)
Re Moro (Salvatore Costa)
Sin & Sio (Silvio Sinesio)
Snoopy (Enrico Parodi)
Tacor (Corrado Taiuti)
The And (Gabriele Andreoli)
Triton (Marco Giuliani)
Zosimo (Gino Lisi)

Disegni originali di:

Alfredo Baroni
Maria Ghezzi Brighenti
Anna Maria Morando
Padus
Francesco Pagliarulo
Siro Stramaccia

Corrispondenza

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

Quota Associativa ARI 2004, comprensiva del
"Leonardo": Euro 43,00+5,58 (posta prioritaria)
Solo il "Leonardo": Euro 29,00+5,58 (posta prioritaria)

A FIRENZE IL XXV CONVEGNO REBUS ARI DEL 2004

La cronaca completa del Congresso/Convegno di Assisi 2003
in un fascicolo di prossima pubblicazione.

Ad Assisi è stata evidenziata la difficoltà economica in cui attualmente si trova l'ARI per la mancata concessione (per il secondo anno consecutivo) da parte del Ministero dei Beni Culturali di un contributo che da alcuni anni ci veniva corrisposto e che consentiva all'ARI di svolgere regolarmente, senza problemi finanziari, l'attività di diffusione del rebus.

Nel ricercare delle soluzioni atte a fronteggiare nel modo migliore questa delicata situazione, sono state avanzate alcune proposte che sottoponiamo all'attenzione sia dei soci ARI sia dei soli abbonati al Leonardo:

1 - Massiccia adesione all'Associazione (Euro 14.00) da parte anche di coloro che sono solo abbonati al Leonardo;

2 - Aumento della quota di abbonamento per il 2004 al Leonardo a Euro 29.00 (dagli attuali euro 26.00);

3 - Devolvere all'ARI i compensi di collaborazione che gli autori di rebus ricevono dalle riviste popolari.

Quest'ultima proposta - suggeritaci da Silvano Rocchi (*Ser Viligelmo*) - se ben pianificata, potrebbe portare a concreti risultati. Gli autori, nell'inviare alle riviste la loro collaborazione, dovranno specificare che i compensi dovuti loro siano dirottati all'ARI quale contributo per un migliore svolgimento delle attività precipue nello statuto dell'Associazione.

Coloro che accetteranno tale proposta ce lo facciano sapere.

Per una maggiore incisività dell'iniziativa si potrebbe considerare anche l'ipotesi di più soluzioni congiunte.

Preghiamo coloro che ci leggono di farci pervenire **al più presto** i loro pareri con il fornirci, in alternativa, i loro suggerimenti e/o proposte.

Il rebus di copertina (autori Francesco Rosa e Ignazio Fiocchi, pseudonimo *Fiocchi Rosa*) si è classificato al primo posto nel Concorso "Giancarlo Brighenti" (per una coppia di rebus) del XXIII Convegno Rebus ARI svoltosi a Firenze il 28/29 settembre 2002.

Il secondo rebus, con gli altri rebus classificati, sul Leonardo 1/2004.

Nell'ambito dei rapporti con il Ministero dei Beni Culturali, nel 2001, l'ARI ha pubblicato il volumetto "Il rebus cosa è, come si risolve, come si crea". A questo, ha fatto seguito, nel 2003, il volumetto "Breve antologia di giochi di enigmistica classica per i giovani a scopo didattico".

Le richieste sono da inoltrare a Nello Tucciarelli (via A. Baccarini, 32/A - 00181 Roma); il costo di ogni volumetto è di Euro 13.00 (spese postali comprese). Pagamento in francobolli prioritari.

Complimenti vivissimi ad Alessandro Tapinassi (*Argo Navis*) per il successo ottenuto nel Concorso Rebus Briga del 2003. Come autore, la sua è stata una escalation rapida e convincente nel mondo del rebus, a partire dal primo suo lavoro, quel «VI s'uccide periti = Visucci deperiti» uscito sul Leonardo nell'ottobre del 2000.

CAMPIONATO AUTORI "LEONARDO" 2003

Al Campionato (per soli abbonati), durata di un anno solare, partecipano i rebus classici, a d./r., stereo (con/senza disegno) editi sul "Leonardo" del 2003.

Ai classificati al primo, secondo e terzo posto sarà consegnata una Targa.

CAMPIONATO SOLUTORI "LEONARDO" 2003

Gara riservata ai soli soci ARI, a partecipazione singola.

A fine anno, se più concorrenti con soluzioni totali avranno pari punteggio, sarà effettuato un sorteggio.

Anche tra tutti i solutori parziali sarà sorteggiato un vincitore.

Stampa in proprio, in fotocopia.

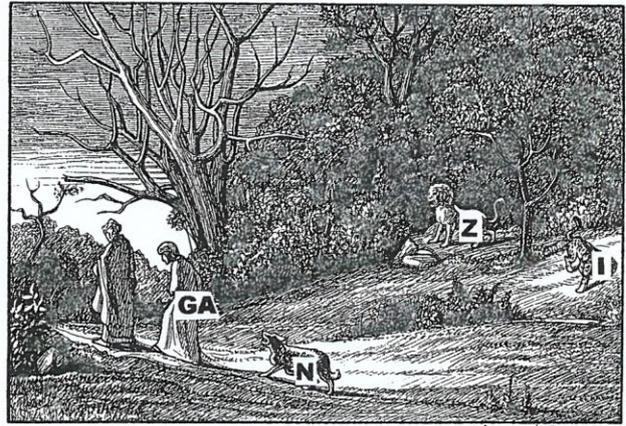
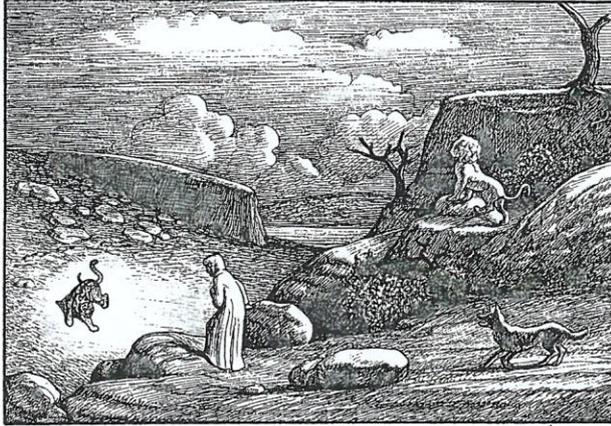
Vietata la riproduzione, anche parziale, di quanto pubblicato, senza dichiararne la fonte.

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Roma

Versamento sul c.c.p. 19806009 intestato a:
Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 Roma

Quattro rebus disegnati da Siro Stramaccia

1 - Stereorebus 2 2: 3 "4" 1 1 1 3 = 4 13 di L'Assiro

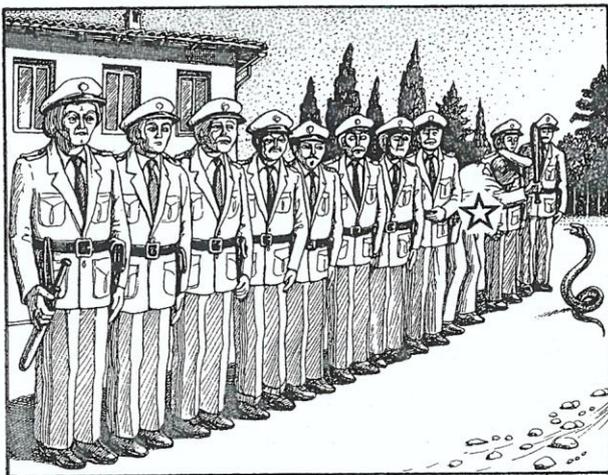


Inferno, canto I, v. 136

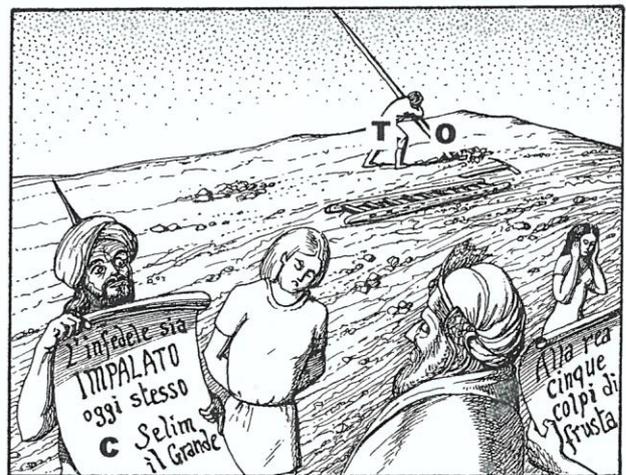
2 - Stereorebus 3 3 4 1'6 = 10 7 di Cocola



3 - Rebus 1'6 4 2 5 6 = 2 5 3 6 4 4 di Ilion



4 - Rebus 1 6 8: 5 1 1 = 9 13 di Adelchi



I PASSI DI OROFILO

La mia elezione alla presidenza dell'ARI mi stimola motivandomi a esternare periodicamente il mio pensiero su vari argomenti inerenti il mondo del rebus. Mi auguro che ciò non sia un mattone indigesto da digerire ma un modo per provocare qualche dibattito nel nostro ambiente che ama soprattutto giocare e, qualche volta, spettegolare.

Ringrazio coloro che mi hanno votato, ma un ringraziamento particolare va a Lionello, presidente uscente, che da sempre si prodiga per l'associazione con un lavoro nascosto e preziosissimo.

Purtroppo anche quest'anno l'ARI non potrà godere del contributo ministeriale: una grossa tegola che potrebbe condizionarci. Stando così le cose è importantissimo l'apporto che ci deve venire dagli associati, apporto che può essere di tipo finanziario ma non solo.

Mi rivolgo soprattutto ai giovani rebussisti che non lo hanno ancora fatto affinché s'iscrivano all'ARI e si impegnino attivamente nel suo ambito. Ma perché, potrebbe dire qualcuno, dovrebbero farlo? La risposta è semplice: perché l'ARI si è sempre battuta, fin dall'inizio, per promuovere il rebus ed elevarlo alla dignità che gli compete.

Ricordo che essa nacque, per impulso precipuo dato da Briga e Franger, in un periodo in cui il rebus era ampiamente ritenuto la "cenerentola" tra i giochi cosiddetti "classici" e se ciò oggi non è più lo si deve in gran parte all'ARI e a tanti suoi associati che in questi anni hanno presentato giochi ingegnosi e iniziative promozionali (convegni, pubblicazioni, ecc.) atti a valorizzarlo.

Non nego che vi sia ancora qualcuno che lo ritenga un gioco di "serie B" ma sta a noi dimostrare che non è così.

E come fare per dimostrarlo? Innanzi tutto proponendo rebus di qualità, con un

occhio di riguardo sempre rivolto al regolamento recentemente approvato — al XXIV Convegno Rebus di Assisi — dal consiglio direttivo dell'Associazione Rebussistica Italiana.

Esso — mi preme ricordarlo — non vuole essere un laccio che inibisca la creatività degli autori, ma una guida per evitare errori soprattutto di natura tecnica.

Un modo per valorizzare il nostro passatempo potrebbe essere quello di renderlo completamente di nostra invenzione. Mi spiego meglio: l'autore potrebbe farsi carico di procurare anche l'illustrazione oltre che lo schema.

Io trovo molto più gratificante inviare al Leonardo un rebus in cui ho scelto la vignetta o che ho fatto disegnare da un mio illustratore di fiducia nella maniera che ho ritenuto più opportuna.

Oltre alle vignette umoristiche e alle opere d'arte già abbondantemente sfruttate, come fonte di ispirazione si possono utilizzare fotografie (anche scattate "ad hoc"), "collage" e immagini "scaricate" dal Web, previa ricerca tramite i vari motori.

Certo è che per certe chiavi particolarmente difficili da realizzare l'opera del disegnatore è indispensabile ma devo dire, in verità, che in generale il livello degli illustratori (talora remunerati) è piuttosto modesto e i risultati spesso pure.

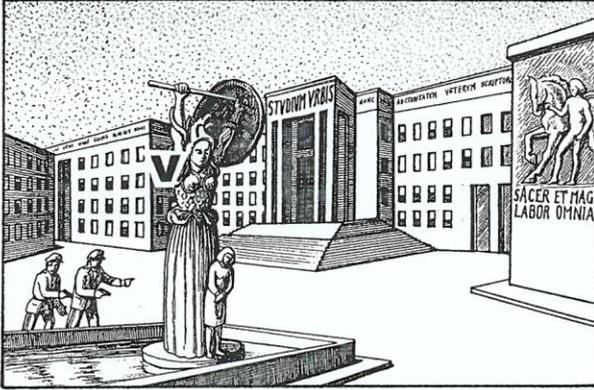
Diamoci tutti da fare, dunque, per personalizzare un gioco in cui la componente grafica è importante e non pensiamo solo a ideare schemi rebussistici più o meno originali, spesso belli solo "sulla carta".

L'inviare rebus già illustrati, oltre a essere un atto appagante, contribuisce a far risparmiare qualcosa.

L'anemica cassa dell'ARI ringrazia.

Quattro rebus disegnati da Siro Stramaccia

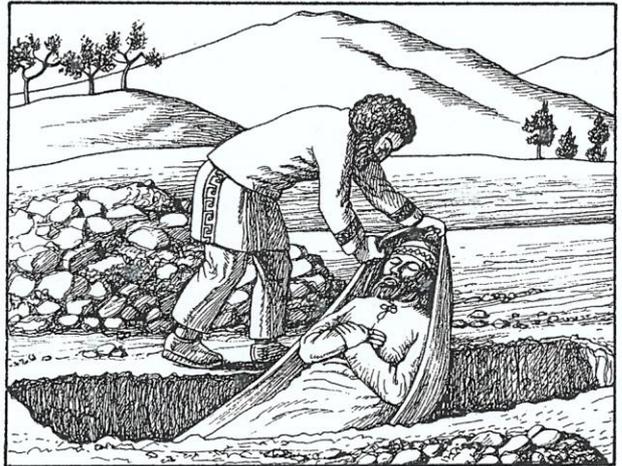
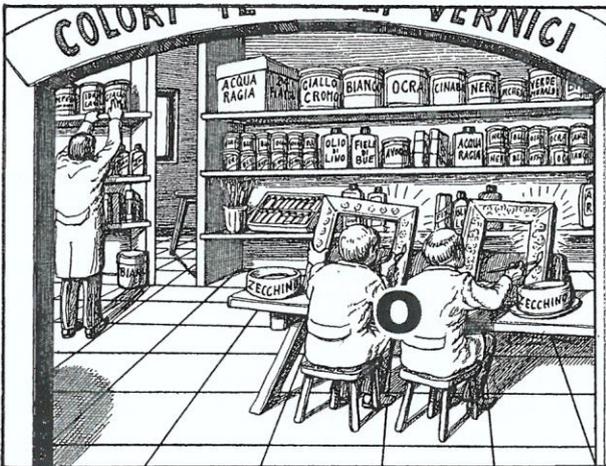
5 - Rebus 16:323=411 di N'ba N'ga



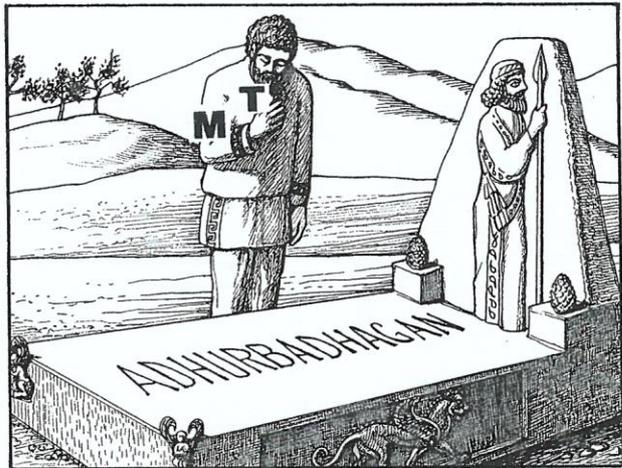
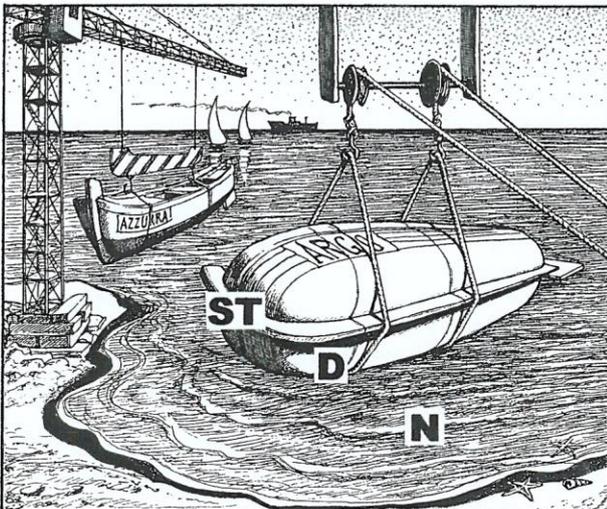
6 - Stereorebus 711125=5-4:314 di Il Maculato



7 - Rebus 1081=551'8 di Tacor



8 - Rebus 222411411=101'7 di Il Langense



Il "Trofeo ARI 2003" viene assegnato quest'anno a chi, propagandando e sostenendo il rebus con grande amore, entra nella storia dell'enigmistica classica a pieno merito. La sua encomiabile attività non ha precedenti, per cui il nostro riconoscimento è tra i più bei degli ultimi anni.

Per tali motivazioni il Trofeo 2003 viene conferito alla Biblioteca Enigmistica Italiana di Modena e consegnato al paladino Pippo!

ARI - Associazione Rebusistica Italiana

Abbiamo ricevuto dalla BEI la seguente lettera che ci piace far conoscere a tutti gli amici rebusisti.

"Carissimi Tiberino e Lionello, scusate il ritardo con cui vi scrivo, ma non mi è stato facile riordinare mentalmente sulla carta anche solo una parte dei pensieri accumulati da quella domenica mattina ad Assisi.

Scrivo a voi ma naturalmente quel che riuscirò di seguito ad esprimere è da estendere, e vi prego di farlo in una delle vostre riunioni, ai consiglieri e ai collaboratori che assieme a voi hanno deciso di assegnare alla B.E.I. il "Trofeo ARI 2003".

Non occorre che io dica che la vostra decisione mi ha commosso, perché ve ne siete resi ben conto di persona al momento della consegna del "Trofeo"; per me è stata una sorpresa graditissima, ancor più perché impreveduta in questa occasione. In tutta sincerità non ho detto inaspettata, perché da tempo io stesso pensavo che il mondo enigmistico avrebbe dovuto in qualche modo esprimere, al di là delle persone che vi si sono dedicate in passato e vi si impegnano ora, un riconoscimento ufficiale all'istituzione "B.E.I.", che ormai da 25 anni costituisce un insostituibile centro di documentazione e divulgazione per la nostra enigmistica classica.

Questo riconoscimento è venuto dall'A.R.I., ed è stato espresso con una motivazione bellissima, che sul posto non ero riuscito a cogliere. Vi ringrazio personalmente, in quanto quasi 15 anni di impegno per lo sviluppo e le attività della B.E.I. mi fanno sentire direttamente interessato; ma soprattutto vi ringrazio perché questo prestigioso "Trofeo" è un riconoscimento a un lavoro continuo e certamente non facile di più persone, in primo luogo ovviamente il nostro indimenticabile fondatore, Il Paladino, che speriamo... provveda ancora al futuro della B.E.I.; poi Bernardo l'Eremita, il rag. Iacomacci, Jack...; ora Barak, Hammer, Nam...; domani...

Ripeto che questo vostro pensiero è graditissimo, ma nello stesso tempo impegnativo; mi domando se anche a voi capita ogni tanto di pensare: «e se io mi stancassi? E se io...?». Credo di poter dire che il nostro impegno, al di là di ogni riconoscimento, è certamente lodevole e ha dato indubbi risultati, ma ci siamo preoccupati anche della necessaria continuità? Io dovrei rispondere di no... e quindi qui mi fermo.

Ancora vi ringrazio e vi assicuro che non tarderò a rifarmi vivo per mettervi al corrente delle novità in corso di attuazione, che riguardano anche il 'rebus'.

Un cordiale saluto

Pippo

2 domande 2

La prima delle due domande, che qualcuno considererà alquanto frivola e di poco conto, è questa: «Perché mai i settimanali popolari di enigmistica continuano, nel disegnare nei rebus le combinazioni del gioco del lotto come l'ambo o il terno, a rappresentarle ancora come si può vedere dall'esempio ora riportato?».



Mi domando: nessun redattore si è ancora accorto che da anni non esistono più quei foglietti di carta colore celestino su cui il responsabile del botteghino vergava i numeri con una penna munita di pennino che intingeva nel classico calamaio dei tempi andati? O forse se ne saranno accorti, ma hanno sempre lasciato le cose come stanno soltanto per una difficoltà grafica nella riproduzione delle attuali ricevute?

La seconda, più che una domanda, è una considerazione che, in particolare, si riferisce alla questione dei grafemi nel rebus.

Mi risulta (salvo smentite) che da molto tempo, nella "classica" sia in vigore questa regola (fino ad ora non scritta, ma in questi ultimi tempi anche scritta) nell'ambito della costruzione di un rebus: "Il numero dei grafemi consecutivi non può essere più di tre, eccetto i seguenti casi: a) quando coincidono al centro di due chiavi valide e originali; 2) quando sono visibilmente riducibili a tre, mediante l'artificio dell'esponente o mediante l'uso della congiunzione e, purché la prima lettura, possibilmente, sia basata su unica chiave."

Talvolta, invece, nelle pubblicazioni popolari non troviamo rispettata tale regola, ma non possiamo non accettare democraticamente le altrui idee anche se non collimanti con le nostre.

Tuttavia, ci dispiace che questo, per noi, errore lo si ritrovi anche nella Settimana Enigmistica, la regina per antonomasia delle pubblicazioni cosiddette popolari, la rivista artefice della nascita di quasi tutti (se non tutti) i rebusisti italiani.

Alcune settimane fa nel leggere — come per consuetudine faccio in quanto non mi applico a risolvere i giochi — la soluzione di questo rebus (S pia; N are; unte [= due ragazze, che al mare, si stanno spalmando dell'olio solare sulla pelle] RRE; NO pie; T roso = Spianare un terreno pietroso) mi sono domandato — sempre tenendo presente la regola di cui sopra — perché la prima lettura non fosse stata cambiata in S pia; N are unte; R re; NO pie; T roso. Così facendo non ci sarebbe stato quel brutto colpo d'occhio di cinque grafemi consecutivi RRENO.

Per finire — scusandomi con gli amici della SE per questa mia, forse non dovuta, ingerenza — sarei lieto di poter eventualmente avere una qualche risposta in merito.

Franco Diotallevi

Cinque rebus disegnati da Padus

9 - Rebus a rovescio 2 4 2, 4 1, 2 1 = 79 di Sin & Sio



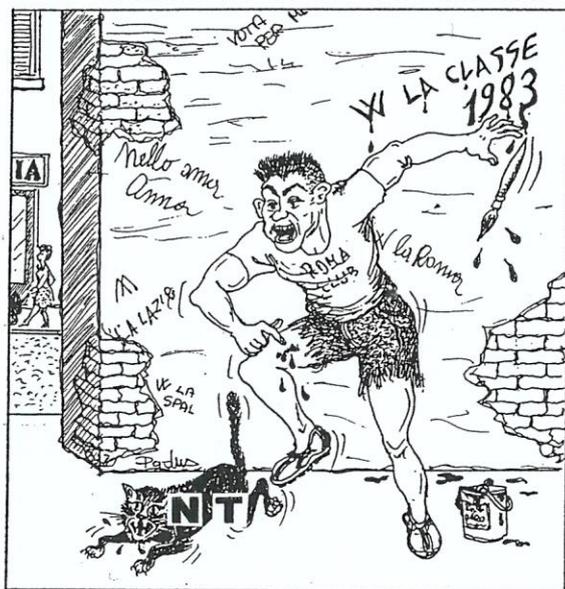
10 - Rebus 1 4: 6 1 2 1! = 78 di Lo Stanco



11 - Rebus 1'6 3 1 1 5 = 710 di Anna Dora



12 - Rebus a scarto 1 5 8 5 = 476 di Brunos



13 - Rebus 1 (1 5 2 5) 3 5 5 = 59832 di Argo Navis



Classifiche delle due sezioni.

Rebus classico:

Le medaglie d'oro: 1° Argo Navis (Alessandro Tapinassi); 2° Hombre (Furio Ombri); 3° Tenaviv (Enrico Vivanet).

Le medaglie d'argento: 4° Giacometto (Davide Giacometto); 5° Kon-Tiki (carlo Contini); 6° Il Langense (Luca Patrone); 7° Dino (Armando Parmeggiani); 8° Falstaff (Luigi Marinelli); 9° Zio Igna (Ignazio Fiocchi); 10° Urlo (Mauro Frilli).

Rebus artistico:

La medaglia d'oro: 1° Ilion (Nicola Aurilio); la medaglia d'argento: 2° Arsenio B. (Franco Barisone); la medaglia di bronzo: 3° Marchal (Alfredo Marchioni).

Premiati con una medaglia di bronzo gli ottimi lavori di: McAbel (Massimo Cabelassi); Maggio (Francesco Paolo Maggio); Snoopy (Enrico Parodi); Nestore (Ernesto Sakler); Pipino il Breve (Giuseppe Sangalli); Tacor (Corrado Taiuti).

Un grazie di cuore a tutti con l'augurio che il Concorso 2004 rinnovi il successo dei precedenti.

Till

Medaglia d'oro - Rebus 5 6 1 7 2 6 di Argo Navis



CONCORSO REBUS 2004

Il tradizionale concorso de "La Settimana Enigmistica", giunto alla sua 31.a edizione, si articola anche quest'anno in due sezioni distinte, per ognuna delle quali verrà stilata una classifica separata.

Le due sezioni sono:

1. Rebus con chiavi classiche: normale, stereoscopico e a domanda e risposta.
2. Rebus varietà: saranno ammessi soltanto rebus delle varietà "a incastro" e "a scarto". Ognuno di essi dovrà essere costituito da un'unica chiave con non più di due lettere totali, oppure con due chiavi meglio preferibilmente attinenti tra loro.

es. a scarto: 1° caso: SE scogliere erose = Cogliere rose

es. a scarto: 2° caso: C campi; C cavalle = Ampia valle

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

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

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

Scadenza per l'invio dei lavori: 8 MARZO 2004.

Till

CONCORSO "LA BRIGHELLA" 2003

Il Salvato dalle acque

"Nato in Egitto quando il faraone aveva decretato l'uccisione di tutti i maschi ebrei, la madre lo tenne nascosto per tre mesi, poi lo depose in una cesta sulle acque del fiume nel punto in cui la principessa era solita recarsi per il bagno. La giovane, fatto trarre a riva il canestro, si intenerì alla vista del piccolo ebreo piangente, e decise di occuparsi della sua crescita come fosse un proprio figlio."

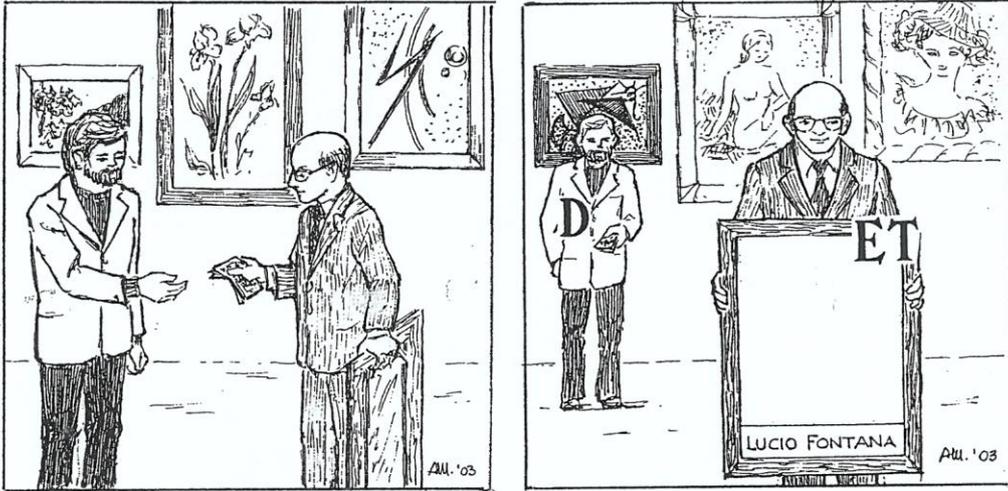
Il disegno può essere rovesciato specularmente.

Inviare l'elaborato entro il 31/12/2003 a:

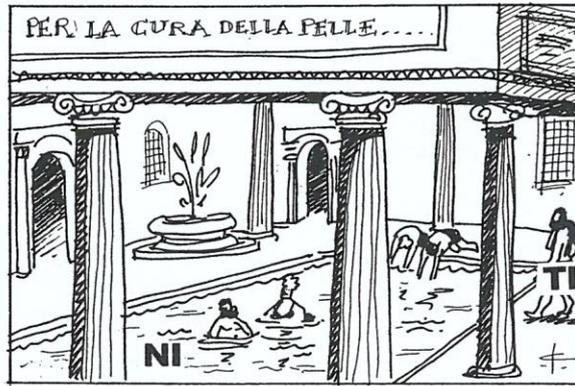
Maria Brighenti, v.le Piave, 40/B - 20129 Milano.



14 - Stereorebus 1 2 8 5 = 11 5 di Guido dis. di A. M. Morando



15 - Rebus 5 2: 2 2 7 2? = 7 4 9 di Gipo dis. di F. Pagliarulo



16 - Rebus 4 2 6 2 8 1 1 2 = 4 8 2 6 6 di Triton

Le ultime parole famose...



17 - Rebus 2 (2 4) 2 1 3 1 1' 3 2 = 4 2 8 6 di Il Langense

La Smorfia

...	
Il padrone di casa	31
Il capitone	32
CAgli anni di Cristo	LB3
Il teschio	34
L'uccellino	35
Le nacchere	36
Il monaco	37
Le bastonate	38
...	

18 - Stereorebus 2 2 2 2 7 = 6, 9! di Zosimo



19 - Rebus 1 4 7 1 4 2, 5 1 1 1 1 5 = 5 2 1 0 2 7 6
di Il Langense dis. di F. Pagliarulo



20 - Stereorebus a cambio 7 6 = 5 8 di Marzolino
dis. di F. Pagliarulo



21 - Stereorebus 4' 1 1 7 2 4 = 13 6 di Re Moro
dis. di F. Pagliarulo



PLAY OFF 2002/2003

Il Play Off, ancora una volta di ottimo livello, non si conclude quest'anno in volata bensì con un allungo finale poderoso.

ATLANTE è riuscito a mantenere la costanza di un rendimento ad alto livello sino alla fine confermando così il pronostico che lo vedeva fra i favoriti insieme a due degli attuali finalisti.

In tutte le tappe egli ha mostrato coi suoi lavori di saper cogliere lo spirito del Play-off presentando elaborati di spessore e, per l'appunto, aderenti ai temi di volta in volta assegnati.

Congratulazioni a tutti gli sfidanti, anche se — duole dirlo — con tre vittorie all'attivo ATLANTE diventa difficilmente raggiungibile in tempi brevi (ai posteri l'interpretazione di questa frasella!) e un grazie di cuore ai giudici Snoopy e Pipino il Breve che mi hanno affiancato nell'ingrato compito.

Per redigere la classifica non vi è stata necessità di predisporre un punteggio specifico da 1 a 10 in quanto il verdetto dei tre giudici è stato unanime:

1° ATLANTE

2° Quizzetto

3° Orofilo

4° The And

In questo numero del Leonardo potrete risolvere i giochi della finale.

Grazie e buon lavoro ad Atlante, augurandogli di trovare nuove e stimolanti idee per rendere questo torneo ancor più appassionante e ricco di partecipanti.

Triton

PLAY OFF 2003/2004

Ricevuto il testimone da Triton, vado a presentare il nuovo Play Off, riservato agli abbonati del Leonardo, sperando che possa riscuotere il successo arriso ai precedenti.

Devo subito annunciarvi che, per quanto riguarda la spedizione dei giochi, si ritorna... all'antico. Siccome non sono collegato a Internet, chi vuole partecipare faccia un bel salto all'ufficio postale!

Due raccomandazioni circa i rebus da inviare: 1) la prima lettura deve essere il più possibile aderente al supporto figurativo; 2) gradiremmo la frase finale sobria, sensata e, possibilmente, d'interesse generale.

Giudice unico per le prime tre manche sarà il sottoscritto. Per la semifinale e la finale sarò affiancato da giudici esterni, i cui nomi saranno comunicati a tempo debito, che riceveranno gli elaborati in forma anonima. Sono previsti controlli a tappeto sul "Beone" e sui principali repertori, compresi quelli crittografici.

Regolamento

Prima manche - Supereranno la manche i migliori 28 classificati.

Seconda manche - I 28 autori saranno abbinati come segue: 1-28, 2-27, 3-26, 4-25, 5-24, ecc. Passeranno il turno i 14 vincitori: ad essi saranno aggiunti, come ripescati, i primi due esclusi, che verranno inseriti nel tabellone secondo i propri punteggi.

Terza manche - I 16 autori saranno abbinati come segue: 14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. Passeranno il turno gli 8 vincitori: ad essi sarà aggiunto, come ripescato, il primo escluso, che verrà inserito nel tabellone secondo il suo punteggio.

Semifinale - I 9 autori saranno suddivisi in tre gironi, secondo il seguente schema: 1-6-9, 2-5-8, 3-4-7. Accederanno alla finale i vincitori di ogni girone più il migliore fra i secondi classificati.

Finale - Classica sfida a quattro su opera d'arte e vignette.

Prima manche

Passeranno il primo turno i migliori 28 classificati. Il tema è costituito dalle stravaganti vignette della S.E. pubblicate su questo stesso numero del Leonardo.

Ora autore potrà creare un massimo di due rebus (classici o a d. e r.). Le immagini non potranno essere manipolate o rovesciate specularmente. Inoltre, è vietato utilizzare le parole presenti nei testi, e sui testi stessi non potranno essere collocati grafemi. I quali grafemi andranno apposti in modo chiaro e inequivocabile.

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

I lavori dovranno pervenire, regolarmente firmati e con numero di telefono, **entro il 20 dicembre 2003** (farà fede il timbro postale) a:

Massimo Malaguti, Via Panigale 46 - 40132 Bologna (tel. 051.403384).

I 28 autori che avranno superato la prima manche riceveranno per lettera o per e-mail tutte le istruzioni per il turno successivo.

Buon lavoro e buon divertimento.

Atlante



— Molto bene. Adesso agiti le braccia e urla con tutto il fiato che ha!



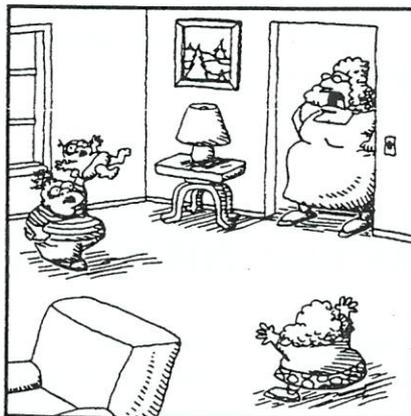
— Bene, amici... Prima di cominciare, avete riempito tutti la scheda per la donazione degli organi?



Marcello fa capire a Luisa che, pur apprezzando il suo aiuto, preferirebbe fare a meno delle sue brillanti osservazioni.



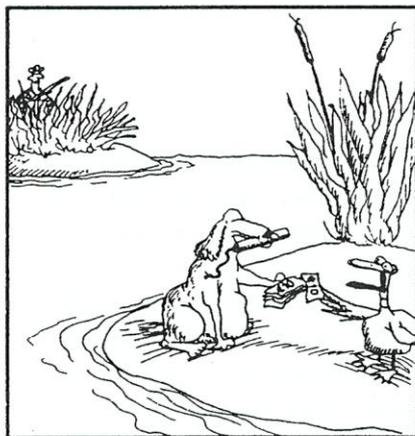
— Non m'importa nulla se c'è la luna piena! Se lo fai un'altra volta, sei fuori!



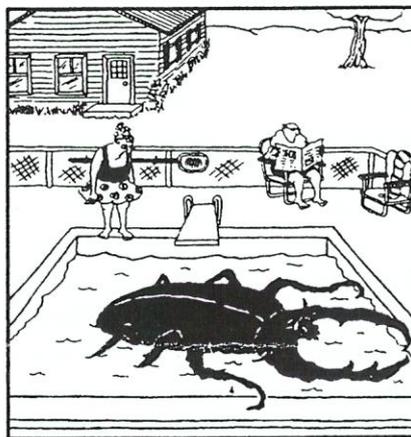
— Ehi, non in casa! Andatevene fuori, se avete intenzione di giocare lanciandovi il vostro fratellino!



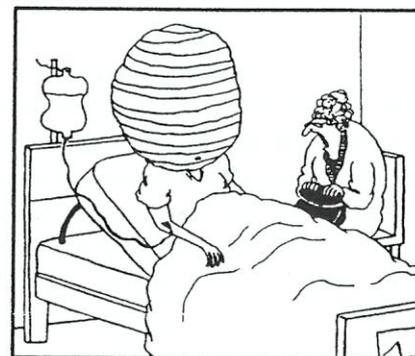
Per creare più intimità, Piero ricorre al pulsante di avvicinamento strategico.



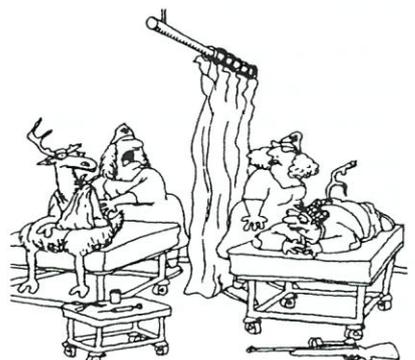
— Ottanta, novanta e cento. Adesso ricorda: accendi la miccia, nuota fino al tuo padrone e lascia cadere ai suoi piedi il candolotto. Pensi di farcela?



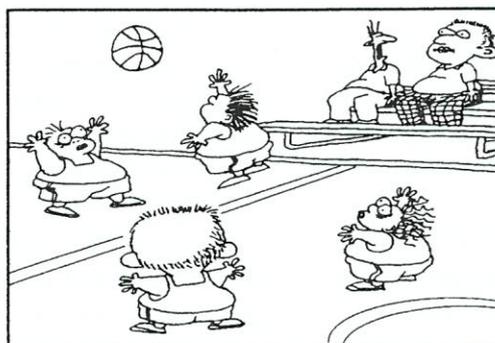
— Per l'amor del cielo, Armando! Prendi l'insetticida.



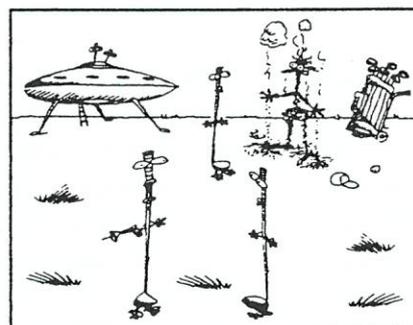
— Te l'avevo detto di non stare a stuzzicarti quel brufolo!



— Beatrice, tira la tenda! Non voglio che questi due ricomincino a litigare qui dentro.



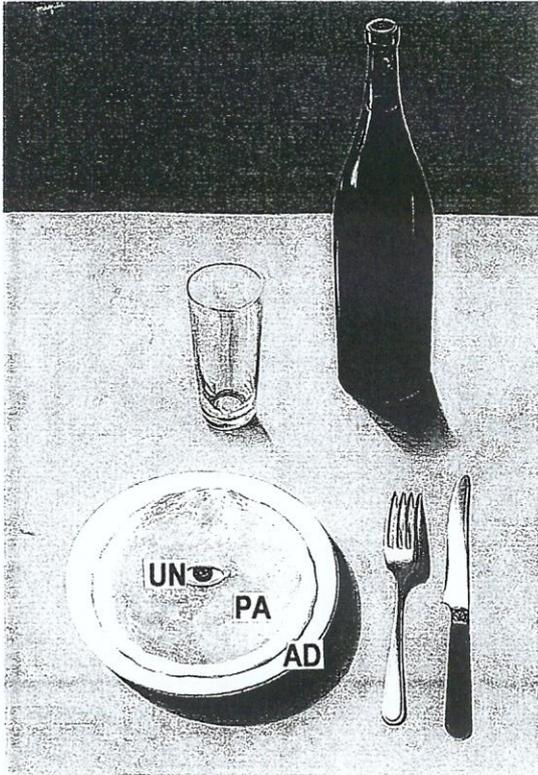
— Allora, qual è suo figlio?



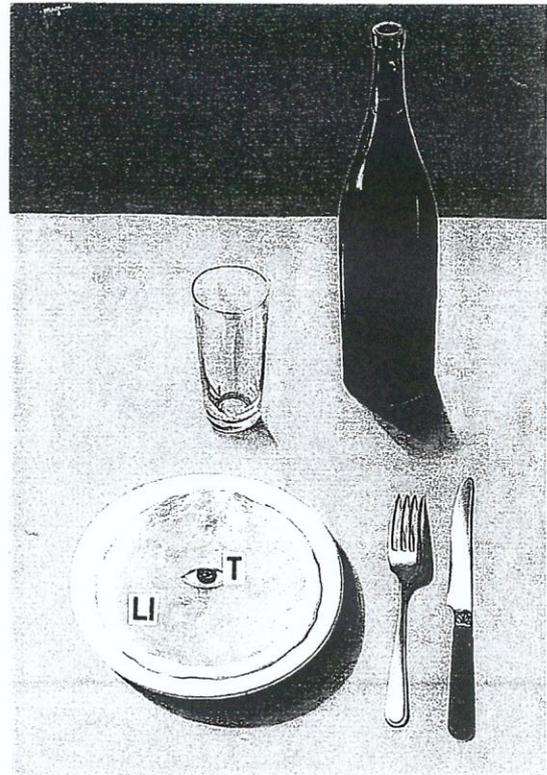
— Mi ha preso e ha cominciato a farmi roteare... Così, l'ho colpito.

Play Off 2002 - 2003
finale

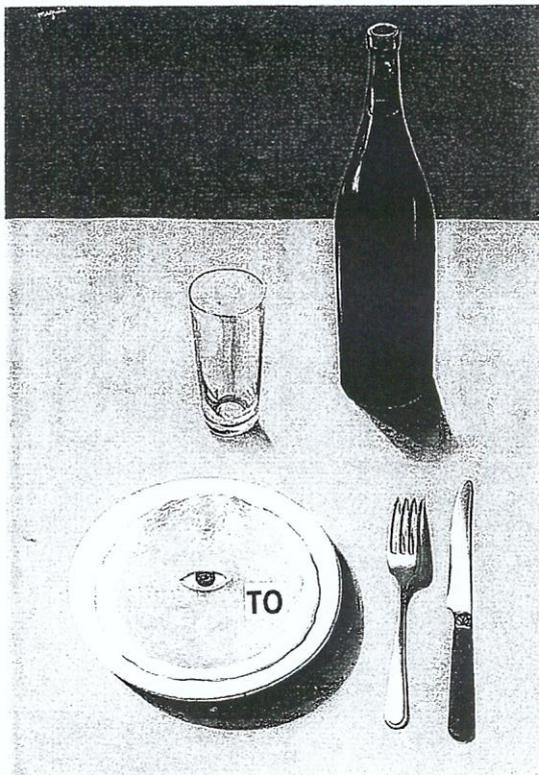
22 - Rebus 2 4 2 7 2 2 1 5! = 3 12 10 di *Atlante*



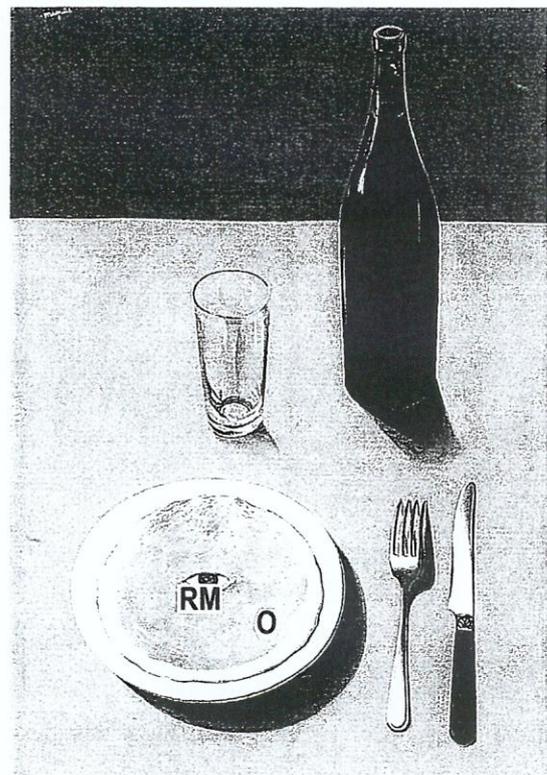
23 - Rebus 2 1 (4 3 1 ?!) 7 = 5 13 di *Quizzetto*



24 - Rebus 3 4 2 4 2 = 7 8 di *Orofilo*



25 - Rebus ...2 2 6 2 1? 2! = 9 6 di *The And*



René Magritte, *Le portrait*, 1935

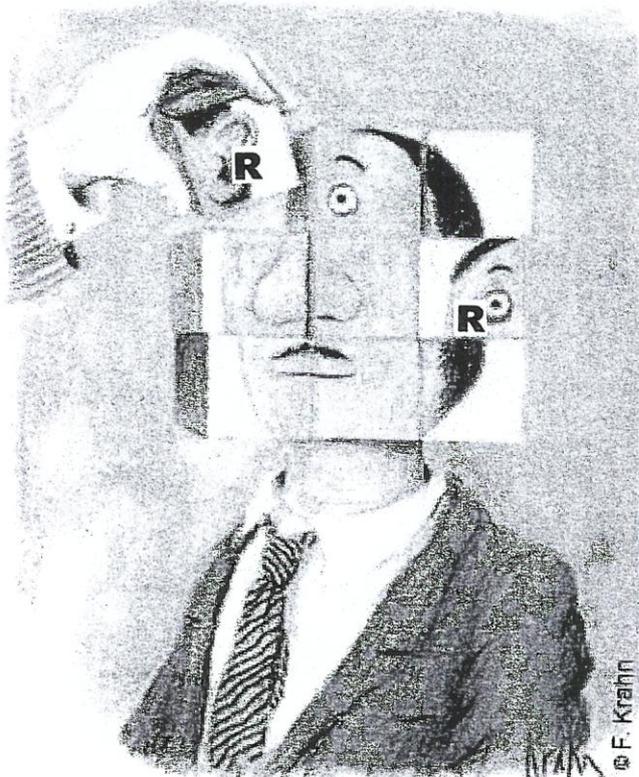
Play Off 2002 - 2003

finale

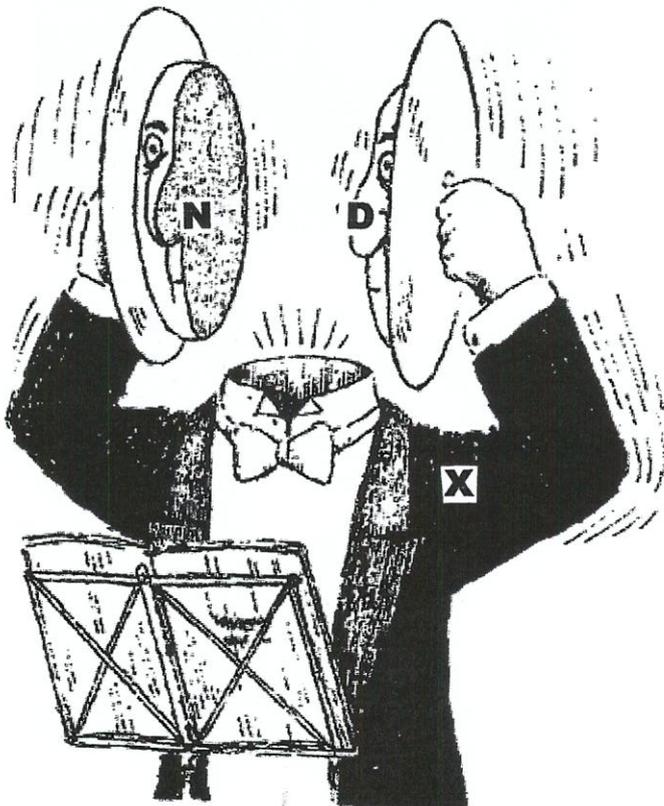
26 - Rebus 1 1 6 5 = 4 2 7 di *Atlante*



27 - Rebus 2 2 3 '1 1, 1 6 = 6 "10" di *Quizzetto*



28 - Rebus 2 3 6 6 5 2 = 11 4 9 di *The And*



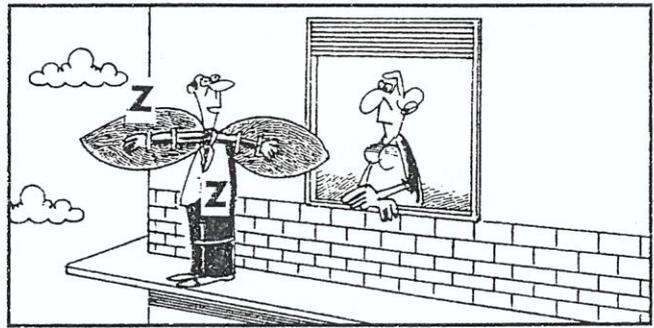
29 - Rebus 1 1 1 5 2? 2, 3 3 3, 1 1 4! = 6 4 2 9 6 di *Orofilo*



30 - Rebus 1 2 1 3 2 5! = 6 1 7 di *Fra Diavolo*
dis. di F. Pagliarulo

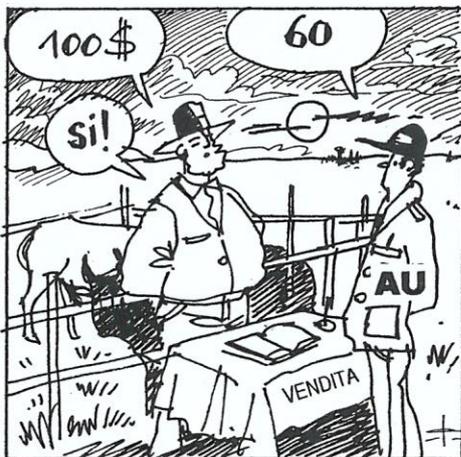


31 - Rebus 3 5 1 1 1 = 6 5 di *Marchal*

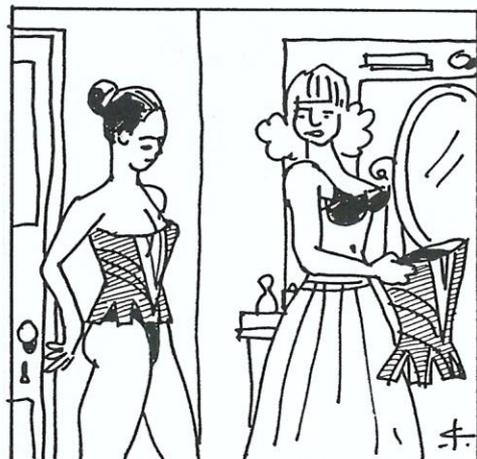


— Torno subito, cara: faccio un salto all'ufficio brevetti.

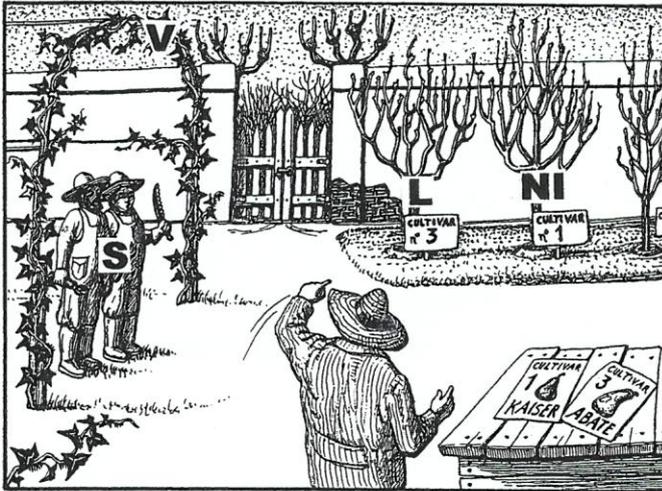
32 - Stereorebus 2 4 6 1 4 = 12 5 di *Azimut*
dis. di F. Pagliarulo



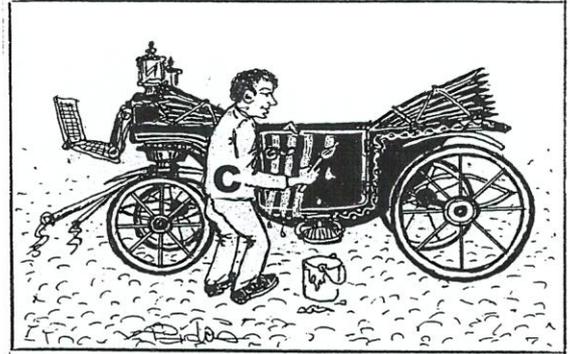
33 - Stereorebus 2 1 8 5? 5 = 11 5 5 di *Falstaff*
dis. di F. Pagliarulo



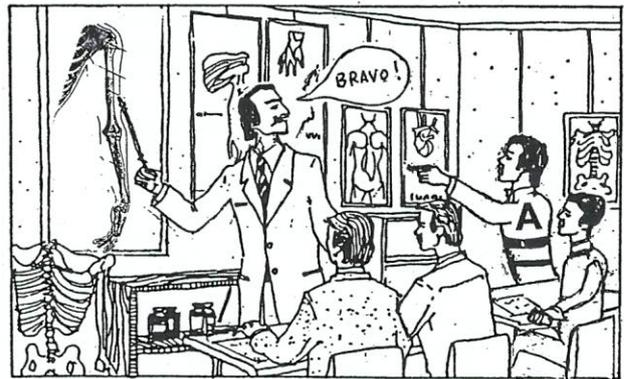
34 - Rebus 1, 3 1 5, 4 1 1 1 6! = 10 3 2 8 di Falstaff
dis. di Oris



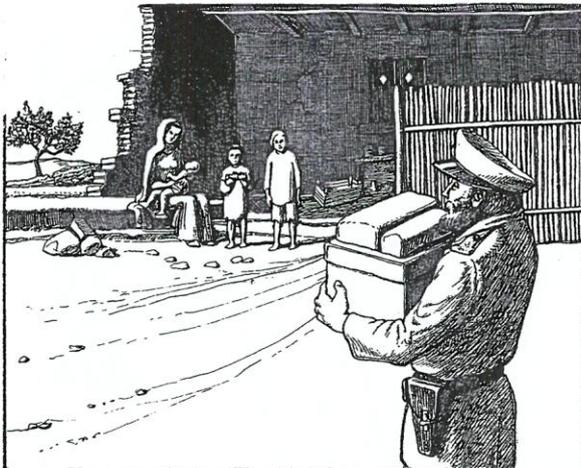
35 - Rebus 6 5 2 = 4 9 di Gramel
dis. di Padus



36 - Stereorebus «5 1» (2 5 1) = 5 1 1'7 di Comma
collage di Lionello



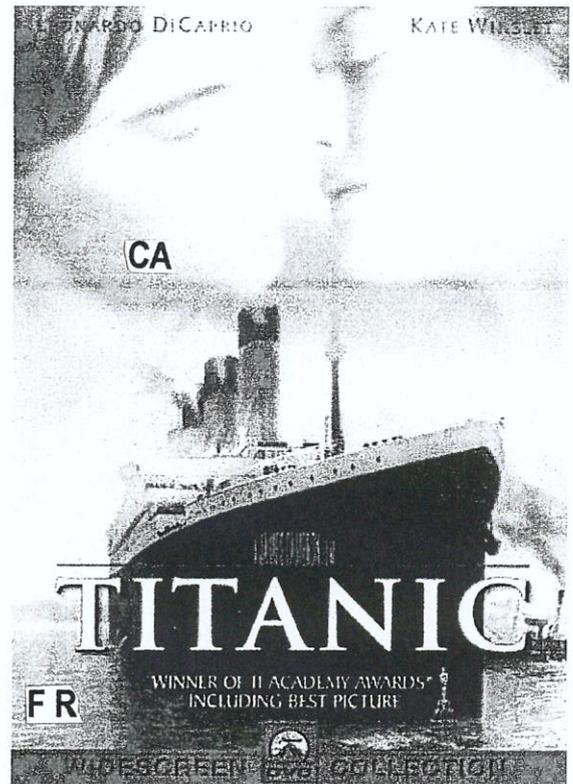
37 - Stereorebus 2 5 8 6 6 = 5 10 2 5 5 di Ilion
dis. di Oris



38 - Rebus 1115:18(11'1)=6185 di Ilion



39 - Rebus 1114:225=727 di Lionello



40 - Rebus 115117:111=1'810 di Snoopy



FILO DIRETTO

Argo Navis — Invio del giugno 2003: sono stati accettati i nn. 1, 6, 11, 16 (il 4 è già stato fatto).

Arsenio B. — Invio del 29/9/03: accettato quello del pasticciare. Non accettato lo stereo a rovescio in quanto al grafema è anteposto l'articolo.

Ti preghiamo di numerare i giochi che invii.

Barak — Il rebus datoci ad Assisi non è convincente.

Gipo — Invio del 9/4/03: accettato (con riserva) il 3; il 2 è già stato fatto (L. 2/03). Invio del 2/8/03: accettati il 3 e il 4. Il 2 già fatto (L. 1/03); il 2 parzialmente fatto. Ti preghiamo di inviare i giochi su foglietti separati.

Cocò — Invio del 5/9/03: accettato il 4.

Cocola/Snoopy — il rebus è stato accettato.

Il Langense — Spedizione del 19/8/03: accettato il 4; il n.1 già fatto nel 1973; per il 3 è gradita una breve sceneggiatura.

Il Sol Felice — Ultimo invio: rebus non illustrabili (quello sugli atzechi ha un eccessivo numero di grafemi).

L'Esule — Il rebus sulla gara di motociclette è di difficile resa grafica.

Marchal — Invio 1/7/03: accettati 1, 3, 4, 5, 6.

Myriam — Il rebus mnemonico è già stato fatto come crittografia.

Nebille/Yompy — Spedizione dell'1/9/03: accettati 2, 3, 6.

Papaldo — Spedizione di settembre: lo stereorebus non è convincente.

Papul — Accettato il rebus oculistico.

Pipino il Breve — Rebus Ascensione non accettato per identità etimologica.

Re Moro — Invio luglio 2003: Accettato il 31.

Ser Liano — Invio del 14 settembre 2003: non è stato accettato il n.1 per identità etimologica; il 2 non convincente.

Sin & Sio — Spedizione del 22 giugno 2003: sono stati accettati i nn.1, 2, 3.

Tex — Accettato il rebus a scarto.

12° Simposio Emiliano-Romagnolo di Enigmistica Classica “Memorial Lacerbio Novalis”

Cattolica, 11/12 ottobre 2003

Piquillo e Cattolica hanno accolto gli oltre ottanta ospiti come meglio non si poteva sperare — cordialità a prova di bomba, organizzazione perfetta (gare, premi, visita all'Acquario) e, buon ultima, la clemenza del tempo — per il 12° Simposio Enigmistico, che quest'anno ha ospitato il “Memorial Lacerbio Novalis”, in ricordo di Alberico Lolli, recentemente scomparso.

Diamo di seguito i risultati relativi al concorso “Ricordo di Lacerbio Novalis”, organizzato dalla B.E.I. di Modena con la collaborazione delle quattro riviste di enigmistica classica.

Sezione Rebus puro

1° p.m. - Barak

2° p.m - Giaco

3° - Atlante

Sezione Saggio sul tema: “Lacerbio Novalis: il personaggio, l'autore, il teorico dell'Arts Dilogica”

1° - Zoroastro

2° - Lora

3° - Giamalo

Sezione Frase anagrammata sul tema: “L'Arts dilogica, un mito per Lacerbio Novalis...”

1° - L'Esule

2° - Zoroastro

3° - Ilion

Sezione Crittografia alterata

1° - Piquillo

2° - Mariella

3° - Plutonio

I lavori premiati verranno pubblicati sull'“Opuscolo B.E.I.” n.10 “Ricordo di Lacerbio Novalis”.

AEnigmatici in Sabina

Domenica 28 settembre u.s. — presso il Ristorante “L'Oasi di Vescovio”, nella località di Torri in Sabina (RI) — in un'atmosfera di allegra e simpatica cordialità, si è svolto un incontro organizzato da alcuni iscritti al forum “AEnigmatica” (www.aenigmatica.it), curato dalla “Settimana Enigmistica”.

L'unica nota negativa della giornata è stata l'inclemenza del tempo, ma gli oltre sessanta partecipanti (tra cui ricordiamo *Pigreco, Saxtato, Daren, Brian the Brian, Alitoto, Ermengarda, Forum, Uomoelettrico*, scusandoci per tutti gli altri non nominati) incuranti della pioggia battente, hanno onorato il menù approntato per l'occasione.

Inoltre, prima del pranzo, hanno avuto luogo due simpatiche gare di risoluzione. Ci si doveva cimentare nella risoluzione di due moduli: il primo, di giochi enigmistici in versi e crittografie creati da *Scarlett64* (valida organizzatrice dell'incontro); il secondo, di rebus (di vari autori) a cura di *Tiberino*.

SOLUTORI 2003 1 2 3 4 totale

1	Aurilio N.	48	48	41	
2	Baracchi A.	48	47	41	
3	Bassetti L.	40	48	34	
4	Barbujani G.	48	46	38	
5	Becucci G.	48	48	41	
6	Belforti C.	48	48	41	
7	Bertaccini A. R.	48	48	18	
8	Bertolotto F.	26	40	35	
9	Bonanno D.	34	44	27	
10	Bonomi E.	48	47	41	
11	Bosia M.	48	48	41	
12	Brogno D.	48	47	41	
13	Capperucci U.				
14	Carpani V.	44	40	37	
15	Cesa C.	48	48	41	
16	Ciasullo C.	48	48	41	
17	Correggiari A.	40	44	37	
18	D'Ambrosio R.	48	47	41	
19	D'Auria L.	43	48	39	
20	Dessy G.	48	47	40	
21	Di Fabio N.				
22	Fausti F.	20	40	28	
23	Gasperoni L.	48	48	41	
24	Ghironzi E.	48	48	41	
25	Granata V.	48	48	41	
26	Le Noci M.				
27	Licitra A. M.	48	48	41	
28	Lisi G.	48	47	41	
29	Mannaroni L.		45		
30	Manzinello G.	34		23	
31	Marchioni A.				
32	Maestrini P.	48	48	41	
33	Marzullo G.	48	48	41	
34	Mazzeo G.	48		41	
35	Melis F.	48	47	40	
36	Micheli G.	48	48	41	
37	Micucci G.	48	48	41	
38	Monti O.	48	48	41	
39	Mosconi M.	48	48	41	
40	Oss A.	48	47	41	
41	Paolini C.	48	48	39	
42	Patrone L.	48	47	41	
43	Pignattai L.				
44	Portaluri R.			40	
45	Quintini R.				
46	Raco F.	48	48	41	
47	Ravecca L.	48			
48	Regolo				
49	Rinaldi A.	48		41	
50	Romano E.	38	48	29	
51	Rotundo M.	48	48	41	
52	Rovella F.				
53	Squarcia E.	48	47	41	
54	Stramaccia S.	43	45	36	
55	Taiuti C.	48		41	
56	Trossarelli P.	48	47	40	
57	Viezzoli A.	42	45	30	
58	Viscardi C.	48	47	41	
59	Vittone M.				
60	Vittone Torello P.	48	48	39	
61	Zanaboni A.	48			
62	Zircon & Z.				
63	Zullino V.	48	47	41	

SOLUZIONI del n. 3/2003

- 1 unge S, topo così N cero = Un gesto poco sincero
- 2 Fo resta male se IN canta TA = Foresta malese incantata
- 3 pia NT è in festa: tè dà a cari = Piante infestate da acari
- 4 a R gente A ringhierà = Argentea ringhiera
- 5 A verde: sta TO, passi ONI = Aver destato passioni
- 6 nume rise: M preoccupati = Numeri sempre occupati
- 7 l'emù ridanno? Sì = Lemuri dannosi
- 8 viale ramazza = Valeria Mazza
- 9 va N: essa incontra DA = Vanessa Incontrada
- 10 al camino R è C restata = Alca minore crestata
- 11 metà SU dà NTE = "Meta sudante"
- 12 PRO testè converte NZA = Proteste con vertenza
- 13 tinti N N antichi avi = Tintinnanti chiavi
- 14 miss ILE, contestata, à tomi CA = Missile con testata atomica
- 15 va P, or osa: Capp à dietro = Vaporosa cappa di Etro
- 16 S spiaggia DI? Ci prova... ST à = Spiaggia di Cipro vasta
- 17 su ONO, d'IST ruggente l'ira = Suono di struggente lira
- 18 MO dov'era? mente a F? F à bile = Modo veramente affabile
- 19 O: di O sa DE l'azione = Odiosa delazione
- 20 ringhierà BaS: sa = Ringhiera bassa
- 21 Ci calò N (è di S) in volto = Cicalone disinvolto
- 22 con vento compar T a TO = Convento appartato
- 23 ES sé regalante = Essere galante
- 24 a T tese S e G rete = Attese segrete
- 25 SOL i di conta in ER = Solidi container
- 26 chiede? Spot aereo = Chi è despota è reo
- 27 Sposa tira sette paste assortite
- 28 S T in tema, gli edili no = Stinte maglie di lino
- 29 di spot icona Babbo = Dispotico nababbo
- 30 S onorato: S.S. è! = Sonora tosse
- 31 con sole L Imperia L è = Console imperiale
- 32 G, a re DI su R, falco nero = Gare di surf al Conero
- 33 WE (è Ken) dà RI mini = Weekend a Rimini
- 34 GI accade, M ode = Giacca demodé
- 35 S ali ammoni (A C ali) = Sali ammoniacali
- 36 da V verme ritagliò N O : richiede GN O = Davver merita gli onori chi e degno
- 37 di S, T ragioni ne fa: S T E = Distrazioni nefaste
- 38 in D U L gente? Per DO no! = Indulgente perdono
- 39 L à CC usato? Sì, DI scolpi! = L'accusato si discolpi!
- 40 in DI c'è D, a S colto = Indice d'ascolto
(ci scusiamo con Falstaff, autore del gioco, per il diagramma errato)
- 41 Divise M P: regala NTI = Divi sempre galanti

In copertina:

C à P. Pio: DO P. Pio = Cappio doppio

Rebus di pagina 20:

Frase di Emerson

Palo svelto

Alettone leggero

Schiamazzo d'irose persone

Rebus di pagina 21:

Chef arabo

Scolaro sereno

Divinità romane

Rebus di pagina 22:

Pago sarà chi di poco s'accontenta

Piene rovinose

Discorso lineare

Pallavolista greca

Soluzioni entro il 20/12/2003 unicamente a:
Franco Diotallevi, v. delle Cave 38, 00181 ROMA
fax 06.7827789 - e.mail diotallevif@hotmail.

Ci è stato fatto presente (in relazione ai rebus 26 e 29) che il termine *spot* si riferisce solo alla pubblicità radiofonica o televisiva. Nostre ricerche sui vocabolari avvalorerebbero questa tesi. Gli autori dei giochi cosa rispondono?

