

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nel fascicolo scorso giocando... col *sale*, vocabolo con vari significati, abbiamo ribadito che la caratteristica principale di molti giochi della enigmistica classica è il *bisenso*; ci sono però altri accorgimenti usati dagli enigmisti, come ad esempio la *cesura*, di cui parliamo ora.

Nella seconda parte di questa puntata riproponiamo poi alcuni esempi di giochi in versi 'a schema', alcuni commentati e altri da risolvere.

S(')IGNORA CHE S(')OFFRE

Esaminiamo la frase usata nel titolo: bastano due apostrofi per darle quattro significati diversi. Senza apostrofi abbiamo una SIGNORA CHE SOFFRE, e il senso della frase è evidente. Basta però un primo apostrofo (e un diverso accento nella pronuncia della prima 'o') per farla diventare S'IGNORA CHE SOFFRE: il dolore c'è sempre, ma ora non è noto. Se poi quell'apostrofo lo spostiamo dopo la seconda 's' otteniamo una SIGNORA CHE S'OFFRE: niente più dolore, anzi... il significato scivola chiaramente nell'equivoco. Con due apostrofi si ha infine la quarta versione: S'IGNORA CHE S'OFFRE; la disponibilità c'è ancora..., ma senza pubblicità.

Ciò che abbiamo detto facendo dell'umorismo vale, con più serietà, in campo enigmistico nei cui giochi si finge di dire una cosa, ma se ne sottintende un'altra. Questo duplice significato lo si può ottenere, come si è visto, col *bisenso* di certi vocaboli ma anche con una diversa spezzettatura (più precisamente *cesura*) di una stessa sequenza di caratteri, indicata al solutore con le due parti del *diagramma numerico* che accompagna sempre l'esposto.

Il gioco enigmistico che, oltre al *rebus*, utilizza più espressamente questo accorgimento è la *crittografia a frase*. Vediamone alcuni esempi, uno commentato e altri da risolvere.

Crittografia a frase (7 1 4: 4 = 4 6 6)

PARI TUTTO A INTUITO

(Quizzetto)

soluz.: capisci i tiri: vali = **capi sciiti rivali**

Ricordiamo che la prima lettura della soluzione è un altro modo di esprimere l'esposto; da notare che qui la *cesura* è totale: nessuna delle spezzettature tra le parole rimane inalterata nel passaggio tra le due letture, e questo è un pregio notevole.

1) Crittografia a frase (3 1 4 1'4? 5! = 6 6 "6")

PHILO SI E' SPIEGATO

(Marius)

In enigmistica è frequente l'uso di 'à' al posto del più corretto 'ha' e nel diagramma si racchiudono tra virgolette i vocaboli stranieri o di gergo.

2) Crittografia a frase (5 9 = 7 7)

CI OPPONIAMO AL PIZZO

(Triton)

Nelle crittografie un pregio è l'esposto a doppio senso, come in questo caso: il *pizzo* non è solo una estorsione, ma anche la, che in questo caso 'non ci piace' (da esprimere con un verbo composto).

FALEGNAMERIA ENIGMISTICA

Scrivono Stefano Bartezzaghi nelle sue "Lezioni di Enigmistica" (ed. Einaudi, Torino 2001): "...l'homo aenigmaticus ha esplorato tutte le possibilità di modificare la parola, di trasformarla, di lavorarla... Sono nati così i cambi e gli scambi, gli scarti e le zeppe, gli incastri e gli intarsi, i lucchetti e le cerniere: le ferramenta che popolano tuttora le riviste specializzate".

Sono questi i giochi cosiddetti 'a schema' che, continua Bartezzaghi in modo fantasioso ma certamente efficace "...non hanno la grandezza mitica del palindromo o dell'anagramma... ma nel sottofondo sentite i tonfi e gli ingranaggi di queste macchine che vanno allegramente...".

Ve ne presentiamo alcuni: per ogni tipo un esempio ha la soluzione commentata, in modo da richiamare il meccanismo, e un altro è da risolvere.