

crittografie

giochi in versi

rebus

cruciverba

notizie

giugno 2022

73

periodico di eNigmistica

CONGRESSO ENIGMISTICO 2022
Programma e informazioni
a pag. 5

IL GIOCO DI COPERTINA...
può essere risolto
a pag. 8

REBUS/ARTE
di Eugenia Lanza
a pag. 17

Negli ultimi mesi in redazione abbiamo notato e apprezzato, facendo riferimento in particolare ai giochi a doppia lettura (rebus, crittografie, verbis, imago), che i nostri fedeli collaboratori stanno ponendo, come da noi consigliato, una maggiore attenzione alla cura della frase finale che, come sappiamo, rappresenta da sempre uno dei più controversi spunti di discussione nel mondo enigmistico. La questione è stata oggetto di articoli, di sedute tecniche, di tavole rotonde, ad alcune delle quali io stesso ho partecipato, difendendo una posizione ritenuta da alcuni troppo rigorosa, se non, in certi casi, addirittura intransigente. Il dibattito è tutt'ora aperto, e ogni tanto ritorna con approfondimenti sulle riviste e sui libri, o anche semplicemente in simpatici confronti dialettici in occasione degli incontri *de visu*, finalmente tornati una realtà. Io mantengo la mia opinione, sostenendo che l'ammissibilità della frase finale di un gioco a doppia lettura è la *conditio sine qua non* per l'esistenza stessa del gioco, utilizzando la metafora, in caso contrario, del voler incastonare un prezioso diamante su una montatura da quattro soldi, con un prodotto finale scadente nel suo insieme. È evidente che il punto cruciale risiede nello stabilire che cosa si intenda per "ammissibilità" della frase, ed è proprio questo il punto di scontro. Naturalmente, la dignità di pubblicazione di un gioco è una decisione che spetta alla redazione delle varie testate, ognuna dotata di una propria sensibilità, che può essere di manica più o meno larga. Ritengo che la plausibilità e la correttezza ortografica e grammaticale di una frase non siano condizioni sufficienti, ma credo sia un concetto ampiamente condiviso da buona parte delle redazioni. Essendo, però, la creazione di un gioco enigmistico un vero e proprio parto intellettuale dell'ideatore, sempre meritevole del massimo rispetto, si possono verificare situazioni che vanno valutate caso per caso, ed esistono aspetti per alcuni fondamentali e inderogabili, per altri trascurabili o quanto meno tollerabili. E questa è un'altra divertente peculiarità della nostra amata disciplina.

Io ho sempre ritenuto che un autore coscienzioso dovrebbe sempre avere il coraggio di non utilizzare una seppur ottima – se non addirittura strepitosa chiave – per evitare di farla sfociare in una frase indegna, portando quindi la pazienza di conservarla in attesa... di tempi migliori. L'autocritica, che si sviluppa con l'esperienza e con lo studio dei Maestri, è una delle doti principali di un autore desideroso di migliorare la qualità della propria produzione. Il rebus, come tutti i giochi a doppia lettura, oltre a essere probabilmente l'enigma che più appassiona i voraci solutori, appartiene con buona ragione alla famiglia dei giochi di enigmistica classica, che prevedono, come sappiamo, ormai da un secolo (grazie al genio straordinario del napoletano *Antro*), l'utilizzo del doppio soggetto, reale e apparente. Non trovo per nulla azzardato, quindi, farne il parallelo con gli enigmi in versi per i quali il soggetto reale (la soluzione) e quello apparente (quello del titolo) vengono entrambi descritti nello svolgimento sul piano della dilogia. Per questo motivo la soluzione può essere un termine, una frase, un'espressione anche del tutto arbitraria, purché naturalmente lo svolgimento in versi sia preciso ed esauriente. Al contrario, nei giochi a doppia lettura, non è presente alcuna "spiegazione" o suggerimento supplementare che conduca alla frase risolutiva (che rappresenta il soggetto reale), in quanto del gioco viene fornita soltanto l'illustrazione (nel caso di rebus o imago), con le eventuali lettere esposte, o l'espuesto (nel caso di verbis o crittografie), oltre al diagramma numerico delle due letture. Da ciò discende il fatto che la frase finale non dovrebbe dare adito ad alcuna ambiguità, bensì essere ineccepibile e il più possibile idiomatica, di uso comune. Naturalmente, anche nel giudicare questa "ineccepibilità" si rientra nel campo della sensibilità personale, per cui trovo del tutto fuori luogo tirare in ballo idee di eventuali "regolamenti" che possano stabilire dei parametri oggettivi di giudizio.

Questa è la linea editoriale che cerchiamo di continuare a perseguire e rispettare, come già affermato in altre occasioni, una linea che sottintende un concetto che per noi sta alla base di tutto: ideare un gioco enigmistico di qualità è difficile, molto difficile... ed è proprio questo il bello! Se fosse così facile sfornare ottimi giochi a volontà, dove starebbe il divertimento?

In conclusione, un brevissimo accenno al rebus di copertina, che vuole essere un omaggio a Lino Capolicchio, grande attore scomparso poco più di un mese fa, uno degli interpreti preferiti dal regista Pupi Avati, che lo scelse infatti anche come protagonista dell'indiscusso cult-movie dell'horror italiano dal titolo *La casa dalle finestre che ridono*, dal quale è tratta l'immagine su cui è stato realizzato il gioco in copertina.

REDAZIONE

Il Langense (Luca Patrone)
Isolina (Isabella Colucci)
Jumborex (Franco Giambalvo)
Maybee (Cristina Marchesini)

Inviare le collaborazioni a

langense@cantodellasfinge.net

Inviare le soluzioni a

soluzionirivista@cantodellasfinge.net

PAGINA FACEBOOK

<http://www.facebook.com/IlCantodellaSfinge>

HANNO COLLABORATO

Alan - Alan Viezzoli
Aleandra - Domenica Lusitano
Atlante - Massimo Malaquiti
Bardo - Alfredo Baroni
Comma - Sebastian Comelli
Cunctator - Marco Bonetti
Ele - Emanuele Miola
Ghislanzoniano - Carlo Tremolada
Giambrix - Maurizio Giambrone
Gipo - Giuseppe Pontrelli
Gringoire - Nicolò Cappello
Il Forte - Nivio Fortini
Il Laconico - Nicola Negro
Il Langense - Luca Patrone
Il Matuziano - Roberto Morraglia
Il Valtellinese - Ivano Ruffoni
Klaatù - Luciano Bagni
Kroton - Luca Greco
Eugenia Lanza
Leda - Maria Gabriella Di Iulio
L&L - Maria Gabriella Di Iulio e Nicola Negro
Magina - Giuseppe Mazzeo
Marluk - Luca Martorelli
Murzuk - Lanfranco Berti
N'ba N'ga - Andrea Rinaldi
Pipino il Breve - Giuseppe Sangalli
Samlet - Guido Iazzetta
Woquini - Lucio Biqi

DISEGNI ORIGINALI

James Hogg
La Brighella - Maria Ghezzi
Laura Neri

Le collaborazioni saranno utilizzabili per il prossimo numero solo se pervenute entro il **17 agosto 2022**

Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero entro il **31 agosto 2022**



Torrizzo di Staletti (CZ)

Gringoire

Giochi greco-romani

1. Lucchetto 8 2 6 4

LUPERCALI DA NOI CITATI

2. Zeppa 4 2 5 2

DOVE ALLESTIRÁ L'ATELLANA

3. Antipodo 4 2 5, 6

FOSTE OMAGGIATI DA BACCO

4. Antipodo inverso 2 6 6

IL MOTTO "NON PLUS ULTRA"

5. Antipodo inverso sillabico 7 3 6

MEGARESI ALLEGRE

6. Anagramma 5 5, 4 6!

NUMI, GLI ARCANI ORACOLI!

7. Spostamento 6, 1 2 5!

VISITATE L'ACROPOLI!

8. Cambio di consonante 3 6 2 7 4

PROFEZIE DI TIRESIA

9. Cambio di iniziale 6 4? 2!

PAVENTA VENDETTA

10. Rebus
disegno Laura Neri

2 6 1'3 1 2 = 6 9
Marluk



11. Lucchetto

7 / 4 = 7
Bardo

L'inferno è qui

L'inferno è qui, in queste stanze
dove te ne stai composta
e fai la tua parte in commedia,
mentre il finale si consuma
con i soliti baci di circostanza.
Eppure, per certi versi,

io vorrei rifiutare tutto:
fedele come sempre,
mi faccio prendere dai rimorsi
e cerco di evitare la rabbia
all'idea che potrei ritrovarmi
in una muta vita da barbone.

Lasciamo, allora, ogni riserva:
ci sono posti dove invecchiare
con la gioia di certi Cupidi di Canova,
sotto sotto diventa un piacere
e invece certe volte accettiamo
che l'inferno sia proprio quaggiù.

12. Verbis 1 1 7 8, 6 2! = 5 9 11
N'ba N'ga

Non porta a nulla questa tua osTenta-
zione, pianTOne di guardia!

Pipino il Breve

13. Derivata 1 1, 3 1, 2 2 = 4 6

IN ATTO A CASERTA

14. Derivata 2 6 3 1: 1 3! = 8 2 6

IERI DOMENI.A

15. Derivate 1 1 1 4, 7 = 5 9

P.VERTÀ ..NURIA

16. Derivata 4 2: 4 1 (1 1)! = 8 5

FLESSURA

17. Zeppa sillabica 4 / 7
N'ba N'ga

Schizzo velocemente Balanzone

Il mio tratto di china si risolve
in cotale scemata d'occasione:
ferrato e col mantello, - quale furia! -
e pure sempre in mezzo a Pantalone.

18. Anagramma 4 / 6 = 4 1'5
Bardo

Povera Colombina!

Che qui celio si può pensar perfino,
ma a vederla per l'aia in tale stato,
così a terra, si ha netta l'impressione
che sia stata lasciata da Arlecchino.

(X Simposio Toscano, 1° classificato)

Il Matuziano

19. Cambio di finale 5, 6 11

NEI CIELI, GLI DEI IRRITATI

20. Anagramma 5! 2 5 5 7!

LARGO! AL PROSSIMO MOVING WALKWAY!

21. Frase bisenso 11 2 "9"
Kroton

MASINA IN ASPETTATIVA

22. Sciarada alterna 5 / 3 = 8
Samlet

Un progetto per creare posti di lavoro

Seppure a caldo riesce a soddisfare
tutti quelli che ungono le ruote;
nei disparati campi dir m'aggrada
che fanno veramente poca strada.

23. Rebus 1'2 4 1, 2 5 2 = 8 9
Il Langense



LXXII Congresso Enigmistico Nazionale – 42° Convegno Rebus A.R.I.

San Giuliano Terme (PI), 14-16 ottobre 2022

congressoenigmistica2022.wordpress.com/

Programma e informazioni

Gli eventi congressuali si svolgeranno presso l'albergo delle Terme di San Giuliano, salvo la serata del sabato che si terrà presso il Teatro Rossini di Pontasserchio, sempre nel comune di San Giuliano Terme.

Programma di massima

Venerdì 14 ottobre

In mattinata, arrivo e registrazione dei partecipanti presso l'apposito gazebo in piazza Italia.
Ore 12.30: aperitivo, buffet di benvenuto e presentazione delle attività congressuali.
Ore 15.30: gara solutori isolati.
Ore 17.00: gita in pullman a Calci con visita guidata alla Certosa e al Museo di Scienze Naturali.
Ore 20.30: cena di gala presso l'albergo delle Terme, a seguire serata di intrattenimento e giochi.

Sabato 15 ottobre

Ore 10.00: gara di composizione a coppie «breve+rebus».
Ore 11.30: spazio «A.R.I.» con consegna del «Trofeo A.R.I.» 2022.
Ore 13.00: pranzo libero. Saranno disponibili a prezzo modico, previa prenotazione, cestini per il pranzo «al sacco» curati da un'ottima azienda di ristorazione locale.
Ore 15.00: gara solutori rebus «La Settimana Enigmistica».
Ore 17.00: gara solutori rebus «A.R.I. – Leonardo».
Ore 18.00: premiazioni «Play Off Leonardo 2021/22», «Brighellino 2022» e concorso rebus «Briga e La Brighella 2022 – La Settimana Enigmistica».
Ore 18.45: spazio «B.E.I.».
Ore 20.00: presso il Teatro Rossini di Pontasserchio, cena a buffet, a cui seguiranno le premiazioni dei concorsi congressuali, inframezzate da musica e giochi.

Domenica 16 ottobre

Ore 10.00: gara solutori a terne.
Ore 12.00: premiazione delle gare estemporanee e solutori, compresa quella per i rebus in vetrina.
Ore 13.00: pranzo a buffet conclusivo e "Arrivederci a...".

I rebus in vetrina saranno allestiti già a partire dal sabato precedente il Congresso.
Termine per la consegna delle soluzioni: ore 20.00 di sabato 15 ottobre.

Per partecipare alle attività congressuali è necessario effettuare la pre-iscrizione inviando una mail all'indirizzo congressosangiuliano@gmail.com entro e non oltre **venerdì 30 settembre**.

La quota di partecipazione, che include anche la cena di gala del venerdì, i buffet e l'ingresso al museo di Calci, è di € 100,00 a testa (€ 50 per studenti e bambini), da versare all'arrivo.

Possibili sistemazioni alberghiere

Come detto, la sede principale del Congresso sarà l'albergo delle Terme (bagnidipisa.com – tel. 0578 572420, e-mail: gisella.ortu@ihcotels.it oppure anna.bosco@ihcotels.it).

Per i partecipanti interessati a soggiornare presso l'albergo delle Terme, le tariffe giornaliere convenzionate sono pubblicate nella sezione "Hotel" sul sito web del Congresso.

Nota importante: in sede di prenotazione, specificare sempre la dicitura *Congresso Enigmistico*.

Potranno usufruire dei servizi della spa in convenzione anche i congressisti che non alloggeranno nell'albergo delle Terme.

Vi è inoltre la possibilità di alloggiare nei diversi ottimi b&b della zona, facilmente rintracciabili su Internet, tra cui segnaliamo:

La Dimora del Bassotto – Via Ulisse Dini, 78 – tel. 333 473 3082.

Villa Oasi – Via del Palazzetto, 7/a – tel. 340 818 4576.

Locanda Sant'Agata – Strada dell'Abetone km 5+81 – tel. 050 820328.

Antica Dimora – Via di Campolungo, 18 – Gello – tel. 338 948 6590.

Altri eventuali nominativi verranno pubblicati sul sito.

Come raggiungere San Giuliano Terme

In auto:

Autostrada A12: uscita Pisa Nord – seguire le indicazioni per San Giuliano Terme (8 km).

Autostrada A11: uscita Lucca Est – seguire le indicazioni per San Giuliano Terme (10 km)

In treno:

Stazione di Pisa Centrale – da Pisa Centrale prendere uno dei frequenti treni per San Giuliano Terme (8 km).

In aereo:

Aeroporto Galileo Galilei di Pisa (a 10 km) – Aeroporto Amerigo Vespucci di Firenze (a 70 km).



Cronaca da Monteriggioni

Devo confessare che la decima edizione del **Simposio Enigmistico Toscano** è anche la prima in assoluto a cui ho partecipato, tanto da aver deciso di prendermela comoda e di essere arrivato a Siena già il giovedì (come testimonia anche una foto che il buon *Pasticca* ha pubblicato sui social network).

Al di là della personale esperienza di turista, il Simposio si è ufficialmente aperto il venerdì pomeriggio – un primo aprile che ci ha fatto lo scherzetto di essere piuttosto piovoso, dopo un marzo dalle giornate super soleggiate – con un aperitivo offerto dal “Circolo dei Lenti” nella suggestiva Piazza del Campo. Lì gli enigmisti già arrivati in città si sono riuniti, pronti per scambiarsi saluti e chiacchiere, che sono poi proseguite a cena all'osteria “Sotto le Logge del Papa” davanti a piatti tipici toscani, tutti ben cucinati e molto apprezzati.

Il vero nucleo del Simposio però si è svolto sabato 2 aprile nell'accogliente azienda agricola “Il Ciliegio” che ha ospitato un'ottantina di enigmisti che tanta voglia avevano di vedersi dopo troppo tempo passato solo a scambiarsi messaggi virtuali senza avere modo di incontrarsi di persona.

Dopo un saluto di rito da parte del Comune di Monteriggioni, che ha patrocinato il Simposio, si è svolta una gara solutori su una ventina di giochi creati da *Fama, Marienrico, Moreno, Pasticca, Procuste e Sabina*. Un modulo misto decisamente non semplice in cui ha stravinato meritatamente *Atlante* seguito a ruota da *Bardo*, gli unici ad aver risolto tutti i giochi.

A seguire le premiazioni delle gare pre-Simposio che hanno visto primeggiare *Ilion* nel concorso “Il Priore”, *Bardo* negli epigrammi, *Atlante* nelle crittografie, *Saclà* nella frase anagrammata e *Gipo* nei rebus.

L'ottimo pranzo, nuovamente composto da leccornie tipiche della cucina toscana, è stato allietato dal menu anagrammato da *Cartesio*, da una divertente garetta di crittografie onomastiche ideate da *Fama* e dalla distribuzione di alcune pubblicazioni enigmistiche di estremo interesse. I presenti, infatti, hanno potuto ricevere *Tentativi di enigmi*, una collezione di 222 enigmi scritti da *Ilion*, tutti assolutamente godibili sia come poesie a sé stanti che come giochi enigmistici. Il comitato organizzatore del mancato Congresso di Bologna 2020 ha distribuito il “Numero unico” in cui sono raccolti tutti i giochi premiati e da parte di *Sisto* è arrivato il suo piacevole *Tautogrammi ed altri sfizi*.

Tra baci, abbracci e strette di mano, ci siamo dati appuntamento ai prossimi incontri enigmistici che, fortunatamente, stanno riprendendo numerosi come prima della pandemia. Tutto ciò, naturalmente, con la promessa di ritrovarci di nuovo tra un anno a Monteriggioni per l'undicesimo Simposio che sicuramente saprà essere meraviglioso come è stato questo.

Alan

24. Rebus
disegno La Brighella

2 7 2 1? 2 = 5 9
Pipino il Breve



25. Rebus
disegno Laura Neri

5, 6 1 (2)! = "9" 5
Marluk



31. Rebus

2 2 7 = 6 5
N'ba N'ga



Tris di Atlante

26. Pura 7 6 2 1: 2 3! = 5 8 8

STORICA

27. Derivata 3 1 1 1: 4 8 6 = 5 5 3 5 6

FRIVOLA STRAPPA IL D.NARO

28. Derivata 5, 2 6 3 = 9 7

.ON..SVALLE

Giambrix

29. Pura 5 2, 1'8 1 1 = 7 1 1

PEPI

30. Frase bisenso 6 8

I NORMANNI A MELFI

32. Rebus _____ $3\ 6\ 1\ 1,\ 3\ 2 = 12\ 4$
Il Langense

v. immagine di copertina

33. Pura _____ $2\ 5\ 1'1\ 2,\ 2?2! = 7\ 8$
Aleandra

SELETTI

34. Anagramma _____ $4\ 3\ "7"$
Murzuk

FREDDY COLT OFFESO

35. Frase bisenso _____ $4\ 2\ 4$
Klaatù

RILIEVI DALL'ENTE AMBIENTALE

36. Derivata _____ $1\ 1\ 1:\ 7\ 4/4 = 10\ 2\ 6$
Ele

FESTA

(X Simposio Toscano, 3° classificato)

37. Rebus _____ $1\ 1\ 3\ "5"\ 2?2! = 8\ 6$
Elab. Laura Neri *Marluk*



Leda

38. A frase _____ $3\ 3\ 5 = 6\ 5$

CALCHI MINIGGIO

39. Derivata _____ $2\ 2\ 1\ 1\ 3\ 3\ 5 = 8\ 1\ 8$

DETE.UTI LEVIGANTI

40. Derivata _____ $1:\ 2\ 2\ 5\ 9 = 8\ 1\ 1$

.AI ANCORA PIEGAMENTI

41. Derivata _____ $2\ 8:\ 2\ 2\ 2 = 10\ 6$

PERÒ SIN..RO

42. Rebus _____ $6\ 6$
disegno La Brighella *Gipo*



16° Simposio Enigmistico Veneto

Colline del Prosecco, 3 settembre 2022

I gruppi enigmistici veneti *Antenore* e *Mosaico* annunciano che il 16° Simposio Enigmistico Veneto, dopo gli obbligati rinvii degli ultimi due anni, farà tappa nel Trevigiano, nella zona a tutela Unesco delle colline del Prosecco e precisamente a Cison di Valmarino, presso il ristorante "Da Brun" in via Caneve De Ronch 2, in data sabato 3 settembre 2022.

Il ritrovo è fissato per le 10.45 e dopo la registrazione e il brindisi di benvenuto avranno luogo le garette solutori, e quindi il pranzo nella sala dedicata all'evento. Durante le pause del pranzo si svolgeranno le premiazioni delle garette e dei concorsi indetti per l'occasione, nonché l'ormai tradizionale lotteria.

Dopo il pranzo è in programma una visita guidata alla famosa Abbazia duecentesca di Follina. Follina e Cison di Valmarino sono stati nominati in tempi diversi tra i borghi più belli d'Italia.

I concorsi indetti sono i seguenti:

- **Concorso Piega**, per un breve di 4-6 versi a tema libero, ma con schema obbligato di anagramma o di frase anagrammata.
- **Concorso "Il Prosecco"**, per un breve 4-6 versi a schema libero avente come soggetto apparente il celebre vino con le bollicine.
- **Concorso a frase anagrammata** per una frase a senso continuativo del seguente verso del poeta A. Zanzotto, estrapolato da "Le profezie di Nino" (nella raccolta "La beltà"):
"Le tue vigne con lo stellato confinano".
- **Concorso Dardano** per una crittografia di qualsiasi tipo avente come esposto *VIGNA*, con possibilità di sostituire soltanto una lettera con un punto.
- **Concorso Rebus** per un rebus di qualsiasi tipo avente come illustrazione un'immagine tratta da Google Images digitando *La vendemmia*.

Tutti i lavori, **due al massimo** per ogni autore per ognuna delle sezioni concorsuali, dovranno essere inviati **entro il 15 agosto 2022** esclusivamente a elio_alchini@libero.it.

Le adesioni al simposio vanno confermate **entro il 20 agosto 2022** a Loredana Del Grande alla mail grandelory@msn.com. Si prega di segnalare al momento della prenotazione eventuali esigenze alimentari particolari.

La quota di partecipazione è stabilita in **37 €** a persona.

Per raggiungere la località sede del simposio per via autostradale si consiglia, dopo essere arrivati a Mestre dalle varie direzioni autostradali, di imboccare la A27 (Mestre-Belluno) e uscire a Conegliano.

Anche per il percorso ferroviario Mestre resta il punto da raggiungere dalle varie direzioni per poi arrivare a Conegliano dove si attiverà anche un servizio navetta ad opera degli organizzatori del Simposio.

Per chi avesse intenzione di arrivare nei giorni precedenti nella zona, Alessio Gugel (bobolink@libero.it) si premurerà di consigliare B&B o alberghi e organizzerà una cena per la serata di venerdì 2 settembre.

Il Comitato Organizzatore

Alkel, Bobolink, Brown Lake, Delor, Garcia, Mara

Marluk

43. Derivata _____ $11 \text{ "4-3" } 5 - 2? - 2 = 9 \ 2 \ 7$

OSTILE A .I.NONE

44. Derivata _____ $1'2. \ 4, \ 1 \ 4 = 5 \ 7$

ASPIRA A.LA CAMERA

45. Lucchetto _____ $6 \ 3 \ 1 \ 2 \ 4$

HAI PIÙ ASSENSI DELLA ERDMANN

46. Lucchetto _____ $6 \ 4 \ 2 \ 4$

BRAMA L'ATTERRAGGIO

47. Lucchetto _____ $8 \ 1'7 \ 3 \ 3 \ 2$

I DEVOTI ALL'EX MONARCA

48. Cambio sillabico iniziale _____ $6 \ 8$

CLIENTI SODDISFATTI

49. Verbis _____ $2 \ 2 \ 2 \ 7 \ 1 \ 5 = 11 \ 8$
Il Valtellinese

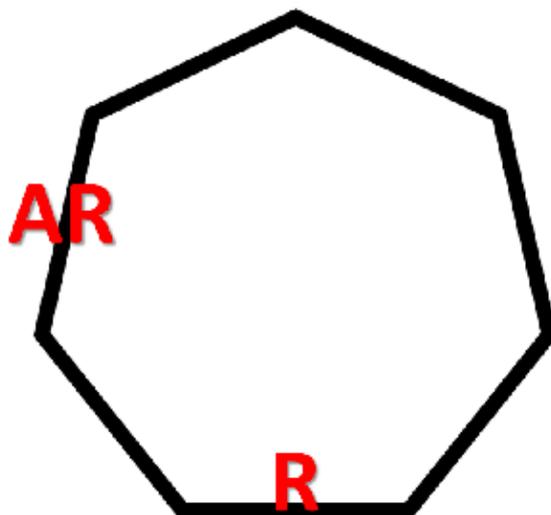
France**SC**o I di Francia paga cara la
fal**S**ità.

Il Langense Due Rebus

50. _____ $1 \ 1 \ 7? \ 4! = 5 \ 1'7$



51. _____ $4 \ 7$



52. Anagramma _____ $5 = 5$
Ele

Maniaco arrestato alla festa di Carnevale

In quanto adulto in mezzo a dei bambini
lo si poté dal palco individuare.
Così - la mascherina ancora addosso -
in custodia finì sul cellulare.

(X Simposio Toscano, 3° classificato)

L&L

53. Cambio di consonante _____ 1'7 8

AVVAMPA IL SAPUTELLO

54. A frase _____ 4 4 4 5 = 6 7 1'3

ORA AMO I BOSS INDULGENTI

N'ba N'ga
Crittografie derivate

55. _____ 3 **5 7** 7 2 = 11 6 7

..NODONTE UN.COR.O .RTICO

56. _____ 1 "**4**" 6 (1 3, 1 1) = 5 2 10

D. NI D' ER.INA

57. _____ 2 1 1: **7** 2 1 (1 2 1) = 11 1'6

FESTA

58. Anagramma _____ 4 7 1 4 6
Magina

ORGOGGIO BENEDETTINO

Pipino il Breve

59. Sinonimo _____ 6 10

SEI AL FRESCO PER INGIURIE

60. Sinonimo _____ 6 5

CREI IL DESTINO

61. Sinonimo _____ 7 8

FREDDURE IN SERBO

62. Sinonimo _____ 4 8

VEDE LA FINE

63. Derivata _____ 1 - 1 4! - 1 **5** = 5 7

.IOCATA DOPO L'AMBO

64. Derivata _____ 3 **3** 2 4 = 5 7

..GUE C.NQUE

I Gruppi Enigmistici "Duca Borso – Fra Ristoro" e "I Paladini"
e l'Associazione Culturale "Biblioteca Enigmistica Italiana *Giuseppe Panini*"
invitano enigmisti ed amici al

30° SIMPOSIO ENIGMISTICO EMILIANO ROMAGNOLO
"Memorial Bartezzaghi" e 5a Festa della B.E.I.

Campogalliano (MO) – sabato 24 settembre 2022



Rebus di Pasticca - disegno di Laura Neri

Programma:

- dalle 9.30: ritrovo presso la sede della B.E.I. in Piazza della Bilancia 31 a Campogalliano
- ore 11.00: spostamento al ristorante La Corte degli Ulivi Via Ponte Alto, 33, 41011 Campogalliano (MO)
- ore 11.30: gara solutori isolati
- ore 12.30: pranzo e, a seguire, premiazione di concorsi e gare.

La quota di partecipazione è fissata in 35€

Per l'occasione vengono banditi i seguenti Concorsi (aperti anche ai non presenti al Simposio):

- Concorso per una frase anagrammata che potrà precedere o seguire l'endecasillabo:
- **SAPIENTI SCHEMI CON GENIALI INCROCI**
- Concorso per un breve a schema, in 4 o 6 versi, con soggetto apparente "Le parole crociate".
- Concorso per una crittografia pura o derivata (sinonimica/perifrastica) con esposto **PIERO** o **SCHEMA** in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti.
- Concorso per un rebus dedicato allo sport preferito di *Zanzibar*, il basket. I partecipanti dovranno allegare l'illustrazione con soggetto attinente appunto al basket ripresa da un motore di ricerca in Internet.
- Concorso per un gioco poetico, nel quale *Zanzibar* era maestro, di max 24 versi a tema libero.

I giochi, debitamente firmati, devono giungere entro il

31 agosto 2022 a: concorsibei@gmail.com.

Per ogni concorso si possono mandare al massimo **due** lavori (uno per il poetico di 24 versi) e sono previsti tre premi per ogni sezione, di cui almeno uno sarà assegnato a un autore presente seguendo la graduatoria generale stilata dai giudici.

Le adesioni al Convegno dovranno pervenire a manuela@boschetti.us entro il **20 settembre**, specificando eventuali esigenze alimentari.

65. A frase _____ 5 5, 2 4 = 10 6

AMMASSA I TORI MALCONCI

66. Spostamento _____ 7, 2 5

TORERO SCEMO

67. Anagramma _____ 8? 2, 4 2...

DUBBI UE ANTI-PUTIN

68. Doppia lettura _____ 3 4 4 2 5 8

CELIO FUORI LUOGO

69. Derivata _____ 5 2 4, 4 1 = 1'8 7

IMM.COL.TO

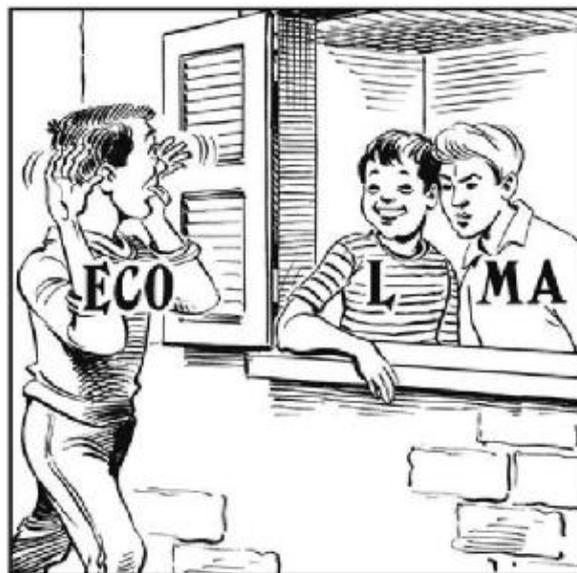
70. Derivata _____ 1 7: 7 5 = 6 2 12

CLINTO

71. Derivata _____ 1 6 1, 4 = 5 7

.OLORO

72. Frase bisenso _____ 2 8 5 8

SBRODOLAMENTO73. Rebus _____ 1'3 4 1 4, 2 2 = 6 1'4 6
disegno La Brighella Marluk74. Sciarada _____ 3 / 6 = 9
Comma**Al Capitano Francesco Totti**

Pochi tocchi rapidi,
un po' di pressing,
qualche inserimento
ed eccoti a sbloccare
ogni situazione
mentre sul piccolo schermo
stavamo ad ammirare
i tuoi numeri indimenticabili.

Eri un tutt'uno con la sfera
sia quando brillavi in azzurro
che in quel tuo stadio tutto rosso
dove gonfio di commozione
hai fatto piangere tutti.
Qual era il tuo trucco?
Da dove veniva quel fuoco
che portavi dentro?

Quel fuoco che ti prese
che non eri nemmeno un ragazzo
quando con casacca e scarpini
sui campi fuori la scuola
già inseguivi miracoli
e sembrava già scritto,
pupone leggendario,
che avresti fatto la storia.

(Concorso "Il Priore")

1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18						19				20	21				22		
	23			24	25		26			27							
	28			29			30				31						32
33										34		35				36	
	37										38					39	
40												41		42			
	43											44		45			
46			47								48						
		50			51	52		53				54					55
56	57			58						59		60					
61														62			63

Orizzontali

1. L'atto di sottomissione del vassallo al suo signore - 7. Sigla che indica domande frequenti - 11. *Grande* nei prefissi - 15. *Cosa* per Cicerone - 18. L'autocarro per i francesi - 19. Takemitsu, compositore giapponese del secolo scorso - 20. Operazione di disseppellimento - 23. La città con la *Ghirlandina* (sigla) - 24. Si trovano sia nel pane che nel salame - 26. Riprendere... la siesta - 28. Estorce denaro con le minacce - 31. Gustoso pesce predatore del Mediterraneo - 33. Dotato di aspetti tipici e distintivi - 35. Trans Europe Express - 36. Pubblica Amministrazione - 37. Cura basata su... microrganismi - 39. *Mio* a Parigi - 40. Ufficio ministeriale - 42. Bagna Fornovo - 43. Lo è la cinematografia di Pietro Germi - 44. Ha capitale Reykjavik - 46. A Venezia c'è la Foscari - 47. La provincia dell'isola d'Elba (sigla) - 48. Saluto alla buona - 49. Unione armonica di sentimenti - 50. Lisciato dal falegname - 54. Mobile da ufficio - 56. Difetto di lieve entità - 58. Vivono nelle savane africane - 60. I francesi che hanno Nancy come capoluogo - 61. Delitto grave, ma involontario - 62. Il simbolo del pollice anglosassone - 63. Motofurgone a tre ruote.

Verticali

1. Una contrada senese - 2. Così comincia la maturità - 3. Stimare e rispettare - 4. Fanno divertire i bambini - 5. La testa e la coda del gatto - 6. Lo sono le notizie impreviste - 7. A ---, cioè *a maggior ragione* - 8. Relativo al più grande poeta reggiano del XV secolo - 9. Generi strumentali per soli archi - 10. Il Guardiola allenatore di calcio - 11. Clio era quella della storia - 12. Lo sono certe pinze utilizzate nelle medicazioni - 13. Antiche navi a remi - 14. Piante sempreverdi dai fiori multicolori - 15. Preso dalla gelosia - 16. L'ente fondato da Mattei - 17. Introduce un'ipotesi - 21. La terra rossa usata per tracciare gli affreschi sull'intonaco - 22. L'Irlanda sulle targhe - 25. Evanescente e spirituale - 27. Località greca in cui è collocato il porto di Atene - 28. Un preziosismo del calciatore - 29. *Tecniche* proprie... dei divi - 30. Nicola che cantava *I sing Ammore* - 32. Leggera imbarcazione da gara - 34. Francis, narratore e poeta francese del secolo scorso - 36. Il passo dolomitico con la cima del Sella - 38. Fondo di bottiglia - 39. Gruppo di bovini al pascolo - 41. Sconci, di cattivo gusto - 42. Il Bul'ba di Gogol - 45. Tessuto per cappotti tipico della Stiria - 46. Sostiene il gelato - 49. Misura anglosassone di superficie - 50. In seguito, in un secondo tempo - 51. Gli *Zeppelin* di Jimmy Page - 52. Duilio, campione mondiale dei *welter* nel 1960 - 53. Un battito del pendolo - 54. Drammatico appello - 55. Danzano ne *La Gioconda* di Ponchielli - 57. Il Montale premio Nobel (iniz.) - 59. Il nome di Gore - 60. Alla fine del ritornello.

Le Serate Magiche



Come passavano le loro serate in casa i nostri antenati un secolo e mezzo fa? Una peculiare risposta ce la dà un mensile sampierdarenese di letture amene e istruttive riemerso dalle brume del tempo che è anche, per alcuni aspetti, un precursore del nostro Gazzettino. Si tratta de *Le Serate Magiche*, periodico di otto pagine edito dal luglio 1879, non si sa per quanto. Per i cultori della materia è soprattutto la prima rivista di Enigmistica della Liguria. E una delle prime d'Italia: segue di soli tredici anni la più antica, *L'Aguzzaingegno* di Milano (1866). La rivista sampierdarenese è quindi un'illustre antenata della *Settimana Enigmistica* (1932), regina dell'Enigmistica 'popolare', con i suoi 'innumerevoli tentativi di imitazione'. E delle attuali riviste specializzate di Enigmistica classica per soli abbonati (*Penombra*, *La Sibilla*, *Il Canto della Sfinge*, *Leonardo*), incentrate non sui popolari cruciverba, ma su crittografie, rebus e su giochi in versi per 'solutori più che abili'. L'attenzione su questo storico primato editoriale sampierdarenese si è riaccesa l'anno scorso, dopo 142 anni di oblio, grazie a una citazione contenuta nel bel libro *Genova velata* (Ed. De Ferrari) dell'enigmista-poeta Andrea Maraventano (in arte *Maven*). La citazione si trova precisamente nell'appendice storica del libro, che ci racconta la lunga e mirabile tradizione ligure nel campo della produzione enigmistica, sino a trattare degli autori oggi attivi, nell'arengo di Edipo, sulle attuali riviste. L'appendice è posta in fondo alla raccolta di poesie enigmatiche di *Maven*, che nel senso 'apparente' decantano Genova e nei sensi 'reali' alludono invece alle parole da scovare per risolvere i vari giochi (enigmi, sciarade, lucchetti, anagrammi, ecc.) che l'Autore ha sapientemente nascosto nei suoi af-

fascinanti versi. Come segnalato nell'articolo pubblicato sull'edizione online del Gazzettino a luglio di un anno fa e sul numero uscito in edicola a settembre 2021, da quella citazione è derivata una serie di ulteriori ricerche che coinvolge, oltre a *Maven*, chi scrive e, soprattutto, Guido Iazzetta (in arte *Guido*), noto autore di giochi enigmistici, direttore de *La Sibilla*, nonché redattore 'emerito' della *Settimana Enigmistica*, tra i massimi cultori della storia dell'Enigmistica. Chi scrive ha chiesto aiuto, per migliori indagini d'archivio, alla dottoressa Paola Vada, direttrice della "Biblioteca Civica Gallino" e del "Centro Civico Buranello" di San Pier d'Arena. E agli amici della "Biblioteca Enigmistica Italiana" (B.E.I.), diretta da Riccardo Benucci (in arte *Pasticca*), che fu fondata nel 1982 a Modena da Giuseppe Panini (*Il Paladino*), esponente della mitica famiglia di editori. Oggi la B.E.I. ha una nuova sede a Campogalliano, in provincia di Modena (www.enignet.it). A battere tutti sul tempo, però, è stato ancora una volta *Guido* (che è anche uno dei massimi collezionisti in materia). Già l'anno scorso ci aveva fatto avere una preziosa copia digitalizzata del primo numero dell'antica rivista sampierdarenese, il cui esemplare originale - l'unico sino ad allora noto al mondo - è conservato nella Biblioteca nazionale di Firenze. Così scriveva il direttore de *Le Serate Magiche*, Domenico Foschini, nella prefazione a quel primo numero (luglio 1879): Non solamente nella nostra aiuola vogliamo coltivare sciarade, rebus e altri giuochi, ma desideriamo vedervi crescere altri fiorellini letterarii, e saremo veramente fortunati se il caso farà crescere il simbolico myosotide che assicurerà al nostro periodico colla vita la simpatia dei lettori giacché l'azzurro fiorellino ripeterà loro: "Non ti scordar di me". Noi del Gazzettino e gli amici enigmisti *Maven* e *Guido* non ce ne siamo dimenticati. E ora, grazie a un altro 'scoop' di *Guido*, siamo in grado di rivelare, in anteprima mondiale, che il direttore de *La Sibilla* è riuscito a scovare nella "Biblioteca del Risorgimento" di Milano un altro raro esemplare de *Le Serate Magiche*: il numero tre, dell'ottobre 1879. Contiene racconti, divagazioni e uno 'stornello-sciarada' con cui i nostri trisnonni si dilettevano, magari leggendo il testo ad alta voce insieme ai familiari, nelle serate di 143 anni fa, quando non c'erano radio, tv o diavolerie telematiche. E non solo a San Pier d'Arena o in Liguria perché, come si legge nell'ultima pagina, tra gli abbonati vincitori dei premi per aver risolto i giochi del numero precedente, ce n'è uno di Verona, uno di Foggia e uno di Siena. Perché allora San Pier d'Arena era una vera città, con una vita intellettuale ricca. E relazioni culturali con il resto d'Italia spesso più vivaci che non oggi.

(dal Gazzettino Sampierdarenese, n. 05/2022)

Marco Bonetti

76. Rebus
disegno Haunold (elab.)

1 3 1 2 1 4 1 = 5 8
Marluk



77. Verbis 1'3 1 1? 5, 2... 2 = 6 9
Il Forte

PRogenItore? Sicuro... forse.

78. A frase 3 6 4 5 = 9 2 7
Ghislanzontiano

CITI BUCCE IN LACRIME

79. Derivata 3 5 4 2 3 = 11 6
Il Laconico

SAGGI PRODE

10° Simposio Enigmistico Toscano – Monteriggioni

2 aprile 2022

Risultati:

Epigrammi: 1. Bardo 2. Cartesio 3. Ele 4. Saclà 5. Moreno.

Crittografie: 1. Atlante 2. Harmony 3. Ele 4. Orofilo 5. Alan.

Frase anagrammata: 1. Saclà 2. Brown Lake 3. Doride 4. Pippo 5. Cinocina.

Rebus: 1. Gipo, 2. Excalibur 3. La Kupola 4. (ex-aequo) Marar e Orofilo 5. N'ba N'ga.

Concorso Il Priore: 1. Ilion 2. Abele (Bardo+Ele) 3. Brown Lake 4. Saclà 5. (ex-aequo) Comma e Papul.

Gara solutori isolati: 1. Atlante 2. Bardo 3. Alan 4. Barak 5. Ele 6. Saclà 7. Dendy 8. Brown Lake 9. Papaldo 10. Cartesio.

Gara solutori al tavolo (modulo di Fama): 1. Paolissimo, Moreno, Mavale, Orofilo, Marinella, Caino, La Kupola, Bardo.

RebusArte

di Eugenia Lanza¹

L'enigma incontra la storia dell'arte in un tempo assai lontano: si pensi alla mitologica Sfinge, la cui raffigurazione in scultura, spesso associata a strutture architettoniche come tombe reali o templi religiosi, attraversa la cultura egizia, greca, sud-est asiatica ed europea.

Il mistero di questa figura si intensifica grazie al mito sofocleo di Edipo che le attribuisce un ruolo «enigmistico» grazie al famoso indovinello con soluzione «l'uomo»: *Qual è l'animale che di mattina cammina su quattro zampe, a mezzogiorno con due e alla sera con tre?*

L'essere umano sin dai tempi antichi subisce il fascino del mistero: l'attrazione verso l'ignoto lo spinge a confrontarsi con esso e a renderlo concreto, «maneggiabile», sfruttando i mezzi a sua disposizione, come l'arte, le lettere, le parole, i numeri.



Nella seconda metà dell'800 la corrente artistica del Simbolismo fa del mistero il suo centro gravitazionale: l'obiettivo è quello di puntare al di là delle apparenze del reale. Non a caso Gustave Moreau, nel 1864, reinterpreta il mito della Sfinge nel dipinto *Edipo e la Sfinge*.

L'opera incarna interamente i valori simbolisti, la contrapposizione tra ciò che ideale e ciò che è materiale. Moreau, le cui opere sono ricche di un erotismo strettamente legato alla morte, scrisse in proposito: *Il pittore immagina l'uomo che, giunto all'ora grave e solenne della vita, si trova ad affrontare l'enigma eterno [...]*.

Se l'arte simbolista di fine Ottocento vede l'enigma come mistero da evocare, oscuro, il Novecento ci regala artisti che fanno delle proprie opere veri e propri rebus. Marcel Duchamp realizza opere-rebus e giochi di parole che mirano a liberare l'opera d'arte dalla concezione stessa di arte, accogliendo il cambiamento che vede l'arte passare da uno stato puro, accademico, a una dimensione individuale, privata, di svago.

La genialità dei «ready-made» (oggetti pronti), che tirati fuori dal loro normale contesto vengono trasformati in opere d'arte, crea un idilliaco sposalizio con l'arte dell'enigma, provocando e dissacrando il purismo dell'arte con sottile ironia. L'esempio più calzante è l'opera *L.H.O.O.Q.* (1919), riproduzione fotografica «rettificata» del più venerato ed enigmatico tra i dipinti, la *Gioconda* di Leonardo da Vinci, a cui Duchamp disegna un paio di baffi e un pizzetto. Ma la provocazione più audace sta proprio nel duplice gioco di parole del titolo: *L.H.O.O.Q.*, pronunciato in inglese, suona come «look», sguardo, ma pronunciato in francese, allude ai possibili bollenti spiriti della Monna Lisa: *elle a chaud au cul*.

Il mondo dell'arte è costellato dal connubio con l'enigma: da Magritte e la sua pipa a Tano Festa, Renato Mambor, Pierluigi Isola, Sergio Ceccotti e Massimo Livadiotti² che per la realizzazione di alcune loro tele hanno tratto ispirazione dalle illustrazioni per i rebus de *La Settimana Enigmistica* di Maria Ghezzi Brighenti, contribuendo così ad elevarle in opere d'arte «altre», dal sapore squisitamente pop.

¹ Eugenia Lanza, insegnante liceale di discipline artistiche, si è laureata all'Accademia di Belle Arti Catania in «Arti visive e discipline dello spettacolo: scenografia».

² Antonella Sbrilli, in *Il mistero delle immagini e i giochi di parole: l'enigma nell'arte*, www.culturaitalia.it, 14/03/2009.

RebusArte /2

Il rebus, nella concezione moderna del termine, è un gioco enigmistico in cui il solutore è chiamato a ricavare una frase attraverso l'interpretazione di un'illustrazione, alla quale, nella maggior parte dei casi, sono sovrapposte delle lettere. Queste lettere (tecnicamente detti *grafemi*) hanno una doppia funzione: indicare esattamente su quali particolari dell'immagine occorre concentrare l'attenzione, integrare le parole ricavate al fine di ricostruire nella sua interezza la frase risolutiva. Negli Anni '70, lo storico redattore de *La Settimana Enigmistica* Giancarlo Brighenti, noto in enigmistica con il nome di *Briga*, formulò un semplice, ma efficace paragone per rendere l'idea di che cosa sia un rebus: un triangolo, i cui lati sono la *chiave* (ovverosia le parole che si ricavano dal disegno), la *frase risolutiva* (ottenuta dividendo opportunamente le parole della chiave, sulla base del diagramma numerico che sempre accompagna un rebus), l'*illustrazione*, cioè la sua realizzazione grafica³.

Come può facilmente immaginare chi si interessa del rebus non solo dal punto di vista del fruitore-solutore, ma anche da quello dell'autore, normalmente l'intervento del disegnatore nella creazione del gioco è successivo all'ideazione del rebus (inteso solamente nella sua parte letterale): è il lato del triangolo che arriva... per ultimo.

Pochi dei non addetti ai lavori sanno che in realtà esiste un'altra «via» alla costruzione di rebus, praticamente inversa a quella a cui ci si riferiva sopra: l'utilizzo di immagini preesistenti dalle quali l'autore cerca di ricavare un gioco coerente. E in questo filone, appare di particolare interesse l'utilizzo di opere d'arte (sia pittoriche che scultoree), anche per l'indubbio fascino estetico del risultato finale.

Un impulso decisivo a questo particolare settore venne dato dalla rivista *Le Stagioni*, diretta da Carlo Gagliardi, che per alcuni anni, negli Anni '60, bandì il *Concorso Nembrod* per autori di rebus da realizzare, appunto, su opere d'arte e con giudice unico il già ricordato *Briga*. Scopo dichiarato di Gagliardi era quello di *portare all'elaborazione di esempi che potessero, con una certa dignità formale, confortare la validità artistica del rebus*⁴.

Questo *modus costruendi* ha valore se l'autore cerca di sfruttare il senso

complessivo dell'opera, di coglierne l'essenza, non tanto i vari particolari in essa contenuti. Tale presupposto è enunciato da *Briga* il quale, nel giudicare i rebus, privilegiò i lavori che avessero *una perfetta aderenza allo spirito del concorso, ovvero l'intima connessione della «chiave» con il soggetto apparente* (l'immagine, N.d.R.) *e la sua inadattabilità a qualsiasi altra opera d'arte*⁵. Una perfetta esemplificazione di questi concetti è questo mirabile rebus⁶ di Giuseppe Ponte, vincitore della seconda edizione del suddetto *Concorso Nembrod*, realizzato sul *Bacchino malato* di Caravaggio, con apposizione di un unico grafema «I»: I dio malatino = Idioma latino.

Ben più deludente, per non dire inutile, sarebbe stato il semplice utilizzo di alcune parti di una così significativa immagine, per ricavare, ad esempio, I dio, mano TO = Idioma noto.

Un altro notevole esempio è questo⁷ di Enrico Parodi, che utilizza magistralmente l'ambigua espressione, a metà tra il sorriso e il pensoso, della celeberrima, iconica *Monna Lisa* ritratta da Leonardo (che, da autore di rebus quale era, avrebbe sicuramente apprezzato): PAL è semiseria = Palese miseria.



³ Giancarlo Brighenti, *La teoria del triangolo* ne *Il Labirinto*, n. 7/1974.

⁴ Carlo Gagliardi, *Le Stagioni*, n. 17/primavera 1966.

⁵ Giancarlo Brighenti, *Le Stagioni*, n. 17/primavera 1966.

⁶ *Le Stagioni*, n. 17/primavera 1966.

⁷ *La Sibilla*, n. 1-2/1988.



Si diceva prima che a questo procedimento realizzativo di rebus si potessero prestare anche opere scultoree. Ecco due esempi ragguardevoli, uno⁸ di Paolo Ogheri (F il Mosè = Film osé) sul *Mosè* di Michelangelo. Un altro⁹ di Nicola Aurilio (Intima relazione lega L, E = Intimare l'azione legale), sulla sensuale scultura *Amore e Psiche* di Antonio Canova.

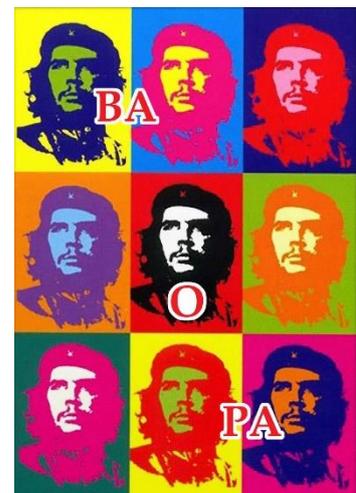
Si potrebbero citare ancora molti affascinanti esempi, ma mi limiterò a riportarne due di produzione recente, molto peculiari.

Il primo¹⁰, di Furio Ombri, sorprende per la riproduzione nella *chiave* del concetto di serialità, una delle poetiche più significative della pop art e in particolare di Andy Warhol, il cui «Che Guevara» costituisce la base illustrativa del rebus: la parola «Che» viene ripetuta ben tre volte, a sottolineare il ripetersi ossessivo dell'immagine: BA Che, Che O, PA che = Bacheche opache.



Il secondo¹¹, di Nicolò Andrea Cappello, che dall'accostamento di due *Danzatrici* di Fernando Botero, le cui opere dai soggetti «dilatati» sono autentici inni poetici alla rotondità delle forme, per non dire all'adiposità, ha ricavato un rebus di notevole impatto: Leggere grasse donne = Lèggere Grass e Donne.

Sorprendente, anche perché – questa volta – non è stato nemmeno necessario sovrapporre dei grafemi...



Festival dell'Enigmistica 2022 – CONCORSO REBUS

L'organizzazione del Festival dell'Enigmistica di Bagnolo in Piano bandisce, per l'edizione 2022, un concorso per autori di rebus articolato nelle seguenti sezioni:

- 1) Rebus con chiavi classiche (normale, ad incastro, a domanda e risposta, stereoscopico, ecc.) avente come argomento la tradizione enogastronomica reggiana
- 2) Rebus su disegno preesistente (normale o a domanda e risposta). Il tema è costituito dalla vignetta, anche rovesciata, qui riprodotta e pubblicata sul sito www.festivaldellenigmistica.it

Per entrambe le sezioni saranno assegnati trofei per le prime tre posizioni. Potranno essere inviati un massimo di TRE rebus per ciascuna sezione.

I lavori, completi di nome, cognome, pseudonimo eventuale ed indirizzo, devono essere inviati all'indirizzo:

info@festivaldellenigmistica.it

entro e non oltre la mezzanotte del **30 Giugno 2022**.

La giuria sarà formata da Sergio Zanini (Step), Laura Neri (Laurina) e Stefano Morselli (Zoroaster).

L'organizzazione si riserva la possibilità di utilizzare il materiale pervenuto per eventuali prove di gara durante il Festival.



Roberto Dallari

Assessore al Bilancio ed Attività Produttive
Comune di Bagnolo in Piano (RE)

⁸ *Ænigma*, n. 6/1970.

⁹ *Penombra*, n. 12/1980.

¹⁰ *La Settimana Enigmistica*, n. 4470/2017.

¹¹ *La Sibilla*, n. 2/2017.

Solutori n. 72 (giochi 88)

Maria Gabriella Di Iulio	★
Massimo Ferla	★
Gli Asinelli (+)	★
Amedeo Di Maio	87
Magna Graecia (-)	86
I Paladini (++)	82
Gianni Saccone	81
Vallis Nebulae (--)	80
Glenda Ghirotto	79
Mai Viste (+-)	79
Nicolò Cappello	78
Walter Cerroni	78
Vercingetorige Martignone	78
Carlo Tremolada	77
Mario Lodi	76
Ivano Ruffoni	75
Massimo Bambi	73
Silvana Bassini	67
Nivio Fortini	65
Laura Moscatelli	56
Maurizio Giambrone	53
Abelardo Ballarini	51
Fabrizio Pini	23
Dyne (-+)	21
Stefania Bandini	17
Jet (+++)	16
Stefano Mengozzi	16

(+) Luciano Bagni
Marisa Cappon
Massimo Malaguti
Emanuele Miola
Fabrizio Turrini
Marinella Zanda

(-) Luca Greco
Giovanni Mazzuca
Salvatore Piccolo
Domenico Piscioneri

(++) Elio Alchini
Andrea Baracchi
Manuela Boschetti
Bruno Lago
Marco Leali
Giuseppe Riva

(--) Fabrizio Baronti
Franco Pellegrini
Giancarlo Pieri

(+-) Annapia Bonanni
Anna Maria Caccia
Ivana Frassinelli
Lucia Menetti
Nora Moselli

(-+) Benedikt Blunski
Erika Renzi

(+++)
Elisabetta Carravieri
Nena Ferrante



Calendario enigmistico:

- Conversazioni enigmistiche - Cupra Marittima (AP), 9-10 luglio 2022
- 8° Festival "Enigmando" - San Giuliano Terme (PI), agosto 2022 (data da definire)
- 16° Simposio Enigmistico Veneto - Colline del Prosecco (TV), 3 settembre 2022
- 30° Simposio Enigmistico Emiliano-Romagnolo "Memorial Barthezagh" / 5a festa della B.E.I. - Campogalliano (MO), 24 settembre 2022
- LXXII Congresso Enigmistico Nazionale / 42° Convegno Rebus A.R.I. - San Giuliano Terme (PI), 14-16 ottobre 2022

Soluzioni n. 72

1. E, SCAVI va = esca viva 2. IN va, lì dare con C OR: SI = invalidare concorsi 3. Partita da lì M, ENTI = partita d'alimenti 4. Par l'AREA - VO cedi - messa = parlare a voce dimessa 5. Dov'è RI MORA lì = doveri morali 6. Colla U daremo R T, AI = collaudare mortai 7. BA, se con C A va = base concava 8. Va LI: distati S T, I = validi statisti 9. AL leva, ROVINI = allevare ovini 10. T a REE (R è), di' T a RIE = tare ereditarie 11. BAIA: DEI porci = Baia dei Porci 12. Vile sua visuale 13. Con ciò Nepal lo sa! = concione pallosa 14. B l'usa Mika DO = blusa mikado 15. Antina / cantina 16. Naso rotto = sarto noto 17. Carrettina = carne trita 18. C a TORCI da': per muta R è = catorci da permutare 19. NUME ridi': SPIDER (R O nèi) = numeri di "Spid" erronei 20. P: un TONO DA LEDERE sia = punto nodale d'eresia 21. FAR "SEAT": e L la N è = farse atellane 22. Violino / mulino / colino 23. Posizione di assoluto rilievo 24. Riflessivi apparenti 25. Enza finse senza fine 26. Gian Maria mi angaria 27. P Adelmo (d'Adelmo mento) = "padel", moda del momento 28. Io maltratto il rottamato 29. Gi: L'ETA VANA = gilet avana 30. S T: OFFESE TOSE = stoffe setose 31. "L'attacco dei Giganti" 32. DaN guardan i meme CH A = Danguard, anime "mecha" 33. O per A dire: PO sia, no? = opera di Reposiano 34. B or si noti: TO li = borsino titoli 35. L'ucraino: "Lucrai? No!" 47. ... e calasti elastica 48. Risulta re insultare 49. Chiaro lecchino, chi? Arlecchino! 50. In tre C, C, id. I, teleranno da TE = intrecci di tele rannodate 51. MI, mica EN fatica! = mimica enfatica 52. D'Aquinate, da qui nate 53. D'antenato Dante nota 54. L'avo celebra: la voce libra 55. Là par l'aquila parlare 56. I tre apostoli e il poeta restio 57. Di Rachele dirà che li

è 58. Tale adibisco = talea d'ibisco 59. Già C? CAPESANTE = giacca pesante 60. F - accetta F! - EBBRI citante = faccetta febbricitante 61. L'iconico laconico 62. V incera TE resina = vincere a teresina 63. Utile al netto delle imposte 64. PIGIAMI, TAGLIA ME: di' A = pigiami taglia media 65. Dizione d'azione 66. Il film 67. Alveo ovale 68. Colla / polla 69. TI costì: NATI = tic ostinati 70. Vi a LESI LENTE = viale silente 71. Protestanti strapotenti 72. "Federale" GG era = federa leggera 73. Buco: lì cavalletta = bucolica valletta 74. Poeti / preti 75. Su, bizzare dilette R E! = subizzare di lettere 76. LeN "Tipo" la rizza TE = lenti polarizzate 77. Giù S è: P pesi? No, P oli! = Giuseppe Sinopoli 78. Cancella ancella 79. Poste R, DIMORAN di' = poster di Morandi 80. Finestrato = fine strato 81. È sergente esercente 82. G al lido minatori = galli dominatori 83. Anti che... (vieta RaN?) T in E? = antiche vie tarantine 84. Parte C, H è, e con T UMA c'è = parte che è contumace 85. Sol: VENTI VELE, no? Sì! = solventi velenosi 86. Prima nota cassa 87. C Astrid otto di seria? L! = cast ridotto di serial 88. Sol I diaccia? I! = solidi acciai 89. C, restai lì, a CA = cresta iliaca.

41

