

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

36

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Eccoci con una nuova "rubrica" che consentirà di conoscere e gustare un passatempo sano, economico e intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno in vacanza anche della famiglia in autocaravan.

L'enigmistica è davvero una forma di cultura e di salute, perché molto adatta ad occupare proficuamente una parte del tempo libero, ampliando le conoscenze e stimolando l'intelligenza e il ragionamento.

L'obbiettivo è far conoscere, con gradualità e semplicità, l'"Enigmistica classica". Numerosi esempi affiancheranno le necessarie spiegazioni teoriche e non mancheranno cenni storici su giochi, fatti e personaggi. In ogni puntata ci saranno curiosità, notizie utili... e si darà naturalmente spazio agli interventi dei lettori che saranno coinvolti come solutori nonché a volte sollecitati come autori. E' nell'enigmistica 'classica' e tra i suoi giochi che cercheremo di accompagnarvi durante questo piacevole viaggio insieme.

L'ENIGMISTICA 'CLASSICA'

Uno dice "enigmistica" e tutti pensano alle decine di settimanali che si vedono ogni giorno nelle edicole. Non hanno torto, perché a milioni comperano queste riviste e trovano in esse un dilettevole passatempo e uno stimolo alla logica e alla ricerca.

In contrapposizione a questa che possiamo definire, senza alcun intento spregiativo, "popolare", c'è però un'altra "enigmistica" che viene chiamata "classica", senza alcuna pretesa di 'aulicità' o 'perfezione'. Si tratta di un'enigmistica più elevata, diciamo pure più difficile, ma soprattutto 'diversa'. Il numero di praticanti è di gran lunga minore, così come le riviste che, con cadenza mensile o bimestrale, si ricevono solo in abbonamento.

Enigmistica 'diversa', abbiamo detto; segnaliamo allora subito una prima 'diversità', e lo facciamo riferendoci al gioco più conosciuto e praticato: le parole incrociate.

Ecco le possibili definizioni che un settimanale 'da edicola' darebbe per individuare le corrispondenti parole da inserire nelle schema di un cruciverba:

Indagine su una salma:	AUTOPSIA
Nubili attempate:	ZITELLONE
Separazioni tra coniugi:	DIVORZI

Ecco invece come potrebbe definire le stesse parole una rivista di enigmistica 'classica' (nelle quali però il cruciverba è presente molto di rado):

L'esame di stato:	AUTOPSIA
Sole al tramonto:	ZITELLONE
Le divisioni degli Stati Uniti:	DIVORZI

Si notino, in queste ultime, i perfetti 'bisensi' racchiusi nelle parole "stato" (nazione / chi è vissuto), "sole" (sostantivo singolare / aggettivo plurale), "divisioni" (unità militari / separazioni) e "stati uniti" (nazione dell'America / sposati), e i netti cambiamenti di significato delle parole "esame" e "tramonto".

Il 'bisenso' è appunto uno degli elementi che differenziano le due forme di enigmistica e che, come vedremo già in questa puntata, caratterizza quasi tutti i giochi dell'enigmistica 'classica'.

L'INDOVINELLO

Iniziamo ovviamente con il gioco di più immediata e facile comprensione, l'Indovinello. Da sempre l'uomo si è divertito a giocare con i doppi sensi e la nostra lingua ita-