

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

109

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

IL VIAGGIO CONTINUA...

Dopo aver presentato il gioco enigmistico più antico e conosciuto, l'*indovinello*, proseguiamo il nostro "viaggio" nell'enigmistica classica proponendo un altro gioco, anch'esso molto noto, il cui meccanismo è leggermente più complesso ma tuttavia facilmente comprensibile.

LA SCIARADA

Pur vantando esempi nell'antichità, nella sua forma moderna la *sciarada* ha avuto origine in Francia a metà del 1700, ma è arrivata in Italia quasi cento anni più tardi. Il nome è di origine assai controversa, ma è curioso il fatto che esso stesso si presti per spiegarne il meccanismo, perché... è il 'totale' di una *sciarada*.

Scia è una parola di senso compiuto, **rada** anche; accostando queste due parole se ne ottiene una terza, **sciarada**, anch'essa di senso compiuto e del tutto indipendente dalle due che l'hanno formata.

Si noti bene quest'ultimo requisito, perché in caso contrario si commetterebbe un grave errore: l'*equipollenza* (più precisamente *identità etimologica*). Errore presente, ad esempio, nella inaccettabile combinazione **occhi + ali** = **occhiali**, dove occhi e occhiali hanno la stessa origine. Sarebbe proponibile invece, se proprio vogliamo usare... gli occhi, **gin + occhi** = **ginocchi**.

ANTENATI E CONTEMPORANEI

Dalla 'combinazione' occorre poi passare al gioco; ci limitiamo, per ora, a quelli svolti in versi ma affronteremo poi anche i cosiddetti 'giochi crittografici'.

Un esempio del 1836 mostra, solo per curiosità, come erano le sciarade dei nostri antenati enigmisti, che nascondevano le parole dello schema con i termini *primiero* (o *primo*), *secondo* (o *altro*) e *intero* (o *tutto*):

Mercé del mio *primier* chiaro è il *secondo*;
e chi del *tutto* ha più, più chiaro è al mondo.

La soluzione? *sol + di = soldi*, cioè: grazie al *sole* il *dì* (giorno) è chiaro, e chi ha più *soldi*... sta bene al mondo!

Si passò poi allo svolgimento "a diagrammi", usato ancor oggi nei settimanali di enigmistica: una serie di x e y inserite nel testo sostituiscono le parole da trovare, dandone lunghezza e successione; manca però l'elemento essenziale dell'enigmistica classica, che come si è visto parlando dell'*indovinello* è il "doppio soggetto".

Oggi la tecnica di svolgimento di ogni gioco la cui soluzione coinvolge più parole o frasi è chiamata "a enigmi collegati": ogni parte dello schema costituisce un piccolo *indovinello* ma tutti i versi, e qui sta il difficile per l'autore, devono avere lo stesso senso apparente, trattare cioè in modo continuativo il tema definito nel titolo.

BREVI E BREVISSIMI

Chiariamo subito questa necessaria premessa teorica con un facile esempio.

Sciarada (7 / 3 = 10) di *Il Nano Ligure*