

# ENIGMISTICA CLASSICA

"Anagramma"  
1<sup>a</sup> puntata

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

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

61

Dopo l'*indovinello* e la *sciarada*, questa tappa del nostro itinerario enigmistico è dedicata a un altro gioco 'classico', di origini antichissime e con svariate e belle applicazioni...

## L'ANAGRAMMA

Consideriamo la parola **cronista**: utilizzando tutte le sue lettere (c, r, o, n, i, s, t, a) e solo quelle, ma disponendole in un ordine completamente diverso si può ottenere, tra tante altre, la parola **incastro**. Questo è il meccanismo dell'*anagramma*.

È il caso di far notare subito che disponendo in tutti i modi possibili 2 lettere si hanno  $1 \times 2 = 2$  combinazioni (TU / UT); con 3 lettere si hanno  $1 \times 2 \times 3 = 6$  combinazioni (REA / RAE / ERA / EAR / ARE / AER, e già si vede che non tutte hanno un significato) e così via...; se le lettere sono 10 si hanno 'solo' 3.628.800 combinazioni! Naturalmente ben poche di queste (ottenibili velocemente con un normalissimo computer) sono di senso compiuto e l'abilità (e la soddisfazione) dell'anagrammista sta appunto nello scoprirle.

Altri anagrammi sono: **sigaretta = strategia, fiorentina = anfitrione, ascensorista = scassinatore**.

Il primo e l'ultimo degli esempi finora citati hanno una particolarità: nelle due combinazioni nessuna lettera mantiene la stessa posizione e questo, nell'anagramma, costituisce... la perfezione.

## SEMPRE PIÙ DIFFICILE

Si sarà notato che tutti gli esempi fatti costituiscono un passaggio *parola ↔ parola*. Ecco ora altri esempi via via più complessi e che coinvolgono nel meccanismo anche più parole, parole e frasi, frasi e più frasi (il segno = separa le due combinazioni, mentre la / separa eventualmente le parti costituenti una metà dell'anagramma):

**ergastolano = sogno / realtà**  
**alano / mastino = malato / insano**  
**calendario = l'ora di cena**  
**cartolina postale = poltrona elastica**  
**ieri / oggi / domani = meriggio di noia**  
**i ricordi / le nostalgie = la religione di Cristo**

Si può notare che nelle combinazioni in cui una o entrambe le parti sono costituite da più parole (o frasi) è preferibile, anche se non necessario, che queste abbiano attinenza di significato, per affinità o per antitesi.

Non mancano poi esempi di anagrammi che possiamo definire 'multipli', in cui cioè una parola (o frase) dà luogo a più combinazioni anagrammatiche:

**camion = camino = monaci = manico**  
**amaro sospetto = passato remoto = prato maestoso**

Una interessante varietà sono infine gli anagrammi abbinati: ogni parola della prima frase è l'anagramma della corrispondente parola della seconda frase:

**vestito sobrio = visetto brioso**  
**sigaretta Macedonia = strategia demoniaca**

## COMBINAZIONE E SVOLGIMENTO

Come già si è visto per la sciarada queste combinazioni anagrammatiche, di per sé piacevoli, costituiscono la base per l'elaborazione di giochi enigmistici in versi. E ritroviamo ancora, a fianco della denominazione, il diagramma numerico che indica la lunghezza delle parole e la composizione delle frasi costituenti lo schema (se le due parti sono entrambe una sola parola l'unico numero indica la lunghezza comune di queste).

Questo primo esempio chiarirà ogni cosa: