

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

80

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

Indovinello, sciarada, anagramma, palindromo: queste le prime tappe del nostro 'viaggio' tra i giochi enigmistici, con varie deviazioni, in "Terza pagina", dall'itinerario principale. È ora il turno di alcuni giochi con meccanismi molto evidenti. Questa loro semplicità ci evita lunghe spiegazioni teoriche a vantaggio dei commenti agli esempi, che metteranno in risalto una delle caratteristiche essenziali dell'enigmistica classica, il bisensismo.

CAMBI, SCAMBI E SPOSTAMENTI

Parliamo innanzitutto del **cambio di ...** Perché quei puntini? Perché nel nome si segnala al solutore anche il tipo o la posizione della lettera (o sillaba) che cambiando trasforma una parola o una frase in altre di significato completamente diverso. Ecco alcune combinazioni:

Cambio di vocale

cAstello / cEstello; salame d'Oca / sala medica

Cambio di consonante

raGazza / raMazza; l'osPizio / lo sFizio

Cambio di lettera

paEsaggio / paSsaggio; diva noiosa / divano Rosa

Cambio d'iniziale

Rampogna / Zampogna; Ben ti stà! / Dentista

Cambio di finale

collanA / collanT; le asinE / leasinG

Nello **scambio di ...** sono invece due le lettere (o sillabe) che si scambiano reciprocamente di posizione in una parola o in una frase cambiandone il significato. Sembra supefluo, negli esempi che seguono, indicare il tipo:

**cOppia / cAppiO; maRcheSa / maScheRa
mallarDa / mal D'arla; Foglie Morte / Moglie Forte**

Si ha infine lo **spostamento**, indicato più spesso col termine **metatesi**, quando una lettera (o sillaba) cambia di posizione, in avanti o all'indietro, generando una parola o una frase di diverso significato.

**Galleria / alleGria; caMpo arato / capo arMato
geni immorTali / genTi immoralì; larinGe / l'arGine**

ESEMPI PER CAPIRE...

Cambio di vocale (4) (*Gigi d'Armenia*)

HA 'DRIBLATO' LA SUOCERA

*Avrà fatto la parte dello scemo
ma in fin dei conti questo non importa:
quando lei si presenta tutta tesa
è salutare prendere la porta.*

Una simpatica scenetta la cui soluzione, **meno / mano**, rivela precise dilogie: per il *meno*, lo "scemo" e il fatto che nei conti non dà l'ammontare; per la *mano*, il "si presenta tesa" e l'intero bellissimo ultimo verso.

Cambio di iniziale (5) (*Raf*)

POSTEGGIARE, CHE PASSIONE!

*La Vespa no, qui metterla non puoi,
non è posto per essa...
Quella del disco, poi, datemi torto,
proprio non la sopporto.*

Forse è più agevole iniziare con la seconda parte: quella "del disco" che non sopporto è... l'**ernia**; è facile ora pensare che un posto non adatto per una vespa è l'**arnia**.