

PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

L'obiettivo è battere il record dell'anascarto

Chi crede che solo la Fondazione Valla pubblici libri strani, si disinganni. La Utet ha una collezione di Classici Greci, con sottosezione di autori della tarda antichità e dell'età bizantina, che in questi giorni ci dà le *Opere* di Sinesio di Cirene, a cura di Antonio Garzya. Questo Sinesio (370-413 d.C.) era un soldato, fatto vescovo prima del battesimo. Neoplatonico quanto basta, scrisse anche un *Elogio della calvizie* da mettere coi giochi letterari più brillanti dei nostri secentisti.

Poi di Sinesio ce n'è un altro, che a volte firma Sin & Sio. Nome completo: Silvio Sinesio.

Sulla rivista di enigmistica classica "Penombra", Silvio Sinesio propone di giocare all'anascarto: una serie di anagrammi con lo scarto di una lettera volta per volta. E dice per esempio: "sternuto, strenuo, sterno, resto, oste, est". È un gioco che si può fare con soddisfazione fuor dai confini dell'enigmistica, cioè senza doverci poi costruire un indovinello. Lo si faceva una volta col nome di "anagramma discendente". Esempio famoso, "paradossi, paradiso, Sporadi, saporì, rospi, orsi, rio, or, o". L'esempio di Sinesio è un 8/3 (parte da una parola di 8 lettere per arrivare a una di 3). L'altro esempio è un 9/1. Chissà se questo è un primato assoluto, o se si può far di meglio. Pensateci, scrivete mi.

Liberi tutti di chiamare questo gioco "anascarto" o "anagramma discendente", l'essenziale è divertirsi giocando a trovarne esempi, con carta e matita, in treno o sull'amaca, in bagno o nell'anticamera del fiscalista, senza doverci poi costruire un indovinello. Questa che ripeto sembra una sciocchezza, e lo è. È la sciocchezza che segna il confine fra i due regni di diverse sciocchezze che si chiamano "giochi di parole" e "enigmistica". Per noi l'anagramma è un gioco di parole, nudo e crudo;

per gli enigmisti l'anagramma è un indovinello la cui soluzione è data da una parola e dal suo anagramma. Gli inglesi dicono *conundrum*, per distinguere l'indovinello la cui soluzione è data da una parola, o più parole, dal *riddle*, indovinello la cui soluzione è data dal nome di una cosa o di una azione ecc.

Voi lettori ed io con voi in questa pagina non facciamo né *riddles* né *conundrums*, facciamo giochi di parole nudi e crudi. Altri si arrampicano sugli specchi cercando di stabilire distinzioni fra "enigmistica", "parae-nigmistica", "ludolinguistica", "ricreazionistica" e altri mostri "istici".

Le distinzioni che amiamo sono altre. Per esempio amiamo distinguere l'"anascarto" o "anagramma discendente" dal "logogrifo discendente", nel quale si scarta una lettera per volta con possibilità di recuperarla. Per esempio "paradossi, paradiso, diaspro, saporì, spada, raso, ara, io, o".

In generale il logogrifo è più facile dell'anagramma: da una parola si ricavano altre parole adoperando di volta in volta solo alcune lettere della prima, opportunamente rimescolate. Per esempio per ana-

gramma da "giravolta" si ricavano "travaglio" e "volgarità"; per logogrifo da "piroetta" si ricavano "teatro, perito, attore, pittore, tapirò, potare, tirato, poeta, prato, ettaro" ecc.

Si può giocare ai logogrifi competitivamente. In un libro di giochi per ragazzi pubblicato da Mondadori un paio d'anni fa trovo regole complesse per il conteggio dei punti (numero di parole trovate, numero di lettere delle parole trovate); trovo anche l'idea che si può giocare ai logogrifi partendo da un nome-cognome. Il divertimento cresce, partendo dal nome-cognome del capufficio o della zia, ma resta un divertimento privato.

Se volete divertimenti asettici, da primato, che si possano pubblicare nella presente rubrica, giocate ai logogrifi acrostici. Come si fa?

Data una parola "madre", se ne cavano delle parole "figlie" che siano tante quante sono le lettere della parola "madre", che abbiano tutte un identico numero di lettere, e le iniziali delle "figlie" devono ricostruire la "madre". Per esempio da "travestimento" si ricavano "Termite, Rottame, Arsione, Vetrina, Eremita, Sentore, Tiretto, Istante, Mastite, Eritema, Nettare, Tritone, Oriente".

Sempre più difficile, il logogrifo mesòstico: le lettere mediane delle "figlie" ricostruiscono la "madre". Per esempio da "risparmiatore" si ricavano "spatato, arpista, maeStro, resPiro, rimArio, spiRito, priMato, armlsta, ramArro, marTire, ripOsta, opeRaia, matEria". Passiamo ad altro.

Alberto Marcolin (Firenze) mi segnala che a Buttrio (UD) c'è un orologio alla rovescia. Di solito gli orologi recano sul quadrante, nell'ordine, in senso orario, 12-3-6-9. A Buttrio c'è scritto 12-9-6-3. Se vi viene il mal di testa prendete la matita e fate un disegno. Se sapete altre storie di questo tipo, scrivete mi. C'è il mondo alla rovescia con l'uomo che abbozza alla lenza impugnata dal pesce, c'è il Palazzo alla Rovescia (a Firenze, per forza, patria del Burchiello), e l'enoteca, alla rovescia, dà acetone... Passiamo ad altro.

Ho voluto leggere *Al mondo ci sono più zie che lettori* di Peter Bichsel (Marcos y Marcos). Credevo di star perdendo il tempo quando a pagina 125 ho trovato una frase di stupidità meravigliosa, che m'ha ripagato di tutto il tempo e tutto il danaro: «Anche chi compila la scheda del lotto e aspetta di vincere dei milioni fa conto su una spartizione ingiusta. Sta giocando quindi a un gioco guerrafondaio, a un gioco cioè che richiede una mentalità guerrafondaia».

Per fortuna i libri giusti sul "problema" di gioco e aggressività ve li ho già consigliati. Voltiamo lato e rimettiamoci a dormire.

Le lettere per Giampaolo Dossena vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica", piazza Cavour 1, 20121 Milano

