

Per favore, prendete la matita

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Quando ho accennato al sublime gioco degli antipodi (9 marzo), ho scritto che dovevate prendere carta e matita per capire il meccanismo, per vedere come funziona. Giuliano Giunchi (Milano) ha preso il compasso, sgranando le lettere non come se stessero su un righello, ma immaginandole sul bordo esterno di un cerchio. A questo modo palindromi, bifronti e antipodi si unificano come casi particolari di una serie. Le parole in gioco si possono leggere in senso orario e antiorario, partendo dallo stesso spicchio, o da due spicchi contigui, o da due spicchi intervallati. Sapete poco d'astronomia? Ma saprete tutto di astrologia! Gli antipodi diretti sono in "aspetto" di congiunzione, palindromi e bifronti sono in mezzo sestile, gli antipodi inversi sono in sestile.

Giuliano Giunchi, a mio avviso, ha fatto una scoperta fondamentale; ci stiamo ancora lavorando. Intanto, da quel che ho detto, voi stessi potete controllare. Sarebbe utile procurarsi parole di 12 lettere, da collocare nelle 12 case dello zodiaco; ma il meccanismo si vede bene anche in cerchi divisi in meno di 12 spicchi.

Se non sapete niente di astronomia e di astrologia vi potete aiutare col tavoliere di quel gioco descritto da Alfonso II il Savio, che alcuni chiamano "Gioco dello Zodiaco", e che fu commercializzato nel 1982 ➡

DOSSENA / Per favore, prendete la matita

come "Pomellato Game". Magari una volta di queste ve ne mostro la foto a colori nella rubricchetta del "Tavoliere".

Mica tutti han preso carta e matita, men che mai il compasso. Con un paio di lettori, incontrati di persona, si è svolto il dialogo seguente.

Lettore: «Con gli antipodi non ho capito niente».

Dossena: «Hai preso subito carta e matita, seguendo il mio consiglio?».

Lettore (titubante): «No...».

Dossena: «Perché no?».

Lettore (bofonchiando): «Mah...».

Dossena: (prende carta e matita): «Vedi? Così, e così, e così. Chiaro?».

Lettore: «Ah!...».

Adesso, prendete carta e matita. Scrivete in alto, in testa a 6 colonne, Churchill, Hitler, Roosevelt, Mussolini, Stalin, Tojo. Scrivete sulla sinistra, all'inizio di quattro righe, Nascita, Età, Salita al potere, Anni al potere. Riga per riga, sotto ai sei personaggi, 1874, 1889, 1882, 1883, 1879, 1884; poi 70, 55, 62, 61, 65, 60; poi 1940, 1933, 1933, 1922, 1924, 1941; poi 4, 11, 11, 22, 20, 3. La somma di ogni colonna è 3888, che diviso per 2 dà 1944: l'anno in cui quei sei personaggi avevano quell'età e quella anzianità di potere.

Questo è un gioco che fa Kurt Vonnegut nel suo nuovo romanzo *Hocus Pocus*, uscito in marzo da Putnam. Se avete letto altri libri del grande Vonnegut già tradotti in italiano sapete con quali pinze vada preso un tale gioco. ➡

DOSSENA / Per favore, prendete la matita

E' un gioco di "numerologia". Per giunta alla derrata, se a "Mussolini" sostituite "Il Duce", le iniziali dei sei personaggi formano la parola "Christ". Se qualcosa non funziona, scrivete a Vonnegut. Se l'idea di prendere carta e matita proprio vi fa vomitare, non scrivete al direttore di questo giornale perché raddoppi lo spazio della presente rubrica e mi permetta di disegnare schemi e tabelle: a me va bene così, costringervi a prendere carta e matita fa parte del mio gioco.

Se non avete mai sentito la parola "numerologia" guardate qualche vocabolario (non c'è su tutti). Guardate per esempio il Gabrielli.

Mi è venuta una gran voglia di parlar bene del Gabrielli. Il Gabrielli è un vocabolario Mondadori. Propriamente si chiama *Grande*

dizionario illustrato della lingua italiana. L'indicazione d'autore è "Aldo Gabrielli", poi c'è scritto "a cura di Grazia Gabrielli"; ci son scritti tanti altri nomi; io vado sicuro a vedere che la direzione editoriale è di Vittorio Di Giuro. Per giudicare un vocabolario ci vogliono anni, e questo lo maneggio da pochi mesi (è uscito nell'ottobre dell'89); ma mi ha incantato la voce "anagramma".

Io vi invito a guardare tutti i vocabolari che avete in casa (se siete miei fedeli lettori ne avete certamente più di uno), e a guardarne qualche altro (se siete miei fedeli lettori andate certamente ogni tanto nella sala consultazione di qualche biblioteca).

Io conosco solo il Gabrielli che alla voce anagramma dica chiaro: questa parola ha ➡

DOSSENA / Per favore, prendete la matita

2 significati, e dice 1, e dice 2, coi numeri arabi in un bel neretto che salta all'occhio.

1. Trasposizione delle lettere che formano una parola o una frase in modo da formare con esse una o più parole o frasi nuove, di diverso significato.

2. Gioco enigmistico fondato su questa trasposizione di lettere.

Mi sembra giusto tener distinti i due significati, perché due sono le operazioni mentali, ben diverse tra loro.

Se prendete un nome-e-cognome e cercate di cavarne un anagramma per beffa o per complimento (Eugenio Montale = uomo inelegante), fate un'operazione del tipo 1. Se cercate anagrammi eterosillabici, e trovate claudia/acidula, fate ancora un'operazione del tipo 1.

Se poi, dopo, volete fare un anagramma nel significato 2, dovete elaborare un indovinello, generalmente in versi, la cui soluzione sia data per esempio da "claudia/acidula"; un indovinello che avrà l'intestazione "anagramma" e tra parentesi il numero delle lettere in gioco (7).

Mi domando cosa vi verrà voglia di fare. Nel significato 1 vi metterete a far anagrammi di nomi-e-cognomi? Sempre nel significato 1 vi metterete a cercar anagrammi eterosillabici? Nel significato 2 vi metterete a elaborare un indovinello per "claudia/acidula"? A me viene in mente "Questa susina non è matura / è asprigna al gusto, è troppo dura". Si può fare di meglio. Sarà già stato fatto di meglio...

Giampalo Dossena