

Eccoci di nuovo a parlare di enigmistica. Abbiamo iniziato la volta scorsa con i giochi di *divinazione* (indovinelli ed enigmi) per passare oggi ai giochi di *rimescolamento*: anagrammi e anagrammi divisi.

Letteralmente per anagramma si intende una trasposizione delle lettere di una o più parole in modo da formare altre parole di suono e di significato diverso: gola-lago; ramo-mora.

Ma questo è solo quello che viene riportato sui dizionari! Anche in questa puntata, quindi, per andare più a fondo sull'argomento in modo più competente, abbiamo "sfruttato" la solita disponibilità della redazione de "La Settimana Enigmistica". Vi invito ancora una volta a consultare il sito www.aenigmatica.it per esercitare le vostre capacità...

L'anagramma nasce come gioco "magico": ancora oggi l'analisi del destino di una persona nascosto nell'insieme delle lettere che ne compongono il nome e cognome è pratica che suscita, quasi invariabilmente, moti di meraviglia. È quasi sempre d'effetto sapere, tanto per dirne una, che MARCO ANTONIO è un ANTICO ROMANO.

Nell'enigmistica popolare, l'anagramma perde la sua funzione divinatoria (anche se l'anagramma del nome e cognome, quando porta ad una frase sensata – e magari attinente alla personalità ed all'attività dell'anagrammato – è, come dicevamo, gioco di società di sicuro effetto e gradimento) per limitarsi alla pura funzione di trasformazione, la quale, comunque, mantiene un che di magico che assicura al gioco un posto d'onore tra gli enigmi.

Entriamo ora nel vivo del gioco...

Anagramma (10)

Un «Don Abbondio» per un «Don Rodrigo»

Al nobile locale sottomesso
si può veder per casa che si abbassa,
prendendo su di tutto dal signore,
con la beretta nella mano grassa.

Innanzitutto, come si può vedere, di fianco al tipo di gioco è indicato un numero tra parentesi. Si tratta del **diagramma** del gioco, ovvero del numero di lettere che compongono le varie parole della soluzione. Nel caso dell'anagramma, ovviamente, dato che le parole sono due, ma sono composte esattamente dalle stesse lettere diversamente combinate, il numero è solo uno e indica la lunghezza di ciascuna delle parole della soluzione.

In questo caso, ci sono degli enigmi da risolvere sulla base di quanto esposto: si tratta di bisensi ossia, il tema (apparente) del quale si parla non ha legami con la soluzione del gioco. Inoltre essendo il gioco composto da quattro righe, le prime due riguarderanno la prima parola e le successive la seconda parola che sarà quindi, l'anagramma della prima.

La soluzione è **Pianoterra = Rapinatore**.

Vediamone insieme la spiegazione:

“Al nobile locale sottomesso/si può veder per casa che si abbassa”: il risultato è il **pianoterra**: sottomesso infatti al locale (del piano) nobile... e per quanto una casa poco si elevi in altezza sarà

impossibile che non ci sia il piano terreno. Torna l'ambiguità tra aggettivi e sostantivi (nobile locale): quello che sembra l'uno è l'altro, e viceversa.

“Prendendo su di tutto dal signore,/con la beretta nella mano grassa” è il **rapinatore**: il “signore” è naturalmente il possidente, e cioè chi ha il bene rapinato. L'ultimo verso è molto ben centrato: quello che sembra una papalina, un berretto da notte, con la semplice aggiunta di una iniziale maiuscola diventa un'arma, con la quale compiere rapine, e l'apparente aggettivo finale “grassa” diventa nientemeno che **verbo**: (il rapinatore), con la Beretta nella mano, grassa (cioè compie grassazioni: aggressioni a mano armata a scopo di rapina, per l'appunto).

Passiamo ora ad un anagramma diverso dal precedente. Qui, niente diagramma: le parole da trovare sono *parte integrante* del testo. In questi casi, per forza di cose, le parole del testo a disposizione del solutore (per ricavare la soluzione) sono di meno. Per questo motivo, l'enigma *non è più a bisensi*. Il tema apparente non c'è più: ciò di cui sembra si parli è *proprio ciò di cui si parla*.

Anagramma

Le hanno coltivate i monaci

C'eran folti cespugli d'xxxxxxx
ad entrambi i lati del xxxxxxxx
che porta lassù, al monastero.

Vediamo dunque di cosa si tratta: sappiamo che abbiamo a che fare con dei cespugli di “cose” che si trovano su entrambi i lati del “coso” che porta al monastero, e che queste “cose” le hanno coltivate i monaci (ce lo dice il titolo che, in mancanza di bisensi, ci parla del *vero* soggetto dell'enigma, e si potrebbe considerare come un verso in più, ma fuori metro). Ora, cosa può essere il “coso” che porta al monastero (e sui cui lati possono crescere dei cespugli)? Naturalmente un **sentiero**: deve essere proprio così, perché oltretutto **sentiero** fa rima con **monastero** e la cosa è quasi sempre indicativa di strada corretta. Potrebbe non essere necessario nemmeno scrivere o controllare con le tessere dello Scarabeo per trovare che i cespugli, quindi, sono cespugli di **ortensie**.

Si potrà notare come in questo caso, che **non** è un caso raro, è più semplice giungere alla seconda parola piuttosto che alla prima. Non è un delitto.

Il gioco si definisce “anagramma” non solo quando le lettere di una parola, opportunamente rimescolate, ne formano un'altra, ma anche quando le lettere di più parole, rimescolate, ne vanno a formare una o più altre. Se le “più parole” hanno un qualche tipo di nesso tra loro, il gioco si chiama ancora semplicemente “anagramma”; se il nesso non c'è e le “più parole” sono slegate tra loro, si parla di **anagramma diviso**.

Vediamone un esempio per completezza di esposizione.

Anagramma diviso

Napoleone III

Tutto xxxx decise quel mattino
la giusta strategia per la battaglia;

senza xxxxx si mossero i cannoni,
contro il nemico austriaco a Xxxxxxxxxx.

Soluzione: solo, freni = Solferino.

Bene: anche questo appuntamento è giunto al termine. Spero di aver fatto cosa gradita ai molti curiosi e appassionati del genere.

La prossima puntata sarà dedicata alle varianti “parziali” di questo appassionante gioco. Nell’attesa, provate a creare degli anagrammi interessanti da nomi e cognomi famosi che, se desiderate, potete inviare alla nostra redazione. Chissà che poi non ve li pubblichiamo.....

A presto!