

STEFANO BARTEZZAGHI

EDIPO RE(GRESSIVO).  
ETÀ CLASSICA E RADICI DELL'ENIGMISTICA

1. MYTHOS E LOGOS

Per giustificare il titolo «Edipo Re(gressivo)» di questo mio intervento, devo incominciare da una annotazione assai personale, che spero non incoraggi troppo le possibili e sin troppo facili letture psicoanalitiche.

Le mie prime porte d'accesso verso il mondo della classicità sono state, infatti, due, ed entrambe sono collegate alla figura di mio padre: sono *mythos* e *logos*, ovvero: fiabesco ed enigmistico.

Quando d'estate facevamo una passeggiata, o quando si sentiva di dovere o volere intrattenere uno dei suoi figli, mio padre raccontava una storia mitologica: Ercole e le sue dodici fatiche, gli amori di Giove (usava solo i nomi latini, se non ricordo male), l'enigma della Sfinge, Dedalo e Icaro, il giudizio di Paride... Ho sempre pensato che avrei fatto così anch'io: e invece, da padre, quelle bellissime storie non mi venivano mai alla bocca - o al più complesso apparato fisiologico della narrazione - , così come a differenza dei miei fratelli mi sono sostanzialmente dimenticato le regole dei giochi con le carte che facevamo in famiglia (al contrario dei giochi con le parole, che penso di ricordarmi perfettamente). Chissà come funzionano questi tramiti ereditari. All'epoca, comunque, dovevo essere il più interessato dei tre fratelli a quelle narrazioni, perché fu a me che Gesù Bambino, in uno sforzo sincretico che da lui proprio non ci si aspetterebbe, portò un anno le *Storie della storia del mondo* di Laura Orvieto e un altro anno un volume enciclopedico di miti di tutto il mondo.

Quasi contemporaneamente incominciavo anche, se non a schiudere, a mirare alla maniglia della porta del Logos. Mio padre era infatti un enigmista, a casa arrivava o portava la *Settimana Enigmistica* e lì si trovavano quelle strane diciture: «La pagina della Sfinge», «Antologia di Edipo», «L'Edipeo enciclopedico». Affrontando i primi rebus, le crittografie, gli indovinelli, le parole crociate era inevitabile chiedersi (e chiedere) cosa legasse questo mondo al mondo del Mythos, e a suoi protagonisti come Edipo, la Sfinge, Tiresia, gli oracoli e le sibille.

Proprio perché si attraversava il varco che dava sulla Via dei Nomi era inevitabile accorgersi di quanto le parole che la componevano fossero strane, insolite. *Palindromi, logogrifi, acrostici,*

*anagrammi, antipodi*: accostamenti inusuali di suoni, come nella *-gm-* di *enigma*, e anche molte incertezze su dove far cadere l'accento. Incertezze che si sarebbero protratte nel tempo: forse era a causa di quel terrore del dattilo che Carlo Emilio Gadda attribuiva ai miei compaesani lombardi, ma quando mi hanno spiegato che «Edìpo» sarebbe meglio nominato «Édipo», per me, milanese, era troppo tardi per rimediare.

Con il nativo progressismo dell'età mi dicevo che crescendo avrei capito meglio cosa legasse il lessico familiare dell'enigmistica all'antichità greca. Ma poi da grande l'unica cosa che ho capito di fatto è stata che per arrivare a capire era necessario porsi come obiettivo non un progresso, ma una regressione: non sull'ascissa del tempo storico, ma sull'ordinata dell'età dell'uomo, ammesso che si tratti di un solo e coerente sistema cartesiano.

## 2. LOGOS ENIGMISTICO

Quando annetto, almeno in parte, l'enigmistica alla sfera del *logos*, non intendo il termine greco solo nel significato più stretto e pertinente di «parola», «discorso», ma vorrei tenere conto anche dei significati di «proporzione», «calcolo» e «ragione» come risultato di una commisurazione.

L'enigmistica infatti è fatta di parole. È vero che queste parole sono usate in modo almeno apparentemente irrazionale, tanto che Aristotele ha potuto definire l'enigma come il genere linguistico in cui «si dicono cose reali unendo cose impossibili». Ma poi Aristotele ha subito aggiunto che questo è possibile tramite la metafora, che spesso poggia su un'analogia che è appunto commisurazione e proporzione. In secondo luogo, proprio disinteressandosi del senso, l'enigmistica dispone le parole secondo criteri di uguaglianza e trasformazione quasi aritmetici. Somma, sottrazione, permutazione, commutazione.

Per *enigmistica* oggi intendiamo un insieme o meglio un campo di giochi linguistici caratterizzati da due elementi: l'interrogazione da parte da chi sa, che è la parte dell'«enigma»; la combinatoria degli elementi del linguaggio, che è la parte della «-istica», della manipolazione e della trasformazione della materia bruta della lingua, una parte dove ogni parola non conta tanto per il suo significato, ma per il l'inventario delle lettere che la compongono e la loro disposizione.

A questo secondo settore, meccanico e logistico, afferiscono gli schemi, che sono le figure di metamorfosi della parola, l'ingegneria alchimistica e cabalistica:

a. La sciarada: Dio / Niso = Dioniso (do come esempi nomi di personaggi mitologici o comunque della classicità): sequenze di lettere uguali, solo con una scansione diversa; o risegmentazione. Una sua variante è la frase doppia: Giunone, giù non è. L'esempio *Terminus, terminus* è citato da Aulo Gellio nelle *Notti Attiche* (12.6).

- b. Lo stesso principio di risegmentazione della sciarada è presente nel rebus, come in un rebus che potrebbe essere facilmente ambientato in un ipotetico teatro che dà una pièce ispirata alla *Lettera rubata*: Edipo e la Sfinge (*È di Poe L; AS finge*). Le stesse lettere devono tornare prima e dopo un segno di uguale.
- c. Palindromo: *Eros: so ridare cera di rossore*. La stessa sequenza si rigenera alla lettura inversa. Un autore di palindromi era Arrigo Boito a cui risalgono due esempi omerici: *A essi do l' Odissea; e dàì l'Iliade*.
- d. Anagramma: *Menelao Atride = è marito d'Elena*: le stesse lettere ritornano in una sequenza caotica.

Altri schemi sono giocati sulla aggiunzione o la soppressione (come lo scarto e la zeppa, il lucchetto e il falso derivato), o su casi speciali di permutazione (come la metatesi, lo scambio, la sciarada alterna, l'incastro).

L'enigmistica, oggi, consiste in una serie di modalità di combinazione e trasformazione di parole e in una serie di tecniche di esposizione-mascheramento con cui l'ideatore di una combinazione, detto autore, la cela in un testo che sottopone alle attenzioni di un pubblico composto da solutori. Io l'ho chiamata «Sistematica dell'ambiguità», poiché in essa ogni lettera va a formare due parole e ogni parola appartiene a due linee di senso. Ambigua è anche la sfida pragmatica posta dall'enigmistica, intesa come gioco agonistico o sport della mente. La vera sfida non è quella, ideale e tutta implicita, tra autore e singolo solutore, ma quella del solutore con sé stesso o, a volte, nei concorsi enigmistici, tra i diversi solutori.

### 3. MEMORIA DEL MYTHOS

Questa era l'enigmistica a cui allora mi affacciavo, senza pormi se non fuggevolmente la domanda che mi pongo oggi. Cosa connette il campo che noi, oggi, chiamiamo enigmistica all'antichità classica? La mia risposta è a sua volta duplice: niente e tutto.

Niente, perché nell'antichità non c'era relazione fra il mythos dell'enigma e il logos delle forme combinatorie. Niente, perché l'enigmistica è contemporanea. Solo in Italia è un campo unificato, con un suo nome «disciplinare». È un fenomeno legato alla scrittura e alla diffusione dei mass-media scritti - giornali, almanacchi, libri -, a alfabetizzazione, scolarizzazione, urbanizzazione, terziarizzazione, fenomeni prettamente novecenteschi. Come per primo ha indicato Edoardo Sanguineti, l'enigmistica non può prescindere dalla definizione sociologica della *Folla solitaria* da parte di David Riesman.

Tutto perché la terminologia, l'iconografia e anche la paccottiglia che da fine Settecento, per tutto l'Ottocento ha accompagnato la fase preistorica dell'enigmistica, ed è poi esplosa nel Novecento è un continuo richiamo alla classicità, una valle degli echi della classicità. Non c'era pagina di rivista specializzata o almanacco o vademecum che non contenesse riferimenti verbali o iconici a sfingi, sibille, edipi, oracoli, indovini, tripodi, Sansoni, Salomoni, regine di Saba, faraoni, scriba, geroglifici, aruspici, Tiresia, Turandot. Ho già detto del bric-à-brac nomenclaturale (se posso dire così) costruito preferenzialmente con formanti greci o grecoidi, come nel *logogrifo acrostico*, *mesostico* e *telestico* o nella *crittografia mnemonica*, sino al *metanagramma*, al *metagramma* e al *rebus stereoscopico*.

Con un uso che probabilmente discende da quello delle Accademie rinascimentali, gli enigmisti si chiamano con pseudonimi di derivazione diversa, ma spesso a sua volta classica, da Acheronte e Aiace a Zaleuco e Zeus (del resto le Pale degli accademici della Crusca propongono spesso imprese di gusto e tecnica molto prossimi all'enigmistica). Nomi di riviste: *Il Labirinto*, *La Sfinge*, *La Corte di Salomone*, *AEnigma*, *Balkis*, *La Sibilla*...

Ma soprattutto, se facciamo astrazione dal cruciverba, non c'è genere o meccanismo dell'enigmistica di cui non si possa trovare testimonianza nella classicità. In quanto al cruciverba, sono comunque esistiti quadrati di parole, come il celebre «Sator Arepo Tenet Opera Rotas», e in ogni caso si tratta di un'evoluzione dell'acrostico e di altre forme di poesia figurata ben attestate nei secoli.

Sempre a proposito del cruciverba, è assai sintomatico quanto successe con l'arrivo in Italia dell'unico gioco enigmistico davvero, et pour cause, sorto nel Novecento.

Il cruciverba nasce quasi cent'anni fa, nel 1913.

Arriva in Italia alla fine del 1924.

Nel 1926 viene già deprecato dalla seconda edizione del manuale «Enimmistica» di Demetrio Tolosani e Alberto Rastrelli (-*mm*-, ortografia «più italiana» di -*gm*-).

Nel 1932 trova la sua sede naturale con la fondazione della *Settimana Enigmistica*, che scandalizza gli enigmisti per l'annessione dell'eretico cruciverba ai territori sacri, e anzi mitici, dell'enigmistica.

Quando, subito dopo la guerra, la *Settimana Enigmistica* stabilisce quasi il monopolio del mercato e fissa l'accezione del termine «enigmistica», gli enigmisti anti-cruciverba incominciano a distinguere l'«enigmistica popolare» (quella da edicola e da cruciverba) dall'enigmistica delle riviste per abbonamento, senza cruciverba, che prende il nome di «enigmistica classica»: vedi per esempio l'editoriale in cui il direttore di una rivista sosteneva che le pagine delle riviste specializzate risultavano troppo difficili per gli appassionati di cruciverba: «si presentano alla gran massa degli

enigmofili correnti così irte di difficoltà da non destare interesse». Qual è la spiegazione? «*Graecum est, legi non potest*, si diceva nelle tenebre medioevali». Istintivamente, quindi, un enigmista della metà del Novecento paragonava il cruciverba al Medio Evo e giochi come sciarade e anagrammi alla classicità greca, nobilissima e perduta.

Del resto, in una «Breve storia dell'enigma» pubblicata da un colto enigmista degli anni Cinquanta, si leggono frasi come: «Certe similitudini omeriche sembrano anticipare gli enigmi di oggi» (Giovanni Chioccia, *Breve storia dell'enigma*, pubbl. a puntate su *Fiamma Perenne*, 1960).

Si potrebbe fare una collezione di frasi di questo genere, tratte dalla pubblicistica specializzata e rivolta a un ristretto pubblico di cultori dell'enigmistica accademica (si parla di un massimo di cinquecento persone in Italia).

Qui non interessa particolarmente considerare le ragioni tecniche, subculturali e soprattutto psicologiche che sorreggono questo atteggiamento degli enigmisti sedicenti classici. Basti sapere che all'interno di un paradigma enigmistico, di estensione assai ridotta, è possibile pensare che il corretto punto di vista è: le similitudini omeriche sono un'anticipazione degli enigmi contemporanei; al posto di: gli enigmi contemporanei sono un remoto epifenomeno delle similitudini omeriche.

Tutto ciò senza neppure i benefici paradossali dell'istituzione del «plagio per anticipazione» dell'Oulipo di François Le Lyonnais e Raymond Queneau.

#### 4. LINEE GENEALOGICHE

Esistono comunque motivazioni intrinseche per cui è molto difficile tracciare linee di derivazione certa.

Per quanto riguarda il *mythos* dell'enigma, è presente nelle tradizioni culturali e folkloriche di popoli di tutto il mondo. Nella sua essenza pare riprodurre un andamento responsoriale in cui la componente ritmica e rituale non riveste minore pregnanza della cognitiva.

Al nascondimento di un oggetto descritto da un punto di vista peculiare e ingannevole, come tecnica principale dell'enigma si è progressivamente affiancato un uso dell'ambiguità linguistica vera e propria, uso pure non sconosciuto all'antichità. Polisemia e omonimia sono già tecniche linguistiche applicate da Eraclito e sulla loro importanza nella fondazione del mito delfico ha disquisito già Plutarco.

È dal lato del *logos* combinatorio, però, che meglio si può capire quale strana genealogia sia alla base dell'enigmistica. Prendiamo la storia dell'anagramma.

Ho già detto altrove che probabilmente è la storia delle successive reinvenzioni dell'anagramma.

Il primo anagramma di cui io sappia compare nel *Cratilo* platonico (404c), in cui il "legislatore" compie operazioni anche criptiche: «Ma, forse, il legislatore, indagando i fenomeni celesti denominò *Era l'aer* in modo nascosto, ponendo l'inizio alla fine: lo comprenderesti, se ripetessi più volte il nome di *Era*».

La ripetizione tramuta il nome della dea nel nome dell'aria.

L'anagramma *Era = aer* è dato da Platone come arcaico, precede quindi Platone, e per questo lo possiamo prendere come l'esempio più antico di ricombinazione di lettere, anche perché legando il nome di una dea al nome di un elemento fondamentale si lega a una mitologia dell'inizio, scaturigine combinatoria, causa ed effetto. Anche se l'incontro fra l'enigma e l'anagramma verrà davvero celebrato solo in epoca moderna, agisce già in nuce un carattere enigmatico. Il nome esplicito è il segno dei nomi occulti: li rivela, poiché mette in campo tutte le lettere che servono a comporli; li nasconde, poiché offre le lettere in una combinazione diversa. Scomponendo la sequenza nominale (vedi qui *sciarada*) la "mimologia" del *Cratilo* cerca una ragione del nome. Ricombinandole, invece, ne cerca l'etimo divino, la parte nascosta all'uomo.

Era il V secolo avanti Cristo, quando il filosofo Anassagora ebbe già l'intuizione che più di duemila anni dopo portò Antoine Lavoisier a fondare la chimica moderna: «*Nulla nasce o si distrugge, ma vi sono mescolanza e separazione delle cose che esistono*».

Bel colpo. Anassagora pensava l'atto cosmologico della creazione proprio in termini di un Intelletto Anagrammatore, che da una manciata di elementi ricava le sue frasi: «insieme erano tutte le cose e l'intelletto le separò e le pose in ordine».

Il nome dell'anagramma compare invece in Artemidoro, nel *Libro dei sogni*, a proposito del gioco su *satyros = sa Tyros* (sogno di Alessandro interpretato dall'oniromante Aristandro). Il gioco però non è quello che oggi chiameremmo anagramma: è una sciarada/rebus, e di qui incomincerà il bimillenario parallelismo fra rebus e sogno, che passando dal Rinascimento (*Hypnerotomàchia Polifili*) e dal Barocco approderà al Novecento di Freud e Lacan, e non in modo solo suggestivo, ma proprio tecnicamente e strutturalmente indistinguibile dal precedente che riguardava Alessandro Magno.

Abbiamo quindi il nome, la cosa, ma non si sono ancora incontrati e la cosa non è ancora considerata un *gioco*.

Per fare questo passo bisogna arrivare all'età ellenistica e a Licofrone, il poeta di cui Giovanni Tzetzes ci dice: «Licofrone allora era famoso non tanto per le sue opere poetiche quanto per i suoi anagrammi. Per esempio, dice che l'anagramma di *Ptolemàios* è *apò mélitos* (fatto di miele) e che quello di *Arsinòe* è *Eras ion* (violetta di Era) e altri di siffatto genere, simili a questo».

Licofrone è colui che ha dato all'anagramma l'imprinting encomiastico che avrebbe dominato la sua riscoperta manieristica con anagrammi galanti (Marie Touchet = Je charme tout) e cortigiani (James Stuart = A just master; Marie Stuart = I'm a true star).

## 5. NANI E GIGANTI

All'inizio ho elencato alcune parole mostruose, come alfabetizzazione, scolarizzazione, urbanizzazione, terziarizzazione. Avrei forse potuto anche aggiungere standardizzazione. Ma un altro mostro linguistico è proprio quello che ci porta dalla classicità ai giorni nostri: è la parola «desacralizzazione». La usa Giorgio Colli, e dopo Giorgio Colli tutti coloro che hanno descritto l'evoluzione del mito dell'enigma; l'unica chiave che connette l'antico col moderno, la classicità dell'enigma con quella dell'enigmistica classica.

L'enigma ha perduto sacralità, fino ad arrivare a contaminarsi - agli esordi della società borghese - con le procedure combinatorie che già apparivano meno solenni, con le astuzie della ragione, la *metis* con cui i pescatori hanno la meglio sulla sapienza di Omero.

Ma perché non possiamo dire che quando facciamo un anagramma rinnoviamo il gesto di Licofrone, o con un enigma rinnoviamo la sfida della Sfinge? È solo per la perdita del sacro?

Chiunque sia stato a dire che «siamo nani sulle spalle dei giganti» non aveva torto: e dicendolo divento la pulce nell'orecchio del nano che sta sulla spalla del gigante. Ma alla fine qual è la differenza fra nani e giganti? Si sbaglierebbe a fermarsi alla differenza quantitativa, la statura, il vedere lontano. Vi è anche una differenza qualitativa, di status. I giganti combattono, sfidano gli dèi, sono gli eroi della Titanomachia. I nani sono deformi, al più giocano e servono da buffoni.

Gli uomini che facevano enigmi nell'antichità erano anziani, non nell'età ma nell'intenzione, grave e saggio-sapientziale, che li animava. L'enigma, campo di disputa fra uomini e dèi, diventa progressivamente un gioco, un trastullo che quando va bene non è «del tutto insensato», come dice un personaggio di autore di palindromi immaginato da Primo Levi.

La storia dell'enigmistica ci dice che dove prima c'era il sacro abbiamo messo un gioco. La principale differenza pare poi in fondo essere proprio quest'ultima: una sorta di regressione verso una futilità infantile, regressione puramente ottica e illusoria quanto la progressione che secondo alcuni dovrebbe invece essere garantita con il passaggio dei secoli.

Stefano Bartezzaghi

Iulm – Libera Università di Lingue e Comunicazione, Milano  
e-mail: [Stefano.Bartezzaghi@iulm.it](mailto:Stefano.Bartezzaghi@iulm.it)