

Metagrammi

di Giorgio Calcagno

Da Roma a Bonn si può andare in aereo, in treno, in auto. Ma si può andare anche con il vocabolario, facendo attenzione alle regole del gioco. Bisogna cambiare una sola lettera per volta, passando sempre attraverso parole di senso compiuto. Per esempio: Roma-roma-lima-lama-lana-luna-duna-dona-bona-Bonn. Abbiamo fatto nove passaggi, non siamo mica stati tanto bravi. Un giocatore appena accorto ne salta almeno quattro: Roma-doma-dona-bona-Bonn. Un giocatore che il vocabolario lo conosce bene va per la via diretta: Roma-boma-bona-Bonn.

Il gioco è stato inventato – sembra – da Lewis Carroll nel 1878, e da lui battezzato Doublets, perché alla base c'è sempre una coppia di parole (lui cominciò con *head-tail*, testa-coda). Ma noi non lo giocheremo oggi se non lo avesse diffuso in Italia Giampaolo Dossena, che per anni ce ne ha parlato dalla sua rubrica di "Tuttolibri". Dossena ci ha anche insegnato il nome italiano – anzi, greco – del gioco: Metagramma, al di là della lettera.

Ci sono alcune regole per giocare, e alcuni limiti, per renderlo più difficile, cioè più divertente. Le parole, dello stesso numero di lettere, devono essere in opposizione tra loro. I passaggi devono sempre rispettare le parole del vocabolario, comuni o proprie: sono ammessi i nomi di persona, di città, fiumi, laghi, isole e arcipelaghi. Non i cognomi. Si possono usare le sigle, se entrate nel vocabolario. In caso di necessità, per risolvere un passaggio, si possono usare sintagmi co-

me la coppia articolo-sostantivo o verbo con pronomi enclitici. Non si possono utilizzare due parole consecutive con la stessa radice. Proibito passare, per esempio, da pedana a pedata. Ma ammesso il passaggio da canta a canto se la prima parola è voce del verbo cantare e la seconda indica "l'angolo formato da due muri che si incontrano" (Zanichelli).

Proponiamo dieci metagrammi, in vario ordine di difficoltà, con i punteggi relativi. Se, globalmente, riuscite a totalizzare da 10 punti in su siete bravi, sopra i 20, ottimi.

- 1) da Polo a Nord (1 punto)
- 2) da Tutto a Nulla (1 punto)
- 3) da Renzo a Lucia (2 punti)
- 4) da Omero a Dante (2 punti)
- 5) da Berlu a Sconi (3 punti)
- 6) da Anima a Corpo (3 punti)
- 7) da Cesare a Pavese (3 punti)
- 8) da Cesare a Pompeo (5 punti)
- 9) da Londra a Parigi (6 punti)
- 10) da Asor a Rosa (7 punti)

Infine, per chi vuole impegnarsi di più; cinque metagrammi a ciclo, con vari passaggi obbligati:

- 1) da Ramo a Como passando per Lago (2 punti)
- 2) da Suora a Abate passando per Prete e Frate (4 punti)
- 3) da Torino a Genova passando per Milano (5 punti)
- 4) da Testa a Piede passando per Bocca, Denti, Mento, Collo, Petto, Sesso, Gamba (7 punti) e ritorno per la via diretta
- 5) da Acqua a Cielo passando per Terra e Fuoco (10 punti).

Ossimori nascosti

di Paolo Albani

Gli "pseudo-haiku" che seguono, raccolti in un libretto (ancora inedito) intitolato *Le svagate stagioni*, sono costruiti sulla base del gioco – da me inventato nel 1987 – dell'"ossimoro nascosto", che consiste nell'accostare due parole all'interno delle quali si nascondono altre due parole, più brevi, che formano un ossimoro, cioè l'unione paradossale di due termini antitetici. Senza andare troppo lontano, nella stessa locuzione "ossimoro nascosto" sono occultate due parole antitetiche: cioè "mòro", termine dialettale che sta per "muoio", e "nasco". Poiché si risolve nel tagliare in fette le parole, il gioco può essere incluso nel campo delle "pseudosciarede".

Li ho chiamati "pseudo-haiku" in quanto, pur essendo composti di tre versi e affrontando il tema palpitante delle stagioni, dei "veri" haiku giapponesi non rispettano la classica distribuzione

*Sferrata primavera
scimmietta il suono
d'inaffidabili giardinetti*

*Arcadici greggi
sfarfallano al margine
di una poiëtica infanzia
Morbidi ceràsi
sovrastano efficaci
l'afasia di un angelo*

*Carambola prudente
in un fittizio paradiso
una canicola micidiale*

*Focosamente temeraria
scomoda un incendio
la processata caldura*

*Frizzante cicalàta
esplode in lontananza
la calma di un oggetto*

ne (5, 7, 5) delle sillabe.

Ogni verso, formato da una coppia di parole in grado di generare un "ossimoro nascosto", è congegnato in modo da rispettare alcune precise restrizioni (o "contraintes").

In sintesi si tratta di questo. Le parole "nascoste" devono concordare nel genere e nel numero in caso di nomi, aggettivi e pronomi; nel modo, nel tempo e nella persona in caso di verbi; inoltre fra la parola "contenuta" e la parola "contenente" non deve sussistere omogeneità etimologica (o "equipollenza" per usare un termine dell'enigmistica classica).

I testi di riferimento per la costruzione degli "ossimori nascosti" sono stati: *Il Nuovo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana* (Zanichelli, 1990) e Giuseppe Pittano, *Sinonimi e contrari. Dizionario fraseologico delle parole equivalenti, analoghe e contrarie* (Zanichelli, 1987).

*S'invetera il castagno
in cortese parsimoniose
e poemetti verginali*

*Al cambio del confine
s'apposta il rampicante
lentiginoso e celestiale*

*S'accapigliano trèmulì
nel ristoro della penombra
telai di crisantemi*

*Sibili d'inverno
s'alternano triviali
fra gli speroni offesi*

*S'avvita un'invernata
di falchi insoddisfatti
e disparate apparizioni*

*Spira rapace
e s'aggraticcia in lacrime
un parcato febbraio*



3 "La capacità di provare godimento è anche la condizione necessaria affinché si affermi quel tipo di rassegnazione che tiene conto del piacere proprio di quelle situazioni in cui al piacere si può accedere senza desiderare avidamente gratificazioni impossibili o nutrire eccessivo risentimento per la frustrazione subita".

4 "Non v'è maggior differenza tra debitore e creditore, quanto a dimensioni delle rispettive borse, che tra beffato e beffatore, quanto a lunghezza di memoria. E in questo il paragone corre, come dicono gli scolastici, su quattro gambe (il che, fra parentesi, fa una o due di più di quelle sulle quali possono vantare di reggersi le similitudini di Omero) perché è come dire che l'uno si prende una somma e l'altro una risata a vostre spese, e non ci pensano più".

5 "MALINCONIA. Afflizione dell'anima affine alla tristezza, ma questa affligge più vivamente (più *materialmente*). Anche se cupa e profonda, la malinconia trova ancora sorgenti di tenerezza. Si direbbe che essa ha per carattere la dolcezza. La tristezza è disperata, la malinconia viene nelle "soste" della speranza. Se tanta malinconia è negli dei antichi, è perché l'immortalità, quell'immortalità 'terrestre' cui essi erano destinati (o 'condannati') esclude la speranza".