

I segreti del cruciverba

di Ennio Peres



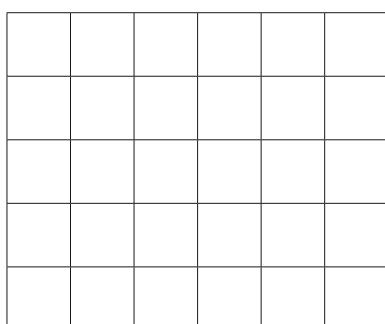
1. Premessa

Il cruciverba (o parole incrociate) costituisce il gioco linguistico più praticato e conosciuto nel mondo occidentale. Non è necessario, quindi, dilungarsi nell'esposizione delle regole su cui si basa.

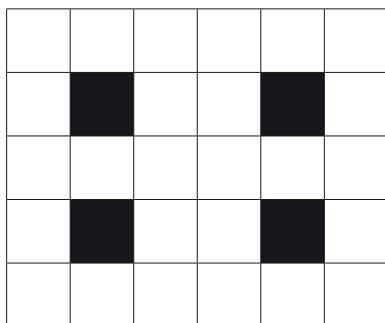
È molto più interessante, invece, concentrarsi sulle tecniche di composizione, che richiedono metodicità, pazienza e acume.

Essenzialmente, gli elementi costitutivi di un cruciverba sono i seguenti.

- Lo schema vuoto da riempire



- La disposizione delle caselle nere



- La numerazione delle caselle

1		2	3		4
		5			
6					
		7			
8					

- L'insieme di parole da inserire

¹ E	N	² I	³ G	M	⁴ I
V		⁵ N	I		S
⁶ A	N	G	O	L	O
S		⁷ I	C		L
⁸ A	I	U	O	L	E

- Il blocco di definizioni da assegnare

¹ E	N	² I	³ G	M	⁴ I
V		⁵ N	I		S
⁶ A	N	G	O	L	O
S		⁷ I	C		L
⁸ A	I	U	O	L	E

Orizzontali: **1.** Misteriose questioni da risolvere – **5.** Né sì, né no – **6.** Quello retto misura 90° – **7.** Il numero 99, per i Romani – **8.** La più piccola parola italiana che contiene tutte le cinque vocali.

Verticali: **1.** Fuggita dalla prigione – **2.** Verso il basso – **3.** Un piacevole passatempo – **4.** Terreemerse.

In definitiva, la proposizione di un cruciverba così composto, viene ad assumere il seguente aspetto.

1		2	3		4
		5			
6					
		7			
8					

Orizzontali: **1.** Misteriose questioni da risolvere – **5.** Né sì, né no – **6.** Quello retto misura 90° – **7.** Il numero 99, per i Romani – **8.** La più piccola parola italiana che contiene tutte le cinque vocali.

Verticali: **1.** Fuggita dalla prigione – **2.** Verso il basso – **3.** Un piacevole passatempo – **4.** Terre emerse.

La disposizione degli elementi costitutivi, però, può succedersi anche in quest'altro modo.

- Lo schema vuoto da riempire

- L'insieme di parole da inserire

A	R	A	M	I	S
L	E	N	I	R	E
F	I	N	G	A	L
I	M	U		T	E
O	S	I	R	I	S

- La disposizione delle caselle nere

A	R	A	M	I	S
L	E	N	I	R	E
F	I	N	G	A	L
I	M	U		T	E
O	S	I	R	I	S

- La numerazione delle caselle

¹	A	R	³ A	M	⁵ I	⁶ S
⁷	L	E	N	I	R	E
⁸	F	I	N	G	A	L
⁹	I	M	U		¹⁰ T	E
¹¹	O	S	I	R	I	S

- Il blocco di definizioni da assegnare

¹	A	R	³ A	M	⁵ I	⁶ S
⁷	L	E	N	I	R	E
⁸	F	I	N	G	A	L
⁹	I	M	U		¹⁰ T	E
¹¹	O	S	I	R	I	S

In definitiva, la proposizione di un cruciverba così composto (detto: *a schema libero*), viene ad assumere il seguente aspetto.

1	2	3	4	5	6
7					
8					
9					¹⁰
11					

Orizzontali: **1.** Uno dei tre moschettieri –
7. Mitigare – **8.** Leggendario eroe irlandese –
9. Imposta sulla casa – **10.** Bevanda dissetante –
11. Wanda, celebre attrice di varietà.

Verticali: **1.** Il rivale di Turiddu – **2.** Città francese, nella Marna – **3.** Relativi a periodi di 12 mesi – **4.** Aereo militare russo –
5. Stizziti – **6.** Monica, celebre tennista.

2. Tecniche di composizione

Da quanto si è visto, appare evidente che, nella realizzazione di un cruciverba, il primo passo da compiere consiste nel riuscire a incasellare, all'interno dello schema prescelto, tutte le parole che andranno a costituire la soluzione da trovare.

Solo al termine di una tale operazione, sarà possibile cominciare ad attribuire un'adeguata definizione a ogni parola selezionata.

Le modalità di svolgimento di questa fase sono condizionate dalla disposizione che si intende dare alle caselle nere.

Se si adotta una struttura prefissata, la lunghezza di ogni parola da incasellare deve rispettare le posizioni delle caselle nere; se, invece, si opta per una struttura libera, è possibile

inserire le parole in maniera meno vincolata, collocando opportunamente le caselle nere. In ogni caso, ciascun aggregato di lettere, leggibile in orizzontale o in verticale all'interno dello schema, deve corrispondere a un termine di senso compiuto.

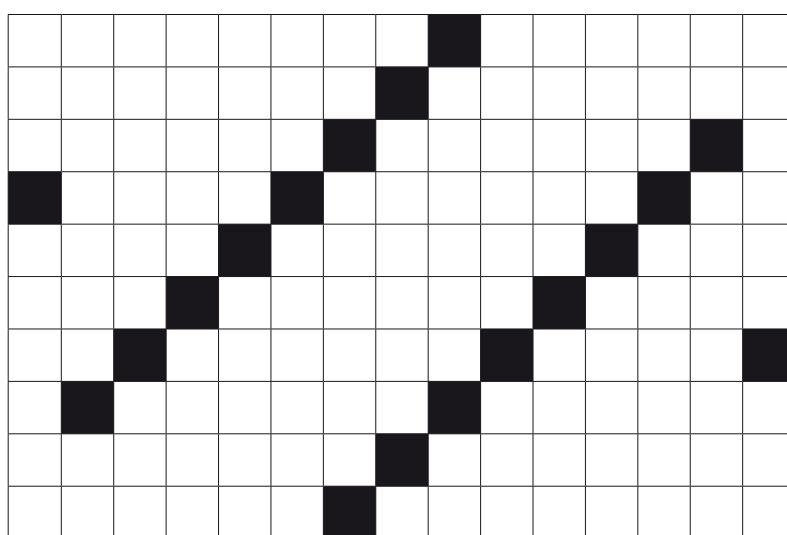
Per agevolare il raggiungimento di un tale obiettivo, è importante riuscire ad assimilare le seguenti considerazioni.

- È più facile incrociare un insieme di parole composte da una successione regolare di consonanti e vocali, come, ad esempio: RE, SOL, DAMA, BASIC, LIMONE,... o di vocali e consonanti, come, ad esempio: IN, UVA, IRIS, ONORE, ELISIR,...
- È più comodo lavorare su uno schema costruito intorno ad un nucleo di due (o più) file parallele di caselle nere, non troppo distanziate tra loro.
- Bisogna cercare di ridurre al minimo la quantità di parole terminanti con consonante (estremamente rare nella nostra lingua).
- Se esistono più parole che consentono di rispettare gli stessi incroci, è opportuno inserire nello schema quella che consente successivamente la maggior quantità di cambi di lettere; in questo modo, è possibile mantenere un buona libertà di azione, nel prosieguo dell'elaborazione.

Ad esempio, dovendo completare la sequenza: CAPI_, è preferibile optare per: CAPITO (che all'occorrenza potrà flettersi in CAPITA, CAPITE o CAPITI), piuttosto che per: CAPIRE, la cui ultima lettera non è più modificabile.

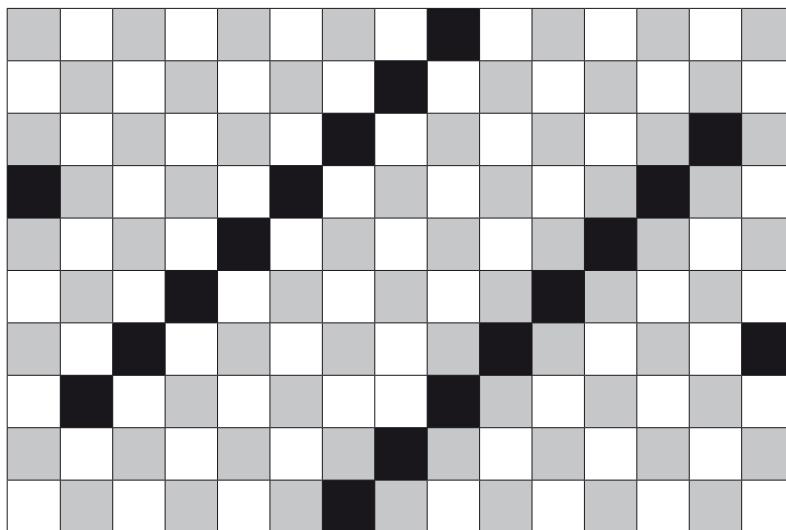
Se si parte da uno schema totalmente vuoto, si può marcare una trama di regolare alternanza, tra vocali e consonanti, come quella di una scacchiera. Se, invece, si sceglie uno schema con le caselle nere già predisposte, non sempre ciò è possibile.

Analizziamo, ad esempio, il seguente schema.

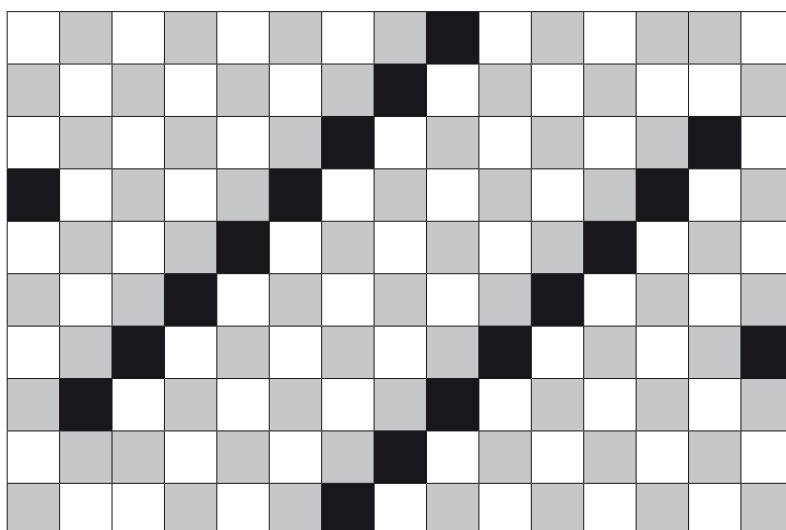


Proviamo a sovrapporre a questo schema, la trama rigorosa di una scacchiera, imponendo che in ogni casella evidenziata in grigio debba essere inserita una vocale (e in ogni casella bianca, una consonante).

Con un'impostazione del genere, però, come è messo in evidenza nello schema successivo, tutte le parole (verticali e orizzontali) appoggiate sulla fila di caselle nere di sinistra dovrebbero terminare per consonante (situazione piuttosto disagevole, per il lessico italiano).

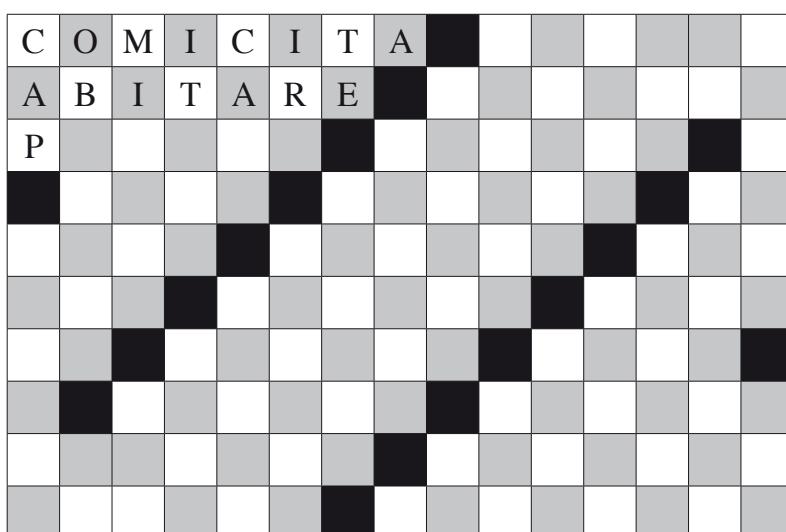
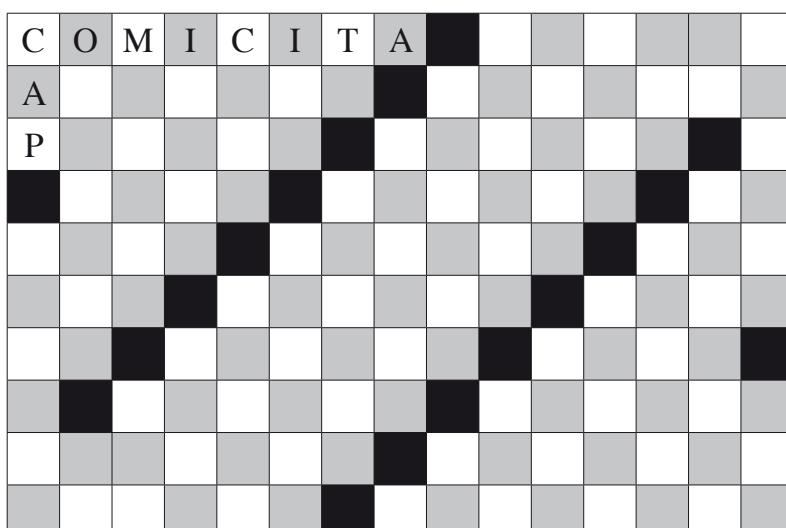
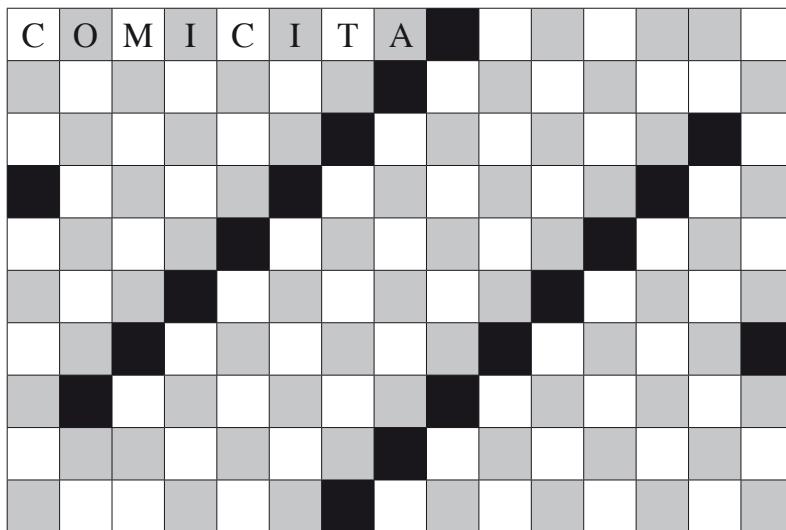


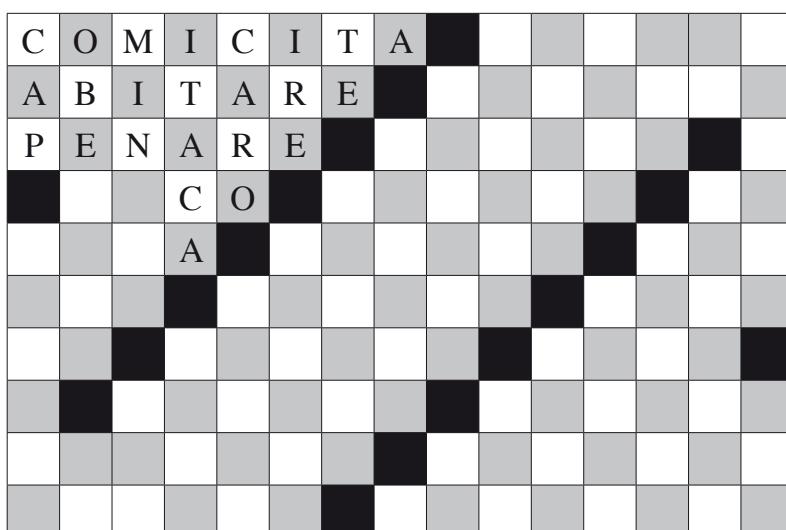
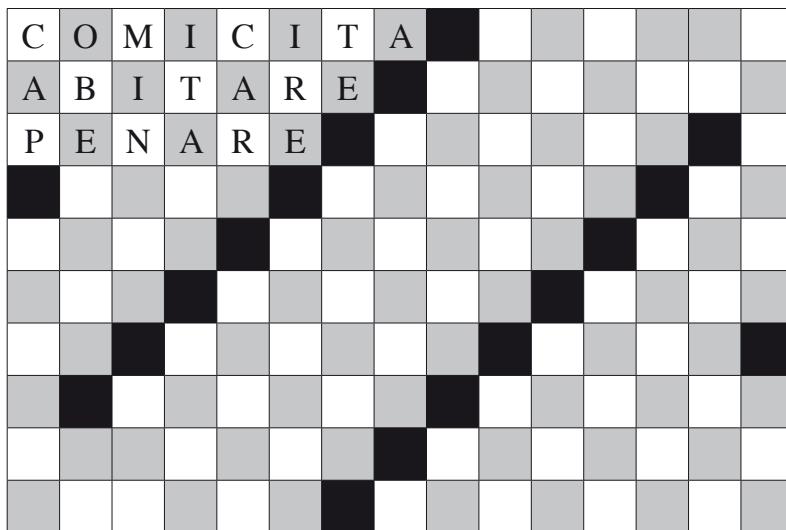
Per ridurre al minimo la quantità di parole scomode da inserire, è preferibile elaborare una trama meno rigida, come quella indicata nello schema seguente.

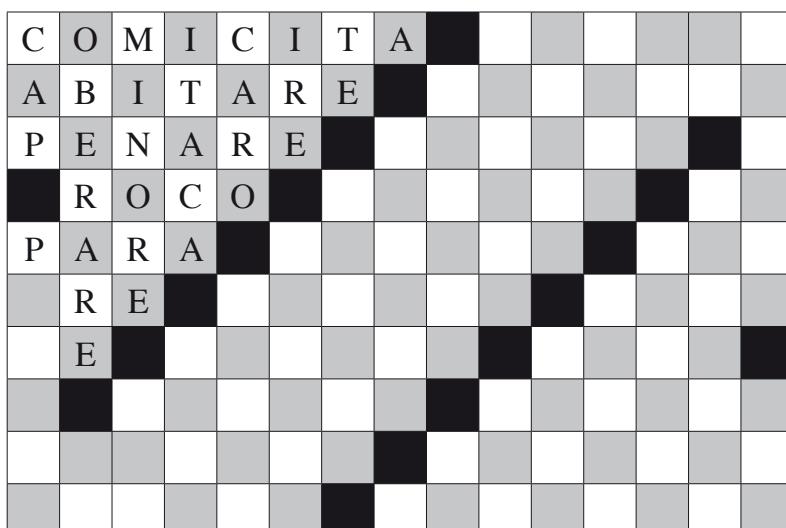
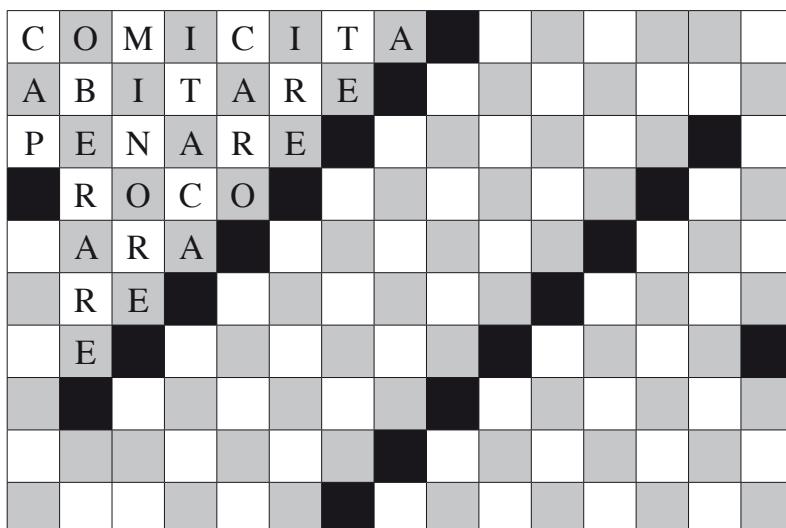
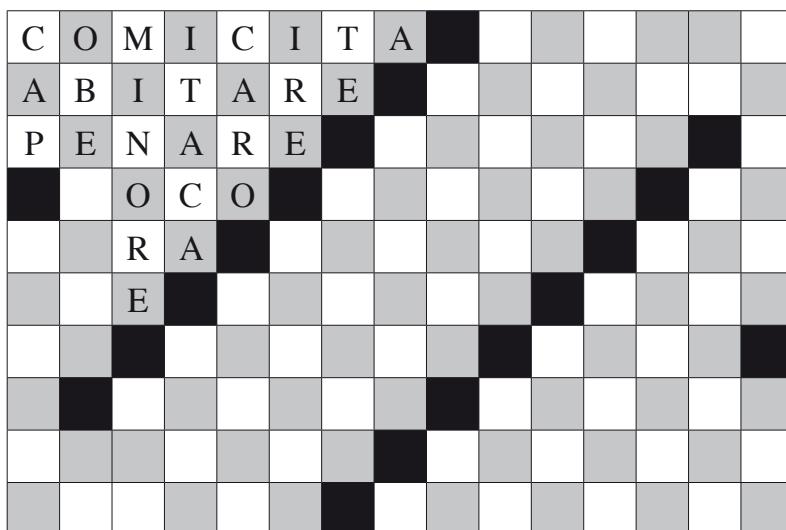


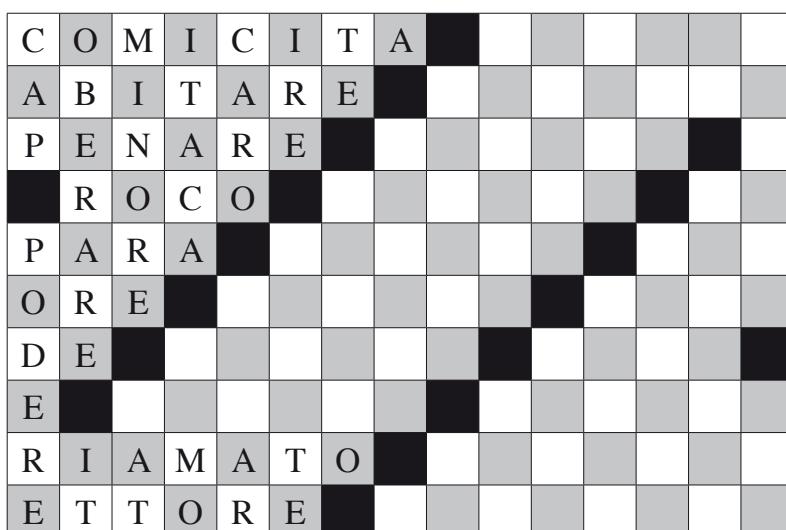
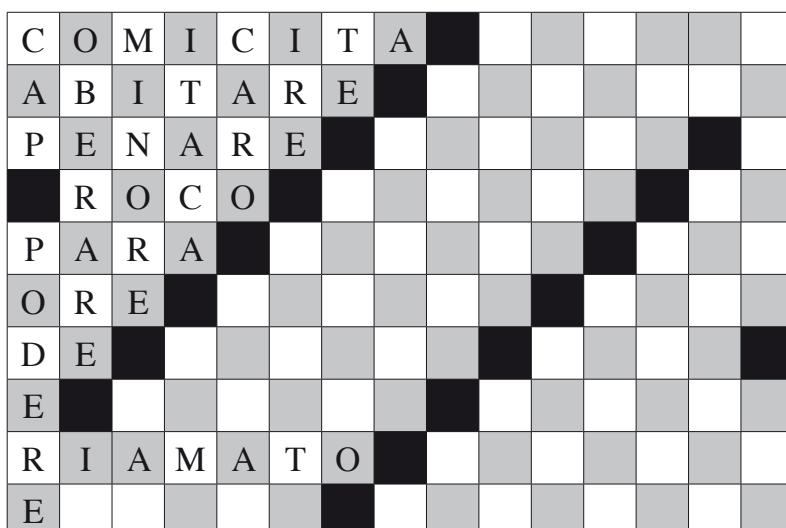
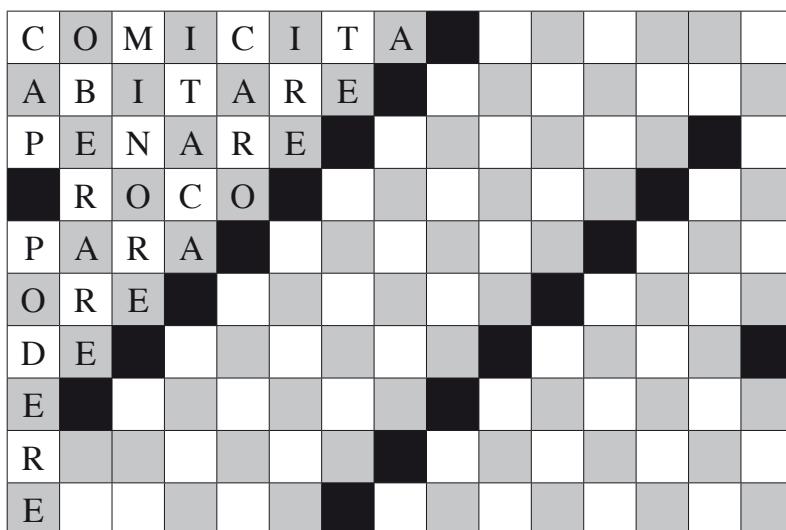
Seguendo la traccia così delineata, è relativamente semplice trovare delle parole da inserire, che rispettino tutte le attribuzioni prestabilite.

Un possibile modo di procedere è delineato dalla seguente successione di schemi.









Proseguendo con lo stesso criterio, lo schema può essere riempito completamente, in un modo analogo al seguente.

C	O	M	I	C	I	T	A		M	I	R	I	A	M
A	B	I	T	A	R	E		C	A	R	I	S	M	A
P	E	N	A	R	E		P	E	L	A	T	A		G
	R	O	C	O	R	A	S	A	T	O		C	I	
P	A	R	A	R	I	G	A	T	E		M	A	C	
O	R	E		R	E	C	A	R	E		T	I	R	O
D	E		R	A	M	A	T	E		S	O	L	A	
E		P	A	D	O	V	A		G	O	T	I	C	A
R	I	A	M	A	T	O		R	E	C	I	T	A	L
E	T	T	O	R	E	V	I	L	I	P	E	S	A	

È bene tener presente, in ogni caso, che una regolare alternanza tra vocali e consonanti non deve essere presa come un obbligo assoluto, ma solo come un'indicazione di massima. All'occorrenza, in determinati punti si può abbandonare una trama del genere, a patto di riuscire, però, a ripristinarla nelle caselle immediatamente vicine. È abbastanza impegnativo, infatti, riuscire a incrociare delle parole contenenti più di due consonanti, o più di due vocali, consecutive.

3. Definizioni da attribuire

A questo punto, per completare la proposizione del cruciverba, non resta che scegliere le definizioni da attribuire a ogni parola inserita nello schema.

Questa operazione, assolutamente non banale, consente di conferire una qualità stilistica al gioco finale, oltre che a calibrarne il grado di difficoltà.

Gli enigmisti più intransigenti non amano il gioco del cruciverba, in quanto a loro parere, il relativo procedimento risolutivo non richiede alcun tipo di ragionamento, ma solo uno sforzo mnemonico.

A parte il fatto che la memoria è una componente fondamentale dell'intelligenza, non è detto che le definizioni di un cruciverba debbano essere solo di tipo nozionistico (tratte comodamente da un vocabolario o da un'encyclopedia).

In assoluto, è sempre possibile trasformare una qualsiasi potenziale definizione in un piccolo enigma da risolvere. Qui di seguito sono riportati alcuni significativi esempi al riguardo (accanto a ciascuno di essi, tra parentesi, è indicato il numero di lettere della parola da individuare).

Definizioni	Soluzioni
1. Amaro salutare (5)	1. Addio (<i>amaro</i> = triste; <i>salutare</i> = accomiatarsi)
2. Capitale serba (13)	2. Risparmiatore (<i>capitale</i> = ricchezza; <i>serba</i> = mette da parte)
3. Procedimento sommario (9)	3. Addizione (<i>procedimento</i> = algoritmo; <i>sommario</i> = relativo alle somme)
4. Proviste di scorta (12)	4. Accompagnate (<i>proviste</i> = munite; <i>scorta</i> = accompagnatore)

Nel caso del cruciverba composto in precedenza, alcune definizioni di questo genere possono essere le seguenti.

COMICITÀ = *Proprietà adibita alla produzione del riso*

[la COMICITÀ è la facoltà (*proprietà*) di riuscire a suscitare risate (*riso*)]

MIRIAM = *Ammiri questa in subbuglio*

[il termine: «ammiri» si può ottenere anagrammando (mettendo *in subbuglio*) le lettere di MIRIAM]

ABITARE = *Altrettanto popolare*

[ABITARE è un sinonimo di: «popolare» (che, quindi, va bene *altrettanto*)]

CARISMA = *Notifica di prestigio*

[CARISMA è una parola che significa (*notifica* il significato *di*): «prestigio»]

PENARE = *Affrontare la risoluzione di un Cruciper*

[questa definizione non ha bisogno di spiegazioni...]

PELATA = *Salasso previsto*

[tra i vari significati che il termine PELATA può assumere, è *previsto* anche quello di: «salasso»]

CAP = *Facilita il riconoscimento della conclusione di una corrispondenza*

[il CAP (Codice di Avviamento Postale) è uno strumento che *facilita* l'individuazione (il *riconoscimento*) del luogo di destinazione (la *conclusione*) di una *corrispondenza*]

OBERARE = *Dare troppo peso alla gente*

[OBERARE significa: «sovrafficare» (dare troppo peso)].

MINORE = *Il falso maggiore*

[ovviamente, è *falso* che MINORE sia: «*maggiore*»]

ITACA = *Terra di Nessuno*

[ITACA è la Patria (*Terra*) di Ulisse (*Nessuno*)]

CARO = *Punto sgradito*

[CARO significa: «amato, gradito», quindi: «affatto (*punto*) sgradito»]

IRE = *Imposta chiusa*

[l'*Imposta sul Reddito (IRE)*, introdotta nel 2005, è stata definitivamente abolita (*chiusa*) nel 2007]

TE = *Centro di potere*

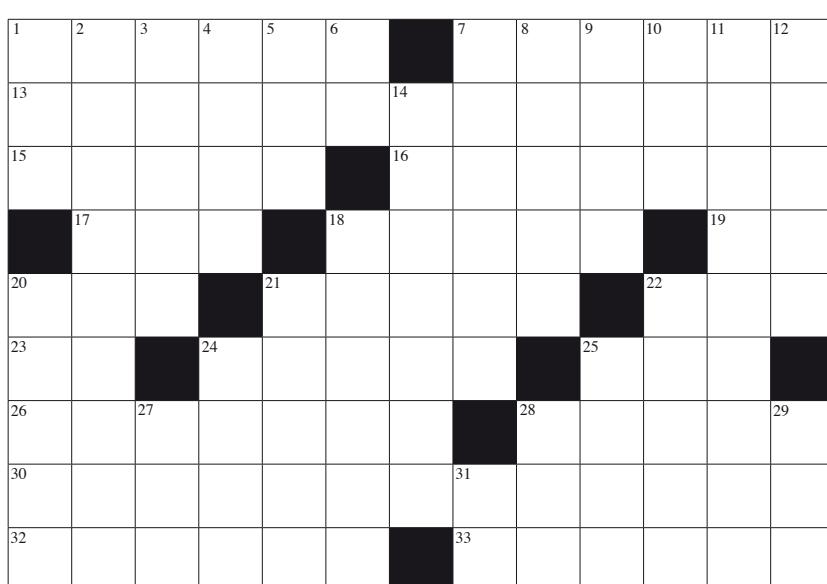
[la sillaba TE si trova al centro della parola: «potere»]

3.1 Definizioni vaghe

Non è detto che i cruciverba basati su definizioni nozionistiche siano in assoluto più semplici da risolvere, rispetto quelli di tipo criptico; tutto dipende dalla quantità di informazioni che forniscono.

A titolo di esempio, riporto il seguente cruciverba, composto interamente da definizioni molto concise.

Anche se è impostato su uno schema privo di caselle bianche isolate e se oltre l'80% delle parole da inserire è di comune conoscenza, la sua risoluzione non è certo immediata.



Orizzontali: 1. Mitico padre – 7. Genere di pianta – 13. Grandezza fisica – 15. Patologia – 16. Personaggio dei fumetti – 17. Rivista di fumetti – 18. Termine matematico – 19. Particella pronominale – 20. Isola greca – 21. Musa – 22. Università statunitense – 23. Preposizione articolata – 24. Romanzo francese – 25. Abbreviazione fisica – 26. Villaggio inglese – 28. Città francese – 30. Avverbio di tempo – 32. Nome maschile – 33. Nome femminile.

Verticali: 1. Sigla di nazione estera – 2. Idrocarburo – 3. Mitica moglie – 4. Mitico fratello – 5. Acronimo internettiano – 6. Targa automobilistica – 7. Virtù – 8. Elemento gassoso – 9. Nazione – 10. Personaggio dei cartoon – 11. Termine assembleare – 12. Antico gioco – 14. Personaggio leggendario – 18. Elemento metallico – 20. Città ungherese – 21. Composti organici – 22. Antica popolazione – 24. Città mauritana – 25. Rapper straniero – 27. Cortometraggio statunitense – 28. Compagnia aerea estera – 29. Personaggio biblico – 31. Sigla di provincia italiana.

Soluzione

L	A	E	R	T	E		C	A	C	T	U	S
A	C	C	E	L	E	R	A	Z	I	O	N	E
R	E	U	M	A		I	R	O	N	M	A	N
	T	B	O		U	N	I	T	A		N	E
D	I	A		E	R	A	T	O		M	I	T
A	L		A	T	A	L	A		F	E	M	
B	E	L	L	E	N	D		B	L	O	I	S
A	N	T	E	R	I	O	R	M	E	N	T	E
S	E	R	G	I	O		M	I	R	I	A	M

4. Breve storia del cruciverba

Gli elementi costitutivi di un cruciverba sono essenzialmente tre: l'intreccio delle parole, le caselle nere e le definizioni. Ognuna di queste componenti ha un'origine e una storia diversa.

La pratica di incrociare delle parole in orizzontale e in verticale, è molto antica e risale almeno al tempo degli Egizi. Presso gli antichi Romani, in particolare, era diffuso un gioco molto raffinato che consisteva nel disporre delle brevi parole della stessa lunghezza all'interno di uno schema quadrato (detto *lateralcolo*), in modo da poterle leggere in quattro modi diversi: da sinistra a destra, da destra verso sinistra, dall'alto verso il basso, e dal basso verso l'alto. Il più noto esempio al riguardo è il seguente, risalente ai primi anni dell'Impero Romano.

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Come si vede: la prima parola (SATOR) è il bifronte della quinta (ROTAS), la seconda (AREPO) è il bifronte della quarta (OPERA); mentre la terza (TENET) è palindromica, ovvero si può leggere in entrambi i versi. Non è stato mai completamente chiarito il significato di questa arcana inscrizione che, probabilmente, costituisce una formula cabalistica.

L'idea di legare ogni parola da incasellare a un precisa definizione, è frutto della fantasia di un enigmista italiano, Giuseppe Airoldi, che nel 1890 pubblicò sul *Secolo illustrato della domenica* di Milano un primo prototipo di *parole incrociate*, riprodotto qui di seguito.

PAROLE INCROCIATE

1	2	3	4
2			
3			
4			

Orizzontali: 1. Guai se l'onda mi varca o mi spezza — 2. In Germania son acqua corrente — 3. Ogni dí quando il sole è morente — 4. Così soglion le preci finir.

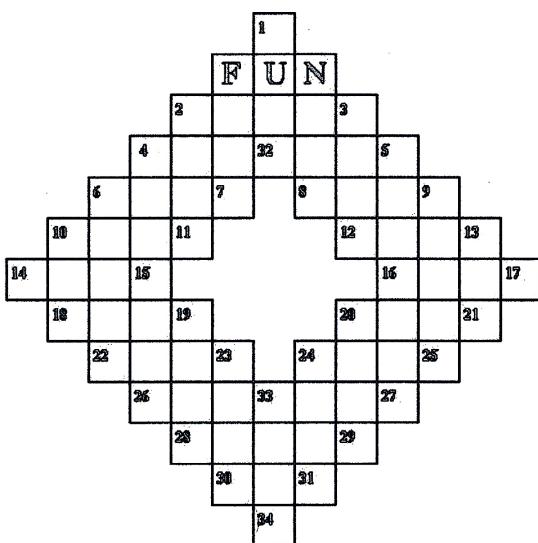
Verticali: 1. Sono un fiore di rara bellezza — 2. « Il medesimo » in lingua latina — 3. Quali frutti noi siamo indovina — 4. Per la messe di là da venir.

Come si può notare, il gioco era composto da uno schemino di 4×4 caselle, all'interno del quale dovevano essere inserite quattro parole in orizzontale e quattro in verticale, tutte identificabili mediante un gruppo di definizioni (dotate di rima...).

R	I	P	A
O	D	E	R
S	E	R	A
A	M	E	N

L'invenzione del cruciverba, come lo intendiamo oggi, viene però attribuita al giornalista statunitense Arthur Wynne, che nel 1913 ebbe la geniale idea di inserire negli schemi alcuni elementi separatori (le attuali caselle nere), in modo da rendere più ampie le loro dimensioni e più flessibili le loro composizioni.

Qui di seguito, è riportato il primo schema messo a punto da Arthur Wynne; come si può notare, in quell'occasione, le spaziature erano costituite da un gruppo centrale di caselle bianche.



In Italia, un primo gioco realizzato in base a un analogo criterio di composizione apparve su *La Domenica del Corriere* dell'8 febbraio 1925, con il nome di *Indovinello di Parole Incrociate*.

		INDOVINELLO N. 1						
DEFINIZIONI		1		7		8		9
<i>Da sinistra a destra</i>								
1. Belva								
2. Parente								
3. Insetto								
4. Metallo								
5. Possessivo								
6. Gentile								
<i>Dall'alto in basso</i>								
1. Mammifero								
7. Segno della pelle								
8. Donna celeberrima								
9. Facile								
10. Volatile								
5. Numero								

Soluzione

P	A	N	T	E	R	A	
U			E		V		G
Z	I	O		A	P	E	
Z						V	
O	R	O		S	U	O	
L		C		E		L	
A	M	A	B	I	L	E	

L'iniziativa incontrò un largo favore di pubblico: alla redazione del giornale giunsero ben 80 mila soluzioni e il gioco divenne rapidamente popolare.

Anche l'ambiente letterario accolse con favore quella novità ludica. In particolare Fernando Palazzi, Emilio Cecchi e Valentino Bompiani nel 1925 curarono un volume interamente dedicato alle parole incrociate e, per l'occasione, coniarono il termine *cruciverba*, tutt'ora in uso. Un'uguale accoglienza, però, non gliela riservarono i più qualificati enigmisti del tempo. In particolare *Il Bajardo*, direttore della prestigiosa rivista *Diana D'Alteno*, scrisse: «(...) le parole incrociate sono, tra tutti i giochi, tutto quello che si può immaginare di più imbecillesco».

Ma la vera diffusione del cruciverba a livello di massa, in Italia, ebbe inizio con la nascita de *La Settimana Enigmistica*. Il primo numero di questa popolare rivista uscì in edicola il

23 gennaio 1932 (una data palindromica, se scritta così: 23/1/32), proponendo per la prima volta al grande pubblico, accanto a una vasta gamma di giochi enigmisti tradizionali, anche degli schemi di parole incrociate (un'assoluta novità, per l'epoca). Il successo fu travolgente e le incredibili dimensioni di quel folgorante fenomeno spinsero diversi altri editori a tuffarsi in analoghe iniziative.



Il primato de *La Settimana Enigmistica*, però, è rimasto ineguagliato nel tempo, grazie all'alta qualità dei giochi proposti e all'assoluta affidabilità dei relativi testi (garantita dalla totale assenza di ogni tipo di errore tipografico).