

Vivo e vintage

«Pochi riescono a compierlo». Sei lettere.

Come risolvere a questa definizione? Una soluzione potrebbe essere *secolo*, perché pochi riescono a compiere cento anni di vita. Ma la soluzione potrebbe essere anche *schema*, inteso come schema di parole crociate o cruciverba: se è difficile, pochi riescono a riempire tutte le caselle con le giuste lettere. E questo succede appunto da cent'anni.

Il giorno su cui convergono le due soluzioni è il 21 dicembre del 1913. In quella data Arthur Wynne pubblicava sul «New York World», nell'inserto di giochi e fumetti *Fun* da lui curato, il primo schema di *Word-cross puzzle* (poi divenuto *Cross-word*, pare per refuso tipografico), da cui tutto è cominciato. Cent'anni sí, ma non di solitudine, né di solitudini, visto che il cruciverba consente anche risoluzioni conviviali; casomai cent'anni di abitudine. È bensì esattissima la diagnosi di Edoardo Sanguineti secondo cui il cruciverba è il passatempo della «folla solitaria». L'ossimoro ha dato il titolo a un libro fondamentale di David Riesman, che nel 1950 aveva studiato i flussi della società americana a partire dalla demografia, in cui allora esplodeva il fenomeno del «baby boom». Negli Stati Uniti e poi in Europa il cruciverba ha accompagnato l'alfabetizzazione e l'allargamento del ceto medio, la nascita di una cultura di massa: la modernità dei grattacieli e delle metropolitane (gli uni, verticali; le altre, orizzontali), la nuova temporalità dei marcatempo aziendali, i ritagli di tempo morto dei pendolari, la cultura miniaturizzata degli aforismi, degli aneddoti, dei messaggi su una riga, dei marchi giustapposti negli spazi pubblicitari e sovrapposti e in-

crociati nella percezione e nella memoria dei consumatori. Un mondo abitato dalla folla solitaria: masse di persone dalle vite standard, ognuna per sé; ognuna china sulle proprie caselle, per riempire le bianche, fermarsi alle nere. Quando poi Giampaolo Dossena riunì le storie dei giochi giocati con i suoi lettori della «Stampa» in un irresistibile volumetto intitolato *La zia era asatata. Primi giochi per poeti e folle solitarie* (Theoria 1988), fu proprio Sanguineti ad azzeccare il calembour giusto, parlando di «poeti e folli solitari». Perché attorno ai giochi con le parole, specie i più popolari, la folla e la follia scoprono la loro casuale ma sintomatica omonimia.

Di tutta questa storia sapevo ancora molto poco quando (era la seconda metà degli anni Novanta) fra una stanza e un corridoio della casa editrice Einaudi mi trovai a chiacchierare con l'allora curatore della collana dei tascabili Lorenzo Fazio, che d'un tratto mi chiese: «Che storia ha il cruciverba? Perché non pensi di farne un libro?». Lì per lì la proposta mi parve bizzarra; i miei interessi allora si stavano allargando dai giochi con le parole ad altre zone della cultura del Novecento e temevo di tornare indietro, restringermi in una prospettiva angusta. Però già durante la breve e frammentaria conversazione con l'amico mi erano venuti in mente, in maniera altrettanto frammentaria, Riesman e la folla solitaria ma anche il saggio di Rosalind Krauss sulla griglia nell'arte del Novecento, McLuhan e un suo pazzo articolo sulla parcellizzazione del sapere ma anche la vicenda editoriale abnorme e semisconosciuta della «Settimana Enigmistica» in Italia (una vicenda, ci tengo a dirlo, che ho sommariamente ricostruito sui pochi documenti che ho potuto trovare, interviste e notizie di stampa, oltre allo spoglio delle annate trovate in modernariato: i miei legami di parentela e affettivi, passati e presenti, con autori e dirigenti di quel giornale non mi hanno guadagnato alcuna notizia inedita o approfondimento dall'interno. La tradizionale, ed estrema, riservatezza della «Settimana Enigmistica» ha mantenuto la sua sfingica coerenza). Quando ho salutato l'amico Fazio, il «mah» con cui gli avevo risposto in prima battuta era già diventato un «beh».

Ci ho messo dieci anni. Ho incominciato guardando quanto avevo a casa e inaugurando un raccoglitore. Poi ho sfogliato tutti i volumi che mi parevano interessanti (anche molto alla larga) fra quelli a disposizione nella piccola e agguerrita biblioteca che allora frequentavo nei fine settimana. Volumi d'arte e architettura, soprattutto; poi, storie della lingua e storie dei mass-media (né le une né le altre hanno mai preso in considerazione l'argomento), descrizioni della società americana degli anni Dieci, Venti e Trenta. L'ho insomma presa molto alla larga.

Detestato dai puristi dell'enigmistica, neppure minimamente considerato da tutti gli altri, il cruciverba è vissuto dentro alla sua gabbia tipografica, pressoché inavvertito, per tutto il Novecento. In un mondo in cui tutti sono stati e sono (sempre più freneticamente) alla ricerca di una formula del successo, quella che si era affermata negli anni Venti come una moda effimera, fra il charleston e il mah-jong, aveva incrementato e perpetuato le proprie fortune sino all'epoca dell'hip-hop e dei videogiochi. Che la formula del successo stesse proprio nel non far parlare di sé? Non la visibilità, ma l'invisibilità della *Lettera rubata* di quel pioniere, anche del cruciverba, che fu Edgar Allan Poe?

Nelle conversazioni ogni tanto confidavo: mi sto occupando di storia del cruciverba. Se avessi dichiarato un interesse per il poeta toscano di fine Duecento Meo Abbracciavacca avrei destato meno sorpresa. Quando poi rispondevo alla prima domanda (quasi sempre anche l'ultima o la penultima) dicendo che il cruciverba era nato il 21 dicembre del 1913 pressoché ogni mio interlocutore reagiva con immancabile meraviglia: davvero è così giovane? Non risale all'antichità? Segno che il cruciverba era considerato un oggetto innanzitutto visivo e parte immutabile, probabilmente eterna, del panorama.

Se il cruciverba non entrava fra i temi dei diversi studi sulla cultura di massa che nel frattempo uscivano numerosi anche in Italia (in conseguenza dell'istituzione dei corsi di laurea in Scienze della Comunicazione), se i linguisti non lo consideravano oggetto della loro attenzione, neppure la pubblicistica specializzata proponeva un gran che. All'inizio della mia ricerca avevo trovato un libro americano, uno inglese e uno francese,

piú qualche saggio sparso qui e là; qualche altro libro sarebbe uscito negli anni successivi. Ne ho tratto molti materiali e spunti utili, ma avevano una caratteristica comune: si rivolgevano al pubblico degli appassionati di cruciverba ed erano di conseguenza pieni di aneddoti e curiosità, spesso non collegati fra di loro da alcun filo.

Mettendo assieme tutte le storielle e tutti gli oggetti legati alla storia del cruciverba si potrebbero riempire volumi di enciclopedie. Si pensi a un curioso *pattern* grafico di caselle bianche e nere, uscito nel 1913, divenuto di moda nel 1924 (quando fu una vera mania collettiva) e quindi diffuso in tutto il mondo, per decenni e decenni. Non si può avere idea di quante incarnazioni, repliche e variazioni sul tema ha ispirato: non solo nei giornali e nei libri (di storia, pochissimi; ma le raccolte di cruciverba dei piú diversi formati e livelli di difficoltà occupano interi scaffali), ma anche su gioielli e carta igienica, francobolli e vignette, pubblicità e volantini di propaganda bellica, abiti e carta da parati, penne e orologi, bustine di fiammiferi e facciate di edifici, e poi musical e film e romanzi e quadri pop e programmi tv... Dopo l'uscita del libro, Mariarosa Mancuso ha scritto che già nel 1925, l'anno piú caldo della *craze*, Walt Disney aveva prodotto un cartone animato sul gioco: «Si deve invece al lungimirante Walt Disney il primo titolo con le parole crociate nella trama. Uscito nel 1925, in contemporanea con la grande mania, *Alice Solves The Puzzle* dura sette minuti. Racconta di una ragazzina che sta risolvendo tranquilla il suo gioco, finché un collezionista scopre che il rarissimo schema manca alla sua raccolta e cerca di rubarlo. Sconfitto il cattivone, Alice completa finalmente il cruciverba con le parole 'The end'» (Mariarosa Mancuso, *L'accademia del cruciverba*, «Il Foglio quotidiano», 15 dicembre 2007). Già nel 1925, dunque, le parole crociate avevano a loro volta incrociato il cartone animato e persino Alice, con riferimento certo anche se indiretto a Lewis Carroll (ideatore e autore di giochi che sono a buon diritto fra i progenitori del cruciverba). Un tassello cruciale del puzzle che compone la storia del *crossword puzzle*: chissà quanti altri ne esistono, e io ignoro.

Già dal principio sapevo che l'immane capacità di produrre divertente e inutile paccottiglia, tipica del folklore industriale, non avrebbe trovato in me il suo tassonomo. Ma prima ho scritto «non si può avere idea»? Mi correggo: non si *poteva* avere idea. Ora ce la si può fare agevolmente, da quando il brasiliano Sergio Barcellos Ximenes ha messo online le 1900 pagine e le quattromila e passa immagini della sua *História Cultural das Palavras Cruzadas*, in cui ci si può tuffare come Paperone nella piscina del deposito dei dobloni.

Proprio mentre incominciavo a ordinare tutto il materiale relativo alla mania del cruciverba, quella che gli americani chiamano *crossword craze* (1924-25), si è avuta all'improvviso, in tutto il mondo e in Italia, una *Sudoku craze*. Ho avuto svariate occasioni per parlare delle differenze tra cruciverba e Sudoku, quasi sempre citando la geniale definizione del principale studioso di giochi americano, Will Shortz: il Sudoku è un «wordless crossword», parole crociate senza parole. Ora sono passati altri dieci anni circa, e mentre scrivo è in corso una *Ruzzle craze*. Ho visto (o saputo di) persone di ogni sorta che faticano a smettere di giocare a un gioco che riprende le vecchie regole del Paroliere, con tre differenze: le fa funzionare sui telefonini, consente di sfidare altri giocatori (anche sconosciuti) in tempo reale, dà dipendenza (o quasi). Del cruciverba resta la griglia di caselle e la necessità di leggere sequenze di lettere in più direzioni (e anche in diagonale, oltre che in orizzontale e verticale). Il successo del Ruzzle mostra con ancora più evidenza come la fioritura di nuovi media richieda la capacità di trasformarsi per adattarsi. Non succede solo al mondo d'oggi: anche prima era così (io ho fatto anche cruciverba radiofonici, ed è stato molto divertente); la differenza è che oggi i nuovi media sorgono (e declinano) con grandissima rapidità, e la sperimentazione non è libera perché il più delle volte richiede di passare da filtri e vincoli di diritti e proprietà di sistemi operativi. Sono richiesti prodotti di grande semplicità di ideazione e di fruizione: tutti i margini di complessità se li arroga la produzione e distribuzione.

Il cruciverba va ancora avanti: il suo rinnovamento è garantito dal rinnovamento del linguaggio. Le nuove parole, i nuovi nomi, le nuove accezioni, le nuove nozioni, tutto ciò che ci ha stupito quando lo abbiamo sentito per la prima volta viene poi sollecitato a uscire dalla memoria, guidare la mano che deve trascriverne le lettere nelle caselle (questo uscire dalla memoria corrisponde poi a anche a entrarvi meglio, piú profondamente).

La cosa curiosa è che è diventato un poco piú visibile di prima. Un'autrice di cruciverba non era mai stata protagonista di un film, e ora è capitato. Il film è *All About Steve* (2009), con Sandra Bullock (nel 2010 il film ha vinto i *Razzie Awards*, ovvero l'anti-Oscar, nelle categorie: peggiore film, peggiore sceneggiatura, peggiore coppia di protagonisti, peggiore attrice, peggiore regista). Articoli vari di giornali hanno accompagnato piccoli eventi come i campionati americani di cruciverba o il passaggio su Internet del cruciverba del «New York Times». Il modulo visivo della griglia di caselle mi è ritornato in diverse occasioni sotto gli occhi. Del resto negli ultimi due decenni la editoria si è spostata sempre piú decisamente verso un'integrazione fra scrittura e figura: la parola è divenuta sempre piú visibile, e anzi vistosa. I quotidiani sono impaginati altrettanto estrosamente che le riviste che una volta si chiamavano «illustrate» e Internet è tra le altre cose un immane laboratorio collettivo di sperimentazione verbo-visiva. Il cruciverba aspettava a quel varco, da un secolo.

Ho però anche l'impressione che il cruciverba, pur essendo vivo e vivace a tutti gli effetti, sia entrato nel circuito del vintage, in una sorta di stratificazione temporale che consente di prendere il presente come fosse passato, e averne addirittura nostalgia. «Nostalgia» di quel che c'è? Voglia di «ritornare» laddove siamo da sempre? Per questo sono sempre piú contento di avere intitolato questo libro *L'orizzonte verticale*: ossimoro e paradosso sono onnipresenti, quando si ha a che fare con la cultura di massa. Il famoso titolo del mio maestro Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, io l'ho sempre letto non come una divisione di campo - patrizi e plebei, guelfi e ghibellini - ma come una sovrapposizione di polarità. Per guardare criticamente

alla cultura di massa è necessario mettere a confronto l'apocalittico e l'integrato che contemporaneamente ognuno di noi è. Siamo apocalittici e assieme integrati come siamo vecchi e giovani, scaltri e ingenui, nobili e plebei, raffinati e kitsch. Orizzontali e verticali. Vivi e vintage noi stessi.

Sono contento di poter dire che l'enigmistica non è più del tutto estranea al mondo degli studi. Specie alla Sapienza di Roma, molte tesi di primo o secondo ciclo sono oramai state date sui rebus (nella cattedra di Storia dell'arte contemporanea, prof. Antonella Sbrilli) e anche sui cruciverba (per esempio: Giulia Addazi, *Cruciverba: evoluzione linguistica e culturale in un ottantennio*; relatore, Luca Serianni; La Sapienza, Roma; 2012). Alcuni di questi studi sono arrivati alla pubblicazione, come *L'italiano dei cruciverba* (Carocci, 2012) di Francesca Cocco. Voci su svariati argomenti enigmistici, fra cui «Parole crociate», mi sono state affidate dal linguista Raffaele Simone per *L'enciclopedia dell'italiano* di Treccani (2010-11). Non lo dico per esibire le medaglie personali: lo dico perché, dopo tanto denunciare come disservizio o diserzione l'indifferenza dei linguisti e dei mass-mediologi verso un oggetto così clamorosamente e popolarmente connesso alla lingua e alla cultura di massa, è un lieto dovere segnalare che la situazione è cambiata.

Infine, un elemento cruciale del successo del cruciverba, a mio modo di vedere, è il fatto che impone al solutore di scrivere a mano sul proprio giornale. Chiunque può leggere la copia di un giornale; ma solo una persona, il suo legittimo proprietario, ha il diritto di risolverne il cruciverba. Appoggiandomi a una citazione di Walter Benjamin e a una foto di Georges Perec, nell'ultima pagina del mio libro ho proprio parlato della mano del solutore che traccia le lettere previste dall'autore. Non immaginavo le possibili conseguenze di questo semplice fatto, sino a che Antonella Sbrilli non mi ha raccontato la storia che ha letto in un articolo del supplemento culturale del «Tagespiegel» (Berlino, 19 agosto 2012: *Der Kreuzworträtsel Mord*). Si tratta del resoconto di un caso di cronaca risalente al 1981,

nell'allora DDR. Dopo una ricerca titanica, con analisi grafologiche su migliaia di cittadini, la polizia riuscì a catturare un assassino grazie alla sua distrazione: aveva avvolto il cadavere della sua vittima con pagine di giornali e riviste, di cui aveva risolto i cruciverba. Gli investigatori hanno tratto i campioni di scrittura con cui è stato poi possibile identificarlo da quei cruciverba. A differenza di Edipo, che era certo stato più abile come enigmista che come omicida, pare che il criminale non ne avesse completato neppure uno.

STEFANO BARTEZZAGHI

Milano, marzo 2013.

Oh you know you know
You know my open chest
Of crossword puzzles of autumn
Of Canada's home.

(Jason Andeson, *The Hospital*, canzone).

Dopo la prima pubblicazione dell'*Orizzonte verticale* sono scomparsi due cari amici, i testimoni più generosi (e divertenti) degli anni ruggenti del cruciverba italiano: Giulio Brunner e Bruno Makain. Ringrazio la mia sorte per avermi fatto conoscere e apprezzare il loro modo di vivere l'enigmistica e per aver potuto approfittare dei loro insegnamenti, tanto preziosi quanto ironici, e garbati.

Nota al testo

L'orizzonte verticale si compone di un prologo, due parti e tre capitoli conclusivi.

La prima parte ha un andamento sostanzialmente lineare, e procede dall'invenzione del cruciverba nella New York del 1913 e dalla sua importazione nell'Italia del 1925 fino agli sviluppi che lo hanno accompagnato nel corso del Novecento e dei primissimi anni Duemila. La seconda parte contiene tre gruppi di approfondimenti, rispettivamente sulla tecnica del cruciverba, sulla società in cui il cruciverba è nato e si è prodotto, sui suoi rapporti con l'arte e la letteratura del Novecento. Non essendo disposti secondo uno stringente ordine cronologico o logico, questi capitoli in linea di massima possono essere letti anche non consecutivamente.

Ho seguito alcuni usi lessicali che desidero chiarire in via preliminare.

Il piú delle volte ho tradotto l'inglese *crossword puzzle* come «cruciverba», che è il termine piú neutro offerto dal lessico italiano. Dove mi è parso il caso ho seguito i diversi usi delle riviste enigmistiche del Novecento, in cui varie denominazioni si sono alternate, per cause non irrilevanti agli scopi del presente studio. In qualche altro caso ho variato «cruciverba» con «parole crociate», che pur non essendo un marchio registrato è la denominazione che caratterizza i cruciverba della «Settimana Enigmistica», di gran lunga i piú diffusi in Italia.

In tutto il libro impiego «soluzione» (e «parola-soluzione», «locuzione-soluzione») esclusivamente per riferirmi agli elementi linguistici che vanno scritti nelle caselle bianche della griglia cruciverbistica. «Risoluzione» è invece il nome dell'attività compiuta dal solutore, il processo di cui la «soluzione» è il risultato.

Le «definizioni» dei cruciverba molto spesso non definiscono un gran che, o non definiscono affatto. Gli inglesi, piú appropriatamente, parlano di *clue* («indizio»). Avrei preferito impiegare un migliore equivalente di *clue*, ma per la terminologia enigmistica italiana si tratta sempre e solo di «definizioni», e a quest'uso mi sono attenuto.