

TECNICHE ANAGRAMMATICHE

A C
H T
R G I
E M
C T
E
N M A
I H E
N C
A A

MA TANTE CHICCHE A MARGINE

Tecniche anagrammatiche

(ma tante chicche a margine)

di Ennio Peres

1. Premessa

Come è noto, il gioco dell'anagramma consiste nel comporre una parola o una frase, di senso compiuto, utilizzando le stesse lettere di un'altra parola o di un'altra frase.

Un anagramma acquista maggior pregio se presenta delle evidenti attinenze con la parola o la frase di partenza.

Ad esempio:

attore = *teatro*; bibliotecario = *beato coi libri*; un astro = *Saturno*; deforestazione dell'Amazzonia = *fonte dolosa, razzia demenziale*.

Un anagramma viene detto «onomanzia» quando la frase di partenza è costituita dal nome di una persona e la frase di arrivo contiene alcuni elementi caratterizzanti quella stessa persona.

Ad esempio:

Marcello Mastroianni = *mite, non mira all'Oscar*; Piero Angela = *apre al genio*; Paolo Maldini = *doma i palloni*.

2. Potenziale profetico

L'onomanzia ha una tradizione molto radicata nel tempo, anche perché il meccanismo dell'anagramma, è nato proprio sotto tale forma, nel III secolo a.C., quando il poeta greco Licofrone da Calcide, dal nome del suo re: «Ptolemaios», trasse l'appellativo: *Apo melitos* (di miele) e da quello della sua regina: «Arsinoe», ricavò: *Eras ion* (violetta di Giunone). In passato, questo meccanismo linguistico è stato utilizzato a fini prevalentemente religiosi, come nei seguenti, significativi esempi.

Giuda Iscariote = *die' guai a Cristo*

Stefano Protomartire = *santo morto fra pietre*

San Gregorio Magno = *gran seggio romano*

Girolamo Savonarola = *saliva al rogo romano*

Santa Teresa d'Avila = *destinata a salvare*

Pietro Celestino = *eletto, ci ripensò*

(quest'ultimo anagramma si riferisce a Pietro del Morrone, che eletto papa nel 1294 col nome di *Celestino V*, abdicò dopo soli quattro mesi).

Il potenziale profetico contenuto in questo genere di anagrammi ha sempre eccitato la fantasia umana. Molte persone, anche dotate di profonda cultura, sono sinceramente convinte che il destino di un individuo sia contenuto nelle lettere che compongono il suo nome.

In realtà (come vedremo più avanti), l'elevato numero di possibili permutazioni ricavabili da una discreta quantità di lettere, consente di ottenere tutto e il contrario di tutto; quindi, anche delle frasi dotate di un significato mirato. A conferma di tale assunto, si consideri,

ad esempio, che nel Risorgimento, alcuni fautori dell'Unità d'Italia, composero il seguente anagramma elogiativo:

Vittorio Emanuele Secondo = *Roma ti vuole e Dio consente*

Dallo stesso nome, però, alcuni esponenti dello Stato Pontificio, ottennero quest'altra frase (dispregiativa...):

Vittorio Emanuele Secondo = *Né Dio, né Roma vuole te, costì...*

A volte, basta spostare una sola parola in una frase elogiativa, per trasformarla in una dispreziativa (o viceversa), come nel seguente esempio:

Leonardo Pieraccioni = **non** è ridicolo, piacerà

Leonardo Pieraccioni = è ridicolo, **non** piacerà

Lo stesso effetto, si può ottenere, aggiungendo semplicemente un opportuno segno di punteggiatura, come nel seguente esempio:

Arnaldo Forlani = *non farà il ladro*

Arnaldo Forlani = *non farà il ladro?*

3. Aspetti matematici

Le sorprendenti potenzialità offerte dal meccanismo dell'anagramma hanno una giustificazione matematica. Infatti, il numero totale delle permutazioni ottenibili, mescolando un insieme di N lettere, è dato dal prodotto di tutti i numeri naturali, compresi tra 1 ed N . Tale prodotto si chiama *fattoriale di N* e si indica con il simbolo $N!$

La quantità delle permutazioni possibili, perciò, cresce vertiginosamente con l'aumentare delle lettere che si hanno a disposizione. Per mettere in evidenza tale sbalorditiva proprietà, qui di seguito, sono riportati i valori dei fattoriali dei primi numeri naturali, da 1 a 18:

$$1! = 1$$

$$2! = 2 \times 1 = 2$$

$$3! = 3 \times 2 \times 1 = 6$$

$$4! = 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$$

$$5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 120$$

$$6! = 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 720$$

$$7! = 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 5.040$$

$$8! = 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 40.320$$

$$9! = 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 362.880$$

$$10! = 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 3.628.800$$

$$11! = 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 39.916.800$$

$$12! = 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 479.001.600$$

$$13! = 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 6.227.020.800$$

$$14! = 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 87.178.291.200$$

$$15! = 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 1.307.674.368.000$$

$$16! = 16 \times 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 20.922.789.888.000$$

$$17! = 17 \times 16 \times 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 355.687.428.096.000$$

$$18! = 18 \times 17 \times 16 \times 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 6.402.373.705.728.000$$

La maggior parte degli aggregati di lettere, ottenibili con casuali permutazioni del genere, è composta da parole prive di senso; inoltre, se sono presenti alcune lettere ripetute, la quantità di permutazioni utilizzabili si riduce sensibilmente.

In compenso, una stessa successione di lettere può generare più di una frase di senso compiuto, senza subire ulteriori spostamenti.

Ad esempio, separando in maniera diversa la sequenza di lettere della frase: «*rubo comete*» (anagramma di Umberto Eco), è possibile ottenere: «*rubo come te*».

Un effetto analogo si può ottenere anche agendo semplicemente sull'accentazione di una data parola.

Ad esempio, da quest'altro anagramma di Umberto Eco: «*come tuberò*», si può ricavare: «*come tùbero*», spostando l'accento, dalla fine all'inizio della parola in questione.

In ogni caso, la quantità di anagrammi potenzialmente ricavabili dalla manipolazione di una discreta quantità di lettere è sempre piuttosto alta e lascia ampi spazi di libertà alla ricerca creativa.

Il piacere di addentrarsi in una jungla di potenzialità così estesa, alla ricerca di qualche senso compiuto, a me dà sempre la sensazione di assaporare delle fette di *infinito*...

4. Accorgimenti di seguire

Nella composizione di soddisfacenti onomanzie, si possono ottenere degli eccellenti risultati, senza ricorrere all'uso di computer, purché si abbia l'accortezza di rispettare i seguenti basilari accorgimenti.

1. Valutare, in linea di massima, la potenzialità dell'insieme di lettere che si vuole anagrammare, rammentando che la quantità delle possibili permutazioni cresce notevolmente con l'aumentare del numero delle lettere in gioco, ma si riduce sensibilmente, se alcune di queste sono ripetute.
2. Non conviene insistere più di tanto con aggregati di lettere poco fecondi: si rischia di perdere tempo, senza riuscire a ottenere niente di soddisfacente.
3. Effettuare i vari tentativi, non utilizzando carta e penna (né illusori programmi elettronici...), ma semplicemente manipolando un adeguato insieme di letterine mobili (come quelle dello *Scrabble*, o di analoghi giochi di parole, in scatola). In questo modo, infatti, oltre a non perdere tempo in una serie di cancellature e riscritture (o di dispersive digitalizzazioni...), è più agevole controllare che le lettere di partenza coincidano esattamente con quelle di arrivo (regola fondamentale!).
4. Cercare di ricavare già dall'inizio (quando le possibilità di scelta sono massime), almeno una parola che presenti forti attinenze con le caratteristiche del personaggio in questione. Successivamente, infatti, quando il campo delle possibilità si sarà ridotto, sarà molto più difficile riuscire in tale intento.
5. Comporre le prime parole, utilizzando delle lettere che consentano di ridurre, nell'insieme rimanente, un'eventuale eccedenza iniziale di vocali o di consonanti. Nella nostra lingua, infatti, è molto difficile riuscire a completare una frase se, alla fine, restano troppe vocali o, peggio ancora, troppe consonanti. Per evitare analoghe complicazioni finali, è anche opportuno cercare di impiegare, in questa stessa fase, le lettere potenzialmente più scomode da combinare (come, in particolare: *B, F, G, H, P, Q, V, U* e *Z*, oltre, ovviamente, a tutte le lettere straniere).
6. Costruire intorno alle parole così ottenute, una frase grammaticalmente corretta, cercando di dare un senso a tutte le lettere non ancora utilizzate.

7. Non contentarsi di comporre un solo anagramma, ma cercare di ottenerne una buona quantità, selezionando alla fine i più significativi (come i fotografi professionisti che scattano decine di foto di uno stesso soggetto, ma poi stampano solo le migliori).
8. Annotare su un foglio di carta, non solo tutti i risultati completi ottenuti, ma anche tutti gli eventuali frammenti alternativi affiorati, in modo da poterli svilupparli agevolmente nel seguito. Se non viene compiuta subito una simile azione, è molto probabile che tali spunti svaniscano rapidamente dalla mente. Infatti, la nostra memoria si confonde facilmente di fronte a parole di analoga grafia.

Qui di seguito, sono riportati tre diversi esempi riguardo l'applicazione di questi accorgimenti.

- **Roberto Benigni** (14 lettere: 6 vocali e 8 consonanti)
In questo caso, bisogna isolare inizialmente un gruppo di lettere che, possibilmente, presenti l'eccedenza di qualche consonante. Tenendo conto di questo vincolo, una parola idonea a caratterizzare il personaggio in questione, può essere: *birbone* (3 vocali e 4 consonanti), che assorbe anche le due B, abbastanza scomode. Con le lettere rimanenti (E, G, I, N, O, R, T), è possibile ottenere, tra l'altro, la locuzione: *tingo re* e le parole: *ritengo*, *ritegno* e *integro*. Quindi, si possono comporre i seguenti anagrammi: *birbone*, *tingo re*; *ritengo birbone*; *ritegno birbone*; *integro birbone*. Di questi, l'ultimo è sicuramente il più lineare e appropriato; possiamo porre, quindi: **Roberto Benigni = integro birbone**.
- **Emilio Salgari** (13 lettere: 7 vocali e 6 consonanti)
In questo caso, bisogna isolare inizialmente un gruppo di lettere che, possibilmente, presenti l'eccedenza di una vocale. Tenendo conto di questo vincolo, una locuzione idonea a caratterizzare il personaggio in questione, può essere: *l'Asia* (3 vocali e 2 consonanti), dato che Salgari ambientò i suoi più celebri romanzi in tale continente. Una breve frase componibile con le lettere rimanenti (E, G, I, L, M, O, R), può essere: *mirò l'Asia*. A questo punto, rimangono solo le lettere: E, G, I, L (2 vocali e 2 consonanti) e non è difficile notare che, con queste, è possibile comporre il pronome personale *egli*. L'onomanzia, quindi, può essere chiusa così: **Emilio Salgari = egli mirò l'Asia**.
- **Enrico Montesano** (15 lettere: 7 vocali e 8 consonanti)
In questo caso, bisogna cercare di non comporre, all'inizio, parole che contengano più vocali che consonanti. Tenendo conto di questo vincolo, una parola alquanto caratterizzante che si può cominciare a selezionare è: *cinema* (3 vocali e 3 consonanti). Una seconda parola, piuttosto appropriata, che si può estrarre è: *noto* (2 vocali e 2 consonanti). A questo punto, rimangono le lettere: R, E, S, N, O (2 vocali e 3 consonanti), che in un primo momento sembrerebbero non offrire grandi margini di intervento. Con uno sforzo di immaginazione, però, da queste lettere si possono ricavare due parole romanesche: *so' e ner*, con le quali è possibile, poi, comporre l'onomanzia: **Enrico Montesano = so' noto ner cinema** (risultato notevole, perché espresso nel dialetto più congeniale al popolare attore).

Alcuni significativi esempi di onomanzie, a tema sull'*amore*, relativi a noti personaggi, di varia estrazione (del passato e del presente), possono essere i seguenti.

Alberto Moravia = *il bravo amatore*

Alberto Tomba = *balbettò: «Amore!»*

Carmen Lasorella = *l'Oscar nell'amare*

Cesare Cremonini = *circense in amore*
Diego Armando Maradona = *godrà, amando e riamando*
Elsa Morante = *senta l'amore!*
Enrico Montesano = *con intenso amore*
Eros Ramazzotti = *amore strizzato*
Fiorella Mannoia = *la filona in amore*
Giacomo Leopardi = *capii l'amor e godo...*
Gianni Morandi = *amori d'inganni*
Giorgio Armani = *aggiorni amori!*
Laura Morante = *tarla un amore*
Marcello Mastroianni = *non strilla mica: «Amore!»*
Marco Giallini = *lanci gli amori!*
Maria Montessori = *sentirmi amorosa*
Mariangela Melato = *ami l'amore galante!*
Marida Bolognesi = *il bisogno d'amare*
Mario Draghi = *ha giri d'amor*
Mario Marengo = *rima con amore*
Mario Merola = *ormai l'amore...*
Mario Monicelli = *con i mille amori*
Mariolina Sattanino = *innamorata insolita*
Marisa Allasio = *là, assali amori*
Marisa Laurito = *amori salutari*
Marisa Tomei = *e stima amori*
Massimo Ranieri = *amori in rimessa*
Matilde Serao = *l'amore ti seda*
Maurizio Costanzo = *stuzzica amori, o no?*
Mino Reitano = *amori in note*
Monica Guerritore = *creò amori urgenti*
Nicoletta Orsomando = *tanto amore, con soldi*
Pamela Villoresi = *li, spelavi l'amore*
Raimondo Vianello = *volando, li, in amore*
Samuele Bersani = *se sa amare? In blues!*
Sibilla Aleramo = *sibila all'amore*
Simona Ventura = *svenuta in amor*
Umberto Smaila = *imbusta l'amore*
Valerio Mastandrea = *e instradava l'amore*
Valerio Merola = *violerà l'amore*

5. Catene di anagrammi a tema

È oggettivamente improduttivo dover cestinare tutti gli anagrammi, comunque di buona fattura, ottenuti nella ricerca di un unico risultato ottimale. Si possono, però, valorizzare i potenziali significati di almeno una parte delle frasi ricavate, combinandole opportunamente in un brano, nel quale ogni riga sia composta dalle stesse lettere del relativo titolo.

In ogni caso, prima di iniziare una tale operazione, è consigliabile produrre il maggior numero di anagrammi possibile (lavorando in più momenti, intervallati da lunghe pause, per non rischiare di ossessionarsi...), in modo di avere un'ampia libertà di scelta, nella cernita finale. Le modalità di intervento sono praticamente le stesse analizzate per le onomanzie, con la

sostanziale differenza che, in questo caso, bisogna anagrammare più volte una stessa frase e non uno stesso nominativo. A tale scopo, è conveniente privilegiare il significato globale e la scorrevolezza del testo ottenuto, anche a costo di sacrificare leggermente la correttezza formale di qualche anagramma generato.

Il rigoroso rispetto delle norme stilistiche è essenziale in un'applicazione enigmistica, ma può essere sorvolato in una proposizione puramente ludolinguistica.

5.1 Aggregazioni libere

I vari anagrammi raccolti possono essere selezionati, anche prendendo in considerazione solo il loro contenuto semantico. In questo modo, senza porre altri vincoli da rispettare, è più facile concatenarli, generando un testo significativo e riuscendo, a volte, a utilizzarli tutti. Un primo lavoro di questo genere l'ho ottenuto anagrammando più volte il titolo della canzone *Sapore di sale*, un grande successo di Gino Paoli (uno dei miei cantautori preferiti).

Sapore di sale

Da esile prosa,
Paoli redasse
l'opera d'essai.

Disse a parole
ideale sparso
e prode assalì
idea per l'asso:
sapere da soli
è soda spirale
di passo reale!

Sì, paese ladro:
saldar poesie
è solida presa,
riesplosa da sé
e sale di sopra...
e saprà di Sole!

Proseguendo con tale criterio, sono arrivato a comporre testi contenenti anche un centinaio di righe. Alcuni di questi, di sapore satirico sono stati pubblicati sul settimanale *Tango*, diretto verso la fine degli anni '80, da Sergio Staino.

A titolo indicativo, riporto qui di seguito solo alcuni frammenti di un ristretto campione di tali composizioni (non potendo, per evidenti ragioni di spazio, trascriverle tutte, integralmente).

Festival di Sanremo

Vendi frasi e smalto
falsando rime viste;
mostri venale sfida
sfamando le riviste.
Vedi masse frontali,
sventri fama e soldi,

falsando versi, temi
visti sfondare male.
Lì vendi star famose...
Sì, ma sventi la frode?

Campionato di Calcio

Impiccio nato a caldo,
cominciato lì, da capo,
dona miti? Cola a piccol!
Impianto di Coca Cola,
accolto dai campioni,
dona politica comica...
Poi, l'omicida accanto
monta colpi d'acciaio...
ci dà l'atomico panico:
il pianto ci accomoda?
Taccia l'odio in campo!

La scoperta dell'America

Scellerata colpa di mare,
l'erma del sacro capitale
scartò le armi della pace,
calcò sempre l'altra idea:
distaccare la pelle mora,
mala pelle da scorticare!
La procace stella di mare,
pelle rosa, matrice calda,
carpi, dalle coste al mare,
l'erma storica della Pace.
La sorte della Pace marci,
salì l'arma del peccatore...
La dolce maestra replica
rime còlte da Pascarella;
la replica desta clamore...
Merita l'Oscar della Pace?

Deforestazione dell'Amazzonia

Razzia dolosa, fonte demenziale,
fa mondezza e altre desolazioni.
Alto silenzio dà forza e demenza:
è da infedeli e l'ozono stramazza.
O zone indifese dalla rozza metal
Odiosa meta dalle rozze finanze...
L'andazzo sfiorato è demenziale;
l'azzardo è nefasto, maledizione:
rozza sazieta, è la fine del Mondo!

Conferenza nazionale sull'energia

Nucleare? No, grazie: non è senza falli
(e nega, l'insonne razza filonucleare!).
È regola non influenzare la Scienza:
l'ingerenza non fa sezionare la luce
e, senza forze geniali, non crea nulla.
Nucleare? No grazie: finanza nel Sole!

6. Acrostici anagrammatici

Volendo compiere un salto di qualità, si può provare a realizzare delle composizioni, nelle quali ogni riga corrisponde a un diverso anagramma del titolo e le iniziali di tali righe formano un acrostico del titolo stesso (mantenendo sempre un idoneo contenuto semantico). In operazioni del genere, la libertà di azione è indubbiamente più limitata. Ma, per facilitare il compito, conviene suddividere l'insieme degli anagrammi prodotti, in tanti sottoinsiemi contenenti frasi accumulate dalla stessa iniziale. In questo modo, sarà più agevole individuare quelli che potenzialmente potranno essere incastonati nel testo.

Ovviamente, per non dover affrontare, alla fine una snervante serie di *taglia e incolla*, è fondamentale riempire opportunamente questi sottoinsiemi, man mano che gli anagrammi vengono composti.

In tale campo, i risultati che mi stanno più a cuore, li ho ricavati dai nomi di tre personaggi, che considero miei grandi maestri:

- **Sergio Morando**, creatore e curatore sul mensile *Linus*, dal 1966 al 1982, della rubrica dei *Wutki*, la prima in Italia dedicata a giochi della mente, di vario genere;
- **Giampaolo Dossena**, giornalista e scrittore che ha inaugurato in Italia, il mestiere di articolista e di saggista, esperto di giochi;
- **Oreste del Buono**, intellettuale di grande acume che è riuscito a conferire una dignità culturale alla cosiddetta letteratura minore e alla produzione di giochi creativi.

SERGIO MORANDO

Sorgerò domani!
E di norma sorgo...
Reso giramondo,
Giro, mando rose...
Ignora se dormo:
Oserò migrando!

Mago, serro doni:
Or dormi e sogna.
Regno mai sordo,
Armerò di sogno?
Nego, ma sorrido:
Dormo ogni sera...
Ogni rosa dorme!

GIAMPAOLO DOSSENA

Genio, passo la moda:
Io spando games, olà!

A ogni mossa, pedalo;
 Mago, do la passione.
 Poi la massa gode, no?
 Asso, pongo l'idea, ma...
 Ogni moda passa, olè!
 Là, m'adagio pensoso:
 Odo il magone; passa...

Dopo, assalgo manie
 O plasmo soda genìa?
 Sapendo solo magia,
 Spingo la *Dama* e oso.
 E domani passo al Go...
 Nome dal passo gaio,
 Adesso mangio: oplà!

ORESTE DEL BUONO

Odo nube solerte,
 Rubo le note sode
 E do un bel tesoro.
 Se odo note burle,
 Tuono e do sberle:
 E, orsù, le doto ben...

Denoto l'esubero
 E doso bene l'urto:
 Ludo tenebroso è!

Beo l'onesto rude,
 Un debole tesoro.
 Odo rebus olente...
 Noto ere subdole
 O l'Eden ubertoso?

7. Poesie in rima

Un vincolo che rafforza in maniera ancora più elegante le concatenazioni di anagrammi a tema, consiste nel cercare di creare alcune composizioni dotate di rima (di tipo baciato: AABB, o alternato: ABAB, o anche incrociato: ABBA). Una tale impresa è meno ardua di quanto si possa pensare perché, avendo a disposizione un selezionato insieme alfabetico, è abbastanza frequente che, dalla sua manipolazione, vengano a formarsi parole terminanti con le stesse lettere. Però, per gestirle bene, bisogna organizzarsi adeguatamente. Innanzi tutto, analogamente a quanto visto in precedenza, conviene suddividere l'insieme degli anagrammi prodotti, in tanti sottoinsiemi contenenti frasi terminanti con le stesse lettere. Nello svolgere un tale compito, però, è bene considerare, che una possibile rima da sfruttare può trovarsi, non alla fine, ma all'interno di una frase, essendo suscettibile di venir evidenziata, mediante un semplice spostamento di parole.

Ad esempio, il verso: «Avvolto in comete, l'anno venne» (anagramma di *Millenovecentonovantanove*), può essere facilmente modificato nei tre seguenti modi, generando ogni volta una rima diversa:

- Avvolto in comete, venne l'anno
- L'anno venne, avvolto in comete
- L'anno venne, in comete avvolto

Mi sono diletato ad applicare questa particolare tecnica, soprattutto per celebrare l'arrivo di un nuovo anno, tramite un componimento poetico, ogni cui verso fosse un anagramma del suo nome (italiano...).

Dopo alcuni primi goffi tentativi, effettuati verso la fine degli anni '80, ho iniziato a realizzare questi *ANAGR-ANNI*, con un più valido criterio, a partire dall'anno 1992.

Per impormi un vincolo stilistico, ho scelto di creare sempre delle poesie di tre quartine rimate.

Per tacita convenzione, in linea di massima (ma non necessariamente), la prima di queste, colorata di blu, allude al passato; la seconda, colorata di rosso, al presente; la terza, colorata di verde, al futuro.

Fino al 1999, ho goduto di una discreta libertà di azione, in quanto tutti i nomi da prendere in considerazione contenevano una soddisfacente quantità di lettere.

A partire dall'anno 2000, però, avendo a disposizione nomi notevolmente più corti, sono dovuto ricorrere ad alcuni espedienti, per riuscire a ottenere dei risultati analoghi ai precedenti. In particolare, il nome dell'anno 2000 (che forniva solo: «duemila» → *dai lume, ma eludi, da umile, laidume...* e poco altro) l'ho immerso nella frase più specifica: «L'anno duemila dopo Cristo», riuscendo a ottenere il seguente risultato.

L'anno duemila dopo Cristo

Il laido computer dannoso
comandò l'unità del riposo,
posò calendari molto nudi,
palesò l'onta con modi rudi.

Il Superman col tono da Dio,
con un tarlo impose l'addio:
lo spumante ridicolo andò,
la crudeltà, poi, non si domò...

Sono lampi di luce rotonda:
solo l'Unico Padre ti monda!
Nel Mondo posò la dicitura:
«A posto: Millennio doc dura!».

Quest'ultimo verso intendeva ribadire, polemicamente, che l'anno 2000 è l'ultimo del Secondo millennio (e non il primo del Terzo).

Successivamente, ho voluto celebrare l'arrivo dell'anno 2001, come avvento del vero Terzo Millennio, scegliendo la frase: «Terzo millennio dell'era cristiana». Il risultato ottenuto è il seguente.

Terzo millennio dell'Era Cristiana

L'inizio rescinde l'ora martellante
e, lì, domina saltellanti ricorrenze;
d'altri secoli inoltra le rimanenze,
in rami arzilli del secolo entrante.

E, tra scaltre mire, l'inizio dell'anno
rincorre l'azione, distilla la mente;
inoltre, incalza il Male, sorridente.
Altri miti senz'ideale crolleranno?

Senz'altri laceri modelli, intonerà
carmi rari, nel silenzio della notte;
l'indolenza sincera riarmi le lotte:
rinasce lì il romanzo dell'Eternità!

Dall'anno 2002 in poi, scegliendo di impormi un ulteriore vincolo stilistico, ho deciso di utilizzare costantemente la seguente formula: «L'anno X è arrivato», inserendo ogni volta al posto della X, il nome dell'anno in oggetto.

Per fornire un esempio più che aggiornato, qui di seguito riporto la poesia anagrammatica relativa al 2022, appena scodellata (fresca di... annata).

L'anno duemilaventidue è arrivato

Ieri, avuta l'onta d'un demone virale,
il Mondo vedeva lutti e un'aria nera;
ardeva, in età, l'iter di un nuovo male
e un volo derideva l'Umanità intera!

Enumerava dolori avuti dal niente:
adunava tante noie, il lurido verme!
Nell'Era, Dio udiva una Vita morente;
Lui avvide tuonare l'ondata, inerme...

E un odio rimanda avventure letali?
L'invertano melodie d'un'aurea Vita!
Un Domani va e inoltra vedute reali.
Lì, nel Mondo, una Verità vera è udita?

7.1 Selezione degli anagrammi prodotti

Composizioni analoghe a quella sopra riportata sono frutto della cernita di un gran numero di frasi anagrammate, operata nel rispetto di un insieme di vincoli stilistici, ortografici e semantici.

Per documentazione, trascrivo una selezione scelta degli oltre quattrocento anagrammi, raggruppati per rime comuni, che ho voluto comporre (a più riprese, nell'arco di circa un mese...), nell'intento di riuscire a ottenere un risultato ottimale. Spesso, la *qualità* deriva dalla *quantità*...

L'anno duemilaventidue è arrivato

(-à)

Devota o illuminante, un'idea verrà...
E, dando lumi, una Vita lieve tornerà?
E, in Terra, ledeva di nuovo l'Umanità
Il tenue Mondo aduni, la vera Verità!
Là, un demonio travia le nude Verità
L'iter d'una Vita ideale, non muoverà
Numeri di nuove ondate letali, avrà
Un lurido verme, dilaniava note età
Un vano lume di Vita ideale, tornerà?
Un'idea di volontà numera le Verità
Vi entrò un domani d'aurea velleità

(-ale)

A urti, ardevano note di un vile male
Adunò mire avviliti, un dato reale
Ardeva, in età, l'iter di un nuovo male
Arrideva un'età di un violento male
Avviò una miriade d'urne, nel totale
Deviò onte un male di natura virale
Dio! Verrà un aulente domani vitale?
Donde, ieri emanava un lutto virale
E v'entri l'idea d'una nuova morale
E vide un noto male di natura virale
E, vinto, ode un male di natura virale
Ieri, avuta l'onta d'un demone virale
L'avviò a ondate di un irruente male
La unì, avvitando un deteriore male
La, vede i numeri d'una rovina totale
Là, vertono numeri d'una Vita ideale?
L'ardore di una nuova mente vitale
Lui vede una tetra rovina mondiale
Ma lì, ode un evento di natura virale
Non muoverà l'iter d'una Vita ideale
Oliava nervature d'un inedito male
Ordire di là, una nuova mente vitale!
Unì l'onta viva ad un deteriore male
Univa la novità d'un deteriore male
V'è un demonio di tale natura virale!
Vivendo reali iatture, dona un male

(-ali)

Avrà numeri di nuove ondate letali
E denuda le nuove varianti mortali
E la Vita terrena denudò nuovi mali
E l'avventura adontò numeri ideali
E le univa un dato di normative reali
E un domani inoltrava vedute reali
E un odio rimanda avventure letali?
E un veltro addentava uomini reali
E un veltro adontava numeri ideali
La mandò, unendo vive iatture reali
Là, un numero avventò dei dati reali
Ma rinvia nuove, dure ondate letali
Ove vantò una miriade d'urne letali
Un dato avvelenò dati numeri reali
Un demonio tarla avventure ideali
Un domani va e inoltra vedute reali
Una Vita d'altre nuove idee normali
Vara numeri di nuove ondate letali

(-ane)

Ardì e urla, violentando vite umane
Là delirano, vivendo iatture umane
Lui trova lontane idee, rudi ma vane
Una violenta ira diradò vite umane

(-ani)

E vanta un rude, velleitario domani
E, da tali virtù, venne l'aureo domani?
Venne, urlò a Dio e tarla vite d'umani

(-ante)

E il Mondo avvede un'aria rutilante
E l'Era divinerà un diavolo mutante
E udiva venire l'Umanità dolorante
La rendeva, ieri, un diavolo mutante

(-anti)

Ma eluderà nuove, dolenti varianti
O eleva un dato da numeri rilevanti?

(-are)

E no! Vite illuminate, dovrà adunare
E notò numeri avviliti da adulare

(-ata)

E Iddio venerò l'Umanità vulnerata
 Illuminato, vedrò un'idea venerata?
 Vedevo tornare un'idea illuminata
 Vedrò e vanterò un'idea illuminata?

(-ato)

Dio vede vite in un'urna: è allarmato
 E Dio vive in un allarme denaturato

(-ava)

Deludeva enti e altri numi onorava
 E venne il domani aureo? Tardava...

(-ente)

Avviar un'idea di ruolo, lentamente
 Dio ruotava in un allarme evidente
 Dio! Verrà un vitale domani aulente?
 E demoliva la Vita un'onda irruente
 E Dio rivaluterà un domani valente?
 E l'aria additò un numero avvilito
 Enumerava dolori, avuti dal niente
 Là, avviò ondate di un male irruente
 Là, dilaniò un vero trauma evidente
 L'ardore vitale di una nuova mente
 Lui vedrà un'idea volontariamente
 Nell'Era, Dio udiva una Vita morente
 Una virtù d'oro emani l'idea valente!
 Un'idea l'erudiva volontariamente
 Un'idea di ruolo virava, lentamente

(-enti)

Da ora nota, elude numeri avviliti
 E l'Era nuda venerò diavoli mutanti
 E là è dura: vennero diavoli mutanti
 E tale orda, adunò numeri avviliti
 E vola, ma adulando eventi irruenti
 L'ora ardua elude noti avvenimenti
 Là duole, ma donava eventi irruenti
 La rea dote adunò numeri avviliti
 Là, una virtù d'oro mena idee valenti
 Ma eluderà nuove varianti dolenti
 O va un dato reale di numeri valenti
 Onerato, allude a duri avvenimenti
 Udiva reale volontà in ardue menti

(-ento)

Donava arie d'un utile rilevamento
 E diradavano un utile rilevamento
 E va l'anidride, rilevato un aumento
 Onde, radiava un utile rilevamento
 Vara ideando un utile rilevamento
 Varano un'idea d'utile rilevamento

(-era)

E avvide un dolore l'Umanità intera
 E rodeva di nuvole l'Umanità intera
 E un volo derideva l'Umanità intera!
 Il Mondo vedeva lutti e un'aria nera
 Lui non trae melodie d'una Vita vera
 Un'ode vile rodeva l'Umanità intera

(-erme)

Adunava tante noie, il lurido verme
 E dannò un'età avita, il lurido verme
 E Lui, ottundeva la rovina, da inerme
 Ivi, dannò età alate, un lurido verme
 Lui avvide l'ora tuonante, da inerme
 Lui avvide tuonare l'ondata, inerme
 Novità, alienate da un lurido verme

(-erne)

Lì, la Vita nuova nutra idee moderne!
 Uno vive, in ardue modalità alterne?

(-erra)

Lui va: non elude onte di vita, ma erra
 Ma udiva nuove onde letali, in Terra
 Non invia lumi d'età evoluta ed erra

(-etta)

Ove riunì un'onda virale maledetta
 Udirono mali: era una vile vendetta!

(-evole)

Le darà i numeri d'una Vita notevole?
 Dai numeri, entra una Vita lodevole?

(-evoli)

Entra una Vita e dà numeri lodevoli
 Rileva adunate da numeri notevoli

(-ia)

Inveendo, rivelò una rude malattia
Veduta lei, alimentò un'orrenda via

(-ie)

Lì, aduna volontariamente dure vie
Lì, renda una Vita tra nuove melodie
Una Vita nuova terrà linde melodie

(-ina)

Duole l'Umanità intera: vede rovina
Ruolo elementare d'una vita divina

(-io)

Le varò dalle dune, tramite un invio
Un vile demone ritenta: va, urla a Dio!
Un vile demone traviante urla a Dio

(-ita)

E rimodella una ridente, nuova Vita
Entri, volando un lume di aerea Vita
Lì, nel Mondo, una Verità vera è udita!
L'invertano melodie d'un'aurea Vita

(-ira)

Entrò un demone e la Vita udiva l'ira
Vuole dividere: non attenua la mira

(-ò)

E, di là, nuove *varianti Delta*, numerò
Vivendo reali iatture, un male andò
Un'onda erta avventure ideali limò

(-ole)

E diventerà ardita, ma Lui non vuole
Là, donava eventi irruenti, ma duole...

(-ore)

Unì l'onta viva ad un male deteriore
Un'intera Umanità vedeva il dolore

(-oro)

L'idea valente emani una virtù d'oro!
Indi, mite, darà un eventuale lavoro

(-ota)

Elevi un'ideale virtù, da norma nota!
Un'idea verrà: illuminante o devota?

(-ove)

La Vita nutra, di norma, le idee nuove
Lì, la Vita moderna nutra idee nuove!
Nutre ideali nuovi: entra là... ma dove?

(-ovi)

La attua là, vedendo numeri nei rovi
La attuava, ledendo numeri nei rovi
La variante delta ode numeri nuovi

(-ù)

Eleva un'ideale norma di nota virtù
Venne il domani aureo, da tale virtù?
Vuole mandare le ondate in Rai-Tivù

(-umi)

Deludeva enti e onorava altri numi
E tornerà una Vita lieve, dando lumi?

(-ura)

È un domani velleitario, da ventura?
È velleitario un domani da ventura?
E videro un male di violenta natura
Lì, non vuole mai diventare età dura
Lui intonerà melodie da avventura

(-ure)

Andò un male, vivendo reali iatture
Là, delirano, vivendo umane iatture
Lì, aduna volontariamente vie dure
Un demonio tarla ideali avventure

(-urne)

Aiutava vite, dimorando nelle urne
L'ava limava idee diurne o notturne
L'ava limava idee notturne o diurne
Valuta a milioni vere ondate d'urne

(-uta)

E un domani rivolterà l'idea venuta
Ma un dito innerverà l'idea evoluta!

7.2 Sessantotto versi sul Sessantotto

In occasione dell'uscita del numero di marzo 2018 della rivista *Linus*, pensai di dedicare la rubrica, che allora curavo per quella rivista, al 50° anniversario della nascita del movimento del *Sessantotto* in Italia, fatta risalire convenzionalmente al 1° marzo 1968, data della scalata di Sant'Ivo alla Sapienza, da parte del gruppo degli *Uccelli*.

In particolare, mi venne in mente l'idea balzana di stilare un brano composto da 68 anagrammi della frase: *C'era una volta il Sessantotto* (presa da un titolo giornalistico che mi era capitato tra le mani).

Avevo notato che quella frase, non solo non conteneva lettere scomode da abbinare (come: *B, F, G, H, M, P, Q e Z*), ma consentiva di estrarre termini molto significativi, come: *anno rosso, atto sessuale, Contessa, contestare, contestatore nato, Linus, Lotta Continua, riscossa, Sant'Ivo...*

La composizione che ne scaturì (priva di rime, per una maggiore libertà di azione) riscontrò un diffuso, lusinghiero favore. Venni anche invitato a leggerla in diretta alla radio, nel corso della trasmissione *La lingua batte* (Radiotre Rai).

In particolare, un mio amico musicista mi suggerì di metterne a punto un'altra versione, dotata di rime, in modo da poterne ricavare il testo di una potenziale ballata.

Io mi misi all'opera, anche se il compito non si presentava agevole, dovendo smontare molti anagrammi e i relativi accostamenti, cercando di non alterare il contenuto semantico conseguente.

Dopo qualche settimana di impegno, comunque, riuscii a ottenere un risultato accettabile. L'amico musicista, però, non si fece più sentire e io mi ritrovai con una delle creazioni anagrammatiche più originali da me realizzate, completamente inutilizzata...

Però, quando venni a conoscenza del bando della XIV edizione del prestigioso *Premio Alberoandronico*, decisi di partecipare, notando che era prevista una sezione dedicata al testo inedito di una canzone. Consapevole d'aver forzato un po' la situazione (dato che il mio lavoro sarebbe stato più adatto a una gara linguistica), non nutrivo grandi speranze di vittoria. Di conseguenza, rimasi estremamente sorpreso, nell'apprendere di aver, invece, conquistato addirittura il primo posto in quella sezione.

Alla luce di tale riconoscimento, mi auguro che il mio amico musicista (o qualcun altro per lui...) si decida a musicare il mio singolare testo!

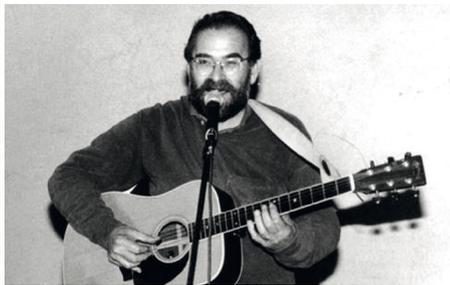


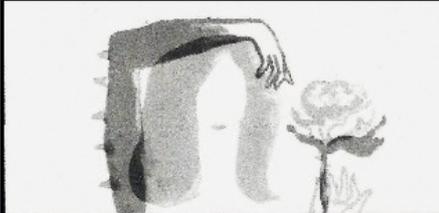
Il *Premio dell'Associazione Alberoandronico* è nato nel 2007, per iniziativa di un gruppo di abitanti del quartiere della Balduina di Roma, che si era mobilitato per scongiurare l'abbattimento di un pioppo secolare posto in via Livio Andronico (da qui, il nome dell'associazione). Questo concorso, nel tempo, da iniziativa di respiro cittadino, ha assunto una risonanza e

una partecipazione internazionale e riguarda varie attività artistiche, tra le quali: poesia, narrativa, fotografia, cortometraggi e pittura.

Per documentazione, riporto qui di seguito il testo di tale mia complessa composizione, dove ogni quartina è affiancata da un'immagine evocativa.

<p>C'ERA UNA VOLTA IL SESSANTOTTO</p> <p>(Ognuno dei 68 versi di questa composizione è un anagramma perfetto del relativo titolo: «C'era una volta il Sessantotto»).</p>	
<p>L'anno-culto t'attrasse e osavi, con la testa svenata, risoluto. E lassù, rantolato, contestavi: «Avanti: contestare l'assoluto!».</p>	
<p>Ti attestava luce, l'anno rosso; tu la stanavi con le ossa rotte; alla venuta, t'eri tanto scosso: la stessa Natura invocò lotte...</p>	
<p>Valutò astio, l'astro nascente; attuò la svolta rossa (ci tenne...); l'insorto tastò causa valente: riscattava l'atto suo solenne!</p>	
<p>Tallonava: «Sì, contestate, orsù!». «Scalare Sant'Ivo!». Tanto esultò: «Il contestatore nato va lassù!...»; «A Valle... scassare tutto!», intonò.</p>	

<p>Lì, usava lo scontro saettante; lo rivalutò con tante sassate: «Cavolo, le astrusità son tante! La Scuola tonta, o sì, sventrate!».</p>	
<p>Stava, là, uno scolareto; sentì: «A scassare tutto!», l'inno levato... «Serve la lotta astuta, non così!», valutò, scaltrito e assennato.</p>	
<p>«Casserei l'ottusa lotta, non va... Catturate l'assenso involato! Si attuasse con altre volontà: "Lavoro a tutti!"», lesse (scannato...).</p>	
<p>Estro alato, Linus contestava: «L'ira scesa non sottovalutate!». E <i>Lotta Continua</i> lo stressava; attuò, solo, snervanti scalate...</p>	
<p>Risuonava: <i>Contessa</i> (t'allettò...); notò svolta sicura, esaltante; un tale, visto sostare, la cantò: là, svelò una storia scottante.</p>	
<p>E, assonante, avallò costrutti: «Sorse la lotta? Su, non è cattiva! Sorse al Sole...». Cantavano tutti: sorse... una stonata collettiva!</p>	

<p>Su testate-cloni, l'ora stonava. Titolavano: «Contestare lassù? Valutar scalate? Sono testoni e stavolta, scantonateli: orsù!».</p>	
<p>«Attrasse solo un canto vitale? Attenti! Nuoce la svolta rossa... Vara notti con l'atto sessuale! Nota veleno tutta la riscossa».</p>	
<p>Sos! E un'onta travolse la città... Urlavano scossi: «È l'attentato!». Un atto vile scrostò sana l'età: e sancì alto salto sventurato.</p>	
<p>In assalto voluto e castrante, l'asse nero, stanato, cavò lutti. E lo Stato torniva la scusante; connotava l'era: assolse tutti!</p>	<p>LA CASSAZIONE CONFERMA LA SENTENZA DEL PROCESSO D'APPELLO: ASSOLTI ZORZI, MAGGI E ROGNONI</p> <p>Piazza Fontana, strage senza colpevoli</p> <p>L'avvocato dello Stato: una mazzata per i familiari delle vittime</p> <p>REAZIONI</p> <p>«CI PRENDONO IN GIRO DA TRENT'ANNI»</p> <p>Rabbia e amarezza</p> <p>tra i parenti degli uccisi</p> <p>«Siamo i soli condannati di tutta la storia»</p> <p>di toccare pure paggio le spese processuali</p> <p>Ma i nostri morti chi ce li ripaga?»</p> <p>Perla Caramello / A3/2010/9</p> 
<p>Su, c'è altro? Sì, l'anno va testato... «Là non era: tutta vita col sesso?»; «Si valuta retto l'anno cessato?»; «L'età vuota contrasta il nesso?».</p>	 <p>IL MIO SESSANTOTTO</p> <p>Mezzo secolo fa, quell'anno vissuto pericolosamente. Da allora è stato mitizzato o demonizzato. Come guardarlo oggi? Lo abbiamo chiesto a una militante storica, Giuseppina Fioravanti, che ce lo racconta, insieme a molte altre cose</p> <p>di Silvana De Fanti con un articolo di Vittorio Gassman</p>
<p>L'attuale anno stesso ci trova tosti (salvo, con un'età astrale...).</p> <p>Su attorno, nell'attesa, si cova un trasvolante <i>Stato Sociale!</i></p>	
<p>O su! L'attiva lotta non cesserà! La nota virtù contò? È la stessa!... Linus contestava, lotta, oserà... Talvolta, ti suonerà: <i>Contessa</i>.</p>	

8. Mente e computer

I primi studi sull'*Intelligenza Artificiale* risalgono all'inizio degli anni '50 e prendono spunto dal modello di *macchina universale*, proposto nel 1936 dal matematico Alan Mathison Turing. L'interrogativo a cui tentano di dare una risposta gli esperti di questo settore, può essere così riassunto: «Se un insieme di molecole, come quelle che formano il nostro cervello, può dare origine alla mente, è possibile ottenere una mente (nel senso in cui la intendiamo attualmente), assemblando un certo numero di molecole di tipo diverso e con ordine diverso da quello del nostro cervello?».

Questa domanda, a mio modesto avviso, è viziata da un errore di fondo: il *pensiero* (entità misteriosa e impalpabile) può albergare in un insieme di molecole, come quelle del nostro cervello, ma nessun insieme di molecole potrà mai dare origine al *pensiero*. Una bottiglia può contenere dell'acqua, ma nessuna bottiglia vuota potrà mai riempirsi d'acqua, da sola. Eppure, ogni volta che in una competizione ludica, un programma di *Intelligenza Artificiale* riesce a battere un antagonista umano, i mass media si scatenano a pubblicare titoli del genere: «Il computer sconfigge l'Uomo!».

È successo, in particolare nel 1997, quando *Deep Blue*, un super calcolatore dedicato al gioco degli Scacchi, riuscì a battere Garry Kasparov, il campione del mondo allora in carica. Si è verificato anche qualche anno fa, dopo che un programma denominato *Libratus*, sviluppato dai ricercatori della Carnegie Mellon University (in Pennsylvania), è riuscito a battere a *Poker* quattro grandi esperti mondiali di questo gioco, dimostrando di essere in grado di bluffare molto meglio di loro.

In casi del genere, si dimentica che l'*Intelligenza Artificiale* non è una creatura aliena, proveniente da un altro pianeta, ma è un prodotto della genialità terrestre. Quindi, non ha senso affermare che, in assoluto, la *mente umana* ha sconfitto la... *mente umana*.

Al di là di ogni disputa teorica, è indubbio che la struttura del computer, allo stato attuale, è ancora lontana dalla complessità del nostro cervello. Basti pensare che la massa cerebrale di un essere umano, è composta da non meno di 100 miliardi di neuroni e che ognuno di essi può avere da 1.000 a 200.000 punti di contatto (sinapsi) con altre cellule nervose. Di conseguenza, il numero totale di connessioni all'interno della sconfinata rete del nostro sistema neurale è maggiore del numero di particelle elementari esistenti nell'Universo conosciuto. Attualmente, l'unica caratteristica che rende il computer predominante sul cervello umano è la velocità di elaborazione. Mentre la trasmissione degli impulsi tra fibre nervose avviene a velocità relativamente basse, comprese tra i 100 e i 360 km/h, sono stati costruiti dei computer superveloci in grado di compiere decine di miliardi di operazioni elementari al secondo. Ma questo aspetto non può essere assunto come un parametro generale dell'intelligenza. Esistono diverse funzioni mentali che non sono interpretabili solo in termini di velocità.

Una di queste, in particolare, è la capacità di comprendere il contesto di un discorso e, quindi, di riuscire a cogliere i potenziali doppi sensi delle frasi.

Una ventina di anni fa, alcuni studiosi della facoltà di Informatica di Siena realizzarono un programma, denominato *WebCrow*, che era in grado di compilare dei cruciverba, leggendo le relative definizioni e rintracciando le possibili soluzioni su Internet, tramite potenti motori di ricerca.

A me chiesero di mettere a punto alcuni schemi per testare l'efficienza dei loro algoritmi. Quelli che proposi, però, si rivelarono troppo ardui per loro, in quanto contenevano diversi doppi sensi da decifrare e non permettevano, quindi, di individuare, in maniera lineare, tutte le parole da inserire.

8.1 Anagrammi automatici

Nel tempo, sono stati messi a punto dei programmi per computer che, lavorando su un dato insieme di lettere, sono in grado di sfornare, in brevissimo tempo, una grande quantità di aggregati di parole, ognuno dei quali contenente le stesse lettere di partenza. Solo casualmente, però, queste produzioni presentano anche un'accettabile costruzione sintattica e, ancora più casualmente, risultano dotate di un significato apprezzabile.

Personalmente, non sono mai ricorso all'uso di questi strumenti, semplicemente perché mi diverto di più a giocare con la mia mente. Solo per rilevare eventuali errori di ricopiatura, mi avvalgo di alcuni programmini in Basic, che ho messo a punto una quarantina di anni fa, quando insegnavo informatica, in un Istituto Tecnico sperimentale.

In ogni caso, non ritengo sia una sventura il fatto che l'informatica sia entrata prepotentemente anche nell'ambiente enigmistico, così come in molti altri campi artistici e creativi. Tanto per fare un esempio, da molti anni, le composizioni musicali possono essere realizzate con l'ausilio di appositi programmi informatici; non per questo, però, sono state abolite le gare canore, come il *Festival di Sanremo* (purtroppo...).

Nel settore specifico degli anagrammi, il computer può senz'altro semplificare la ricerca di parole o di brevi frasi ottenibili da un determinato insieme di lettere; in nessun modo, però, può sostituirsi alla fantasia umana, soprattutto per quanto riguarda l'attribuzione di un potenziale significato alle frasi composte.

Anche se molte persone sono convinte che il computer sia sempre notevolmente più potente del nostro cervello, in qualsiasi campo di applicazione, esistono, diverse attitudini della mente umana che gli esperti di *Intelligenza Artificiale* non sono ancora riusciti a simulare in maniera soddisfacente.

Una di queste, in particolare, è la capacità di saper interpretare il contesto di un discorso; di conseguenza, se a una macchina si chiede di elaborare un testo che rispetti un determinato contenuto semantico, il risultato sarà assai deludente, se non addirittura ridicolo.

Ad esempio, la traduzione automatica, dall'italiano in russo, di una frase come: «Lo spirito è forte, ma la carne è debole», può produrre un risultato del tipo: «La Vodka è buona, ma la ciccia è marcia».

Come ha affermato il neurofisiologo, John Carew Eccles: «Il mito del computer va combattuto. Inchinarsi alla superiorità dell'elaboratore sarebbe come lodare gli scalpelli di Michelangelo, ignorando il genio dell'artista». E, il filosofo Karl Popper ha ribadito: «Qualsiasi bambino, qualsiasi cucciolo è pieno di fantasia; ed è proprio questo che manca al computer».

8.2 Il Gaunt di Corrado Giustozzi

Al fine di dimostrare concretamente le affermazioni riportate in precedenza, una ventina di anni fa ho voluto sfidare pubblicamente un anagrammatore automatico, nella produzione di frasi di qualità. L'informatico Corrado Giustozzi, autore del motore di ricerca anagrammatico denominato *Gaunt*, pur essendo consapevole di partire svantaggiato, ha raccolto la mia sfida con grande senso di sportività e con il forte desiderio di sperimentare fino a che punto un *idiotta veloce*, come il computer, possa fingere di apparire *creativo*.

Il nostro incontro era stato programmato per il 27 febbraio 2002, nei locali della libreria *Invito alla Lettura* di Roma. Dato, però, l'interesse suscitato dal comunicato che lo annunciava, ha avuto un prologo il 23 febbraio, durante la trasmissione radiofonica, *Giocando* (Radiodue Rai), e un'appendice nel corso del programma televisivo, *Vivendo, parlando*, condotto da Gigliola Cinquetti e registrato il 6 marzo negli studi dell'emittente Sat2000. Infine, si è tenuta

una gara di rivincita il 30 giugno dello stesso anno, nell'ambito della manifestazione *Invito alla Lettura*, tenutasi nei Giardini di Castel Sant'Angelo a Roma.

Il regolamento della sfida

Al momento di mettere in pratica un simile progetto, è stato necessario affrontare, per prima cosa, il problema di stilare delle regole che non favorissero, né la mente umana, né il computer. Quando si mettono in competizione due entità che possiedono caratteristiche sensibilmente diverse (come ad esempio, un cavallo e un ciclista), è necessario individuare un equo spazio di confronto.

Ad esempio, un ciclista non potrebbe mai gareggiare contro un cavallo in una corsa a ostacoli; d'altra parte un cavallo avrebbe difficoltà a misurarsi con un ciclista in una cronoscalata. Tenendo conto di tali esigenze, sono state messe a punto le seguenti modalità di svolgimento:

- il pubblico presente, coordinato da un'apposita giuria, deve scegliere una frase o un nome, contenente non più di 18 lettere, proponendola ai due contendenti;
- entro un limite di tempo fissato dalla giuria, i due avversari devono anagrammarla più volte; ma mentre la *mente* può avvalersi solo di mezzi umani (e non informatici), il *computer* può avvalersi solo di mezzi informatici (e non umani...);
- al termine, ciascun contendente deve consegnare alla giuria non più di tre anagrammi, scelti tra quelli che reputa i migliori ottenuti;
- un membro della giuria deve leggere al pubblico, in ordine sparso, gli anagrammi ricevuti (senza specificare da chi sono stati composti);
- ogni spettatore deve votare quello che gli sembra semanticamente migliore.

Primo incontro

(23 febbraio 2002 – *Giocando*, Radiodue Rai)

Le conduttrici della trasmissione, Beatrice Parisi e Anna Cinque, hanno proposto di anagrammare, in un tempo di 3 minuti, il nome di «Antonio Baldassarre» (18 lettere), da poco eletto presidente della Rai. Mentre io sono riuscito a stiracchiare qualche anagramma, di significato attinente al personaggio (ad esempio: *Dosa ben la nostra Rai!*), il programma di Giustozzi si è impuntato sulla parola *alabarda*, sfornando centinaia di frasi, prive di senso, costruite intorno a tale voce.

Questo confronto, quindi, non ha avuto storia.

Secondo incontro

(27 febbraio 2002 – Libreria *Invito alla Lettura*)

Il pubblico ha proposto di anagrammare il nome del noto conduttore: «Paolo Limiti» (11 lettere).

Come da regolamento, al termine del tempo assegnato (questa volta, ben 10 minuti), ciascuno dei due sfidanti ha consegnato alla giuria quelli che considerava i suoi migliori tre anagrammi. L'esito delle votazioni è stato questo.

- *Mai lo piloti*: 6 voti (Gaunt)
- *Pilotò i mali*: 6 voti (Io)
- *Imitai pollo*: 4 voti (Gaunt)
- *I polli a mito*: 2 voti (Io)
- *Imitò il palo*: 2 voti (Io)
- *I molti opali*: 1 voto (Gaunt)

(N.B.: Uno spettatore ha composto, fuori gara, un pregevole e graffiante: *Imiti Apollo*).

Prendendo in considerazione solo il punteggio più alto, l'esito sarebbe stato di un pareggio: 6 a 6. Sommando, però, tutti i voti assegnati, il Gaunt di Giustozzi era riuscito a strappare un'inaspettata vittoria morale (11 a 10). Di conseguenza, si è deciso di disputare uno spareggio. Il pubblico ha scelto, come frase da anagrammare: «Artisti del gioco» (15 lettere). Al termine del confronto, svoltosi con le stesse modalità di quello precedente, i risultati sono stati i seguenti:

- *O alti registi doc*: 7 voti (Io)
- *Gare di soli cotti*: 5 voti (Io)
- *Tot gare di liscio*: 3 voti (Io)
- *Decalibro stigio*: 0 voti (Gaunt)
- *Digerisca titolo*: 0 voti (Gaunt)
- *Il regicida tosto*: 0 voti (Gaunt)

In definitiva, superati i... *Limiti* di un insieme composto da poco più di una decina di lettere, il computer ha mostrato tutti i propri... limiti.

Terzo incontro

(6 marzo 2002 – *Vivendo Parlando*, Sat2000)

L'autore della puntata ha proposto di anagrammare il nome di uno dei ragazzi presenti in studio (sconosciuto ai due sfidanti, prima di allora): «Vanni Lo Presto» (13 lettere).

Al termine del tempo assegnato (questa volta, 5 minuti), ciascuno dei due ha consegnato alla conduttrice quelli che considerava i suoi migliori tre anagrammi, ovvero i seguenti:

- *Personalino TV* (Gaunt)
- *Non spolverati* (Gaunt)
- *Sprono valenti* (Gaunt)
- *Lo sport in vena* (Io)
- *Sonno per viltà* (Io)
- *Non versa il top* (Io)

Per accelerare i tempi della votazione, queste frasi sono state sottoposte (sempre in forma sparsa e senza specificarne gli autori) solo al legittimo depositario del nome in questione, chiedendogli di indicare quello che riteneva più adeguato alla propria personalità. Sembrava scontato che l'anagramma designato fosse: *Personalino TV*, oggettivamente molto appropriato (dato l'ambiente in cui si svolgeva la gara), ma inaspettatamente il ragazzo ha optato per: *Lo sport in vena*, decretando così (questa volta, in maniera un po' fortunosa...) la terza vittoria della mente umana sulla macchina.

Quarto incontro

(30 giugno 2002 – Castel Sant'Angelo)

Di comune accordo, si è convenuto di disputare tre manche, della durata di 5 minuti e di scegliere, come frasi da anagrammare, i nomi di alcune persone presenti tra il pubblico.

Prima manche – È stato proposto il nome di: «Diana Giacobone» (14 lettere).

Mentre io (commettendo un errore tipico del computer...) mi sono impuntato sui termini *gioco/gioca*, finendo per costruire intorno ad essi solo due frasi non molto brillanti, il Gaunt di Giustozzi è riuscito a mostrare una maggiore elasticità, aggiudicandosi meritatamente la manche.

Qui di seguito sono riportati gli anagrammi proposti al pubblico, con i relativi punteggi ottenuti:

- *Genio con abadia*: 19 voti (Gaunt)
- *Da anni bea gioco*: 16 voti (Io)
- *Cigno e non abadia*: 9 voti (Gaunt)
- *A cigno dia ebano*: 7 voti (Gaunt)
- *Gioca, benda noia*: 2 voti (Io)

Seconda manche – È stato proposto il nome di: «Aurora Fano Betti» (15 lettere).

Per non cadere nell'errore precedente, mi sono imposto di vagliare almeno due alternative diverse, in merito alla parola di partenza (anche se, stranamente, ho ottenuto parole simili con le lettere rimanenti). Il Gaunt di Giustozzi ha continuato a produrre frasi di piacevole fattura surreale; questa volta, però, il pubblico non lo ha premiato.

Qui di seguito, sono riportati gli anagrammi proposti al pubblico, con i relativi punteggi ottenuti:

- *Tirare a buon fato*: 28 voti (Io)
- *Ti farò arte buona*: 22 voti (Io)
- *Baratta euro fino*: 15 voti (Gaunt)
- *Aberrata fo tuoni*: 5 voti (Gaunt)
- *Farabutta noierò*: 1 voto (Gaunt)

Terza manche – È stato proposto il nome di un bambino: «Valerio Desiato» (14 lettere).

Il Gaunt di Giustozzi ha trovato diverse parole interessanti come *solidarietà*, *ereditava* e *devasterai*, costruendo intorno ad esse delle frasi simpatiche. Con un colpo di estro, però, sono riuscito a comporre una frase alquanto attinente alla gara in corso: *Voto l'idea seria*. Questa mia idea... giocosa è stata votata a maggioranza dal pubblico, consentendomi, così, di conquistare anche la vittoria definitiva, per 2 a 1.

Qui di seguito, sono riportati gli anagrammi sottoposti al giudizio del pubblico, con i relativi punteggi ottenuti:

- *Voto l'idea seria*: 27 (Io)
- *E devio la Storia*: 17 (Io)
- *Ove solidarietà*: 3 (Gaunt)
- *Volto idea seria*: 1 (Io)
- *Ereditava isolo*: n. p. (Gaunt)
- *Devasterai olio*: n. p. (Gaunt)
(n. p. = non pervenuto)

Riflessioni finali

Tenuto conto dei brevi tempi a disposizione e della concitazione con cui si sono svolti i quattro confronti, la mia *mente* non è sempre riuscita a esprimersi al meglio. Il fatto che, nonostante tutto, io sia riuscito a vincere, conferma che il *computer* è ancora un dilettante in fatto di anagrammi. Devo, però, riconoscere che, soprattutto in rapporto a insiemi composti da non molte lettere, il Gaunt di Giustozzi si è mostrato capace di ottenere dei risultati veramente sorprendenti.

Tra l'altro, è interessante notare che, al termine di ogni votazione, prima di rivelare l'identità del vincitore, è stato sempre chiesto al pubblico di provare a indovinare chi fossero gli autori dei vari anagrammi proposti; molto spesso, le risposte fornite sono risultate del tutto errate. Ciò autorizza a supporre che i parametri scelti per lo svolgimento di queste sfide (in particolare, il tempo a disposizione e la quantità di lettere da anagrammare) abbiano reso piuttosto equilibrato lo svolgimento della gara.

Per una serie di motivi di vario genere, non siamo più riusciti a ripetere questo tipo di esperienza. Peccato, perché nel tempo, le prestazioni del Gaunt sono sicuramente diventate più potenti. Per sua stessa ammissione, infatti, Corrado Giustozzi ha potuto trarre spunto dall'esito dei nostri incontri, per migliorare l'efficacia del suo programma.