LA REGINA DELL'ENIGMISTICA COMPIE 90 ANNI

VITO TARTAMELLA

Ritorno sulla storia di un vero e proprio fenomeno dell'editoria : *La Settimana Enigmistica*, periodico di giochi, enigmi, sciarade e parole crociate.

nascere
naître

lo sciopero
la grève

il rampollo
le rejeton

l'austriaco
l'Autrichien

Quando nacque, l'Italia era sotto il fascismo, Gandhi avrebbe iniziato il suo primo sciopero della fame e Venezia avrebbe ospitato la prima edizione della Mostra del cinema. Era il 1932, e un ingegnere, Giorgio Sisini, rampollo di una famiglia nobile con possedimenti in provincia di Sassari, si era trasferito a Milano, con la disapprovazione del padre che avrebbe voluto continuasse a vendere macchine agricole. Qui Sisini aveva sposato un'austriaca, Idell Breitenfeld. E proprio in Austria Sisini era rimasto folgorato da *Das Rätsel* (l'indovinello), una rivista di enigmistica nata nel 1925. Gli venne l'idea di crearne una versione italiana: così il 23 gennaio 1932 uscì il primo numero de *La Settimana Enigmistica*.

Anno I - N. 1 — Conto Corrente Postale — Milano, 23 Gennaio 1932-X

M 1

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

UN NUMERO C. 50 — Arretrato il doppio

PERIODICO DI GIUOCHI - ENIGMI - PAROLE CROCIATE SCIACCHI - DAMA - BRIDGE - SCIARADE ecc.

ESCE IL SABATO - Direzione e Amministrazione: Milano (132) - Via Enrico Noe, 43

1. PAROLE CROCIATE

Avvertenza. Sia orizzontalmente che verticalmente le parole hanno inizio dalla casella nella quale è posto il numero di riferimento.

Nelle spiegazioni la cifra tra parentesi indica il numero delle lettere che formano la parola da ricercare e di conseguenza il numero delle caselle da riempire a partire, come detto, dalla casella numerata.

Spiegazioni: Orizzontali. — 1. (4) Eroiche in guerra, nefande in pace 4. (4) Dipartim. e fiume della Francia 5. (3) La metà di mino 33. (5) l'altra metà 36. (4) grande apocopato 38. (2) confidenziale 39 (4) il fiume azzurro. 40. (6) Le basi in chimica 42. (5) Tra il sonno e la veglia 43. (10) riconfermare in carica 44. (6 Potente veleno se inoculato nel sangue, innocuo se ingerito.

LUPE VELEZ

Verticali. 1. (5) Nome russo di donna 2. (7) primo 3. (11) senza patti o clausole 8. (3) soffocante 9. (4) tela 10. (8) peso: dura 11. (5) dei pennuti 13. (4) ladro 15. (7) rimacinare 17. (4) sottil 19. (5) sensazione

Non immaginava che sarebbe diventato un fenomeno editoriale «con oltre 200 tentativi di imitazione» come recita un suo celebre slogan. Una rivista rimasta fedele a se stessa nei suoi 90 anni di storia: parole crociate in copertina con la foto di un personaggio celebre (attore, cantante, scrittore), grafica essenziale e cura artigianale per ogni dettaglio.

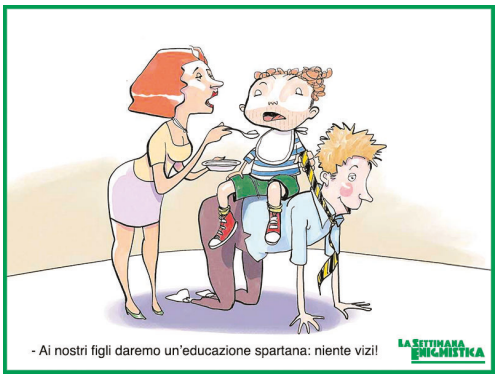
È ancora il leader incontrastato dei giornali di enigmistica: ha il 70% del mercato, e 700mila copie vendute, si stima, ogni numero. E senza inserzioni pubblicitarie: il giornale si mantiene con i ricavi delle vendite. Una trentina di collaboratori inventano 150 giochi a numero, creati con carta, matita e gomma. Ogni gioco è controllato in media da una decina di persone, per evitare errori. Oggi la rivista è arrivata a superare il traguardo dei 4.600 numeri senza neppure un'interruzione: durante la Guerra il regime gli

garantiva la carta perché era l'unico passatempo dei soldati in trincea in Libia. Solo un paio di numeri, nel 1943 e nel 1945, uscirono in ritardo di qualche mese per gli eventi bellici.

La sua formula editoriale è un mix di giochi, pillole culturali e intrattenimento: non solo parole crociate (l'espressione fu depositata dalla rivista come marchio registrato), rebus e sudoku (dal 2005), ma anche barzellette ("Risate a denti stretti"), indovinelli ("La pagina della Sfinge"), curiosità ("Forse non tutti sanno che…"). E ancora: casi polizieschi da risolvere ("Suspense!") e giochi illustrati ("Aguzzate la vista"), per ogni livello di abilità. Il tutto con una grafica *d'antan* in bianco e nero: il colore è stato cautamente introdotto dal 1995. Uno dei personaggi della rivista, Susi, protagonista di un quesito a premi, è tuttora vestita come una ragazza degli anni '50, con i pantaloni Capri e maglia *parisienne* a righe.

Secondo Giampaolo Dossena, uno dei maggiori esperti di giochi, il successo della rivista è dovuto anche alla densità del nero dei quadretti delle parole crociate, ottenuta con un inchiostro capace di alte rese a basse concentrazioni: una formula che nessun concorrente è riuscito a eguagliare. In un'Italia dove negli anni '50 il 14% della popolazione era analfabeta, *La Settimana Enigmistica* fu uno dei motori della crescita culturale del Paese, insieme a fotoromanzi, fumetti e tv. Dal 1960 la rivista affidò il compito di modernizzare il linguaggio a Piero Bartezzaghi, un perito chimico con la passione per i giochi: per decenni firmò il cruciverba finale, il più difficile. Bartezzaghi - morto nel 1989 - introdusse per primo nelle definizioni parole straniere, marchi commerciali, neologismi, fatti e note di attualità. L'unica concessione alla modernità insieme alla versione online dei giochi.

V. T.



folgorato da
foudroyé par

l'indovinello
la devinette

le parole crociate
les mots croisés

la cura
le soin

stimare
estimer

il ricavo (delle vendite)
le produit (des ventes)

la carta
le papier

controllare
vérifier

superare
dépasser

il traguardo
l'objectif

per
en raison de

l'intrattenimento
le divertissement

la barzelletta
l'histoire drôle

la Sfinge
le sphynx

aguzzare
aiguiser

il livello
le niveau

cautamente
prudemment

il quesito
la question, le problème

tuttora
encore, toujours

l'inchiostro
l'encre

affidare
confier

il compito
la charge

perito
expert

il cruciverba
les mots croisés