

Claudia Ciavatta
Rafael Hidalgo

Pròleg de Màrius Serra

Nous jeroglífics catalans: jugar, entretenir-se, crear



Octaedro  Editorial



Claudia Ciavatta és italiana. Li agrada molt el català i l'estudia. De sempre li agrada resoldre jeroglífics i, ara també, il·lustrar-ne i crear-ne.

Rafael Hidalgo és català, però viu a Itàlia. El 1997 va conèixer en Màrius Serra i en Pau Vidal en un Congrés d'enigmistes a Sanremo. Exredactor de *verbalia.com* i de *Penombra*. Enamorat dels jocs de paraules. De jubilat, el seu repte actual és enriquir la llengua catalana amb l'enigmística italiana i contribuir a fer-la juganera.

Nous jeroglífics catalans:
jugar, entretenir-se, crear

Claudia Ciavatta i Rafael Hidalgo

Nous jeroglífics catalans: jugar, entretenir-se, crear

Pròleg a càrrec de Màrius Serra

Col·lecció Horitzons

Títol: *Nous jeroglífics catalans: jugar, entretenir-se, crear*

Primera edició: juny del 2026

© del text i les il·lustracions: Claudia Ciavatta i Rafael Hidalgo

© del pròleg: Màrius Serra

© D'aquesta edició:

Edicions OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailèn, 5, pral. – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només es pot fer amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos al CEDRO (Centre Espanyol de Drets Reprogràfics, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra

ISBN: 978-84-1079-248-7

Dipòsit legal: B 11369-2026

Disseny i producció: Octaedro Editorial

Impressió: Ulzama



Imprès en paper procedent d'explotacions
forestals sostenibles, certificat pel Forest
Stewardship Council - FSC

Imprès a la UE – *Printed in EU*

Índex

Pròleg	9
Aquest llibre: què hi ha i com servir-se'n	13
Presentació, a mode de motivació	15
Els jeroglífics i la llengua	16
Enigma i jeroglífic	17
Els jeroglífics	18
Primer exemple de jeroglífic	18
Les parts d'un jeroglífic	21
Tercer exemple de jeroglífic	24
Quart exemple de jeroglífic	26
Un nou tipus de jeroglífic	28
Un tercer tipus de jeroglífic	30
Una variant de jeroglífic	33
Jugant amb la llengua	36
Les regles del jeroglífic	37
El jeroglífic: cultura, llengua, imatge	38
Dues idees sobre com crear jeroglífics	40
Els jeroglífics: treure'n l'entrellat	43
Els elements dels nostres jeroglífics	44
Més elements sobre els nostres jeroglífics	45
Primera regla	45
Segona regla	48
Tercera regla	51
Quarta regla	54
Recull de jeroglífics	59
Família, noms propis	59
Casa, escola, botigues	61
Personatges coneguts	63

Cos, ànima, sentiments	65
Territoris catalans: poblacions, rius, muntanyes, llocs	67
Terra, mar, paisatge.	69
Arbres, plantes, flors, bolets	71
Animals, crits	73
Meteorologia, temps, clima	75
Aliments, menjar, cuina.	77
Art, música, literatura, llengua	79
Societat, economia, història	81
Agricultura, professions, oficis	82
Celebracions, festes, tradicions, frases fetes	83
Cel, terra, món, firmament.	84
Jocs, esports	85
Religions, creences	86
Ciència, ciències, tècnica, matemàtica, objectes	87
Formes, colors.	88
Indumentària, vestits, calçats	89
Decàleg	91
Calaix d'eines.	95
Claus breus il·lustrades.	95
Taula temàtica	99
Taula de solucions dels jeroglífics	100
Eines per a resoldre o crear jeroglífics	106
Bibliografia essencial	107
Taula de curiositats: el «joc en el joc»	109

Pròleg

Un llibre necessari

Aquest és un llibre necessari i necessari. Necessari perquè, tal com afirma Rafael Hidalgo, al català cal posar-li les paraules en joc per capgirar la situació de minorització creixent. Necesser, perquè aquest gal·licisme designa un estoig ple d'estris necessaris per practicar la costura i fer la higiene personal; en aquest cas, la higiene verbal de saltar de les paraules a les imatges dibuixades després d'haver retallat, recosit i apedaçat els mots que acabaran sent la solució als jeroglífics plantejats. En aquestes pàgines trobareu estris de tota mena: eines, estratègies i exemples del format més visual de les pàgines de passatemps, els jeroglífics. Rafael Hidalgo és un entès en la matèria enigmística, un terme que forma part de la cultura general italiana i que per aquests verals de vegades encara cal explicar, tot i que ja fa més d'un segle que circula.

De fet, la primera vegada que algú va parlar de l'enigmística italiana a la península Ibèrica va ser en català, ara fa cent deu anys, en plena Primera Guerra Mundial. Llavors encara feia poques dècades que els italians havien codificat un munt de mecanismes enigmístics, és a dir, maneres de jugar amb els mots des de l'estira-i-arronsa que caracteritzen les dinàmiques d'ocultació i descoberta. L'any 1916, el folklorista català Rossend Serra i Pagès, que va ser mestre de Joan Amades, se'n va fer ressò en una sèrie de quinze articles publicats a *La Veu Comarcal* de Ripoll. Hi explicava i exemplificava en català alguns dels millors enigmes de la incipient tradició italiana. De resultes d'aquell in-

terès, tant Valeri Serra i Boldú com Joan Amades escriurién sobre enigmística, però sense anar gaire més enllà de les endevinalles infantils pròpies de la cultura popular. No van aprofundir en els anagrames, les xarades, els logogrifs o els jeroglífics. Els devien semblar massa elaborats. En canvi, els primers mots encreuats que tenim documentats en català van sortir publicats just al costat d'un jeroglífic.

La setmana del 25 de juliol del 1925, el número 186 del suplement infantil de la revista *El Patufet*, que es deia *El Virolet* i llavors tenia quatre anys de vida, va incloure una graella 7×7 dibuixada a mà alçada, amb onze quadrats negres i les ratlles una mica tortes. Aquests primers «mots creuats» catalans, anteriors als que un lustre després signaria el mestre Tísner a *La Publicitat*, van sortir publicats anònimament i amb unes curioses instruccions d'ús al costat de facècies tan diverses com un recull d'ombres xineses, la recepta per fer confitura de tomàquet o un jeroglífic immortal: es veu un home feliç que afirma haver tret la rifa sobre un text que diu: «Una població del nord de Lleida». La solució és *Sort*, és clar, dècades abans que l'administració de loteria La Bruixa d'Or de Sort fes famós l'afortunat doble sentit d'un topònim que, en realitat, és d'origen bascoide, de l'arrel *sort* o *suert*, que volia dir 'pont'.

Els jeroglífics, poc o molt, sempre han aparegut a les pàgines d'entreteniments verbals de les publicacions periòdiques, encara que sovint només com un complement d'altres jocs més extensos. També en català. Noms com Jordi Esteban, Josep Maria Calbet, Néstor Macià o, més recentment, Eloi Isern i Cesc Mayor, que signen @lapuntadelallengua, n'han fet de dibuixats o amb il·lustracions digitals. El factor diferencial de Rafael Hidalgo és el seu coneixement directe de la tradició italiana. Mentre al continent europeu l'ebullició de les avantguardes artístiques omplia

les revistes de literatura d'innombrables *-ismes*, a la península Itàlica circulaven desenes de publicacions periòdiques dedicades a l'enigmística clàssica, que sempre ha tingut una gran inclinació envers el jeroglífic. Capçaleres com *La Corte di Salomone*, *Penombra* o *Il Labirinto* van sobreviure al segle xx. D'altres van anar tancant al llarg de l'últim quart de segle, com la *Diana d'Alteno*, il·lustrada a tot color, *La Favilla Enimmistica*, de la qual James Joyce es declarava lector quan vivia a Trieste, o *La Sfinge*. Rafael Hidalgo les coneix bé, i fins i tot va col·laborar a *Penombra*, a *La Sibilla* i a *Il Labirinto*. Ens vam conèixer fa molts anys a Sanremo, quan jo participava en unes jornades que relacionaven l'enigmística amb la literatura potencial de l'Oplepo, i de seguida vam congeniar. Durant anys va ser el responsable de la versió en castellà del web verbalia.com.

Per això, Rafael Hidalgo és el millor ambaixador que pot tenir la llengua catalana per amarar-se de l'esperit jugarer que caracteritza els fills primogenits de Quintilià. Aquest llibre és necessari perquè Hidalgo ha decidit posar al necesser tot el que puguem necessitar per fer el viatge meravellós al món dels jeroglífics, un món que relaciona els mots amb les imatges de manera enginyosa i, alhora, directa. Com una vegada que un nen de set anys d'una escola que vaig visitar com a escriptor em va regalar un dibuix acolorit, que encara conservo, que mostrava dos rius desembocant al mar amb una serralada de fons.

Màrius Serra

26 de maig de 2026

Aquest llibre: què hi ha i com servir-se'n

Amics lectors, volem donar-vos –ni que sigui molt breument– unes pinzellades sobre els continguts d'aquest llibre dedicat als jeroglífics. És un llibre de jeroglífics. Té cinc parts prou diferenciades, la principal de les quals és la número 3, el **Recull de jeroglífics**, més un afegitó. Aneu sisplau a la pàgina 59 i mireu-vos els jeroglífics amb deteniment. Feu que la curiositat us piqui abans de llegir explicacions.

1. La **Presentació, a mode de motivació**, on expliquem de què va el llibre, el seu valor de joc i d'entreteniment, lligat a la cultura i a la llengua, així com la presentació d'aquesta nova mena de jeroglífics, l'explicació de què són i com funcionen; a més, donem les regles de funcionament del joc i en donem exemples, i, per descomptat, expliquem com resoldre'ls.
2. **Els jeroglífics: treure'n l'entrellat**, en què, de manera molt gràfica i pràctica, per mitjà de quatre exemples, fem veure el que hem exposat a la primera part. Ens fixem molt especialment en com cal fer-ho per resoldre'ls servint-se d'uns guionets i d'unes barres que separen les lletres i les paraules (grafemes i claus) perquè quedi ben palès el nombre de paraules i de lletres, així com la separació que en determina la primera lectura. És una gran eina per a veure-hi clar, per a visualitzar més clarament la solució.
3. El **Recull de jeroglífics** –més de cent– amb la indicació del nivell de dificultat de cadascun; els 20 blocs temàtics amb les etiquetes descriptives corresponents, com si fossin pistes que encaminin cap a la solució, però sense fer-la transparent, atès que el joc perdria el gust si fos massa evident.

4. El **Decàleg** (il·lustrat) per al bon creador de jeroglífics. No sols resoldre jeroglífics, sinó també crear-ne. És un apartat pràctic, clar i sintètic.
5. El **Calaix de les eines** conté coses diverses. Primerament, un seguit de dibuixos amb claus breus que es repeteixen sovint. Hi ha, també, la llista de temes del llibre, una altra llista amb les solucions dels jeroglífics, un apartat amb eines de consulta (diccionaris, enciclopèdies, etc.) útils tant per a resoldre els jeroglífics com per a crear-ne de nous, i, finalment, una bibliografia bàsica.

Tanmateix, amb el llibre gairebé acabat, ens ha semblat adient incloure-hi un afegitó, un «**joc en el joc**», unes **curiositats** culturals de l'àmbit dels Països Catalans que en fan un homenatge més destacat a la llengua i a la cultura catalanes, tot eixamplant el que ja hem fet amb els jeroglífics. És així com hem decidit d'incloure-hi alguns dibuixos, mig amagats entre els jeroglífics pròpiament dits, uns de força evidents i d'altres no tant; tots ells evidencien la riquesa del nostre patrimoni històric, natural i cultural català (objectes, menjars i begudes, monuments, paisatges, personatges, etc.). Volem deixar ben clar que es tracta d'un joc més i que en pocs casos formen part de la solució del jeroglífic. Així, doncs, a més d'un llibre de jeroglífics, teniu a les mans una bona munió d'aspectes de la vida catalana i d'història.

Ànims amb el repte i que gaudiu amb els jeroglífics i amb les curiositats del joc en el joc!

Presentació, a mode de motivació

Us preguntareu quin sentit té escriure un llibre sobre jeroglífics en l'actualitat, passats vint-i-cinc anys del conegut i enciclopèdic *Verbàlia. Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari*, de Màrius Serra, i gairebé quaranta del *600 jeroglífics 600 recursos per aprendre català*, de Jordi Esteban i Calm. Avui, quan l'**ús de la llengua catalana** decau i anem plens de castellanismes, és més oportú que mai recuperar l'aspecte lúdic de la llengua, ampliar el nostre camp d'acció, aprofundir-ne el coneixement, emprar la llengua amb eficàcia i naturalitat alhora, i, per a fer això, no hi ha res millor que jugar-hi o fer que la llengua jugui amb nosaltres. **Jugar** és –ho ha estat sempre– la manera de què disposem els humans per a aferrar l'entorn que ens envolta, des dels objectes i els éssers més propers fins al món més llunyà. És una bona manera d'aprendre sense adonar-se'n, entretinguts com estem mirant d'esbrinar com són les coses, les seves formes, les seves entranyes, fent hipòtesis sobre el seu funcionament, sobre com il·luminar els secrets que amaguen i, finalment, com fer-nos-els nostres. I què podem dir de les interaccions que mantenim des de ben petits amb nosaltres mateixos, amb la mare, amb els pares i germans, amb la gent que ens envolta i que la llengua ens apropa tot fent-la nostra? Som les comunitats on naixem, som la llengua que ens modela, som allò que diem. No és pas aquest, l'aprenentatge a la vida? Ben aviat deixem de fer l'aprenentatge només amb el moviment i hi afegim els primers sons i la paraula, i per mitjà de la paraula ens fem participants de la nostra manera de ser, individual, familiar i col·lectiva ensems, com a país i com a éssers socials, com a individus que ens emmirallem en el món, en l'univers, i que ens omplim de meravella en adonar-nos de la

immensitat que ens rodeja i que anhelem fer nostra, descobrir-ne els secrets que, alhora, deixen veure i amaguen, com si es tractés d'endevinalles o enigmes.

Els jeroglífics i la llengua

Mirar de resoldre jeroglífics –jeroglífics catalans– ens obliga a fer-ho emprant el català. Així doncs, per poder jugar bé, és imprescindible la nostra llengua. Resoldre una endevinalla, un enigma o un jeroglífic requereix diàleg amb un text o una imatge que ens sorprèn, que ens interroga, que demana una explicació. I, per mirar de treure'n l'entrellat, hem d'activar la llengua, interpretar textos o imatges, penetrar els seus sentits, evidents o amagats, no només el sentit més o menys literal dels mots, sinó també el què poden voler dir en profunditat, tot ocultant-ho o només deixant-ho entreveure. Quins coneixements pràctics, concrets, tenim de la llengua i del món? Ens referim al sentit de les paraules, a l'etimologia, a possibles accepcions potser poc corrents, però ben vives, a camps semàntics diversos, a usos tal volta inusuals. I, al costat dels coneixements que hem fet nostres al llarg dels anys, pocs o molts, disposem d'eines precioses per a ampliar-los i enriquir, així, el nostre bagatge; hi incloem diccionaris i enciclopèdies de tota mena, tants i tan variats com sigui possible. També tenim internet i la IA, uns instruments de gran potència, on, per poc que sapiguem emprar-los, trobarem l'univers sencer i infinites eines de consulta. Ara bé, per a poder extreure'n la informació que farà al cas nostre, caldrà fer hipòtesis i, com més siguin i més variades, tant més fàcil serà que algun dels fruits que collim sigui el que ens permeti apropar-nos a la solució de l'enigma, del jeroglífic. Un text ambigu conté molta informació, molta més de la que a cop d'ull pot semblar. Un jeroglífic és una imatge on els

elements que la componen contenen tanta informació com una endevinalla o un enigma. Les imatges parlen a la seva manera i, per a aferrar-les, hem de verbalitzar el que volen dir, detalls i formes, comparar elements més o menys evidents, copsar-ne el significat i veure si ens duu o ens acosta a la solució. Veiem, doncs, que el joc afavoreix l'adquisició de noves habilitats. Juguem i aprenem tot jugant.

Enigma i jeroglífic

Un llibre de jeroglífics és un llibre d'endevinalles i enigmes. Enigmes i endevinalles diuen i amaguen al mateix temps, són un repte a treure l'entrellat d'alguna cosa que, a primera vista, no queda clara, que resulta ambigua, i és precisament aquesta ambigüitat del joc l'element que atrau i fa que activem els nostres coneixements per intentar resoldre l'enigma, trobar el missatge secret o dissimulat. L'ambigüitat d'aquesta mena de joc es basa en l'ambigüitat del llenguatge que permet i afavoreix alhora un doble nivell de lectura, un d'immediat o aparent i un altre d'amagat o envitricollat, que cal esbrinar. Els mecanismes del llenguatge són molts: els dobles sentits, les diverses accepcions de les paraules, la separació de síl·labes o lletres d'un mateix mot o d'expressions i, fins i tot, de frases. Fer talls inesperats a les paraules i tornar-ne a enganxar els trossos fent aparèixer altres paraules és una manera de jugar, i ben entretinguda. I això és així perquè, ben sovint, els mots amaguen altres mots. Ara bé, dels jeroglífics, què en podem dir? Doncs que, tal com hem apuntat una mica més amunt, els jeroglífics són enigmes o endevinalles com els altres, amb un punt més de mèrit, pel fet de ser il·lustrats, de combinar imatge i llengua, la qual cosa els fa encara més atractius, més encisadors. Les solucions dels jeroglífics són sempre paraules, expressions,

frases que cal endevinar; constitueixen el segon sentit, amagat, que s'ha de trobar. Per tant, el primer sentit, l'aparent, és el que correspon a la imatge amb l'afegitó de petits grups de lletres o d'estrelles col·locats estratègicament de manera que a l'observador que vulgui desentrellar l'enigma li quedi clar quines són les parts significatives dins el conjunt de la imatge i que, lligades amb les lletres que les marquen, constituïran les pistes per aconseguir resoldre l'enigma en forma de jeroglífic. Tot seguit, en veurem uns quants exemples.

Els jeroglífics

Què és un jeroglífic? Un jeroglífic és un joc –ho afirmem amb rotunditat i sense cap mena de dubte–, no una eina per a ensenyar llengua. És una mena d'endevinalla. Consultant la paraula *jeroglífic* en qualsevol diccionari, trobem definicions semblants amb referències a l'escriptura dels antics egipcis, un sistema d'escriptura diferent del nostre en el qual les idees es representen no per mitjà de paraules, sinó del que s'anomena *ideograma*, és a dir, icones o imatges que evoquen la idea que es vol expressar o comunicar.

Primer exemple de jeroglífic

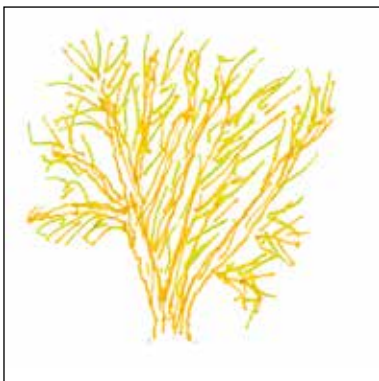
Per a entendre'ns bé i saber de què parlem, vegem-ho amb un exemple. Visualitzem una poma, en dibuixem una de qualsevol mena, i ja queda clar de quin tipus de fruita parlem, una poma. Ara bé, preguntem-nos què en pot sortir, de les quatre lletres de la paraula *poma*, més enllà de la fruita.



poma



pom

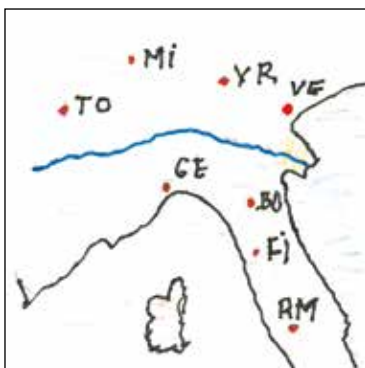


oma

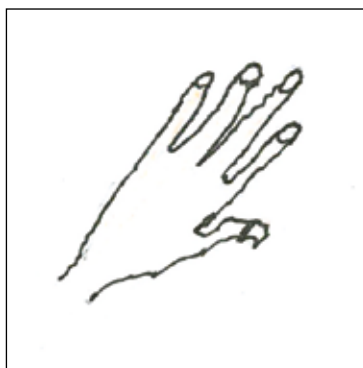


om

Doncs bé, podem fer P-*oma* o, també, *pom*-A. Queda clar, llavors, que d'un mot de quatre lletres en podem treure dos de tres lletres, *pom* (A) i (P) *oma*, una maneta per obrir un calaix o una porta, i un arbre. Fins i tot, podem plantejar-nos dividir la *poma* en dues meitats exactes, *po*-*ma*. En aquest cas, obtenim dues síl·labes, de dues lletres cadascuna, que podem escriure *po* i *ma*; el *Po* és el riu més llarg d'Itàlia i la *mà* és la part final del braç dels humans.



Po



mà

Ara, com que ja tenim a tocar un jeroglífic, farem un pas més. En el dibuix en què es veu el riu Po, hi afegim una mà que assenyali el riu. Amb això, ja tenim la imatge d'un bon jeroglífic. Però no ho tenim tot, encara. Al dibuix hi hem de col·locar dues estrelles, o asteriscs, una cap al començament del recorregut del riu i l'altra, damunt la mà. Ambdues estrelles indiquen que els elements significatius són, precisament, el riu, el *Po*, i la *mà*, i no altres. Dels elements significatius de la imatge que permeten resoldre el jeroglífic se'n diuen **claus**. Com sabem que es tracta del Po i no de cap altre riu? Doncs molt senzill, el dibuix en què tenim el riu ho contextualitza perfectament amb el tros de bota italiana i les sigles de les capitals de província properes. Dit això, i per acabar de muntar l'endevinalla, hi escriurem «Jeroglífic 4», on el quatre indica el nombre de lletres de la solució, que, tal com hem vist, és *poma* (4 lletres). Així, a continuació de **jeroglífic** –el nom del joc– hi anirà sempre una indicació numèrica, que pot ser d'una sola xifra o de més d'una (ho veurem més endavant), on cada xifra informa del nombre de lletres de la paraula (o paraules) de què consta la solució. D'aquesta xifra o xifres se'n diu **diagrama numèric**.

Recull de jeroglífics

Família, noms propis

1

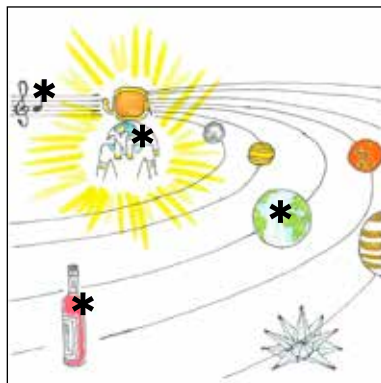
Jeroglífic 7



Solució:

2

Jeroglífic 1'3 5

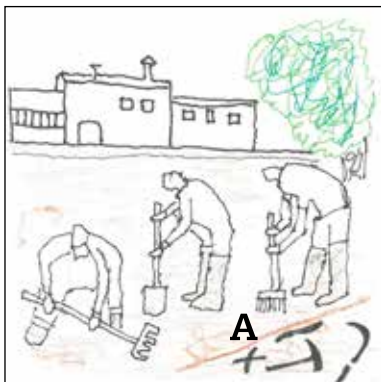


Solució:

,

3

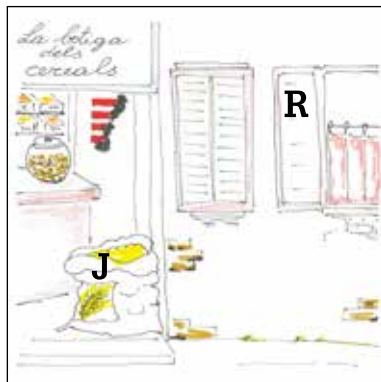
Jeroglífic 5



Solució:

4

Jeroglífic 5 6



Solució:

5

Jeroglífic 3 4

★★



Solució:

6

Jeroglífic 5

★★

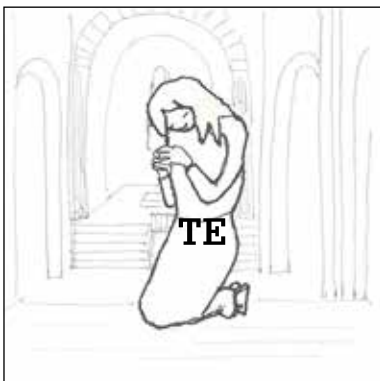


Solució:

7

Jeroglífic 6

★★★



Solució:

8

Jeroglífic 5

★★★★



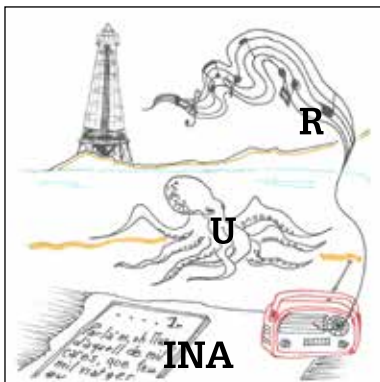
Solució:

Casa, escola, botigues

9

Jeroglífic 7 7

★

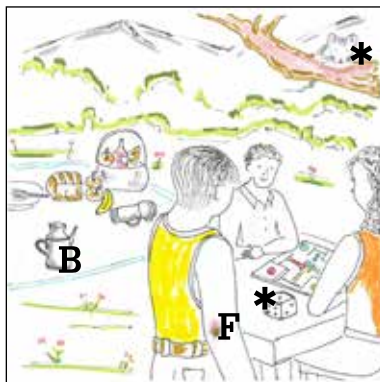


Solució:

10

Jeroglífic 8 6

★★

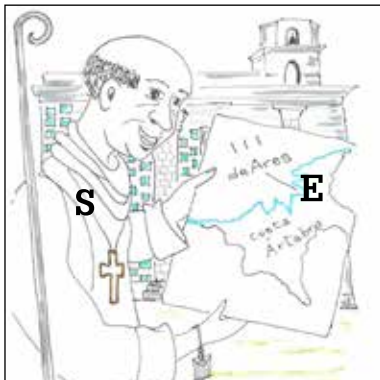


Solució:

11

Jeroglífic 9

★★

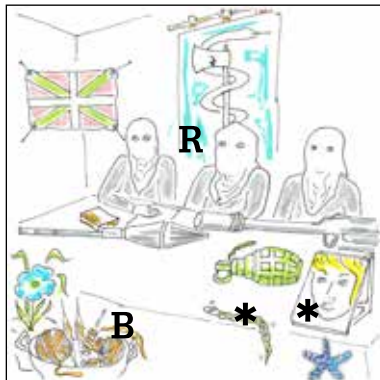


Solució:

12

Jeroglífic 8 8

★★



Solució:

Si voleu més informació o
adquirir el llibre adreceu-vos a:

octaedro.com - octaedro.cat

OCTAEDRO EDITORIAL

Altres títols publicats

- No tinc temps per pensar
(Ni gairebé per llegir)
Josep Muñoz Redon, Manel Güell Barceló
- L'illa de Rousseau (Viatge a l'illa
de la felicitat de Rousseau)
Josep Muñoz Redon
- L'educació és política
Jaume Carbonell Sebarroja
- Aquest confús i desigual món
explicat als joves
Victor Saura Estapà
- L'expressió necessària.
Sobre l'art en la teràpia
Eva Bonet Mallorquès
- Soc gran i encara puc.
Parlem de persones de +60
Maria Jesús Comellas Carbó
- L'altra panera dels tresors
Josep Muñoz Redon

Nous jeroglífics catalans: jugar, entretenir-se, crear

Nous perquè són diferents dels de la tradició vigent; jeroglífics perquè són enigmes que combinen imatge i paraula; catalans perquè són fets amb la nostra llengua i amb la nostra cultura, tot i seguir de prop la tradició italiana.

Jugar amb els jeroglífics és mirar de copsar bé la imatge i les lletres o estrelles que l'acompanyen. Entretenir-nos-hi és la manera d'esbrinar l'enigma que la imatge llueix i amaga. Un cop s'ha après a resoldre jeroglífics, poden venir ganes de crear-ne.

Aquest llibre és un entreteniment amb el qual s'aprenen coses sobre la llengua catalana, la cultura dels Països Catalans i la d'altres països.

«Aquest llibre és necessari perquè Hidalgo ha decidit posar al necessari tot el que puguem necessitar per fer el viatge meravellós al món dels jeroglífics, un món que relaciona els mots amb les imatges de manera enginyosa i, alhora, directa.» *Del Pròleg de Màrius Serra.*