

Sprog for sjov

– om sproget i krydsord

Af Lars Trap-Jensen

Det magiske kvadrat

Rim og remser, gåder og ordlege, vrøvlevers og poesi – mennesket har sikkert til alle tider leget med sprogets lyde, rytme og betydninger uden andet formål end ren og skær underholdning og tidsfordriv. Da alfabetet kom til, betød det endnu flere muligheder for at lege med sproget, nu i form af bogstavlege, anagrammer, palindromer (ord der er ens forfra og bagfra) og rebusser – eller blot opstilling af bogstaver i fascinerende mønstre.

Nu var skriftsproget ikke hvermandseje i de tidligste tider, og beherskelse af bogstaverne blev i oldtids-samfundet betragtet med ærefrygt. Kunsten at læse og skrive var en nøgle til magt og anseelse, og de skriftkloge indtog centrale stillinger i samfundet.

Et tidligt eksempel på et fascinerende bogstavmønster har man fundet i ruinerne af Herculaneum, den romerske landsby som blev begravet sammen med Pompeji ved Vesuvs udbrud i år 79 e.Kr. Det er det såkaldte Sator-kvadrat: en indskrift bestående af de latinske ord SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS. Indskriften er et palindrom: Sætningen er den samme hvad enten man læser den forfra eller bagfra. Men det er mere end et palindrom. I den indskrift man fandt i Herculaneum (tilsvarende fund er i øvrigt gjort andre steder i Europa, bl.a. i Skellerup Kirke

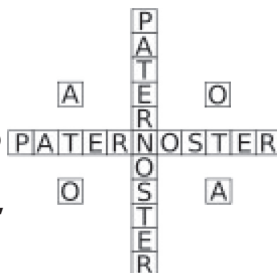
ved Hobro), er de fem ord indskrevet i et kvadrat på 5 gange 5 felter:

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

Kilde: engelsk Wikipedia

Det fascinerende ved Sator-kvadratet er at ordene er ens hvad enten de læses oppefra og ned, nedefra og op, fra højre mod venstre eller fra venstre mod højre – alt sammen giver samme resultat. Derudover har man opdaget at kvadratets bogstaver kan opfattes som et anagram der kan genskrives i en ny form:

Nemlig som ordet *pater noster* (fader-vor) skrevet to gange så det danner et kors, og to gange alfabetets (det



græske) første og sidste bogstaver, *alfa* og *omega*.

Det er ikke mærkeligt at så forunderlig en bogstavleg er blevet tillagt magisk kraft, og Sator-kvadratet er i tidens løb blevet tillagt alle hånede religiøse og mystiske egenskaber. Der hersker nogen uenighed om hvordan ordene skal forstås. Nogle har forsøgt sig med oversættelsen: 'Sædemanden Arepo styrer ploven', mens en anden, mere religiøs udlægning lyder: 'Den store Sædemand holder alle værker i sin hånd' (begge citeret fra Wikipedia). Andre har set endnu et anagram i teksten: "Pater, oro te, pereat Satan roso" og oversat det til 'Fader, jeg beder dig, må Satan blive opslugt af det fortærede' (den svenske Nationalencyklopedin). Mere forsigtige, eller man skulle måske sige besindige, forskere konkluderer at der slet og ret er tale om uforståelige ord.

Selvom den moderne krydsord endnu ikke er fyldt hundrede år, er det nemt at se at det bagvedliggende princip om at sammenflette ord er det samme som er brugt i Sator-kvadratet. Men hvor bogstav- og talkombinatorik i ældre tider blev udlagt magisk og anvendt i den religiøse kult – tænk også på den jødiske kabbalah og runealfabetets status i tidligere tider – betragter vi den i det moderne samfund som uskyldig underholdning.

Mål og Mæle har tidligere bragt en artikel om krydsordens spændende historie (i nr. 3/2001), så den skal ikke gentages her. I stedet for skal vi se lidt på hvordan man laver krydsord, men mest skal det handle om sproget i krydsord og den viden og de regler man skal bruge for at gætte krydsord.

Til forskel fra mange spil og lege findes der ingen nedfældede regler for hvad der accepteres som gyldige løsningsord i krydsord. Der eksisterer kun en slags stiltiende overenskomst mellem krydsordskonstruktøren og løseren. Konstruktøren er afhængig af at løserne accepterer den løsning han har udtænkt. Er det ikke tilfældet, mister løserne interessen og vælger bare en anden krydsord. Konstruktøren må derfor holde sig til ord og forklaringer som han mener løserne vil acceptere. I denne artikel vil jeg kalde de ord som løseren skriver i opgavens tomme felter, for *løsningsord*, mens jeg kalder de ord som bruges til forklaring af løsningsordene, for *ledeord*. For at forstå forholdet mellem ledeord og løsningsord kan det være nyttigt først at se på krydsorden fra konstruktørens synsvinkel.

At konstruere krydsord

Konstruktørens arbejde består af to delprocesser: I første etape udfyldes det kvadrerede mønsters tomme felter med ord som griber ind i hinanden så der dannes ord både lodret og vandret. Den anden delproces begynder når den første er afsluttet, og går ud på at forsyne de udfyldte felter med ledeord til forklaring af løsningsordene. Hvor svær krydsorden bliver for løseren at gætte, bestemmes af en kombination af de to arbejdsgange. En krydsord med mange lange ord er sværere at gætte end én der består af mange korte ord og et tilsvarende stort antal felter med ledeord. Det spiller også en rolle om løsningsordene hører til sprogets almindelige ord eller er sjældne ord og navne. Og det betyder også noget om de indeholder

usædvanlige bogstaver eller bogstavkombinationer.

Lige så vigtigt er det imidlertid hvilke ledeord der bruges til at forklare løsningsordene. Ofte vil konstruktøren have flere muligheder at vælge imellem, og den løsning der vælges, har betydning for hvor svært det sidenhen bliver for løseren. Til løsningsordet *kat* kan konstruktøren fx vælge *KÆLEDYR* som ledeord. Der findes ikke mange kæledyr på tre bogstaver, foruden *kat* måske bare *mis* (eller til nød *mus*) så den løsning er velegnet til en børnekrydsord. Til en voksenkrydsord vil han måske foretrække *DYR*. Det giver en del flere muligheder at vælge imellem: *abe*, *elg*, *frø*, *ged*, *gnu*, *ræv*, *sæl*, *ulv* osv. Og til en krydsord af højeste sværhedsgrad kan han overveje at bruge et ledeord som *STOF* eller *BLADE* med tanke på det euforiserende stof *kat*.

Svarende til de to elementer i krydsordens tilblivelse kan vi nu se på det sproglige inventar og reglerne for brugen af ledeord.

Ordforrådet i krydsord

I princippet kan naturligvis alle eksisterende ord og navne bruges i en krydsord. Men der er alligevel både indskrænkninger, udvidelser og undtagelser. Som hovedregel bør ordene være i overensstemmelse med den gældende retskrivning. De færreste vil acceptere *lakris* og *elipse* som gyldige løsningsord for *SLIK* og *FIGUR*. Men alligevel overholdes retskrivningsreglerne ikke i alle tilfælde. Der findes uofficielle eller historiske stavemåder som er almindeligt udbredte, og dem finder man også i krydsord, både som

ledeord og løsningsord: *Linie*, *acryl* og *tredie* er ikke usædvanlige selvom de ikke er officielle stavemåder, ligesom det euforiserende stof ofte staves *khat* frem for den officielle form *kat* for at tage eksemplet fra før. Noget lignende gør sig gældende for navnestoffet: I krydsord kan man godt støde på *Noah*, *Esaías* og *Esther* selvom den seneste bibeludgave kun har formerne *Noa*, *Esaías* og *Ester*. Og stavemåder som *Cairo*, *Johannesborg* og *Kambodja* overlever i krydsordene selvom de officielle stavemåder kan have ændret sig. At de ældre former holder sig længere i krydsordene, kan selvfølgelig skyldes at konstruktøren ikke er opmærksom på en ændret stavemåde, men mere sandsynligt er det at han har brug for alternative former når fletningen af ordene skal pusles på plads. Så længe ordene er registreret i krydsordsleksika og i øvrigt accepteres af løserne, er de omfattet af den omtalte stilte overenskomst og kan bruges i krydsorden.

Det er lidt det samme der gør at jyske stationsbyer som *Eg*, *No* og *He* indgår som en del af de fleste krydsordsløseres dannelse. Det samme gælder floderne *Isere*, *Oise* og *Oka*, komponisten *Enna*, maleren *Neer* og de mytologiske navne *Ares*, *Eir*, *Eos*, *Io* og *Lear*. Og hvor ord som *age*, *ave*, *bie*, *eder*, *est*, *gine*, *id*, *idel*, *kere*, *nid*, *sir*, *yr* og *årle* lyder mormoragtigt gammeldags i den uindviedes ører, er der noget beroligende trygt og velkendt ved dem for krydsordsløseren. Grunden er den simple at de indeholder bogstavkombinationer der er almindelige i sproget og derfor er svære at undgå når konstruktøren skal flette ordmønstret på

plads. Navnlig er det de korte ord der overlever som en karakteristisk del af krydsordens ordforråd. De korte ord er særlig svære at undvære når konstruktøren befinder sig i en kritisk situation, fx hen imod slutningen af fletteprocessen hvor der ikke er så mange muligheder for ombytning. Her er det nødvendigt at kunne benytte et vist antal accepterede småord. Til dem hører foruden de nævnte også adskillige forkortelser, kemiske symboler, toner og nationalitetsbetegnelser.

Der er en risiko for at krydsordsløseren får den omvendte oplevelse. Hvis der er for mange af den slags ord i krydsorden, bliver den rutinepræget og kedelig. Det samme gælder hvis et ledeord gentages for ofte. I en børnekryds kan det være en fordel fordi det dér er vigtigt at der er nogle nemme ord at komme i gang på. Men i en almindelig krydsord er det en løsning som konstruktøren bør være tilbageholdende med.

Hvad kan bruges som ledeord?

Lad os nu se lidt nærmere på den anden del af konstruktørens arbejdsopgave, den hvor der skal konstrueres ledeord til de tomme felter i krydsorden. I en almindelig krydsord dominerer to hovedtyper af ledeord: Overbegreber (hyperonymer) og synonymmer. Er ledeordet et overbegreb, betyder det at løsningsordet tilhører en ordgruppe der befinder sig lavere i betydningshierarkiet end ledeordet. Vi så før at *KÆLEDYR* er et muligt ledeord til løsningsordet *kat*, og grunden til det er at *kæledyr* er et overbegreb for *kat*. Vi så også at ledeordet ikke behøver være det nærmeste overbe-

greb. Der kan godt være en hel kæde af hierarkisk ordnede overbegreber: *kæledyr*, *rovdyr*, *pattedyr*, *dyr*, *væsen* er alle overbegreber i forhold til løsningsordet *kat*, og de er derfor også acceptable som ledeord. Jo højere op i abstraktionsniveauet man kommer når ledeordet vælges, desto flere underbegreber vil det have, og løseren vil tilsvarende have flere muligheder at vælge imellem som løsningsord. Derfor har abstraktionsniveauet stor betydning for hvor svært det er at gætte løsningsordet.

Det betyder selvfølgelig også meget hvor mange medlemmer der er i den gruppe som overbegrebet betegner: Det er nemmere at gætte et ord der tilhører en lille, lukket klasse af ord (fx *VERDENSHJØRNE*, *ÅRSTID* eller *MUSE*) end et fra en stor, åben klasse (*NAVN*, *BY* eller *PLANTE*).

Den anden hovedtype af ledeord udgøres af synonymmer (*RYSTE* = *dirre*, *VELHAVENDE* = *rig*, *OFTE* = *tit*). Selvom synonymmer sagtens kan bruges som ledeord til navneord (*KLOVN* = *nar*, *AFFALD* = *skrald*), er de navnlig vigtige som ledeord til udsagnsord, tillægsord og biord fordi disse ordklasser ikke danner begrebshierarkier i samme omfang som navneordene gør det.

Man kan godt komme ud for andre slags ledeord end overbegreber og synonymmer selvom disse dominerer. Der kan fx være byttet om på rollerne sådan at ledeordet er et underbegreb og løsningsordet er overbegrebet (*ROTTE* = *gnaver*, *NOLDE* = *maler*). Endelig findes der mere eller mindre opfindsomme løsninger der bruger andre virkemidler: Løsningsordet kan fuldende en helhed bestående af flere ord (*LUGTER*

IKKE = *penge*, BLIVER MAN KLOG AF = *skade*, BILLE = *august*) eller være en lille miniquiz (FØR S = *r*, ADAMS KONE = *eva*), et ordspil eller en rebus (VULKAN I VIETNAM = *etna*, SIOMM = *stimer*).

Variationer over et tema

Ud fra hovedprincippet for hvordan ledeord konstrueres, ser man utallige variationer i de krydsord som trykkes i aviser, blade og særlige krydsordsmagasiner. Et ledeord behøver naturligvis ikke udformes som et ord. Det kan være en tegning eller et fotografi, eller det kan udformes som et quizspørgsmål, som en rebus, et palindrom eller et anagram. På den måde opstår den underskov af krydsordstyper der markedsføres under navne som "billedkryds", "quizkryds", "forvandlingskryds" osv. Andre navne skyldes at løsningsordene vælges inden for et bestemt tema, fx "ord-sprogskryds", "kendiskryds", "tv-kryds" eller "grammatikkryds" (se bagsiden).

Kreativitet og floskler

Der er vist ingen tvivl om at både løser og konstruktør finder størst glæde ved krydsorden når sproglig glæde og fantasi stimuleres med god sproglig udformning. Men hvad er et godt ledeord – eller et godt løsningsord? Det gode ledeord indebærer nok altid et vist mål af sproglig kreativitet. Det kan være morsomt, underfundigt, overraskende, måske subtilt eller ligefrem plat – afhængigt af smag og temperament. Det modsatte af et godt ledeord er derfor et forudsigeligt ledeord. Som nævnt kan det være nødvendigt for konstruktøren at ty til disse rutineprægede løs-

ninger, men opgaver der udelukkende består af krydsordsklicheer (ØBOERE = *irere*, ORDNE = *rede*, ÆRLIG = *reel*, GENI = *ener* og SPORTSFOLK = *roere*), er trivielle og vil i længden miste løsernes interesse. Krydsordsklicheer har samme funktion i krydsorden som sproglige floskler har i sproget i almindelighed: De er hyldevarer som er bekvemme at gribe til, men hvis de overdoseres, gør de oplevelsen vitaminfattig og banal.

Hvis forudsigelighed og entydighed er dræbende, er flertydighed ofte et kendetegn ved det gode ledeord. Og sproget er heldigvis fuldt af flertydigheder. Der behøver ikke være tale om en særlig raffineret udnyttelse. For eksempel er ord der falder sammen i ental og flertal, tvetydige (DYR, RUM, SPIL), og det øger allerede antallet af løsningsmuligheder.

Et andet meget almindeligt kneb i krydsord er at udnytte *homografi*, det forhold at forskellige ord eller ordformer har samme stavemåde, og *polysemi*, det forhold at et ord har flere betydninger. HERSKER kan være enten et navneord eller et udsagnsord i nutid, og brugt som ledeord kan det derfor have flere mulige løsningsord, fx *regent* eller *styrer*, der begge har seks bogstaver. Et på overfladen uskyldigt ledeord som RET er velegnet for konstruktøren fordi der både findes flere forskellige ord og flere forskellige betydninger af de enkelte ord. Til et løsningsord på otte bogstaver kan ledeordet RET derfor have så forskellige svar som *domstol*, *regelsæt*, *stofsider*, *snorlige*, *korrekt*, *rimelig* og *temmelig* – foruden alle madreterne: *koldskål*, *labskovs*, *øllebrød* osv. Et andet eksempel med flere løsninger er ordet

MÅL. Det kan være en enhed til at måle med, det kan betyde 'sprog, tunge-mål' (som i titlen på dette tidsskrift), 'destination' og 'formål', eller det kan være en bydeform af udsagnsordet *måle*. I den lille krydsord som afslutter artiklen, har jeg prøvet at illustrere dette ved at bruge flere af de forskellige muligheder.

Man kan se af eksemplerne at det bidrager til flertydigheden hvis ledeordet kan repræsentere begge hovedtyper. RET kan både opfattes som et synonym (fx til *temmelig*, *snorlige* og *korrekt*) og som et overbegreb (fx til *stofside* og *øllebrød*). Disse flertydigheder kan udnyttes som overraskelsesmomenter, fx når der vendes om på over- og underbegreb (fx GADE = *komponist* og SKADE = *fugl*, FRØ = *padde*).

Endelig er der de opfindsomme løsninger hvor konstruktøren udnytter sprogets muligheder for kreativ sprogbrug og overraskende nye fortolkninger. Her har konstruktøren for alvor mulighed for at træde i karakter og sætte sit personlige præg på krydsorden. Eksempler af denne art er FYRRETYVE = *brændehuggere*, MUSIKELSKER = *cellofan*, og RÅFILM = *bambi*. Man skal lægge mærke til at det kreative element ikke kun er forbeholdt ledeordet; det kan lige så godt ligge i løsningsordet. Man må altså betragte løsningsord og ledeord og forholdet mellem dem under ét.

Om løseren accepterer og påskønner den slags ledeord, er givetvis en helt individuel sag, og der er ikke tvivl om at de er med til at skabe både venner og fjender af bestemte konstruktører. Personlig er jeg tilbøjelig til at tro at fremtidens krydsord vil indeholde

flere sådanne indslag af individuel kreativitet. Det er bl.a. et resultat af den elektroniske udvikling.

I dag har løserne og konstruktører computerprogrammer til deres rådighed som kan hjælpe med både at lave og løse krydsord. Konstruktionsprogrammerne indeholder ordbaser som kommer med forslag til løsningsord når konstruktøren skal flette ordene sammen, og de kan lagre tidligere brugte ledeord så de kan genbruges senere. Og krydsordsløseren kan få elektronisk hjælp til at løse krydsorden. Hvor traditionelle krydsordsleksika i papirform kræver en vis selvstændig indsats af brugeren med at finde rundt i registre og slå op det rigtige sted (selvom også det regnes for ufint blandt krydsordens *hardlinere*), er det i den elektroniske krydsordshjælp tilstrækkeligt at indtaste de kendte bogstaver, hvorefter programmet straks foreslår mulige løsningsord. Forestiller man sig denne service udbygget så man også kan indtaste oplysninger om ledeordet, er det ikke så fjern en mulighed at forestille sig at krydsorden både kan konstrueres og løses af computeren alene – helt uden menneskelig indblanding. Og så har man jo for alvor skyllet barnet ud med badevandet.

Svaret på denne udfordring ligger derfor, tror jeg, i den side af krydsorden som mennesket er bedst til, nemlig det kreative element. Her er vi endnu computeren overlegne, og det er tillige den side der appellerer til de fleste krydsordsløsere. I udlandet er der desuden en lang tradition for mere raffinerede ledeord. I England og Nordamerika har der ligefrem udviklet sig en særlig genre som er vældig

populær, *cryptic crosswords*. Den kendetegnes ved at hvert enkelt ledeord indeholder et selvstændigt hovedbrud efter mere eller mindre uskrevne regler. Heri indgår homografer, skjulte ord, anagrammer, baglæns stavede former, rebusser, akronymer (ord dannet af forbogstaverne i flere ord) og flere andre virkemidler. Interesserede læsere kan se et eksempel på <http://www.guardian.co.uk/crossword/free/interactive>. Opgavetypen kendes også i Israel og Holland, mens en lignende type udgives af ugeavisen Die Zeit i Tyskland under navnet *Um die Ecke gedacht* (se eksempel på <http://spiele.zeit.de/ecke>). En grund til at denne opgavetype endnu ikke har vundet større udbredelse i Danmark, kan være at ledeordene – eller ledeopgaverne –

fylder temmelig meget. Det passer dårligt til den danske krydsordstradition, hvor ledeordene skrives ind i selve krydsordens felter. Engelske krydsord har fx ikke ledeord i selve krydsorden, men bruger i stedet små tal i felterne der henviser til ledeord som er placeret uden for selve krydsorden og ordnet i to grupper, lodret og vandret.

Det er selvfølgelig altid farligt at spå om fremtiden. Om det kommer til at gå på denne måde, afhænger ikke mindst af om danskerne kan vænne sig til en krydsordsstil med ledeordene placeret uden for krydsorden.

Lars Trap-Jensen (f. 1960)

Cand.mag., redaktør ved

Det Danske Sprog og Litteraturselskab

10 2008	MÅL	MÅL	MÅL	MÅL	Ø	O	MÅL MÅL	▼	BY VOKAL	MÅL
MÅL										
MÅL									TONE UKENDT	
MÅL		Ø KLARE								
SK/ENK					JAGE MALER					
SUKKER						DYR GRUND- STOF			KONS. LUGT	
MÅL			TRÆNER MÅL					VÆRK STYKKER		
LIGE						DRENG UDRÅB				
GUIDINDE				Ø KONS.						
EMBEDE					GRØNT- SAG					

Løsningen findes på side 31. Se også grammatikkrydsorden på bagsiden.

								M		
	P	R	O	P	O	R	T	I	O	N
	I	M	P	E	R	I	A	L		E
	K		G	R	Ø	N	L	A	N	D
	O	P	Ø	S		G	E	N	N	E
	F	A	R	I	N		S	O		R
	A	R		S	E	P	P		O	T
	R	A	N	K	E		R	U	D	Y
	A	T	E		R	H	O	D	O	S
	D	E	G	N		A	G	U	R	K

Løsning på krydsorden side 14

Grammatikkryds

2008	AT	KORT TID	▼	VERBAL- FORM	DREJE	RED- SKABER	▼	BJÆLKE	▼	▼	SANITET	SYNTAG- MERNE
		NYDAN- NELSER				KONSO- NANT		KORPS			FIKTIO- NYM	
ORDKLASSE												
PRÆFIKS						VIKING DELT						
SPROGLIG DISCIPLIN								VATTER- SOT MÅL				
ELEMENT				STAND DYR						NAVN ORDDEL		
SKUE- SPIL			BØJET					LYS				
BEDRE STILLET			SANGER					OVERENS				
▶						SPIRITUS TØR						
PIGE- NAVN					MØNT WEB- STED						ROMER- TAL PIGE- RELIGION?	
KURVE							ROMER- TAL BY			UDRÅB SNØVLEN		
STÆVNE			BROERNE STEMME									
KLYNKET						REDUPLI- KATION DESIGNER						
FUGL				DIGT SPISE				INDER GRØNT				
KONS.		PARTI SKALP			NAIV PIGE PRÆPOSI- TION (TY.)							
NYHEDS- BUREAU			AFR- POLITIKER TRICK						PRÆFIKS PIGE- NAVN			
▶							ORGANER TONE					
HELLE FORM						PIGE- NAVN UDRÅB					KONS. SPIDS	
VÆKST					TONE ROMER- TAL		RUM TONE					
M'ER									TANKE			

Løsningen bringes i næste nummer.

Lars Trap-Jensen (f. 1960)
Cand.mag., redaktør ved
Det Danske Sprog og Litteraturselskab