

## “L'ENIGMISTICA... E LA BILANCIA ”

- la bilancia e il suo mondo nell'ottica dell'enigmistica classica -

a cura di *Pippo* (Giuseppe Riva), *Nam* (Mauro Navona) e *Hammer* (Giulio Ferrari)

maggio 2006

### SOMMARIO

	pag.
<b>ENIGMISTICA "POPOLARE" E "CLASSICA" .....</b>	<b>2</b>
<b>UN PO' DI STORIA .....</b>	<b>2</b>
<b>I GIOCHI IN VERSI .....</b>	<b>2</b>
L'indovinello e l'enigma .....	3
Giochi in versi a schema .....	4
<b>IL REBUS .....</b>	<b>5</b>
<b>LA CRITTOGRAFIA .....</b>	<b>6</b>
Vari tipi di crittografia .....	7
<b>PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU' .....</b>	<b>8</b>
Bibliografia essenziale .....	8
Notizie utili .....	8

N.B.: - i rebus pubblicati nell'Opuscolo sono riprodotti per gentile concessione de *"La Settimana Enigmistica"* - copyright riservato;

- le riviste di enigmistica 'classica' tuttora in pubblicazione da cui sono tratti i giochi in versi e le crittografie sono citate, in ultima pagina, nel paragrafo *"Notizie utili"*.

### Presentazione

L'Opuscolo n. 11 della serie che la B.E.I. sta dedicando all'enigmistica classica ha un titolo certamente anomalo; non crediamo però che per questo debba essere considerato meno interessante e significativo. L'occasione per questa iniziativa è stata la collaborazione della **"Biblioteca Enigmistica Italiana"** di Modena con il **"Museo della Bilancia"** di Campogalliano che quest'anno, per l'11a edizione del concorso a premi *"Il peso delle idee"* per ragazzi delle scuole primarie e secondarie, ha proposto lo stimolante tema **"E' l'ora dell'enigmistica... giochi e parole sulla bilancia"**.

*"Giocare con l'enigmistica può rivelarsi uno strumento utile non solo alla scuola, per la qualità del lavoro scolastico e dello 'stare in classe', ma anche per i ragazzi e per il loro tempo libero. L'enigmistica non è un passatempo futile; in realtà fa parte della cultura a pieno titolo, in grado di conciliare divertimento, piacere, intelligenza, erudizione, come testimoniano tanti esperti, scrittori e neurofisiologi..."* hanno scritto gli organizzatori nella presentazione del Concorso. Noi enigmisti non possiamo che approvare queste parole ed offrire la nostra collaborazione, anche con queste poche e semplici pagine, in cui l'enigmistica classica è presentata mediante giochi di vario genere dedicati alla bilancia e al suo mondo.

Nel complimentarci con gli organizzatori per la bella iniziativa e con i ragazzi partecipanti al concorso per i lavori presentati, vogliamo assicurare loro che questo "Opuscolo" non vuole assolutamente essere uno sfoggio di bravura da parte degli autori dei giochi, ma solo uno stimolo a considerare seriamente questo bellissimo hobby e una conferma del valore e dell'utilità del "giocare con l'enigmistica".

## ENIGMISTICA "POPOLARE" E "CLASSICA"

Premesso che i termini "popolare" e "classica" vanno intesi in modo del tutto convenzionale, non avendo il primo alcun significato limitativo o addirittura spregiativo né il secondo alcun valore di perfezione o aulicità, viene definita **enigmistica "popolare"** quella proposta dalle numerose riviste settimanali vendute nelle edicole, alcune delle quali hanno rubriche che costituiscono un ottimo 'ponte' per il passaggio alla "classica". A parte il notevole spazio dedicato a cose che niente hanno a che fare con l'enigmistica (curiosità, barzellette, ecc.) i loro giochi richiedono in genere al solutore di compiere queste operazioni:

- scoprire a che cosa allude un breve componimento in versi (*indovinello*) o completare questi versi con opportune parole o frasi sostituite con lettere incognite tipo x, y, ... (*sciarade, incastri*, ecc.);
- collegare gli elementi di una illustrazione alle lettere che li contrassegnano per formare una frase di senso compiuto (*rebus* e altri *giochi illustrati*);
- individuare parole, definite generalmente da una breve frase (la 'definizione'), e inserirle in uno schema geometrico di vario tipo (*parole incrociate* e simili).

Per i tanti appassionati che vi si dedicano questo è un passatempo dilettevole e uno stimolo alla ricerca, sia pure nozionistica; mancano però gli elementi essenziali che caratterizzano i giochi proposti dalle poche riviste di **enigmistica "classica"** che si ricevono, con cadenza mensile o bimestrale, solo in abbonamento; questi elementi, come si vedrà negli esempi che verranno successivamente proposti, sono essenzialmente due:

- l'uso dei **bisensi** (più propriamente 'dilogie') per tutti i *giochi in versi*, per alcuni tipi di *crittografia* e per i *cruciverba* (in realtà piuttosto rari nelle riviste di "classica");
- la necessità di un **ragionamento** per giungere alla soluzione, in particolare per i *rebus* e le *crittografie* (queste ultime decisamente poco frequenti nelle riviste di "popolare").

Si può in definitiva affermare che la pratica dell'enigmistica "classica", oltre al nozionismo a vasto raggio e ad una buona base culturale tipici di quella "popolare", richiede inoltre arguzia e fantasia, logica ed elasticità mentale, ed anche un pizzico di malizia, doti che in un certo grado è bene possedere ma che comunque si sviluppano e si affinano con l'esercizio e l'applicazione.

*In enigmistica è tradizione che l'autore firmi i suoi lavori con uno pseudonimo; può essere l'anagramma del suo nome (Il Nano Ligure = Gianni Ruello), derivare da nome e cognome con una contrazione (Cerasello = Cerasi Raffaello) o con le parti iniziali (Cameo = Camporesi Eolo), essere un vero e proprio gioco crittografico (Lemina = Alma Lambertini, dal nome dove si trovano 'L e M in A'), denotare la provenienza (Il Duca Borso = Aldo Santi, modenese) o avere qualunque altro significato a lui gradito.*

## UN PO' DI STORIA

Anche senza risalire alla leggenda (*Edipo e la Sfinge; Turandot e il Principe di Calaf*) è certo che l'uomo si è sempre diletto nel fare *enigmistica* e che in molte civiltà si sono sviluppati miti e letteratura a contenuto enigmistico. Contengono enigmi la Bibbia e il Corano ed Egizi e Greci li ebbero in grande onore; l'enigmistica fu coltivata nell'antica Roma e, specie ad opera dei monaci, nel Medioevo. Si occuparono di enigmi il Boccaccio, il Petrarca e il sommo Dante; Leonardo da Vinci fu autore di rebus e di 'allegorie' enigmatiche; Galileo Galilei fu anagrammista ed autore di giochi in versi e tanti altri nostri letterati possono essere considerati validi enigmografi.

Il 16°, il 17° e il 18° furono, nelle corti, nelle accademie e nei salotti, i 'secoli d'oro' dell'arte enigmistica, ancora molto lontana però da quella dei giorni nostri. Con il 19° secolo l'enigmistica si fa 'borghese', prima entrando negli 'almanacchi', poi con i primi periodici specializzati; nel 20° secolo ha fatto poi il balzo definitivo sia nel campo "popolare", dove c'è stato l'avvento del cruciverba, che in quello "classico", in cui si è gradualmente affermata l'attuale tecnica del 'doppio soggetto'. L'Italia, anche per la particolarità della sua lingua che consente in sommo grado bisensi e giochi di parole, può attualmente considerarsi al massimo livello nel mondo sia per la perfezione a cui è giunta la tecnica enigmistica che per il valore dei suoi enimmografi.

## I GIOCHI IN VERSI

Si è detto che uno degli elementi essenziali che caratterizzano i giochi dell'enigmistica "classica", e particolarmente quelli con svolgimento in versi, è l'uso dei *bisensi*. Si apprezzerà meglio questa tecnica leggendo i giochi che verranno proposti in seguito ma possiamo già dare qualche esempio in accordo con l'argomento di questo opuscolo: *"la bilancia e il suo mondo"*.

Si pensi al vocabolo *romano*: oltre che un nome proprio è innanzitutto un aggettivo col significato di *attinente a Roma*; ma è anche un sostantivo che indica *il contrappeso che scorre lungo il braccio della stadera*. Si pensi poi a *temi*: come sostantivo è il plurale di *tema*, cioè *argomento da trattare*; ma è anche la seconda persona singolare del verbo *temere*; se però si mette l'iniziale maiuscola... diviene la dea della giustizia nella mitologia greca, rappresentata sempre con la bilancia in mano!

Non sempre i bisensi possono essere così netti, e a volte sfumano in cambiamenti di significato. Molti termini attinenti alla bilancia hanno questa particolarità e come tali sono utilizzati nei giochi enigmistici: si pensi ad esempio ad alcuni suoi componenti come *asta*, *braccio*, *piatto*, *coltello*, *ago*, *leva*, e a caratteristiche come *equilibrata*, *pesante*, *sensibile*. Ci sono poi vocaboli che possiamo definire 'falsi derivati' in quanto ne richiamano altri di tutt'altro significato, come *premura* (*attenzione / pressione*), *esitante* (*incerto / venditore*), *ponderare* (*riflettere / pesare*).

A questo punto è opportuno dare ampio spazio agli esempi, che pur con la notevole limitazione imposta dal tema fisso che ci siamo imposti, dovrebbero chiarire con l'applicazione concreta queste premesse.

## L'INDOVINELLO E L'ENIGMA

Negli esempi più semplici e popolari l'*indovinello* consiste spesso in una domanda a cui va trovata una risposta; nell'enigmistica "classica" è invece sempre un componimento in versi che tratta, apparentemente, un certo soggetto ma che ne nasconde, in realtà, uno completamente diverso che costituisce la soluzione.

**Indovinello ed enigma** sono sostanzialmente lo stesso tipo di gioco: il primo però ha sempre un numero limitato di versi (in genere da 1 a 6) ed uno svolgimento 'leggero', epigrammatico, spesso con una punta di humour; il secondo invece si sviluppa in un maggior numero di versi, ha un soggetto apparente più 'serio' e una veste lirica più aderente ai canoni della poesia.

Si è già parlato, nei cenni storici e all'inizio di questo capitolo, della tecnica del *doppio soggetto*; la illustra molto bene questo primo esempio:

Indovinello

### UN'OSTESSA TEDIOSA

*Reca le sue portate con premura,  
ma diviene pesante addirittura  
quando si sbraccia a fare dei confronti  
mostrando a tutti i suoi bei piatti pronti.*

*Il Bulgaro, Il Labirinto 1967*

Il 'quadretto' descritto dall'autore è quello di una ostessa brava ma un po' invadente. Questo però è il *soggetto apparente*, introdotto fin dal titolo; la soluzione, ovvia considerando il tema dell'opuscolo, è *la bilancia* e questo è il *soggetto reale*, che il solutore deve desumere individuando nei versi parole 'bisenso' o comunque che cambiano di significato.

A volte l'indovinello può essere 'brevissimo', come questo esempio di un solo verso che apparentemente da un suggerimento per chi è a dieta ma che in realtà descrive *la stadera*:

Indovinello

### PASTO DIETETICO

*Un piatto unico, ben bilanciato*

*Brac, Penombra 2001*

Ecco altri indovinelli 'a tema', da cui si può notare che come *soggetto reale* il mondo della *bilancia* è molto gradito agli enigmisti, prestandosi a uno svolgimento 'epigrammatico' e fornendo vari bisensi.

Indovinello (*la bilancia*)

### LA CICCIONA SUL FILO

*L'equilibrio sa bene mantenere  
quando gioca coi piatti specialmente,  
ma a ponderar la cosa e ad esser giusti,  
mi sembra pesantina pei miei gusti.*

*Tiburto, Aenigma 1974*

Indovinello (*la stadera*)

### IL PROCURATORE DELLA REPUBBLICA

*Proteso il braccio - duro ed inflessibile -  
a dir la possa d'universa legge,  
ha la fermezza d'un romano giudice  
cui ponderata gravità sorregge.*

*Il Mancino, Penombra 1950*

Indovinello (*la bilancia*)

### CUOCA SCIUPONA

*A certi piatti a volte, è indiscutibile,  
non dà gran peso ed ora si propone  
di rimetter le cose in equilibrio!  
Bilancio d'altro genere s'impone.*

*Il Duca di Mantova, Penombra 1988*

Indovinello (*la stadera*)

### UNA PRINCIPESSA DEMOCRATICA

*Se per tener la debita distanza  
vuol far la sostenuta, sotto mano  
pare sia ben disposta all'uguaglianza  
col 'fusto' del momento, col romano.*

*Il Pedone, Il Labirinto 1968*

Indovinello (*la bilancia*)

### CONSIGLI AD UN GIOVINCELLO

*Devi essere sensibile  
e tutto ponderare...  
Temi colei che, freddamente, in pubblico  
sempre in palmo di man ti suol portare.*

*Il Valletto, Fiamma Perenne 1957*

Indovinello (*la bilancia pesapersona*)

### MIA MOGLIE HA UN CARATTERINO

*Si mostra sottomessa ma vi posso  
garantir che le sale la pressione  
e che va giù di piatto all'occasione  
se si sente anche un solo piede addosso.*

*Achab, La Sibilla 2001*

Indovinello (*la bilancia*)

**LA CAMERIERA VA ALLA SCUOLA GUIDA**

*Con un giusto segnale della freccia  
non doveva effettuare mai il sorpasso.  
A un così bell'acquisto dico infatti:  
meglio ti vedo a reggere dei piatti!*

*Il Morello, Il Labirinto 1984*

Indovinello (*la stadera*)

**LA LAUREANDA HA DATO LA BUSTARELLA**

*L'esame che lei aveva sostenuto,  
sul Diritto Romano era imperniato,  
ma il grave è proprio questo: fu sospesa  
quando a mercanteggiare venne presa.*

*Il Teramano, La Sibilla 1999*

Ecco ora due *enigmi*. Si noterà, come già detto, lo svolgimento più 'impegnato', la forma poetica e, dal punto di vista enigmistico, l'uso di bisensi a volte più sfumati.

Enigma (*la bilancia*)

**DELUSIONE DI AUTRICE**

*Quando più assiduo si è fatto  
il mio impegno librario  
e quando vieppiù ho cercato  
di restare fedele  
al pieno equilibrio, al sensibile  
che porto qui dentro  
sul quadrante della mia storia  
è apparso un revisore implacabile  
che mi ha bollata per sempre.  
Han messo l'opera mia  
all'indice: un vero  
usare il coltello!*

*Adesso sono tornata  
al mio lavoro con l'ago  
e ai miei soliti piatti.  
Quante volte, come fossi un automa  
devo salire e scendere scale  
per regolare onuste pendenze  
scaricatemi addosso.  
Il giorno continua, il declino  
è in agguato.*

*Anche la misura però  
è colma ormai  
l'impegno si è fatto pesante. Così  
per me conta solo  
mantenere valido il braccio  
per non crollare di colpo. Vedete  
ora sono a riposo ma presto  
dovrò ricominciare da zero.*

*Giupin, Il Labirinto 1984*

Enigma (*la stadera*)

**VECCHIO E STANCO**

*Anni passati a sopportare  
pesanti fardelli e, ora,  
scoprire la durezza di un  
declino graduale.  
Vacilla l'equilibrio  
Conquistato, ponderando  
ogni minimo dettaglio.  
Molti ti danno addosso,  
ti dicono "mezza tacca",  
ed ecco che, il tuo braccio  
ancora saldo, di scatto  
si solleva, ma è un riflesso  
contraccolpo  
sospeso, lì a mezz'aria,  
indicatore, della tua  
capacità di tollerare...  
Il peso, che ti opprime,  
va rimosso e quella  
leggerezza ritrovata,  
in fondo, allenterà le tue  
catene e ti farà, alla fine,  
riposare.*

*Idadora, Penombra 2003*

## GIOCHI IN VERSI A SCHEMA

Si definiscono *giochi a schema* quelli basati su relazioni di vario tipo che alterando o combinando la sequenza di lettere che compongono parole o frasi portano a ottenere altre parole o frasi di diverso significato.

Gli esempi che seguono, quando non basta la *denominazione* stessa, chiariscono bene i meccanismi risolutivi dei giochi principali. Di fianco alla denominazione si trova sempre il *diagramma*, che fornisce al solutore indicazioni sullo *schema* enigmistico costituente la *soluzione*, cioè la quantità di lettere delle parole o frasi di ogni parte e la loro *spezzettatura*. Si può avere un *diagramma numerico* o, in alcuni casi, un *diagramma letterale*.

Sciarada (1'3 / 6 = 2 8): *l'Abi / lancia = la bilancia*

Sciarada alterna (4 / 4 = 8 oppure xxxx / yyyy = xxyyxyxy): *bici / lana = bilancia*

Incastro (4 / 7 = 11 oppure xxxx / yyyyyy = xxyyyyyyyx): *pere / salette = pesalettere*

Anagramma (8 = 1 7): *bilancia = i Balcani*

Anagramma (3 6 = 2 7): *ala destra / la stadera*

Metatesi o Spostamento (6 / 3 = 2 7): *lastra / dea = la stadera*

Lucchetto (5 / 7 = 6): *festa / stadera = federa*

Scarto sillabico iniziale (8 / 6): *bilancia / lancia*

Cambio di genere (8): *bilancia / bilancio*

Cambio di consonante (7): *stadera / stasera*

Cambio sillabico iniziale (7 / 5): *stadera / edera*  
 Biscarto (3 / 6 = 7): *boa / scuola = bascula*

Presentiamo alcuni di questi schemi svolti in versi, dove si noterà che le varie parti costituenti la soluzione si presentano come singoli enigmi, tutti però armonizzati in un quadro unitario, il *soggetto apparente*, annunciato nel titolo del componimento. Questa moderna tecnica di svolgimento dei giochi enigmistici è detta "*a enigmi collegati*".

Anagramma (*la stadera = ala destra*)

**VECCHIO MARINAIO**

*Con il braccio in molte parti,  
 quand'è al lavoro sembraci pesante,  
 però non manca di velocità  
 allor che è a bordo e nel suo campo sta!*

*Tiburto, Penombra 1997*

Anagramma (*bacinelle = le bilance*)

**TRATTORIE FUORI PORTA**

*Si riempiono e inoltre c'è da dire  
 che molti qui si fregano le mani  
 per via di certi piatti traboccanti  
 ch'io ritengo pesanti.*

*Il Nano Ligure, Il Labirinto 1993*

Sciarada alterna (xxxooxo) (*star / dea = stadera*)

**ORietta BERTI**

*Anche all'estero gira ed è ammirata  
 e nei tempi passati fu adorata.  
 Adesso è rotondetta ed è pesante,  
 ma resta in esercizio saggiamente.*

*Beniamino, Il Labirinto 1974*

Biscarto (*seta / edera = stadera*)

**INTER - ROMA 1 - 1**

*Lucenti trame ed un prezioso filo  
 nei più tenaci attacchi e nel far muro.  
 S'è vista una partita equilibrata  
 che ogni romano vanta di sicuro!*

*El Ben, Il Labirinto 1967*

Metatesi (*lastra / dea = la stadera*)

**IL DOLLARO**

*E' fragile ed anche negativa  
 l'alta supremazia ch'è in sospenso:  
 ora oscillando nel braccio di ferro,  
 è proprio il Marco a far da contrappeso!*

*El Ben, Il Labirinto 1971*

Cambio di genere (8) (*bilancia / bilancio*)

**LA TELEVISIONE E' EDUCATIVA?**

*Anche a piccole dosi, vi assicuro  
 che comunque pesante io la trovo;  
 se poi abbia qualche utilità  
 in fin dei conti questo si vedrà.*

*Mimmo, Il Labirinto 2001*

**IL REBUS**

Il *rebus* è un gioco di antiche origini, che ha subito nel tempo grandi trasformazioni ed è tuttora in continua evoluzione tecnica; la sua caratteristica principale è di essere proposto al solutore mediante una *illustrazione*.

Nei rebus più semplici, come ad esempio il n. 1, il meccanismo risolutivo consiste nell'associare le lettere (*grafemi*) presenti nella illustrazione al nome della figura abbinata, procedendo da sinistra verso destra; si ricava così una *prima lettura* le cui lettere, disposte nello stesso ordine ma diversamente suddivise secondo le indicazioni del *diagramma*, formano una frase di senso compiuto che costituisce la *seconda lettura* o *frase risolutiva*.

Nei rebus moderni il meccanismo risolutivo è lo stesso ma occorre interpretare la situazione o l'azione che l'illustrazione rappresenta. I *grafemi*, in numero quanto più possibile limitato, sono ancora posti su persone o cose ma non ne designano più (o solo) la 'denominazione', bensì le 'relazioni' intercorrenti tra loro. Le riviste di "popolare" riportano in genere solo il *diagramma* della *frase risolutiva* mentre quelle di "classica", dove i rebus sono più impegnativi per il solutore, mettono il diagramma di entrambe le letture. Un esempio di questo tipo è il rebus n. 2.

1)



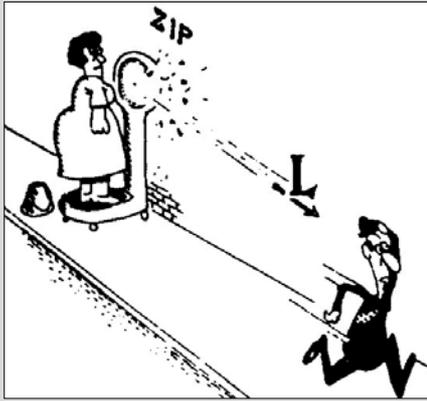
Bi lancia; GU asta = *bilancia guasta*  
 (P. Rovati, La Sett. Enigmistica, 1947)

2)



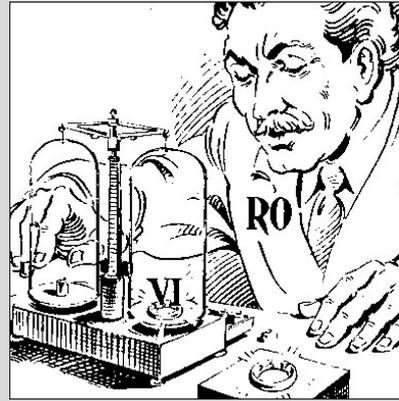
B i lancian uova = *bilancia nuova*  
 (A. Nugnes, La Sett. Enigmistica, 1953)

3)



dardo L or è = *dar dolore*  
(Cocola, La Sett. Enigmistica, 1974)

4)



VI vera pesa RO = *viver a Pesaro*  
(F. Oliviero, La Sett. Enigmistica, 1991)

5)



BI lancia T; ara T A = *bilancia tarata*  
(S. Mosna, La Sett. Enigmistica, 1972)

6)



S pesa l'imitata = *spesa limitata*  
(Brighenti, La Sett. Enigmistica, 1975)

*Briga* (Giancarlo Brighenti, originario di Campogalliano di Modena e attivo per anni a Milano come redattore della Settimana Enigmistica) è considerato il padre del rebus moderno. Ha teorizzato che il bello di un *rebus* è racchiuso in un triangolo equilatero i cui lati sono costituiti da questi elementi: a) *bellezza e contenuto della frase risolutiva*; b) *artistica illustrazione e armonicità della scena*; c) *chiave originale e coerenza tra le diverse parti costituenti il rebus*. L'equilibrio tra questi elementi determina il capolavoro.

## LA CRITTOGRAFIA

La **crittografia** è un gioco enigmistico che si presenta con un *esposto* linguistico, di senso più o meno compiuto, molto sintetico; usando questi segni, lettere o parole, trasformandole, trovandone sinonimi o perifrasi o esprimendone il significato concettuale, il solutore, con ragionamenti di vario tipo e avvalendosi delle indicazioni che la *denominazione* e il *diagramma* gli forniscono, deve ottenere la frase che costituisce la soluzione del gioco.

Gli elementi di cui si compone una crittografia sono i seguenti:

- la *denominazione*: indica il tipo di crittografia, specificando così il ragionamento da fare per cercare la soluzione;
- il *diagramma*: è una serie di numeri che indicano di quante lettere sono formate le varie parole della soluzione; ha una 'prima lettura', detta *crittografica*, e una 'seconda lettura', che è la vera e propria *frase risolutiva*;
- l'*esposto*: è l'elemento che occorre analizzare, in vari modi e con diversi ragionamenti dipendenti dal tipo di crittografia, per giungere, con l'ausilio del *diagramma*, alla *soluzione*.

I tipi di crittografia, che si differenziano per il meccanismo risolutivo, sono molti; presentiamo qui i principali utilizzando esempi che, o nell'*esposto* o nella frase risolutiva, presentano termini attinenti alla *bilancia*.

## VARI TIPI DI CRITTOGRAFIA

### Crittografia mnemonica

Si risolve con un ragionamento di tipo *mnemonico*, considerando cioè il significato concettuale dell'*esposto*; per associazione di idee si deve ricavare una frase che, pur soddisfacendo all'enunciato dell'*esposto*, abbia anche un significato completamente diverso. Essendo identiche le due parti, il *diagramma* mostra una sola lettura: la *frase risolutiva* è quindi sempre una *frase a doppio senso*.

Si consideri questo primo esempio:

<b>LE BILANCE</b>	(5 2 5 6)	<i>Lilianaldo</i>	Bajardo, 1960
-------------------	-----------	-------------------	---------------

La soluzione è: *danno di grave entità*. Si noti innanzitutto la corrispondenza delle parole della soluzione con i numeri del diagramma che precede l'*esposto*. Ragionando un po', si coglierà poi il doppio senso della frase risolutiva: in prima lettura *le bilance... danno* (verbo = *forniscono*) *l'entità di un grave* (sostantivo = *corpo pesante*); in seconda lettura *danno* diventa sostantivo e *grave* aggettivo e la frase cambia nettamente significato.

Ecco altri esempi di *crittografie mnemoniche*:

<b>ROMANO</b>	l'ascendente della bilancia	<i>Snoopy</i>	Bajardo, 1955
<b>CAMILLO</b>	il romano della bilancia	<i>Damone</i>	Dedalo, 1961
<b>COMMISSIONE D'ESAMI</b>	la bilancia di Temi	<i>Picolit</i>	Il Labirinto, 1982

### Crittografia pura

Si risolve con un ragionamento di tipo *meccanico*, che riguarda cioè soltanto l'aspetto, la forma, la posizione reciproca, la possibilità di completamenti, aggiunte, soppressioni o alterazioni delle lettere o di qualsiasi altro segno tipografico che compongono l'*esposto*, senza alcun riferimento al suo significato concettuale.

Si noterà nell'esempio seguente, la cui soluzione è "*fa, chi ROMA ometta, NO = fachirommettano*", che l'*esposto* ha un significato autonomo, ma questo non ha alcuna importanza nella soluzione del gioco.

<b>ROMANO</b>	(2, 3 4 6, 2 = 7 10)	<i>Fra Parentesi</i>	Bajardo, 1955
---------------	----------------------	----------------------	---------------

Le parole utilizzate nel ragionamento 'meccanico' della prima lettura (*chi trascura la parte ROMA dell'esposto fa sì che rimanga solo NO*, ragionamento espresso ovviamente in modo molto sintetico) spezzettate in modo diverso come indicato nella seconda parte del *diagramma*, danno luogo alla *frase risolutiva*.

Ecco altri esempi di *crittografie pure* dove, essendo data la soluzione, si sono omessi i diagrammi.

<b>STADERE</b>	Lì STADERE dì = <i>lista d'eredi</i>	<i>Pipino il Breve</i>	La Sett. Enigm., 2005
<b>D</b>	sta D? è rata? rata! = <i>stadera tarata</i>	<i>Dalton</i>	Il Labirinto, 2001

### Crittografia a frase

Si risolve, come nella *crittografia mnemonica*, interpretando l'*esposto* e definendolo grammaticalmente in altro modo; la soluzione è però sempre una *frase doppia*, nel senso che assume un diverso significato nel passaggio tra le due letture definite dalla diversa spezzettatura indicata nelle due parti del *diagramma*.

La prima delle *crittografie a frase* che seguono ha ad esempio il seguente diagramma: (2 4 5 = 6 5!)

<b>LA BILANCIA DELLA GIUSTIZIA</b>	da Temi retta = <i>datemi retta!</i>	<i>Il Sillogista</i>	Il Labirinto, 1957
<b>LA BILANCIA SBILANCIATA</b>	s'è starata = <i>sesta rata</i>	L. Viganò	La Sett. Enigm., 1999
<b>INCANTO GIUNONICO</b>	l'asta d'Era = <i>la stadera</i>	<i>Ramonas</i>	Il Labirinto, 1985

### Giochi crittografici

Questo nome generico comprende vari tipi: ANAGRAMMA, SCIARADA, PALINDROMO e tanti altri; in genere è sufficiente la *denominazione* a definirne le caratteristiche. Sono del tutto analoghi, nei meccanismi risolutivi, agli stessi giochi svolti in versi ma differiscono da questi per l'assenza del *doppio soggetto*: l'*esposto*, da interpretare in un solo modo, deve portare univocamente alla *soluzione* che è sempre costituita da un'unica *lettura continuativa*.

Anagramma	<b>BILANCE</b>	usate per pesature	<i>Atlante</i>	Penombra, 1984
Aggiunta iniziale	<b>LA BILANCIA DEL BOTTEGAIO</b>	pesa spesa	<i>Giragon</i>	La Sett. Enigm., 1979
Sciarada	<b>BILANCIA GIUNONICA</b>	Sta d'Era stadera	<i>Il Bruco</i>	Bajardo, 1962

## PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

### BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

a)	Stefano Bartezzaghi	Come risolvere facilmente i giochi enigmistici	De Vecchi, Milano 1984
b)	Mario Musetti	Invito all'enigmistica	Mursia, Milano 1987
c)	Giuseppe Aldo Rossi	Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica	Hoepli, Milano 2001
d)	Stefano Bartezzaghi	Lezioni di enigmistica	Einaudi, Torino 2001
e)	Nello Tucciarelli	Il Rebus	A.R.I., Roma 2001
f)	Nello Tucciarelli	Breve antologia di giochi di enigmistica classica	A.R.I., Roma 2002

Altri "Opuscoli" in questa collana (scaricabili dal sito Internet [www.enignet.it](http://www.enignet.it))

1.1	<i>Pippo</i>	Guida rapida all'enigmistica classica	luglio 2002
2.2	<i>Pippo</i>	Invito alla crittografia	ottobre 2005
3	<i>Fra Diavolo e Pippo</i>	Anagrammi... che passione!	maggio 2002
4.1	a cura di <i>Nam e Pippo</i>	Antologia tematica di crittografie mnemoniche	maggio 2001
5	<i>Orofilo</i>	Invito al rebus	giugno 2002
6	<i>L'Esule</i>	Invito ai poetici	luglio 2003
7	<i>Lacerbio Novalis</i>	Fra Ristoro, Il Valletto, Il Paladino	novembre 2001
8	<i>Ciampolino e Pippo</i>	Associazioni e biblioteche enigmistiche in Italia	giugno 2004
9.1	<i>Pippo e Nam</i>	Terminologia Enigmistica	ottobre 2005
10.1	a cura di <i>Pippo</i>	Ricordo di Lacerbio Novalis	marzo 2004

### NOTIZIE UTILI

#### Associazioni enigmistiche

- **A.R.I. - Associazione Rebussistica Italiana** - sito Internet: [www.cantodellasfinge.net/ARI](http://www.cantodellasfinge.net/ARI)  
Corrisp.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - [diotallevif@hotmail.com](mailto:diotallevif@hotmail.com)
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - sito Internet: [www.enignet.it](http://www.enignet.it)  
Associazione 'G. Panini' - Via Emilia Ovest 707 - 41100 Modena (tel. 059.331269)  
Corrisp.: Giuseppe Riva - Viale Taormina 17/c - 41049 Sassuolo (MO) - [giuseppe.riva@tiscali.it](mailto:giuseppe.riva@tiscali.it)

#### Riviste di enigmistica classica (sono distribuite solo in abbonamento)

- **IL LABIRINTO** - Mensile d'arte, letteratura e didattica dell'enigmistica  
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato San Severino (SA) (tel. 089.826021) - [cleoshorus@inwind.it](mailto:cleoshorus@inwind.it)
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica  
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 081.5706248) - [sybilla@libero.it](mailto:sybilla@libero.it)
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I.  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - [diotallevif@hotmail.it](mailto:diotallevif@hotmail.it)
- **PENOMBRA** - Mensile di enimmistica  
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - [penombra.roma@tiscali.it](mailto:penombra.roma@tiscali.it)

---

*La B.E.I. ringrazia tutti coloro che hanno collaborato all'elaborazione di questo opuscolo; tutti gli amici enigmisti sono invitati a suggerire miglioramenti e a proporre altri esempi, tenendo presente lo scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.*