

CRITTOGRAFIE

1° PUNTATA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

33

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

Abbiamo parlato, nel fascicolo scorso, di deviazioni dall'itinerario principale del nostro 'viaggio' fatte in "Terza pagina". È giunto ora il momento di dedicare ad alcuni di questi argomenti una tappa vera e propria e di affrontare un settore abbastanza impegnativo ma davvero affascinante dell'enigmistica classica: quello crittografico.

CRITTOGRAFIA = SCRITTURA SEGRETA?

L'enunciato del titolo è certamente vero in quanto il termine *crittografia* ha proprio quel significato e in tal senso il suo uso risale all'antichità. Ma a ben pensarci "celare in qualche modo qualcosa che si vuole realmente esprimere" è anche lo scopo dei giochi enigmistici e come tale la *crittografia* nasce, verso la fine del 1800, come evoluzione del *rebus* (altro settore di cui poi dovremo occuparci).

È ormai noto che i giochi in versi vengono presentati al solutore con una *denominazione* (ad esempio *sciarada*) che ne indica il tipo, con un *diagramma* che specifica il numero di lettere di ogni parola o frase costituenti la *soluzione* e con un titolo e un certo numero di versi il cui soggetto apparente cela quello reale che si deve scoprire.

La *crittografia* ha tutti questi elementi ma anziché uno svolgimento in versi si presenta con un *esposto* linguistico, di senso più o meno compiuto e sempre molto sintetico. Il solutore, interpretando questi segni, lettere, parole o frasi con ragionamenti di vario tipo, deve ottenere la frase finale che costituisce la soluzione del gioco.

'PURE' E 'MNEMONICHE'

Dopo questa necessaria premessa teorica cerchiamo di 'addentrarci' nel settore crittografico e di scoprirne i vari e non sempre facili segreti avvalendoci soprattutto di esempi.

Si pensi all'*esposto* **GUANO**: è un vocabolo con un significato ben preciso, ma è anche una successione di cinque lettere (o caratteri tipografici). Se lo interpretiamo in questo secondo modo possiamo dire: *si hanno le lettere G e U e quindi le lettere A, N e O*; con linguaggio più sintetico: *s'àn G U e indi A N O*. Se consideriamo ora il *diagramma*: (1'2 111 4 111 = 6 7), ecco che aggregando questa prima lettura in due parole di 6 e 7 lettere otteniamo la frase risolutiva: **sangue indiano**. Questa è una **crittografia pura**, chiamata anche **crittografia semplice** o solo **crittografia**.

Se quell'*esposto* fosse stato preceduto dalla denominazione **crittografia mnemonica** e dal *diagramma* (5 7) il ragionamento per giungere alla soluzione sarebbe stato ben diverso. Quel vocabolo ha un significato ed è su questo che occorre ora ragionare, non più 'meccanicamente' ma 'mnemonicamente'. Il *guano* risulta da escrementi essiccati di alcuni uccelli quindi è un... **secco rifiuto**; ecco la soluzione: una frase bisenso costituita da due parole (in questo caso entrambe con doppio significato) di 5 e 7 lettere.

Abbiamo così individuato i due principali meccanismi che stanno alla base delle crittografie: 1) il **ragionamento 'meccanico'**, che considera l'*esposto* come insieme di simboli giacenti sulla carta; 2) il **ragionamento 'mnemonico'**, che considera l'*esposto* con il suo significato concettuale. Vedremo poi che i due meccanismi possono anche presentarsi contemporaneamente in certi tipi di crittografie.

ESEMPI: PER FARE CHIAREZZA...

In questo settore dell'enigmistica il modo migliore per chiarirci le idee, imparare a risolvere (che è già una grande soddisfazione) e provare a comporre giochi è certamente quello di ragionare sugli esempi, anche semplici ma tecnicamente corretti, dei migliori autori. Ne presentiamo allora un certo numero commentandone le soluzioni.