

Margherita Barile – Giuseppe Pontrelli

Il senso del doppio

La matematica fra rebus e indovinelli



Questo libro rappresenta un affascinante viaggio alla scoperta dei magici punti d'incontro fra la scienza dei numeri e l'arte dei giochi di parole. È il punto di arrivo di un progetto che ha visto gli autori impegnati per molti anni: in esso si snoda un percorso tra i due poli, apparentemente contrapposti, della matematica e dell'enigmistica, due temi che hanno costituito la passione, e permeato la vita stessa, degli autori.

Margherita Barile ama l'algebra, la storia della matematica, ed in generale, tutte le espressioni creative del pensiero umano, dal cinema alle arti grafiche. Considera l'enigmistica una geniale forma di letteratura. Non ha mai smesso di studiare le lingue straniere (anche molto antiche!) e di comporre rebus, crittografie, ed altre opere ispirate alla magia delle parole.

Email: margherita_barile@yahoo.it

Giuseppe Pontrelli, di origine pugliese, vive a Roma, dove lavora come dirigente di ricerca presso l'IAC del Consiglio Nazionale delle Ricerche. Di professione matematico applicato ed enigmista per passione con lo pseudonimo di Gipo è autore di giochi enigmistici, e collabora da anni con varie riviste del settore.

Email: giuseppe.pontrelli@gmail.com

Indice

Prefazione.....	11
Introduzione.....	13
PARTE I.....	15
<i>I meccanismi dei giochi enigmistici: teoria ed esempi</i>	
Il rebus e le categorie della matematica	17
Cos'è il senso apparente.....	35
Altri giochi in versi	41
Frase bisenso.....	43
PARTE II.....	47
<i>Giochi ed enigmi matematici in ordine sparso</i>	
Rebus.....	49
Rebus testuali	67
Indovinelli	73
Altri giochi in versi	85
Frase bisenso.....	99
PARTE III	115
<i>Selezione ragionata di giochi classici: tra il poetico e l'epigramma</i>	
APPENDICE	127
Matematica ed Enigmistica: analogie e differenze.....	129
Ringraziamenti	143
Bibliografia.....	145
Soluzioni dei giochi della parte II	147

Introduzione

Qual è lo spirito di un'opera come questa? Certamente non è la prima a trattare delle relazioni tra matematica ed enigmistica. Da un lato, questi sono campi separati dal divario tradizionalmente collocato tra l'attività creativa di stampo linguistico-letterario e l'ambito della produzione scientifica; dall'altro li accomuna lo stesso gusto per l'arcano, per il problema da risolvere, che si presenta di norma come un artificioso, ma non per questo meno intrigante, garbuglio da districare. Lo scopo, in entrambi i casi, è ritrovare un filo nascosto dai nodi, da un tessuto compatto che sottende una verità sommersa: lì dentro si cela il nesso tra cose di per sé lontane, eppure sorprendentemente collegate da un originale sistema di associazioni logiche.

In questo libro vogliamo sfatare il mito che il linguaggio della matematica sia arido ed astruso. Vogliamo invece dimostrare che esso è ricco di espressioni che possono essere usate per la costruzione di enigmi curiosi e divertenti. Vogliamo farvi apprezzare l'enorme potenziale e la ricchezza lessicale che si nascondono dietro la sua apparente sterilità. Da appassionati ed esperti di entrambe le materie, coltivate per decenni con l'entusiasmo dell'esploratore e il rigore dello studioso, vi proponiamo in queste pagine un percorso guidato attraverso giochi enigmistici (rebus, crittografie, indovinelli ed altri enigmi in versi) a sfondo matematico. Protagonista è sempre la parola, ma dietro di essa si celano contenuti matematici inaspettati. L'approccio è graduale, basato su un'antologia di esempi tratti in massima parte dalla rubrica *Enigmistica Matematica* della rivista trimestrale *Archimede* (Mondadori Education). La presentazione del *come si fa* sarà seguita da un invito a *fare voi stessi*, dando sfogo al vostro intuito di solutori. Vi lasceremo il piacere della scoperta. Abbiamo scelto una via concreta e diretta, forse poco organica, ma molto orientata alla pratica. Siamo certi che il modo ideale per suscitare l'interesse sia formulare domande e spiegare le risposte, che non sono mai riflessi automatici della realtà, bensì frutti vivi e spontanei di una mente curiosa.

Questo libro si compone di tre parti. Nella prima definiamo i vari giochi enigmistici e spieghiamo le tecniche di soluzione con numerosi esempi, in modo che ogni lettore, anche il più inesperto, possa

avvicinarsi a questo mondo poco conosciuto. Nella seconda parte, la più corposa, abbiamo raccolto 270 giochi di *Archimede*, suddivisi per categoria enigmistica e di vario grado di difficoltà. Sono questi i giochi destinati a voi lettori. Di essi troverete le soluzioni, corredate da ampie spiegazioni, a fine libro. La terza parte del libro contiene invece una selezione di giochi a tema tratti da alcune riviste di enigmistica classica, tra cui *La Sibilla* e *Il Labirinto*. Si tratta di creazioni appartenenti ad una lunga tradizione artistica e letteraria a contenuto generale: un contesto di per sé estraneo all'ambito delle scienze esatte.

In appendice riproponiamo un nostro saggio, già pubblicato nel 1995, in cui le relazioni tra matematica ed enigmistica diventano oggetto di un'analisi sistematica e formale. Un popolare passatempo e una disciplina scientifica vengono messi a confronto in una prospettiva insolita, che, mentre si preoccupa di individuare strutture ed effettuare classificazioni, si lascia nel contempo trascinare dall'irresistibile gusto della combinazione fantasiosa.

Per maggiori info, ecco i link ad alcuni stores:

[Amazon](#)

[Ibs- Feltrinelli](#)

[Mondadori](#)

[Youcanprint](#) oppure

[Youcanprint2](#) (Editore)

Contatti degli autori:

giuseppe.pontrelli@gmail.com

margherita_barile@yahoo.it