

## SI COMINCIA A RISOLVERE!

Franco Pratesi

Le soluzioni del principiante, qui visto come il nuovo abbonato a *Penombra* ovvero il sottoscritto, si sviluppano in più fasi ma il controllo sul numero successivo è senz'altro il momento delle maggiori sorprese: si sciolgono finalmente molti dubbi e svanisce qualcuna delle poche certezze. Quanti sono gli enigmi risolti? Dipende anche dal tempo che si è potuto “perdere”: alcuni si risolvono solo dopo che si sono inutilmente studiati e rilette in una dozzina di occasioni. Ma anche se si leggessero un milione di volte non se ne risolverebbe che una parte. Se questa frazione scende al disotto di un certo limite il principiante ha fatto male a principiare. Se la cosa lo interessa ancora, dovrebbe ricominciare da capo, con i manuali che spiegano le “regole” e riportano gli esempi classici.

Oltre che dal tempo che si può dedicare alla ricerca, il successo dipende anche dalle esperienze precedenti. Non per nulla molti solutori sono “figli d'arte” o parenti stretti. La mia esperienza parte da *La Domenica Quiz*, che considero un'ottima e varia palestra enigmistica con il principale difetto della cadenza settimanale, ritmo che ho potuto reggere solo durante alcune vacanze estive; perciò mi sarei potuto definire come un ottimo solutore limitatamente a quattro o cinque settimane all'anno, e magari ad anni alterni. Capisco che *Penombra* non ha solo la periodicità di diverso ma, che ci si creda o no, questa è una delle principali differenze. Tra le altre differenze che ho dovuto notare c'è il mio peggioramento come solutore, dovuto spero ad una maggiore difficoltà dei compiti.

Il mio limite è giunto abbastanza rapidamente al livello attuale di circa un quinto dei giochi: poco, ma sufficiente a non farmi desistere finché mi posso considerare agli inizi. Però non è facile fare progressi (e se non ci si accorge di fare qualche progresso, c'è sempre in agguato la spinta a rinunciare).

Penso che ci sia nei giochi enigmistici una scala oggettiva di difficoltà che però viene modificata dalle naturali predisposizioni e preferenze individuali. Personalmente trovo difficoltà nei giochi lunghi, già

per la fatica richiesta dalla prima lettura. La media di soluzioni diminuisce nei rebus (dove spesso mi fermo a tronconi di soluzione) e, soprattutto, nelle crittografie: le pagine più enigmatiche dell'enigmistica. Le soluzioni sono notevolmente più alte della media per gli indovinelli in quattro versi, anche se spesso mi farebbe comodo il diagramma della soluzione.

La breve esperienza accumulata è già sufficiente a farmi prevedere i risultati dell'attacco ad un nuovo numero: si comincia dai brevi e si sbircia rebus e crittografie per vedere se ne salta subito fuori un paio. Alla prima lettura si cancella circa la metà degli indovinelli, poi con il nuovo numero si vedrà che qualcuno è stato un abbaglio (motivo di più per desiderare il diagramma). Si deve però precisare una cosa: di regola anche il principiante avverte quando il colpo è andato a segno e piuttosto raramente una soluzione trovata si dimostra falsa. E' più facile che succeda il contrario; si dice: possibile che sia la cosa? tutto sommato, non mi sembra; e poi era la cosa.

Dove il diagramma esiste la sua utilità non si rivela solo come riprova della soluzione; serve già ad invitare ad uno sforzo supplementare quando le parole sono corte o la frase breve (se si verifica il caso contrario e la soluzione non è in vista, di solito tanto vale che dopo un po' il principiante abbandoni).

Dopo qualche rilettura la situazione si chiarisce: più di metà dei giochi non hanno più interesse: o sono già stati risolti o non si intravede nessuna traccia di soluzione. Da questo punto in poi l'attenzione si concentra sui giochi a mezzo, su quegli stramaledetti giochi che sono "quasi" risolti ma che oppongono una disperata resistenza di fronte all'attacco finale.

Con un po' di pazienza, ritornando più volte alla carica, diversi di questi giochi a mezzo vanno in porto, con soddisfazione. Ma non tutti; ne restano ancora alcuni lacunosi. Sono questi i giochi che poi finiscono inevitabilmente all'arrivo del numero successivo con gli accidenti: più spesso al solutore che non ha visto la soluzione ingegnosa, a volte all'autore che ha usato espressioni balorde o gherminelle poco apprezzate anche dopo la lettura della soluzione. Purtroppo, capita spesso di affogare in un bicchier d'acqua. Specialmente con gli anagrammi, mi è successo di non "vedere" parole evidentissime. Ma forse è il caso di spiegare meglio la situazione con qualche esempio preso dagli ultimi numeri di *Penombra*.

Che l'anagramma sia uno dei miei punti deboli si dimostra subito con due esempi vicinissimi: 90/7/32 casa e terra non mi hanno dato l'arte sacra; 90/7/36 mela e lente non mi hanno dato lamentele – passiamo oltre!

Perché sarebbe utile il diagramma negli indovinelli? Perché altrimenti non si sa, per esempio, a che livello di precisazione fermarsi. Così nel 91/1/34 va bene “il frate” ma potrebbe essere più precisamente “il francescano” o addirittura “il cappuccino”... bastava il frate. Poi ci sono le alternative: o si esita fra due possibilità (nomi diversi per lo stesso oggetto ovvero oggetti diversi) o ci si ferma su una che torna... quasi. Come esempio di soluzioni mancate di poco, tanto che probabilmente sarebbero giudicate valide, posso citare: 90/3/5 casco invece di cappello, 90/4/24 solista invece di concertista, 90/7/23 cesoie invece di forbici; 90/10/32 professore invece di maestra. Si entra in errori veri e propri con: 90/3/12 “il vomere” invece del calciatore in panchina; 90/10/60 “il ceppo” invece della lampada; 91/1/45 “il vigile urbano” invece dei mimi. Con il diagramma, le pseudosoluzioni sarebbero state subito scartate e chissà se non sarebbero venute fuori quelle giuste.

Certo che le impuntature più grosse si verificano quando si è imboccato una via sbagliata che però dà segni di andar bene. Uno degli ultimi inghippi del genere è stato 91/1/53: iniziato come “zona di rigore” può non risultare molto convincente, però quando ci si legge subito “rigida” si pensa di dovere essere sulla buona strada per il seguito e dispiace di non cavare niente da “zonore”. E' molto più facile il viceversa, si può essere sulla buona strada e non vedere l'ultimo gradino: 91/1/31 avevo “arti” e “cella” ma il CHI mi ha messo definitivamente fuori strada, doveva essere qualche gangster o comunque un uomo!

A volte l'errore o la mancata soluzione deriva da un'insufficiente conoscenza del compito richiesto, cioè delle regole del gioco: questi casi lasciano più fiducia in un possibile miglioramento. Per esempio in 90/12/32 da “paradiso terrestre” va estratta una parola di 5 lettere; siamo d'accordo che a un enigmista che si rispetti non può sfuggire il suo “Edipo” dai due versi dedicati ma se avessi saputo o ricordato che le dette 5 lettere erano necessariamente “pdioe” penso che ci sarei arrivato anch'io. Oppure nella 91/1/III forse non avrei trovato il tenente ma di certo non mi sarei fermato a “soldato di leva” se avessi saputo che per la regola del gioco non era ammesso il SOL DATO (unico cioè dei tre possibili).

Ci sono poi delle maledette parole che esistono nel dizionario di casa ma non esistono nel dizionario di testa. Personalmente ho un approccio negativo verso le nuove parole, specialmente quando sono strane; soprattutto, se voglio imparare vocaboli nuovi non vedo perchè dovrei farlo tramite l'enigmistica. Alcuni si può riconoscere che corrispondono a proprie lacune lessicali ma altri danno solo fastidio. Un esempio che non è in fondo così tremendo (tant'è vero che l'ho poi ripreso per i piedi) è il 91/1/39: il "polo" non ha alternative, la "paglia" si lascia da parte perché non dà parole utili e si pensa ad "attori" o simili, per poi riprendere la paglia avendo verificato che il dizionario di casa insieme a plebaglia e gentaglia riporta anche popolaglia. Similmente per la crittografia 90/1/XXIII: dopo BOLLENT non seppi andare avanti, ma "ispiriti" esiste solo nel dizionario di casa.

Certo che al mio livello le due pagine di crittografie continuano a fare una impressione tremenda: sono così tante quelle non risolte e, soprattutto, quelle di cui non si trova neanche una frazione della soluzione, neanche una vaga idea di quello che dovrà poi venir fuori. Le più terribili in questo senso sono quelle mnemoniche: non serve più ragionare sulle lettere presenti, bisogna afferrare un concetto; raramente il concetto si prende a mezzo: uno dei pochi esempi che ricordo è 91/1/XI dove ho trovato il "tutto", ma non l'indispensabile "esaurito", che del matto non è la controfigura esatta.

Eppure DOPO piace il "tutto esaurito" e piacciono altri esempi. Quanto esaminato sopra è infatti solo una parte della questione: per un'analisi seria dei vari gradi delle soluzioni, si dovrebbe tener conto non solo del successo ma anche della soddisfazione. Succede infatti, e non di rado, che un enigma risolto subito piaccia meno di uno che si è potuto apprezzare solo partendo dal... numero successivo. Anche se per me quest'ultima soddisfazione è piuttosto limitata perché, come detto sopra, concentro finora l'attenzione essenzialmente su quegli stramaledetti enigmi che si fanno risolvere solo per metà.

Comunque, la situazione non è molto diversa da quella che si incontrerebbe in altri settori in cui sia richiesta una fatica di solutore. Si può pensare ai problemi di scacchi o di bridge, tanto per limitarsi ad "enigmi" collegati a giochi praticati anche a livello agonistico internazionale. "Nessuno nasce imparato" e un tirocinio più o meno lungo è sempre necessario, come utile è dovunque una gradualità nei compiti assegnati al solutore. Esistono dunque aspetti analoghi tra il solutore

dell'enigmistica classica ed il solutore di altri enigmi-quiz-studi-problemi. Mi sembra però che il gruppo dei solutori dell'enigmistica classica abbia alcune caratteristiche uniche (o almeno molto più pronunciate degli altri): legami più stretti tra “colleghi” e soprattutto legami più stretti con i compositori – che spesso sono le stesse persone – tanto che il passaggio da solutore a compositore diventa quasi obbligato. Il prossimo problema da esaminare sarà allora proprio questo: si comincia a comporre?