

Finte sorti : campionario labirintico

Franco Pratesi

Studiando l'interesse enigmistico dell'*Indovinala Grillo* si era giunti ai libri di sorte, caratterizzati da una struttura labirintica, simile a quella dei libri-game, che tanto successo stanno attualmente incontrando fra i giovani. Soggetto abituale di quest'ultimi libri sono avventure congegnate in modo che il lettore possa partecipare all'azione seguendo uno tra numerosi percorsi alternativi. Proprio grazie al numero di percorsi previsti, il libro può durare a lungo senza esaurire l'interesse ad una prima lettura. Cosa ha tutto ciò in comune con l'enigmistica? Non sembra assurdo sostenere, come già per i libri di sorte, che la realizzazione di uno schema del genere è una tipica "composizione" enigmistica. Però l'enigmistica classica potrebbe entrare ancora di più nel discorso. Per rendercene conto si può passare rapidamente in rassegna alcune recenti pubblicazioni italiane sul tema, considerando anche alcuni sviluppi in campi che dell'enigmistica sono quanto meno parenti stretti, come quiz e giochi di parole.

Per chi in Italia si interessa ai giochi di parole, un riferimento obbligato è oggi Dossena (che tra l'altro ha da tempo indicato anche il rilievo che stavano prendendo i libri-game di cui sopra). Con la sua nota rubrica settimanale, Dossena è in grado di raggiungere milioni di Italiani ed ha più volte ammesso che in risposta alle sue molteplici sollecitazioni ottiene il massimo riconoscimento da parte dei lettori proprio con i giochi di parole. Personalmente non mi sento in grado di valutare la qualità di questi giochi e quindi sorvolerò sul famoso *La zia era assatanata* per passare ad un paio di altri titoli di interesse enigmistico, almeno in senso lato, presenti fra gli Oscar-giochi Mondadori. Di questa collana invece non prenderò in esame un libro con un sottotitolo che mi appare addirittura offensivo per gli enigmisti italiani: nonostante tutte le incertezze sull'uso corretto dei termini implicati, non è possibile in Italia essere in buona fede e gabellare come "indovinelli dell'enigmistica classica" quiz di varia natura tradotti dall'inglese!

Il primo libro che ci interessa è quello di Adami e Lorenzoni che per i giochi di parole assume, almeno in parte, l'aspetto di Guinness dei primati. Ecco un aspetto che manca all'enigmistica classica; ma tutto

sommato non ci rimette. I lavori degli enigmisti non hanno bisogno di essere valutati a lunghezza, o di stabilire dei record: il migliore esempio sarà sempre quello che risulta meglio equilibrato, un concetto che è valido anche per cose più importanti. Non mi è sembrato che tra gli autori dei giochi di parole e gli enigmisti classici ci sia molta considerazione reciproca. Comunque l'impressione che ricava una persona al disopra delle parti è che le discussioni tra i due campi siano come quelle fra correnti del medesimo partito: di solito sono più aspre che fra partiti lontani che “poco hanno da spartire”; tuttavia, niente tolgono alla matrice comune ed alla convenienza di un migliore coordinamento.

Attualmente, mentre i testi sui quiz e sui giochi di parole si moltiplicano, si avverte la mancanza di un buon “campionario” per l'enigmistica, un numero unico, un'opera che si distacchi dal tran tran settimanale, o mensile, delle riviste. Esistono è vero alcune raccolte dedicate ai compositori più validi o libri pubblicati in occasione dei convegni o raccolte antologiche (prima fra tutte la *Antologia d'enimmi*), ma si tratta di testi che non si trovano nelle comuni librerie.

Nelle librerie (più spesso in quelle che vendono libri nuovi a metà prezzo) si possono trovare raccolte di argomento enigmistico o manuali per principianti, pubblicati in collane dedicate ai giochi, come Aullani-Buccella per Rizzoli, Bartezzaghi per De Vecchi, Carnevale-Rossi per Sansoni, Musetti per Mursia, per non parlare della riedizione del classico Tolosani-Rastrelli di Hoepli. In quasi tutti questi casi si ha sostanzialmente una successione di enigmi, strutturalmente poco diversa da un qualsiasi numero di una rivista specializzata. Trovarsi di fronte un centinaio di enigmi con il compito di risolverne quanti più possibile uno dopo l'altro può andar bene per chi è già del mestiere ma può non risultare sufficientemente invitante per chi comincia. Cosa si può fare di meglio? Restando nello stile solito, si potrebbe pubblicare una specie di numero speciale con i risultati più interessanti dell'anno precedente da distribuire nelle librerie o nelle edicole prima delle vacanze estive, di modo che i lettori in ferie abbiano la possibilità di conoscere anche i migliori giochi degli enigmisti classici. Ma si può anche cambiare lo stile della raccolta, trovando una più adatta confezione per il materiale selezionato. Si può pensare, per esempio, ad un libro-game enigmistico, una raccolta a struttura labirintica; ci sono alcuni precedenti che val la pena di ricordare.

Consideriamo l'enigmistica classica di *Domenica Quiz* ed in particolare la pagina dedicata ad una dozzina di giochi la cui soluzione fa

cancellare le lettere corrispondenti nello schema a bordo pagina fino a trovare il personaggio (o frase) nascosto. È vero che scovare la frase o il tizio non porta di per sé molta soddisfazione in più, però è bello come ci si avvicina all'aumentare delle soluzioni; non c'è neppure bisogno di arrivare in fondo perché verso la fine, volendo, è lo schema di lettere a suggerire le risposte agli ultimi enigmi. In questo modo le soluzioni della dozzina di giochi risultano efficacemente coordinate. Tra parentesi, anche la fortuna delle parole crociate si spiega tra l'altro con la soddisfazione di intrecciare tante soluzioni singole in modo da ottenerne una complessiva, di insieme. Capisco che se il numero dei giochi si moltiplicasse, diciamo di dieci o venti volte, la cosa diventerebbe impegnativa, noiosa e probabilmente impraticabile. Ma esistono altre possibilità; ed è a questo punto che ritorna in gioco lo schema dei libri di sorte o dei libri-game.

Esaminiamo allora un ultimo libro degli Oscar Mondadori, quello di Felician e Lady G. Come dice modestamente il titolo, sono “giochi matematici ed informatici”. E non sono pochi: si tratta di più di 150 giochi matematici, molti basati sul calcolo delle probabilità. Di che livello? Anche qui devo premettere di non essere in grado di valutarli appieno; direi però che la maggior parte potrebbe valere come esercizi per matricole di scienze naturali o di economia (e niente vieta che a ciò siano davvero serviti, dato che “Lady G è lo pseudonimo di una docente universitaria di matematica”). Dubito che la stragrande maggioranza degli Italiani ci capisca molto, almeno finché non riformano le medie superiori; d'altra parte non è difficile immaginare che per dei matematici esperti questi giochi risultino troppo elementari e ripetitivi. E allora? E allora... ci sono un paio di guarnizioni che migliorano il piatto. La prima è la personificazione dei tizi menzionati nei giochi: ci compaiono tutti i VIP degli ultimi anni a livello mondiale dello sport, dello spettacolo e della politica. Solo per elencarli a fine libro (dove sono ringraziati per la certo non faticosa collaborazione) ci vogliono più di due pagine. Ma è la seconda guarnizione che qui interessa: i giochi sono organizzati all'interno di una decina di bei labirinti, come in un libro di sorte o in un libro-game che inizia addirittura da metà! I possibili percorsi alternativi sono numerosi; per fortuna gli autori si preoccupano costantemente di riportare sulla retta via le pecorelle smarrite.

Realizzare un libro simile con l'enigmistica classica non è così semplice, soprattutto perché con i numeri sono possibili scelte che diven-

tano difficili con le parole. Ma una maniera per muoversi convenientemente non dev'esser difficile da trovare; per esempio, si potrebbe elencare le soluzioni in ordine sparso, numerarle ed usare quei numeri per gli spostamenti. Qualcosa del genere probabilmente accade con i raccontini di Spinelli nel libro (che non conosco) annunciato in *Penombra* del marzo scorso. Quali sarebbero i singoli enigmi? Nella selezione si dovrebbe tener conto sia della qualità dei lavori che della loro comprensibilità. Certamente la forma dell'enigmistica classica che risulta più accessibile è l'indovinello, espresso oggi normalmente da un titolo centrato sul doppio significato e da una quartina di versi; basterà un richiamo al fatto che questa forma "ridotta" è il punto di arrivo di una lunga tradizione (che nei secoli passati ha visto dominare il sonetto). La maggior parte dei labirinti potrebbe essere costruita su questa base; altri labirinti o loro parti potrebbero essere invece dedicati agli enigmi più lunghi e agli altri giochi, che richiederebbero via via un minimo di informazione preliminare.

La messa a punto di un "campionario" di questo tipo non appare immediata ma resta valido l'auspicio che qualche enigmista lanci un nuovo libro-labirinto in grado di valorizzare le gemme incastonate, ovvero i migliori giochi che appaiono nelle riviste specializzate.

Bibliografia

Antologia d'enimmi 4 voll. Piombino 1974-1983. *Antologia d'enimmi*. 1963-1970 Napoli 1988.

A.Auzzani, S.Bucella, *Il libro dei giochi classici*. Rizzoli, Milano 1977.

M.Carnevale, A.Rossi, *Che cos'è l'enigmistica*. Sansoni, Firenze 1980.

S.Bartezzaghi, *Come risolvere facilmente i giochi enigmistici in versi*. De Vecchi, Milano 1985.

G.Dossena, *La zia era assatanata*. Rizzoli, Milano 1990 (orig. Theoria, Roma 1988).

L.Felician, Lady G, *Giochi matematici e informatici*. (Oscar Giochi Mondadori) Milano 1988.

F.Adami, R.Lorenzoni, *Anagrammi e giochi di parole e goda chi apre l'immaginario*. (Oscar Giochi Mondadori) Milano 1989.