denkpuzzels als kunstvorm
(en wat dat ons over het leven of zo vertelt)

bzh - ambachtelijk onzinverkoper sinds 2006

winter 23-24

"hoor je niet iets... *leuks* te doen tijdens de vakantie"
- m'n moekie

1 introductietje

hoihoi, ik durf tijdens schoolloze periodes wel eens na te denken (shocker, I know) en ben sinds een paar maanden uit m'n *semi*-spreekwoordelijke grot gekropen, dus dacht ik: *laat ik eens delen waar ik mee bezig ben geweest.*
bij deze dus.
LG

2 denkseltjes *(sla gerust over)*

dat "nadenken tijdens vakanties" kwam al in verschillende vormen. ik heb 2 keer eerder echt iets geschreven (introductie daoisme en introductie *conlangs*), en heb ook 2 keer met 4 anderen een online "cursus" (eerder een soort *"teach and be teached"*/zomerkamp) geörganiseerd rond daoisme en rond minesweeper.

die tijdverdrijfsels kostten alle 4 een volledige vakantieperiode (2 keer zomer-, 1 keer kerst, en 1 keer paasvakantie). sinds ik met antiverveling ben begonnen tijdens vakanties zijn er al 9 periodes voorbij, dus heb ik 5 keer niet iets tastbaars(leesbaars? I guess) geschreven maar eerder voor mezelf nagedacht en gesleuteld aan m'n persoonlijke filosofie ofzoiets.

3 voorkennis *(sla ongerust over)*

eigenlijk heb je niks nodig. een beetje *basiskennis* minesweeper helpt (aan de hand daarvan ga ik m'n punt proberen te maken), maar ik zal overal uitleggen wat er gaande is.

handig om te weten is dat ik geen hoofdletters gebruik aan het begin van een zin (naar traditie van jan Sonja), maar wél bij eigennamen (behalve bij concepten die ik niet leuk vind/niet respecteer, zoals bv. "ludo vandenbroeck" tegenover "Hou Bo").

4 disclaimer *(sla halfgerust over)*

allereerst een disclaimer(tje): vergeet een snufje, pak je tablespoon-afmeters uit de keukenla, schep ze vol zout en neem deze tekst daarmee. ik ben geen expert.
dat gezegd hebbende, tijd om er *zoeeeeefff* in te vliegen!

5 owo wats this? *(vanaf hier héél ongerust over te slaan)*

zoals de titel luidt: in dit tijdverdrijfschrijfseltje deel ik mijn overtuiging dat denkpuzzels & logica een kunstvorm zijn (en ook wat dat ons over het leven of zo vertelt, maar dat wordt later wel duidelijk).

wat ik vooral wil bereiken met deze onzin is een nieuwe uitkijk bieden. of dat nu op minesweeper, op mij, of op het leven is, doet er niet toe.

al de denkprobleemvoorbeelden zijn minesweeperpuzzels, maar met minieme moeite kan je de concepten doortrekken naar o.a. binairo, sudoku, you name it.
de meeste puzzels die ik zal bespreken haal ik uit Tametsi, een digitale minesweepergame gemaakt door Grip Top Games in 2017. Tametsi is zeker geen normale minesweeper, maar al de toevoegingen die ze maakt zijn zo natuurlijk en as close to the original als mogelijk. (14 Minesweeper Variants is nog een andere leuke, maar die heeft een minder mooie UI dan Tametsi dus for the sake of screenshots hou ik het bij Tametsi)
mocht je de volledige oplossing van 1 van de puzzels willen zien, de youtuber *inn0centive* heeft een walkthrough die elke stap in de denkwijze volledig verklaart.

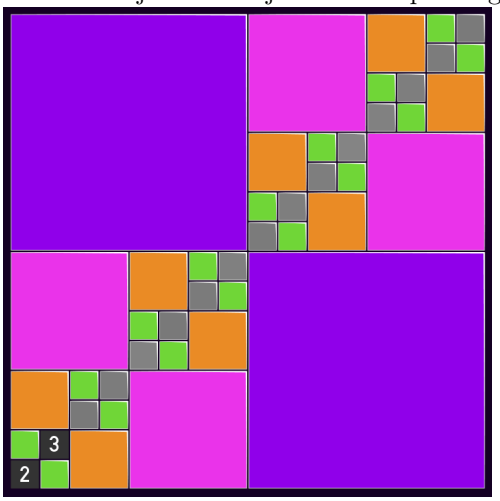
6 kunstvorm? logisch toch, oh wacht... (wow, paragraaf 6 en ik begin *nu* pas, bijna alsof ik geen professionele schrijver ben)

wat ik in deze tekst met "kunstvorm" bedoel is niet wat je misschien eerst zou denken. het gaat me niet om de *vorm* van de puzzels - want er zijn een heleboel minesweeper puzzels met een artistiek layoutje, - aangezien dat eerder pixelart is (en dus gewoon een schilderij/tekening, niks innovatiefs om over naar huis te schrijven). wat mij hier interesseert is de *logica nodig om de puzzels op te lossen, en de onderlinge relaties tussen de verschillende soorten problemen die de setter gebruikt.*

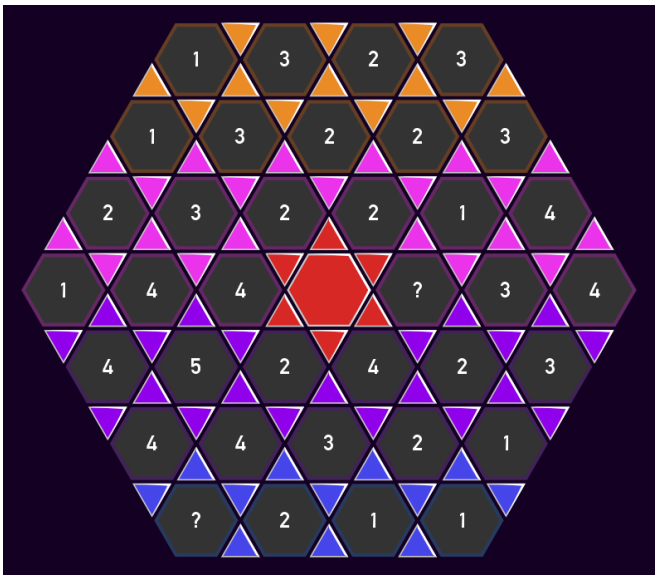
over die eerste interpretatie van "denkpuzzels als kunst" heb ik weinig zinnigs te vertellen, en die heeft ook *meestal* geen impact op de logica.

toch wil ik er een paar dingen over kwijt.
(foto's staan altijd (behalve als anders aangegeven) ***onder*** *de tekst die erover gaat) (ik merk nu in de nalees-fase dat ik dat in latere delen ben vergeten dus uh ja deal with it I guess)*

1. het visuele aspect kan soms *wel* meespelen in hoe je oog valt en hoe je nieuwe stappen ontdekt (kleuren, grootte/vorm van blokken, ...). een extreem voorbeeld hiervan is puzzel 36 [*Overstimulation*] van Tametsi. de titel slaat de spijker op de kop: overprikkeling. in Tametsi is dit de eerste puzzel die zoiets doet, en je voelt je *enorm* overwelmd. door de vreemde kleuren en vormen zie je niet dat je dezelfde oplossingsmethodes kan toepassen als eerder.

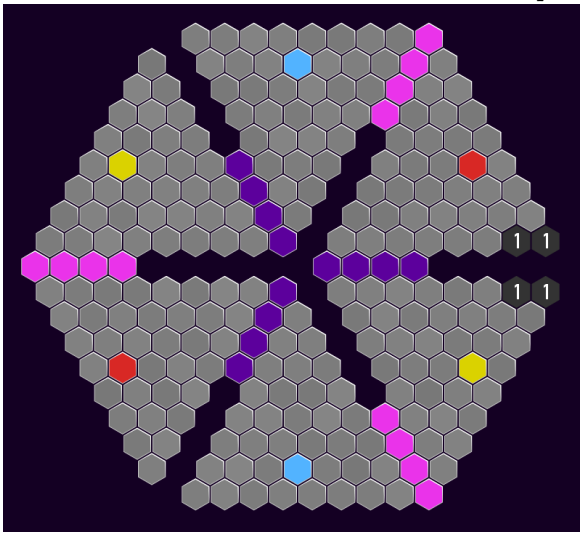


2. in, bijvoorbeeld, puzzel 40 [*Sunset*] van Tametsi zorgt de vreemde vorm ervoor dat je jezelf moet lostrekken van oude assumpties. je hebt niks meer aan al je minesweeperervaring, en je moet *al* de trucjes herontdekken en veralgemeniseren, ook al verschilt de logica niet zó heel erg van de normale minesweeperpuzzels

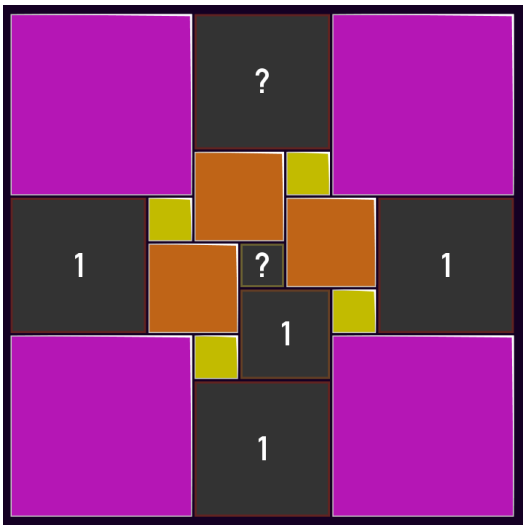


de *look* van een puzzel kan dus veel meer invloed hebben dan je in eerste instantie denkt (ik ben er pas een maand of 4 geleden op beginnen letten).

ik wil toch ook nog even een visuele *special mention* geven aan puzzel 39 [*Flexagon*]. het is een fantastisch leuk concept om de puzzel op te delen in 6 delen, om in de 'taartstukken' die tegenover elkaar liggen dezelfde kleur te zetten, en zo de oplosser "spiegelgewijs" te werk te laten gaan. ***(crash course Tametsi-minesweeper: er wordt je per kleur verteld hoeveel mines er zich in die kleur bevinden. elk van de 3 kleuren in puzzel 39 [*Flexagon*] bevat maar 1 mine.)***



puzzel 53 [*Squared Square*] verdient diezelfde soort lof. de puzzel lijkt bijna symmetrisch, maar is dat nét niet. toch is het een handige observatie om de puzzel op te lossen, en een die zonder de opvallende kleuren en vormen niet zou komen. petje af, Grip Top Games! (dat komt nog wel vaker voor in deze tekst, het zijn echt genieën)



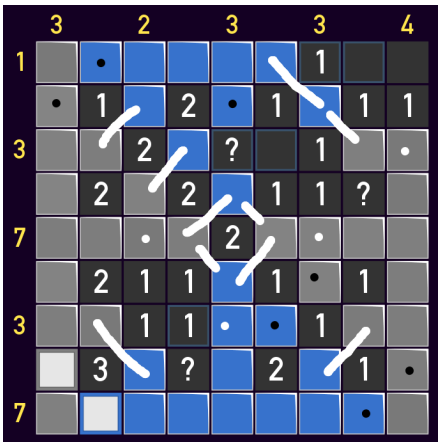
7 rapidfire voorbeelden

1. **puzzel 25** [*Crossword*]: hier zit een prachtige opeenvolging van denkwijzen in die me het gevoel gaf dat ik in een actiescène zat.

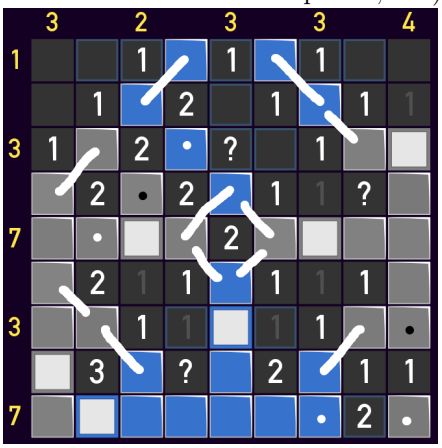
   je begint in het midden, met een standaard stukje logica. vandaaruit "propagatet" (vernederlandsing van "to propagate") de denkwijze en kan je telkens een gelijkaardige methode toepassen, maar steeds een beetje anders. nu leg ik je het begin van puzzel 25 uit, in 5 stappen ***(crash course bzh-tekenen (mijn systeem van markeren): wit = mine, zwart = niet-mine ; stip = "hier", lijn = "in één van deze")***:
   ↓ je gebruikt langs de diagonaal heel de tijd "hier is er 1, dus daar is er ...".



   ↓ je doet hetzelfde voor de andere diagonaal, de rest van de puzzel **kan** anders **niet** vooruit.



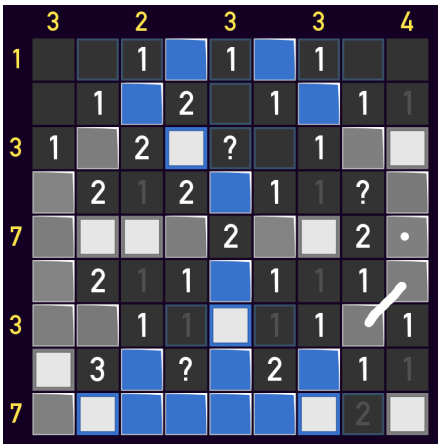
↓ linksbovenaan gebeurt, alweer, hetzelfde, maar nu geïsoleerd (niet volgens een diagonaal, maar aan de rand van de puzzel, dus).



↓ nu rechtsonderaan dezelfde soort logica.



↓ dan wat finishing touches, en het begin van de puzzel is klaar

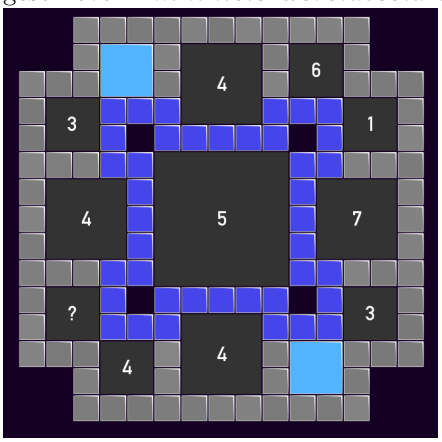


toen ik dit zelf aan het oplossen was, schepte de mental rollercoaster bij mij een beeld van een soort chase sequence: ik neem bocht na bocht, schud achtervolger na achtervolger af, maar blijf in eenzelfde soort omgeving *(slums van neo-Tokyo, in mijn geval haha).*
handig te onthouden over dit voorbeeld voor later in de tekst: eenzelfde soort methode op verschillende, gelijkaardige manieren toegepast

2. **puzzel 34** [*Blueprint*]: hier ga ik geen hele collage maken (deels omdat het nogal lang duurt, en ook deels omdat je Tametsi gewoon zelf moet kopen hihi), dus je zal me maar moeten geloven :P. de reden dat ik deze puzzel vermeld is om te laten zien hoe de setter je verwachtingen en kennis tegen je kan gebruiken. Tametsi (en de overtuigende meerderheid van kunstpuzzels) is gemaakt voor alphanerds die de standaardvariant meester zijn geworden (er zijn een paar goede, mooie puzzels voor beginners, en ik herinner me dat ik er ooit wel eens een paar heb bekeken, maar ik kon ze niet meer vinden (& m'n online entourage wist er ook geen tevoorschijn te toveren)). zonder een extreem sterk geconsolideerde basis in de standaardregels waarop de coole puzzel gebaseerd is, kom je er gewoon niet.

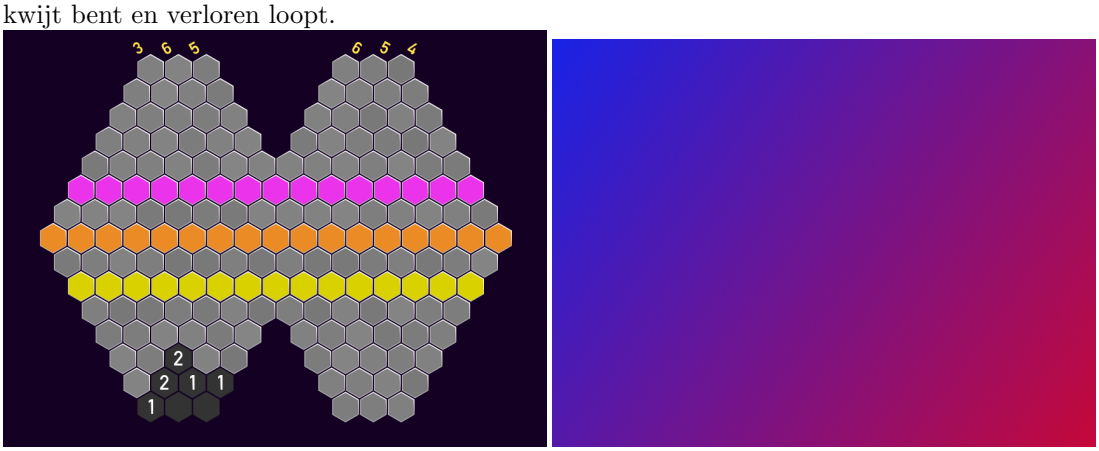
   dat brengt me bij de eigenaardigheid van puzzel 34 [*Blueprint*]: het is op sommige momenten énorm simpel, en op andere is het van fatsoenlijk niveau. de variatie tussen de twee zorgt ervoor dat je als solver, om te bedenken wat je moet onderzoeken (inclusive/exclusive, 2-1, parity, ...), de mentale *"easy-* noch *"hard puzzles"-flowchart* kan gebruiken, en je on the fly iets nieuws moet verzinnen.

   om je een idee te geven van wat dat nou precies met een solver doet: ik heb in m'n notities geschreven ***"m'n hele wereldbeeld is door elkaar geschud. wtf"***.



3. **puzzel 35** [*Sunrise*]: het specialigheidje van deze puzzel is gelijkaardig aan dat van puzzel 25 [*Crossword*], maar toch fundamenteel verschillend. bij 25 bleef de denkstroom een beetje constant: elke stap was zo'n beetje congruent aan de vorige, je blijft in dezelfde omgeving (neo-Tokyo, remember). bij puzzel 35 [*Sunrise*] is er zo'n zelfde soort doorvloeiende denkstroom

(van logica die zeker niet triviaal is, maar die vanzelfsprekend lijkt nadat je de primer (het startpunt) hebt gevonden). bij deze puzzel blijf je echter níét in dezelfde omgeving, maar je verplaatst je langzaampjes, als een soort gradient: van rood naar blauw met tussenin elke tint paars die je je maar kan bedenken (zie foto's). doordat de verandering traag gebeurt blijft het een soepele doorstroom van logica, en krijg je (weliswaar in mindere mate) datzelfde acti-escène-gevoel. je gaat, zonder het zelf door te hebben, over van 1 oplossingsmethode naar de andere, en je ziet dat pas als je na afloop op het geheel terugkijkt. deze puzzel deed me denken aan die "eindeloze" toonladders die steeds maar hoger en hoger lijken te gaan, maar eigenlijk loopen. ik begin misschien in herhaling te vallen, maar ook bij deze puzzel is een sterke basis minesweeper nodig om er ten volle van te genieten, omdat je anders de denkstroom sneller kwijt bent en verloren loopt.

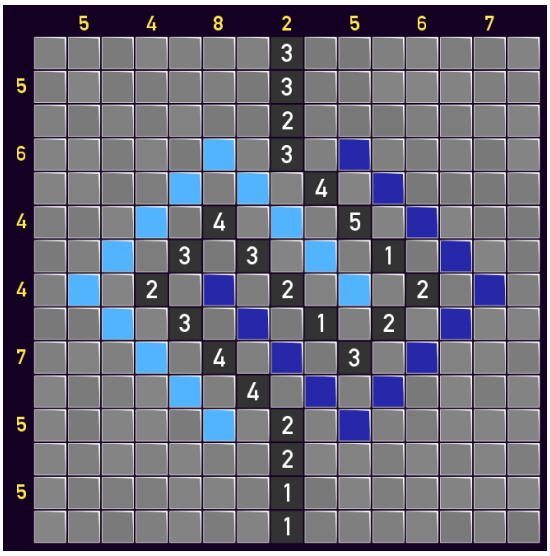


om terug te linken naar het eigenlijk thema, kunst, geef ik wat ideeën ter overweging:

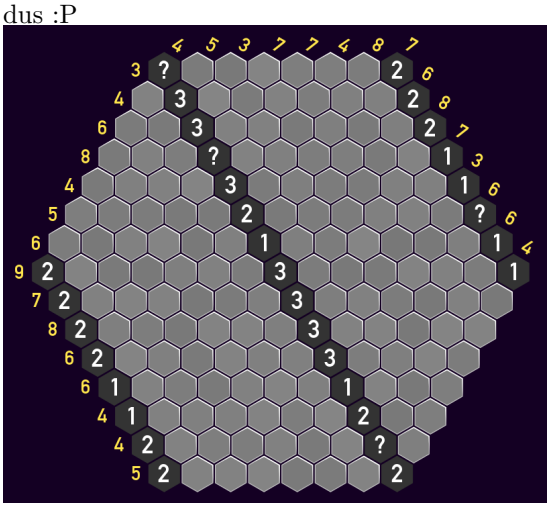
1. doet het concept "je ziet het genie pas als je het geheel bekijkt" (leuk om uit te spreken met die alliteratievige "ge-", anyway haha) je ergens aan denken? ik moest zelf meteen aan Josef Albers' "Homage to the Square" denken.

2. denk je dat er voor denkpuzzels ook zoiets als "perfect pitch" bestaat? die gedachte kwam opeens in me op, en ik denk (samen met m'n Masonry) het antwoord gevonden te hebben, maar laat het als een oefening voor de lieve lezertjes. :D
om een iets concreten beeld te scheppen van wat ik bedoel met puzzle-perfect-pitch: eigenlijk precies wat je je erbij voorstelt, de vaardigheid om zonder referentiekader meteen de intricacies van een probleem aan te voelen. ik heb het alvast niet haha.

4. **puzzel 42** [*Levees*]: bij deze houd ik het kort, er zijn maar 2 onzinnetjes die ik hierbij ga verkopen:
1. de titel: Grip Top geeft elke (of toch de meeste) puzzels een geïnspireerde naam, en pas bij deze puzzel begon ik dat echt door te krijgen.
2. *"wtf waarom is een 2 zo mooi?!?!?!?"*: een copy-paste uit m'n notities, om maar aan te tonen hoe oprecht de gedachte was. zoals een schilderwerk soms rond 1 mooi onderwerp kan draaien, kan een puzzel dat ook. puzzel 42 [*Levees*] is hier het mooiste voorbeeld van: na die 2 bovenaan op te lossen, *nay*, **mee te maken**, kan ik je garanderen dat je voor altijd hooked bent aan puzzels.



5. **puzzel 45** [*TMI*]: dit is op technisch vlak de beste puzzel die ik ooit heb opgelost. de titel van puzzel 45 [*TMI*] is ironisch gekozen: je hebt altijd néééét niet genoeg informatie om de hele puzzel in 1 keer op te lossen. "hanging on by a thread", de puzzel geeft de vaardigheid en het talent van de maker prachtig weer. elk deel van de puzzel is hééél bijna opgelost, maar al de puzzelstukjes vallen pas helemaal op het einde in elkaar. helemaal niet Too Much Information dus :P



het is je misschien wel opgevallen dat de puzzels die ik bespreek meestal een laag rangnummer hebben (Tametsi heeft 100 main puzzels en nog een 50-tal extra's). dat komt doordat... ik de moeilijkere puzzels niet zonder voorkennnis uitgelegd krijg haha. met Z, D, S en A heb ik het vaak over o.a. puzzel 100 [*Solomon's Knot*], maar dat is écht te hoog gegrepen voor een tekst die ik in m'n uppie in elkaar flans haha. (Solomon's Knot is wel echt gewoon het magnum opus van Tametsi, zo prachtig en stijlvol, als je van plan bent om Tametsi uit te proberen en je het tot het einde schopt zal je snappen wat ik bedoel)

8 simpel en complex balanceren

zoals ik aan de hand van puzzel 34 [*Blueprint*] heb verteld kan het heel effectief zijn om als setter simpele en complexe denkwijzen door elkaar te gebruiken. zó effectief zelfs dat ik er een hele section aan wijd. om even op te frissen waar het ook al weer precies over gaat: door simpel en complex door elkaar te gebruiken verwar je een ervaren puzzelaar, doordat die noch de *"easy-"*, noch de *"hard-puzzles-flowchart"* kan toepassen om de volgende stap te vinden: het kan makkelijk én moeilijk zijn

tegelijk!

ik zit vaak luidop te lachen als de setter "simpel/complex" slim toepast, want je ziet de volgende stap nét lang genoeg niet om het nog grappig te vinden ("oh haha het was gewoon dat"), maar je doet er niet lang genoeg over om gefrustreerd te raken ("ugh was het dat").

een heel ander beest zijn de Combination Lock-puzzels (van de main puzzles zijn dat puzzel 9 [*Combination Lock I*], puzzel 43 [*Combination Lock II*] en puzzel 70 [*Combination Lock III*], maar bij de extra's zitten ook nog Combination Lock IV, V en VI). het idee achter deze puzzels is dat je voor elke volgende stap goddeloos lang moet nadenken. je moet zó lang nadenken, dat je de frustratie voorbij huppelt en de pracht omarmt. dat "nadenken over de volgende stap" is trouwens een gradueel proces, en niet gewoon "oh, ik heb het nu opeens", je vindt constant kleine stukjes kennis die weinig met elkaar te maken lijken te hebben, maar uiteindelijk één concrete gedachte vormen. die mini-ontdekkingen kunnen heel concreet zijn ("in een van deze twee cellen zit een mine, maar ik weet nog niet welke dus ik heb de volgende stap nog niet gevonden"), maar ze kunnen net zo goed heel abstract en conceptueel zijn. Tametsi maakt bijvoorbeeld heel vaak gebruik van de ontdekking dat een (deel van de) puzzel "layered" (in elke rij/kolom een bepaald aantal mines) is (wat ook m'n enige puntje kritiek is op de game), en daarnaast heb je ook nog onder andere "x-wing"s (eigenlijk gewoon wannabe layered) en "shibididoobab"s (zo noemen we het als er in een leeg vierkant een patroon van mines is dat je kan draaien en spiegelen zonder de puzzel meteen te breken, en waar je dus meer info voor nodig hebt). mijn favoriete abstracte ontdekking is "n-layered" (en als n vul je een getal in, "2-layered" bijvoorbeeld ("1-layered" is gewoon hetzelfde als de normale "layered")). de naam verklapt het al een beetje: het is "layered" met een extra voorwaarde. als een puzzeldeel "2-layered" is, betekent dat dat er in (minstens) 3 kolommen telkens 2 mines per rij zitten.

echt fantastisch voelt het om met seemingly geen data een enorme deduction te maken.

9 interpretatiepret

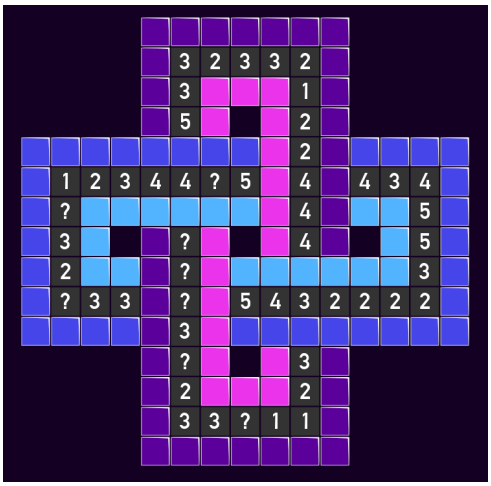
wat minesweeper voor mij al 6 jaar lang aantrekkelijk maakt is dat je alles op zo veel manieren kan interpreteren. je kan bv. een bepaalde situatie lezen als "er zijn er daar 2, daar 1 en daar 2 dus blijft er nog 1tje over en die moet daar zijn", maar even goed als "als er daar 1 is, kunnen er daar maar 2 zijn en zus en zo heb je er te veel, dus moet het zo zijn". voor zij die een beetje minesweeper kennen, ik heb het hier vooral over het verschil tussen inclusie ("waar **moeten** er mines zijn") en exclusie ("waar kan ik mines **uitsluiten**"). heel interessant.

voor de mede-W8'ers kan het misschien handig zijn om een link te leggen met wiskunde: doet "1 concept op meerdere manieren beschrijven" je niet ergens aan denken? meetkundige plaatsen hebben exact die eigenschap. je kan een figuur vaak op meerdere manieren beschrijven, een rechthoek is, bijvoorbeeld:

1. een figuur waarvan de overstaande zijden evenwijdig zijn,
2. een figuur waarvan de aanliggende zijden loodrecht op elkaar staan,
3. een figuur waarvan de diagonalen elkaar in gelijke delen verdelen,
4. een figuur waarvan de diagonalen even lang zijn, én
5. een figuur waarvan alle hoeken recht zijn.

een heleboel beschrijvingen, dus, en bij denkpuzzels is het exact hetzelfde: elk probleem kan je op meerdere manieren benaderen.

dit korte stukje rond ik af met een quote:
"you know you're solving a good minesweeper puzzle when every seemingly huge discovery is just 'oh yeah there's 2 mines around a 2-cell' said in a roundabout way" -iemand (jammer genoeg weet ik niet meer wie) toen ik vroeg "what do *you* think makes a good minesweeper puzzle?". ik zou het niet beter kunnen verwoorden.
een fantastisch voorbeeld hiervan is "de 2 rechtsonderaan-ig" in puzzel 100 [*Solomon's Knot*]



10 metamethodes

wat ook heel veel plezier opwekt zijn "stroke of genius"-jes (quote waar ik opeens aan moest denken: "if you can't perform your funny little trick on command, you're not a genius, you're just lucky"), waarmee ik "source: trust me bro"-momentjes bedoel. soms zit je op een puzzel te staren, en krijg je opeens een myeline transplant waardoor de oplossing met recordsnelheden door je brein schiet, en je 100 procent zeker bent van het antwoord maar niet precies kan uitleggen hoe je er op bent gekomen.

naast die momenten zijn er nog een paar speciale, (vaak) onbedoelde oplossingsmethode, die ik *metamethodes* noem.

1. vibes: soms krijg je een gevoel bij een puzzel (vooral bij bv. de logic grids uit IoI (daar later meer over), maar zeker ook bij minesweeper) en kan je de oplossing bijna ruiken. totaal niet gangbaar bij moeilijke puzzels, maar toch leuk om bij enorm simpele puzzels eens te proberen. dicht daarbij aansluitend is het volgende puntje.

2. BFFs: écht veel setters zijn er niet, dus je begint na verloop van tijd mensen hun patronen te herkennen. in 14MV (een andere minesweepergame, van Artless), bijvoorbeeld, heb je duizenden puzzels die allemaal gemaakt zijn door 1 persoon (eigenlijk door de computer gemaakt en door de maker geselecteerd en verfijnd... I digress, z'n fingerprints zitten er alsnog overal op). af en toe denk ik "hm, AG zou dit zo maken denk ik", en vaak klopt het ook haha. het gebeurt zeker niet vaak genoeg om als valsspelen bestempeld te worden, maar het is altijd leuk als het gebeurt.

de echte meestersetters kunnen deze twee metamethodes verwerken in hun puzzels, en bijvoorbeeld puzzel 100 [*Solomon's Knot*] doet dit, weeral, fantastisch.

11 laurent-taks ("hoe passen we kunsttheorie hier nou eigenlijk op toe")

afgelopen jaar hebben we bij esthetica compositietheorie behandeld, en als ode aan LF schrijf ik daar ook m'n ervaringen even kortjes over op.

al de termen waar je aan moest denken toen je de vorige zin las zijn van toepassing: "récurrence des couleurs" ; tonaal ; ritme enzovoort.
die 3 bespreek ik even:

1. récurrence des couleurs: eigenlijk valt het heel simpel uit te leggen. zoals je in een schilderij een kleur kan hebben die meerdere keren terugkomt, kan dat bij een puzzel ook (maar dan uiteraard met oplossingsmethodes i.p.v. kleuren). in a way kan je dat linken aan wat ik verteld heb over puzzel 34 [*Blueprint*] (simpel tegenover complex). terwijl je bezig bent met de puzzel merk je het zelden bewust (en achteraf eigenlijk ook niet), maar als je bv. puzzels van Icely van dichterbij

gaat bekijken zie je het overal terugkomen. in een goede puzzel is niks toeval en is er over alles nagedacht (net zoals in films en boeken, trouwens, met het hele "set-up en pay-off"-principe)

2. tonaal: met dit puntje voor ogen heb ik die "handig te onthouden" bij puzzel 25 [*Crossword*] geschreven. om je het terugscrollen te besparen zet ik 'm hier ook nog eventjes:
"eenzelfde soort methode op verschillende, gelijkaardige manieren toegepast"
en is dat niet exact wat tonaliteit in de schilderkunst is? denk ook aan de vergelijking met Josef Albers die ik heb gemaakt. net zoals een schilderij kan je een denkpuzzel tonaal noemen. leuk, toch?

3. ritme: vergeef me, hier kan ik weinig over vertellen (je moet het echt gewoon zelf eens meemaken). met ritme bedoel ik concreet de manier waarop je van stap naar stap overgaat. eigenlijk is dat "actiescène-gevoel" van puzzel 25 [*Crossword*] een voorbeeld van een ritmisch leuke puzzel. aan de andere kant van het spectrum heb je die Combination Lock-puzzels, die compleet níét dynamisch zijn zoals puzzel 25 [*Crossword*], maar eigenlijk eerder statisch qua praxislogica (de uitwerking van de logica die je ontdekt). het ritme van die puzzels zit 'm echt in het nadenken over de nieuwe stap, in plaats van in die nieuwe stap zelf.

als je zelf nog andere estheticaconcepten hebt die je op denkpuzzels wil toepassen, lekker doen! vertel mij er zeker ook over, "minesweeper is my opium".

12 Tàpies

naast die theoretische concepten wil ik ook een concreet voorbeeld geven van hoe je denkpuzzels en schilderijen direct in contact kan brengen.

maar eerst een disclaimer: denkpuzzels zijn een interactieve kunstvorm, wat in schril contrast staat met de "ondergaan-kunst" die we gewend zijn (oefeningetje voor jou, lief lezertje: waar valt fluxus onder?). een "1-to-1"-verband zal je dus zelden (nooit) vinden.

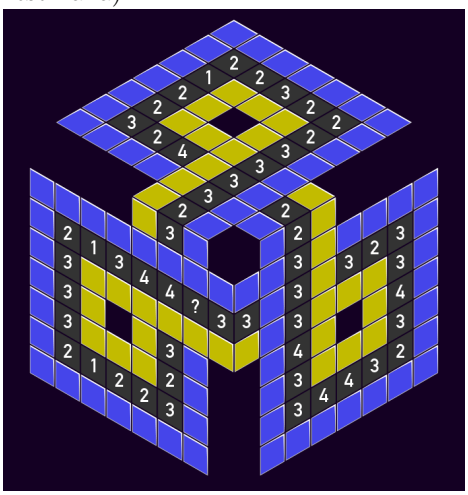
met dat achter de rug, op naar het leuke deel: Antoni Tàpies. Tàpies (1923-2012) was een Catalaanse kunstenaar. ik heb op een expositie van Tàpies eens wat foto's gemaakt van kunstwerken die ik op minesweeper kon toepassen om te bespreken met m'n nerdcirkel, en ik zal hier voor één foto de verbanden zo volledig mogelijk uitleggen, en ook nog een paar andere laten zien & kort bespreken.



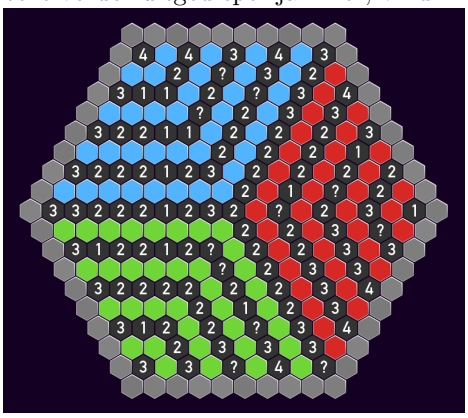
hierboven zie je het kunstwerk (ik heb m'n best gedaan om de foto mooi te maken, maar echt talent heb ik 'r niet voor). als je wil kan je er zelf even over nadenken & de dingen die ik verteld heb erop

toepassen. de bespreking valt eigenlijk op te delen in twee stukken: "wat *beschrijft* het?" en "wat *is* het?". laten we met dat eerste beginnen.

1. "waarover?": dit is het simpele gedeelte. het schilderij bestaat uit zwart, wit en grijs, maar bovenaan hangt een kleurenkaart met alle tinten van de regenboog. het schilderij belooft dat het kleurrijk en interessant is, maar eigenlijk is het maar een monochrome boel. Tàpies geeft hiermee kritiek op kunstenaars die hun werk als belangrijker voordoen dan het eigenlijk is. bij denkpuzzels kan je een gelijkaardige kritiek geven, op verschillende manier. hier de eerste twee waar ik aan dacht: "een popiejopie-layout met heel oppervlakkige logica", en "probeert veel logica te gebruiken, maar faalt". dat eerste lijkt me duidelijk, veel toeters en bellen aan het uiterlijk (veel (al dan niet functionele) kleuren, rare celvormen, rare vorm in 't algemeen, ...) maar een puzzel die verveelt. die tweede is wat genuanceerder, en is vooral van toepassing op moeilijke puzzels. zoals eerder al gezegd, kan lang moeten zoeken frustrerend zijn bij "simpel tegenover complex"-puzzels als die twee niet in balans zijn. die frustratie is een teken van slecht puzzeldesign (iedereen heeft wel eens een bad day, daar niet van). het kan natuurlijk ook dat de puzzel veelbelovend lijkt maar uiteindelijk een saaie, makkelijke boel is. voorbeelden van die twee concepten zijn alomtegenwoordig. in de extra puzzels van Tametsi zitten er een paar (maar in de main puzzels geen enkele, die zijn allemaal goed!), bijvoorbeeld puzzel BOX2 [*Not a Knot*], die er fantastisch uitziet maar die je zonder enige moeite opgelost hebt (puzzel BOX1 [*Parcel*] is een stuk moeilijker en leuker, dus het is nogal een anticlimax om door te gaan naar de volgende puzzel, iets heel interessants te zien, maar een flets puzzeltje te krijgen) (ondanks m'n kritiek is het een solid puzzel hoor, gewoon niet even goed als de rest haha).



nog een voorbeeld is puzzel Ne3 [*Fingerprint*]. dit kan een persoonlijke ervaring zijn, maar toen ik de puzzel opende & de eerste stappen zette kreeg ik een beeld van een puzzel die, op het vlak van logica, rotationeel symmetrisch is. dat was 'ie ook wel een beetje, hoor, maar het concept werd niet echt verder uitgediept. jammer, vind ik.



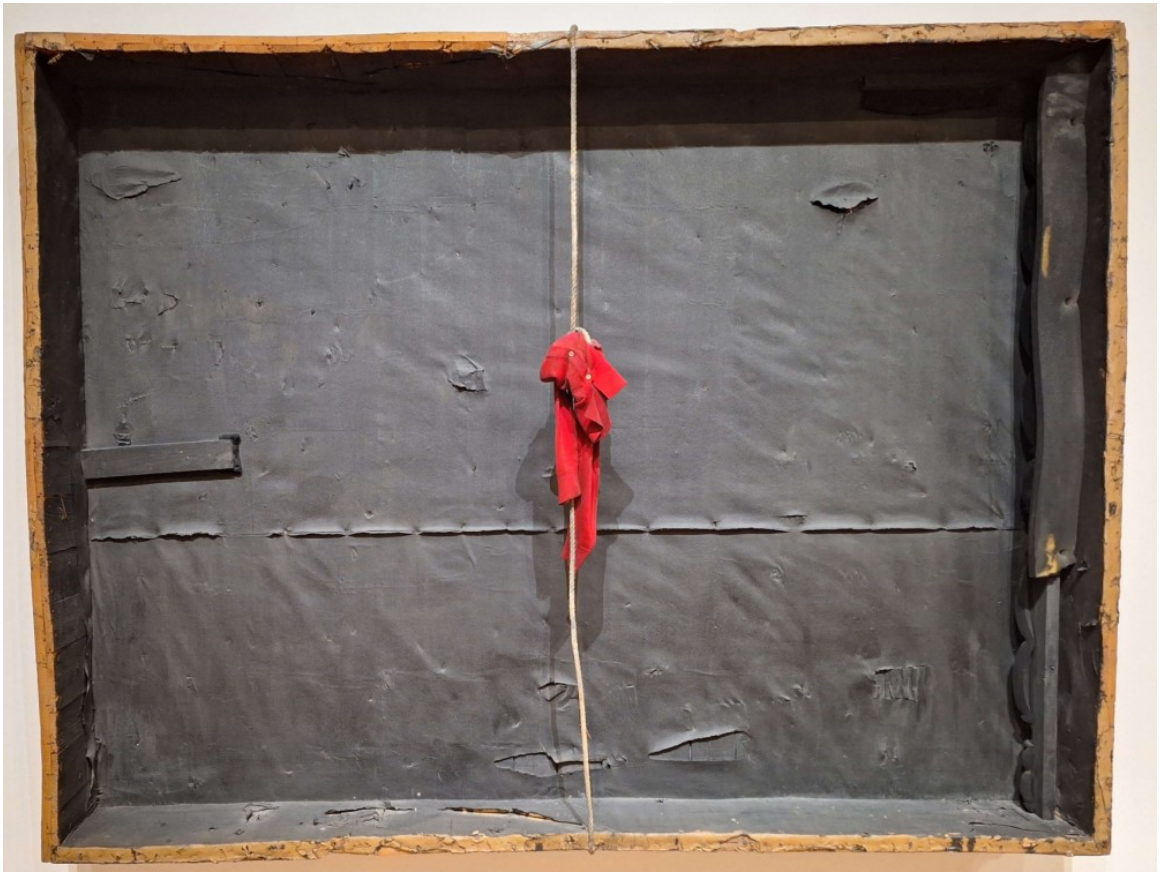
daarbij hou ik het voor puntje 1, op naar 2.

2. "wat?": hier wordt het wat ingewikkelder en subjectiever (ik ben geen ervaren kunstpersoon dus bear with me lol, echt lang gaat het niet worden denk ik). om het toch een beetje overzichtelijk

te houden, ga ik het hier alleen maar hebben over het geschilderde, niet over het contrast dat het kleurenkaartje biedt.

denk aan de *Great Wave off Kanagawa* (ben ik de enige die niet wist dat het "off" is in plaats van "of"?!?!?!) van Hokusai. je oog wordt rond en rond gedraaid door de "cycloon"-achtige vorm van het water en het schuim. als je even terug scrollt naar boven zie je dat Tàpies dit ook doet: als een soort magnetisch veld vertrekken de lijnen uit het linkeruiteinde van de gespiegelde L-vorm, en keren ze aan de rechterkant weer terug, maar al de lijnen hebben te maken met de massieve, zwarte vorm in het midden. als je dat in minesweepertermen giet, krijg je "een puzzel waarbij je rond en rond één bepaald concept draait": het type dat ik bij deel 11, "tonaal" heb beschreven! je wijkt af en toe een beetje af van de modellogica, maar keert steeds terug naar dat éne concept. grappig, hè? voor een voorbeeld hiervan kan je naar dat puntje "tonaal" gaan in deel 11, waar ik verwijs naar puzzel 25 [*Crossword*].

wat ik nu voor dit kunstwerk heb gedaan, kan je eigenlijk, in zekere mate, bij zowat elk kunstwerk doen. ik ben enorm graag bezig met verbanden zoeken tussen conventionele kunstwerken en denkpuzzels, en heb er graag gesprekken over met medepuzzelaars, maar al die verbanden in beginnerstermen uitleggen is heel veel werk. voor de volgende kunstwerken hou ik dus héél beperkt, en je ziet maar of je er zelf nog verder over nadenkt of dat je die gewoon overslaat.



net zoals het vorige werk kan je de verbanden hier in twee groepen opdelen: "waarover?" en "wat?".

om met dat eerste te beginnen: ik moest meteen aan de uitspraak "Much Ado about Nothing" denken. er wordt iets tentoongesteld alsof het belangrijk is, maar eigenlijk is het gewoon een stofdoek, en achter die stofdoek is er weinig interessants, een effen zwarte achtergrond. deze kritiek is enorm vergelijkbaar met die van het vorige kunstwerk: met veel uitpakken maar de belofte niet waarmaken. aangezien de voorbeelden eigenlijk dezelfde zijn als net zet ik ze er niet nog eens tussen.

nu, op naar "wat?". dit kunstwerk is niet bedoeld om lang naar te kijken, maar eerder om over na te denken. een puzzel hiermee in verband kunnen brengen is dus niet echt een compliment, omdat je hem eigenlijk zegt "leuk idee, maar saai uitgevoerd". bij puzzels werkt het "nadenken, niet doen"-concept minder goed, omdat je nadenkt *terwijl* je "doet". er zitten een 4-tal van dit soort "teleurstellingen" in Tametsi's extra puzzels, maar die mag je zelf zoeken (ik moet ook niet

álle antwoorden verklappen :P).



dit vind ik een heel moeilijk werk om m'n gevoelens over te verwoorden. ik zal het toch proberen, weeral aan de hand van die "waarover?" en "wat?".

nou ja, dat zou ik doen, maar ik heb het gevoel dat die twee hier een beetje samenvallen. ik hou het dus nóg beknopter, en koppel gewoon 1 type puzzel aan dit kunstwerk, cut me some slack lol.

wat ik hierover wil vertellen is eigenlijk het tegengestelde van de "waarover?" deeltjes van de vorige 2 kunstwerken: er is een goede, "sound" (geen idee hoe ik dit naar het Nederlands zou vertalen, "stevig" of zo) uitwerking van een concept... maar dat concept zelf is een beetje rommelig. om wat termen te gebruiken die ik al gebruikt heb: een tonale puzzel die als modellogica een zooitje heeft. op het kunstwerk is dat best duidelijk te herkennen: wat penseelstroken in het midden maar een mooie opvulling langs de randen.

dit soort puzzel is niet áltijd slecht, hoor. een ervaren (of naturally gifted) setter kan aan de hand van een rommelig boeltje een heel mooie puzzel maken die je achteraf doet nadenken over wat je net nou precies gedaan hebt.



mijn absolute incompetentie in de fotografie laat dit kunstwerk niet in zijn waarde, maar het is té interessant om niet te gebruiken. het is misschien moeilijk om op de foto te zien wat het kunstwerk nou precies is, dus beschrijf ik even wat ik er nog van weet. wat er exact op staat is minder belangrijk, het concept is wat telt: een effen, massieve plaat met inkepingen die het verhaal/beeld/... vormgeven. ik denk dat het het makkelijkst is als ik meteen aan de minesweeperverbanden begin. hier kan ik alleen iets zinnigs over het "wat?" deel vertellen.

sommige puzzels zijn compleet monotoon. overal hetzelfde, nergens iets spannends. saai. het puzzel-equivalent van dit kunstwerk is een variatie op zo'n soort monotone puzzel: monotoon, quasi overal éénzelfde soort logica (die ik de "referentielogica" noem), met af en toe een verschilletje. door die verschilletjes in denkwijzen, krijg je een dieper begrip van de referentielogica, omdat je steeds een klein stapje van ervan weg zet, en je zo perspectief wint. als je binnenin een huis staat, weet je niet hoe de voorgevel eruitziet, maar als je een klein stapje door de voordeur zet, krijg je opeens een veel dieper inzicht in de context waarin dat huis zich bevindt. bij dit soort puzzels is het hetzelfde verhaal: je krijgt context om de referentielogica in te plaatsen (denk terug aan wat ik heb verteld over puzzel-"perfect pitch").

dit type puzzel kan héél leuk en interessant zijn, maar het is als setter gevaarlijk omdat je per definitie balanceert op de grens tussen monotoon en tonaal, en het is erg moeilijk om niet in een van die twee concepten terug te vallen.

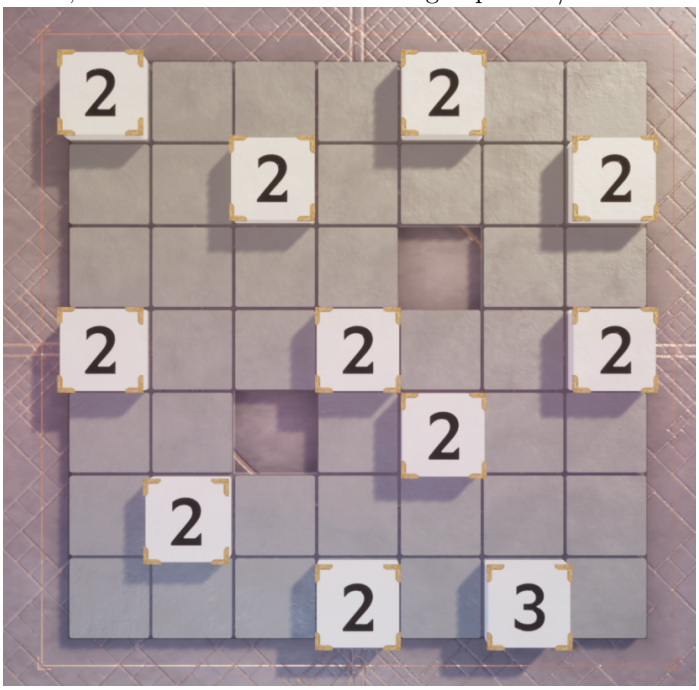
nou, daarbij houd ik het voor Tàpies. ik hoop dat het toch een béétje te volgen was :P ik begrijp heel goed dat verbanden leggen tussen kunst en logica eigenlijk een onderwerp voor gevorderden is, maar ik zou het jammer gevonden hebben als ik er niet kort toch iets over had verteld.

ik maak van dit stukje ook nog even gebruik (geen idee waar ik het anders moest zetten en aangezien ik hier toch al een paar puzzels heb afgekraakt past het wel denk ik) om "kritiek" te geven op een van de main puzzels van Tametsi: puzzel 80 [*Wrong Game*]. hoewel ik, zoals gezegd, "kritiek" heb op deze puzzel, is het ook interessant om na te denken over wát me nou precies stoort. wat mij stoorde aan puzzel 80 [*Wrong Game*] is dat hij té veel hooi op z'n vork neemt. hij haalt van elke oplossingsmethode, van elk type probleem iets en verliest daardoor aan kwaliteit. voor de SLC-ers: ik moest hieraan denken toen Neckie het bij Brecht had over eclecticisme, en vind die term heel goed passen bij puzzel 80 [*Wrong Game*]!



13 functie-uitbreiding

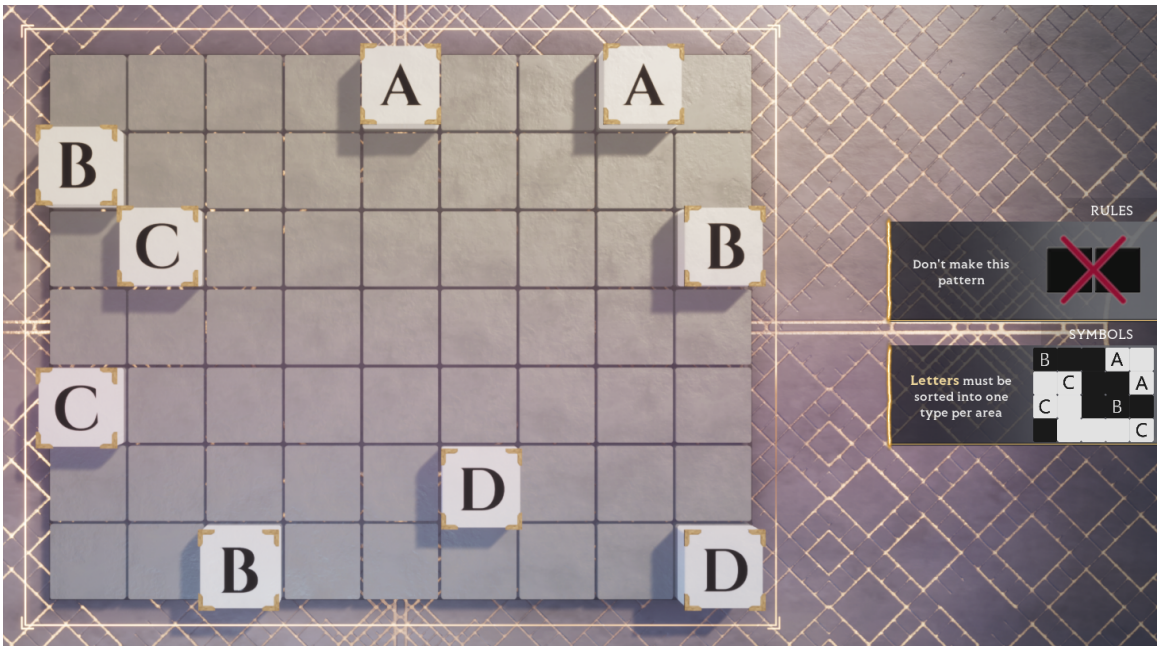
al de vorige voorbeeldpuzzels kwamen uit Tametsi, en waren dus sterk gebaseerd op klassieke minesweeper. ik heb er geen andere soorten puzzels tussengezet om het toch een beetje overzichtelijk te houden, maar nu wil ik wel even een ander puzzeltype laten zien: Logic Grids van Islands of Insight, een enorme game (meer dan 10.000 puzzels!!) waar de knapste koppen van de hele puzzelwereld jarenlang samen aan hebben gewerkt. hij is ondertussen een week of twee uit (bela uit de toekomst hier: ondertussen al een maand of twee haha), en ik heb voorlopig 3 prachtige puzzels verzameld. deze puzzels bestaan telkens uit een rooster cellen die elk wit of zwart moeten zijn. de regels verschillen van puzzel tot puzzel, maar een paar voorbeelden zijn: "alle zwarte cellen moeten verbonden zijn" of "er mogen nooit meer dan 2 witte cellen naast elkaar liggen". soms staan er nummers in de cellen, dat betekent meestal dat die groep witte/zwarte cellen dat getal als oppervlakte heeft.



1. domino-effect: hier ben ik de speciale regels vergeten te screenshotten, maar die zijn heel simpel: de witte regio's moeten de oppervlakte hebben van het nummertje dat erin staat. concreet houdt dat hier dus in dat de meeste regio's een oppervlakte van 2 zullen moeten hebben. om deze regel toe te passen heb je eigenlijk maar 2 techniekjes nodig: "nu" en "in de toekomst" kijken wat een celinvulling met een oppervlakte doet. eerst "nu": aan de rechterkant heb je bijvoorbeeld de cel tussen de twee 2'en: wat als die nou wit was? dan zou de oppervlakte daar 3 zijn, en dat mag niet. hetzelfde geldt voor de twee cellen onderaan, de 3 zou blij zijn maar de 2 niet. in het midden heb je dat nog eens. dan heb je ook nog "in de toekomst": als je linksbovenaan de cel diagonaal van de 2 wit maakt, hoe kan die 2 dan ooit nog een oppervlakte van 2 hebben?
met die twee simpele techniekjes kan je een heel groot deel van de puzzel oplossen, en de manier waarop je door de puzzel heen "zweeft" is opmerkelijk: je (ik) begint linksboven, gaat dan naar rechts en dan terug naar links via het midden, om dan linksboven volledig te kunnen oplossen. dat deed me denken aan een reeks dominostenen, vandaar de titel van dit puntje.

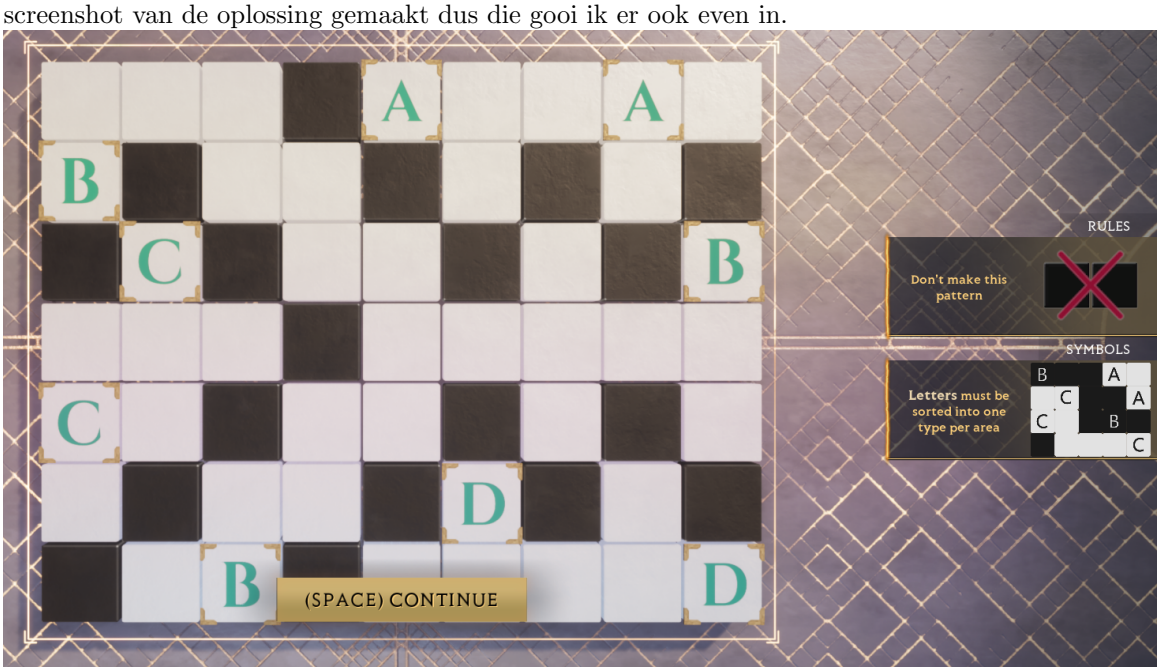


2. assumptie en subversie: deze keer staan de speciale regels er wél bij aan de rechterkant haha. hier moeten dus alle zwarte cellen orthogonaal verbonden zijn en alle regio's de juiste oppervlakte hebben. voor "oppervlakte" gelden nog steeds die "nu" en "in de toekomst" van daarnet, en voor "verbonden" is er eigenlijk maar 1 belangrijk trucje, namelijk iets dat we "ontsnappen" noemen. om het mooi uitgelegd te krijgen is het handig als je je even voorstelt dat er boven de zwarte cel een witte cel staat. nu moeten de twee cellen rechts naast de zwarte ook zwart zijn, omdat 'ie anders ingesloten zit. dat noemen we "ontsnappen" ("to escape").
nu op naar de puzzel. je begint met "nu", en je markeert de cellen tussen de 3 diagonale witte cellen als zwart, en de cellen rond de 1 linksboven ook. nu heb je voor de 5 een klein vacuole'tje links, en door de vorige puzzels in de reeks waar deze in zat, denk je meteen "oh ja de 5 moet die ruimte gebruiken". niet dus! zelf heb ik de puzzel dus eens moeten herstarten, omdat het al laat was en ik een beetje op autopiloot was beland. nou, hier schoot ik wel wakker van haha.



3. fopregel:

Tametsi gebruikt visuele trucjes om je in de war te brengen, en IoI leidt je om de tuin door te spelen met de regels. die tweede regel heb je hier bijna helemaal niet nodig, en ze hadden er een veel makkelijker alternatief voor in de plaats kunnen zetten zonder iets aan de oplossingstechniek te veranderen. door die "fopregel" zit je steeds te kijken "kan ik hier nou nog steeds niks mee of zie ik de deduction niet omdat het zo'n goede puzzel is". maar nee hoor, achter de schermen zaten ze je gewoon uit te lachen. veel meer over fopregels heb ik niet te zeggen, maar blijkbaar heb ik ook een screenshot van de oplossing gemaakt dus die gooi ik er ook even in.



de Crossword van de New York Times is trouwens ook echt leuk, de clues zijn soms heel vreemd verwoord, maar door een paar andere woorden te vinden valt de frank en zie je de woordspeling. ik raad echt aan om de Mini Crossword Introduction Pack eens te proberen, het is een gratis bundel van 15 Mini Crossword puzzels, allemaal top-notch. de dagelijkse Mini is ook gratis op te lossen, en een onvervangbaar deel van mijn ochtendroutine geworden.

New York Times heeft ook Connections en Strands. in Connections krijg je 16 woorden waar je 4 groepen van 4 woorden uit moet zien te halen.
Strands lijkt een beetje op een woordzoeker, je krijgt een rooster letters en je moet woorden (die

diagonaal/orthogonaal, en niet noodzakelijk in een rechte lijn, verbonden moeten zijn) zoeken die iets met een (heel vaag) thema te maken hebben.

14 beloftes waarmaken

misschien kan je je de titel nog wel herinneren: *"denkpuzzels als kunstvorm (en wat dat ons over het leven of zo vertelt)"*. over dat eerste heb ik ondertussen al het een en ander verteld, en dus nu: "wat vertelt ons dat over het leven?".

de basis van dit onderdeel ligt in het "rationalisme": de theorie dat er één "Ultimate Source of Knowledge" (zoals o.a. Weideman het noemt) bestaat, één overkoepelende theorie waarmee je elke gebeurtenis, elk concept kan beschrijven. om wat namen te noemen: enkele kopstukken van deze "filosofie" zijn Herman Dooijeweerd, Rudolf Carnap, Noam Chomsky, Algirdas Greimas en Louis Hjelmslev. als het je interesseert, is het boek "Beyond expression" van Albert Weideman zeker een aanrader. Edward Owusu heeft er ook een interessante paper over geschreven. (zoals altijd zijn zo goed als alle teksten die ik vermeld te vinden op **bjeelaa.github.io**). anyway, tijd om de belofte dat ik de belofte waar ga maken waar te maken.

ik wil het vooral hebben over *wie* nou kunst kan maken. mooie puzzels vind je alleen uit de hand van de mens. Tametsi, bijvoorbeeld, is volledig met de hand gemaakt. 14 Minesweeper Variants heeft een stuk of 5000 puzzels, deels door een computer gemaakt, maar stuk voor stuk geselecteerd en verfijnd door een mens. het antwoord is dus heel simpel: de mens. kunst is altijd gemaakt door de mens, en alles dat de mens aanraakt heeft de potentie kunst te worden.

om dat op alle vlakken duidelijk te maken, geef ik een jofel aantal voorbeelden, gaande van makkelijk te aanvaarden naar schijnbaar gestoord: architectuur, meubels, alledaagse voorwerpen (tandenborstel, haarkam, ...), randen van een raam, de hoek waaronder een dak ligt en ga zo maar door. vaak vergeten we dat achter alles dat we zien een beslissing zit. misschien was dat een bijster slechte beslissing, maar het is er alsnog een.

nu, al die voorbeelden zijn gefocust op het *fysieke* aspect van de wereld. om "kunst in instituut/theorie" te zien, kan je eender welk sociaal construct nemen en nagaan wie er daar allemaal beslissingen over heeft genomen (dat zijn vaak óf veel meer óf veel minder mensen dan je denkt). een rationalist (ikzelf ben voorlopig nog gematigd) is er dus van overtuigd dat al die dingen éénzelfde theorie (die daoïsten "de dao" noemen, trouwens) volgen.

in de vorige 13 deeltjes heb ik de link tussen kunst en logica gelegd, maar dat zou je dus misschien wel eens met alles kunnen doen (zelf ben ik in m'n vrije tijd graag bezig met het daoïsme linken aan verschillende concepten, bijvoorbeeld dat Jack Skellington in The Nightmare Before Christmas eigenlijk een pad van daoïstische catharsis afgaat).

al dat gezegd zijnde, volgende keer ga ik waarschijnlijk iets korts schrijven over dat rationalisme, het contrast met empiricisme/materialisme/pragmatisme, en hoe je daar zelf in het dagelijks leven mee kan beginnen spelen. een onderwerp van een stuk meer maatschappelijk belang, al zeg ik het zelf, en waarschijnlijk krijg ik dat dus ook niet zo simpel uitgelegd als dit haha. och ja, zorgen voor later.

15 achtergrondinfo *(sla maar weer gerust over)*

ik wil het kort nog even hebben over het proces dat achter dit schrijfsel zit.
ik heb dit geschreven op basis van gedachten die in me opkomen terwijl ik m'n dagelijkse leven leid, en daarom is het lastig om op schooldagen hieraan te werken: op het SLC gebeurt er gewoon geen zak. doorheen de dag probeer ik datgene waarmee ik bezig ben (in dit geval dus de patronen in denkpuzzels en de schoonheid daarachter) actief toe te passen op wat ik aan het doen ben, en op te schrijven waar ik aan denk (liefst op papier, maar jammer genoeg meestal gewoon op telefoon). die notities interpreteer ik dan 's avonds en giet ik in een soort bouwplan (throwback naar Nederlands J4, tóch nog ergens goed voor haha). dat "gieten" kan best wel een tijdje duren, het gebeurde regelmatig dat ik tot 4 uur op bleef (terwijl ik het bouwplan hiervoor opstelde was het 2u12) om dan de volgende dag weer lekker om 6u15 op te staan. gezellig!

al de gedachten/ideëen hebben dus een gemeenschappelijke bron: ikke. ik probeer m'n bevindingen zo "authentiek" mogelijk te houden. dat lijkt misschien narcistisch en... dat is het ook wel een beetje, maar het zorgt er wel voor dat je zelf gaat denken en niet gewoon parafraseert. bij een onderwerp zoals dit is het niet zo lastig om geen andere invalshoeken te vinden (want letterlijk niemand heeft hier ook maar ooit een woord over geschreven), maar soms heb ik mezelf echt moeten verplichten niks te googelen.

doordat ik alles zelf uit eigen mouw schud, bedenk ik alle termen die ik gebruik ook zelf. zo komen in het volgende onderwerp bv. "institutionalisme", "praxis" en "pragmatisme" aan bod: termen die allemaal al iets anders betekenen maar... dat maakt mij toch niks uit? zo noem ik de concepten waar ik het over heb in m'n hoofd, en zo zal ik ze verdomme op papier noemen ook! (uiteraard met de nodige definiëring en verklaring)

16 finito

om af te sluiten wil ik nog even ergens sorry voor zeggen: ik baal er enorm van dat ik - zelfs na 2 maanden zoekwerk samen met Z, D, S en A - geen beginnerspuzzel heb gevonden die goed genoeg is om in de tekst te verwerken. ik keek er echt naar uit om jullie een leuke puzzel voor te schotelen, maar helaas.

als je het een beetje interessant vond (of als je denkt dat je het interessant had kunnen vinden maar ik leg het gewoon verschrikkelijk uit), overweeg dan zeker om Tametsi a try te geven. nog wat goede minesweeper-y games zijn: Hexcells (Plus/Infinite) (mijn eerste abnormal minesweeper ervaring), Hexceed (enorm simpel, 0 uitdaging, wel heel veel verschillende mechanics ; als je geïnteresseerd bent in zelf setter worden, is Hexceed een goede bron van inspiratie voor rare designs) en 14 Minesweeper Variants (éénorm veel puzzels, 14 verschillende variaties die elk 500 puzzels hebben, en dan nog honderden puzzels die die variaties combineren). er is keuze zat, dus!

daarbij houd ik het voor dit schrijfseltje. als je het hele ding gelezen hebt, enorm bedankt! en zo niet, alsnog bedankt dat je het zelfs aangeklikt hebt :D

LG
bzh