

Scacco agli scacchi

(La partie n'est jama nulle)

Dio non gioca a dadi – disse una volta Einstein.

Chissà come faceva a saperlo - mi sono domandato. Se lo dice un genio però, ci sarà da crederci. Sicché niente dadi, lassù.

Ma a cosa giocherà, allora, per riempirsi il tempo libero? L'eternità dev'essere un bel guaio, da questo punto di vista. Dopo un po' immagino che anche il nascondino diventi una noia: mai nessuno che riesca a prenderti, ...alla fine è inevitabile che ti venga la barba.

Cos'altro?... Le carte? Più che solitari, ovvio, non si possono fare. E allora?

... un *puzzle*! .. che idea!: un grande, sconfinato *puzzle*.

A giudicare dai precedenti, sembra che il soggetto sia piuttosto portato.

Il *puzzle*, in effetti, è un gioco antichissimo. Anche l'uomo ci si è divertito un sacco, tanto da farlo diventare addirittura un'arte, l'arte del mosaico. L'antichità è piena di esempi straordinari di questa forma di espressione. Al giorno d'oggi è tornato nei ranghi, nell'elenco più modesto dei *giochi*. Succede.

Esistono *puzzle* molto semplici, con pochi pezzi, per insegnare ai bambini a distinguere le forme, e quelli con immagini complicatissime, divisi in centinaia di tessere. Se ne trovano di incredibili.

Tecnicamente il *puzzle* si basa sul doppio presupposto che chi ha riempito la scatola sia stato onesto, e ci abbia messo dentro tutte le tessere necessarie a ricostruire il disegno, ma anche nessuna di più, che col disegno non c'entra affatto. Soddisfatta questa condizione, sta a noi ricostruire la trama, riattivare i collegamenti, individuare il senso.

A volte ho l'impressione che anche la nostra testa non faccia altro: elaborare dei grandi *puzzle*, come se alla costruzione del nostro cervello ci avesse messo mano anche la Ravensburger.

Stai lì, allarghi i pensieri davanti a te, sul piano del tavolo, e ti sembra che sì, facciano davvero parte di un disegno compiuto, organico, dotato di un senso. Poi però provi a metterli insieme, e ti accorgi che non quadrano, non vanno d'accordo, si direbbero estranei l'uno all'altro.

E allora ti domandi: ma sarà onesto, il mio cervello? o mi starà ingannando? Chi mi garantisce che non mi stia soltanto prendendo in giro?

Già chi me lo dice.

La maggior parte delle volte finisce che lascio le tessere tutte lì, sparse per terra, e cerco di dimenticarmene. Legittima difesa.

A volte però poi mi sveglio – in piena notte, se no che gusto c'è – perché le immagini mi ricompaiono davanti agli occhi: danzano, si confondono, si trasformano in un'unica, imperiosa domanda:

si può sapere qual era il Disegno?

Stavolta proprio non lo so.

Provateci un po' voi. Sul corretto funzionamento del mio cervello, però, non mi sento di fornire eccessive garanzie.

Le tessere dell'ultimo mosaico mancato (e degli ultimi incubi) sono le seguenti:

1 – un libro trovato su una bancarella, nell'attesa di andare dal dentista (*L'uomo in rivolta* di Albert Camus)

2 – una canzone di De Gregori di parecchi anni fa, risentita alla radio (di ritorno dal dentista)

("...ma io non lo sapevo, che era una partita: posso dartela vinta, e tenermi la mia vita..." – da *Niente da capire*)

3 – una foto di Renè Magritte, col viso nascosto da una scacchiera.

4 – un libro letto poco tempo fa (*Q* – di Luther Blisset), ma che non ho ancora digerito del tutto

5 – una delle *Leggi di Murphy*, approdata sul mio computer sotto forma di e-mail ("*Non puoi vincere.*")

6 – il ricordo confuso del profilo da aquila, naso adunco e occhi di ghiaccio, di Samuel Beckett.

Poche tessere, dunque. *Il puzzle dovrebbe essere facile* – ho pensato all'inizio.

Al contrario, con i pensieri è esattamente l'inverso: minori sono le tracce, più difficile diventa ricostruire il percorso che conduce al tesoro (sempre ammesso che al fondo un tesoro ci sia).

La prima cosa che salta agli occhi è senza dubbio il concetto di gioco, o meglio di *partita*.

De Gregori, Murphy: il richiamo è diretto. Magritte si fa addirittura ritrarre con una scacchiera ⁽¹⁾ al posto della testa.

Fin qui ci siamo, allora. Si tratta di una partita a scacchi. Niente dadi: gli scacchi.

Già, ma negli altri, come diavolo c'entrano, gli scacchi? Beckett, Camus, Luther Blisset?

... e dà che mi sveglio di notte, e non riesco a capire.

Poi come al solito, capita che in pieno giorno, mentre sto facendo tutt'altro, di colpo arriva l'illuminazione: ti pare di aver compreso tutto, di aver trovato tutte le risposte.

Gli scacchi!, certo: ecco il denominatore comune, il *fil rouge* che collega tutte quante le tracce.

In che modo? Semplice: gli scacchi sono un eccellente modello di simulazione, ottimo per provare a porsi delle domande su di noi, sull'uomo, sulla società. Questa è la relazione che unisce tutti quanti: la vita umana rappresentata come una partita, e analizzata attraverso questo schema. *Gli scacchi come metafora*, insomma. L'idea sembra buona, anche perché a confermarne la validità saltano subito all'occhio nuove tessere, che all'inizio dentro la scatola non avevo visto. Dal cinema (dal Bergman del *Settimo sigillo*, in cui il Cavaliere incrocia gli scacchi con la Morte, fino alla partita giocata contro il computer in *2001 – Odissea nello spazio* di Kubrick), alla pittura (Duchamp e Mondrian sopra tutti, ma anche Man Ray e lo stesso Magritte), fino alla scienza e alla tecnologia applicata, la cui emanazione più intraprendente, l'elaborazione dell'intelligenza artificiale, ha usato proprio la scacchiera per confrontare le capacità della macchina con quelle dell'uomo (*Deep Thought* vs Karpov [1989], *FritzIII* vs Kasparov [1994], fino ai successi di *Deep Blue*).

In letteratura i rimandi si sprecano: dal Nabokov de *La Difesa di Luzin* ad Acheng, da Sveig fino a Bontempelli, o ai più recenti Maurensig e Perez Reverte ⁽²⁾. Si spiega così anche la presenza di Beckett: con le angosce esistenziali del suo *Finale di partita* o del romanzo in cui descrive a una partita di scacchi, intitolato guarda caso *Murphy*. Trova il suo posto nel *puzzle* anche il *Q* di Luther Blisset, il cui oggetto è la partita, durata 500 anni e tuttora non conclusa, tra individuo e potere.

Insomma il gioco è fatto. Anzi no: fuori dal disegno è rimasta una tessera: *L'uomo in rivolta*, di Camus.

Riguardo il disegno che ho messo insieme. Non ci sono buchi: in apparenza si direbbe completo.

Eppure qualcosa non va.

Vatti a fidare del cervello.

Camus, a guardare meglio, c'entra eccome, ma lo fa a modo suo, *restandosene fuori*. Il fatto che gli scacchi siano stati usati come metafora o modello per riprodurre e analizzare la condizione umana sembra dimostrato dalla sovrabbondanza di prove. Quello che non è affatto dimostrato è invece *se un tale modello di simulazione sia davvero plausibile*, almeno quanto basta per trarne qualcosa di affidabile su noi stessi.

È qui che iniziano le difficoltà.

Anzi, la prima risposta che salta agli occhi è un clamoroso *No*.

In realtà, a esaminarlo bene, il modello degli scacchi risulta basato su una serie di semplificazioni così drastiche da rendere improponibile l'analogia. Lo schematismo rigido degli scacchi non consente la riproduzione di buona parte delle variabili, spesso anche per noi inafferrabili, di cui è composta la nostra vita. Gli scacchi sono una approssimazione troppo grossolana della società, per poter pensare di usarli con profitto come lente di ingrandimento della stessa. La scacchiera è bianca e nera, incapace di riprodurre le sfumature di cui è fatta la realtà.

In effetti, il più delle volte la metafora degli scacchi è stata utilizzata come via di fuga, più che come strumento di analisi. Fuga dalla vulnerabilità indotta dai sentimenti, dalla incontrollabilità degli eventi, dalle innumerevoli trappole del mondo (*La difesa di Luzin*); fuga dal tormento di un presente insopportabile (*La novella degli scacchi*), cui l'astrazione della scacchiera fornisce un'alternativa che allontana dalla realtà e dal presente, spesso avvicinando pericolosamente alla follia. Non importa se intorno tutto quanto sta crollando: dentro il contesto degli scacchi l'ordine rassicurante delle regole tiene lontani gli scompensi, i cedimenti, le crepe del sistema.

Dunque l'equivalenza *società/scacchi* non si regge in piedi, e non può essere usata in modo diretto. Mancano troppe variabili, troppi elementi che nel contesto reale risultano basilari. Prima di tutto la morte. L'eliminazione di un pezzo, che negli scacchi ne è l'imitazione più calzante, non è che un surrogato insignificante: ad ogni partita ciascun pezzo ritorna al suo posto, la resurrezione è automatica, tutte le volte la scacchiera torna ad essere nelle condizioni iniziali. Se la morte fosse vera, bisognerebbe poter giocare una partita senza l'Alfiere, per esempio, senza il Cavallo o la Torre (a seconda dei colpi del destino), così come facciamo noi, quando ci muore qualcuno. Invece il presupposto base è che tutte le volte si ricominci da zero, come se nulla fosse successo, come se la sconfitta e la morte non fossero altro che un'illusione.

Noi sappiamo bene che non è affatto così.

Il secondo grande limite che rende inutilizzabile il parallelo tra realtà e scacchi è legato ad una delle loro virtù peculiari: la *stabilità*. Negli scacchi infatti, *regole e ruoli non possono cambiare*. Non avverrà mai che un Cavallo cominci a muoversi secondo i passi dell'Alfiere, o un Fante come la Torre: l'assunto fondamentale è che i paradigmi del sistema siano fissi, invariati, imm modificabili.

La realtà in cui ci muoviamo noi uomini invece è tutt'altro che stabile: è divenire incessante, dinamismo talvolta senza direzione, fluidità con la quale troppo spesso risulta difficile convivere. Se la vita è un gioco (..e forse lo è), è un gioco difficile da giocare proprio perché non ha regole fisse, ma in continuo cambiamento, e ad ogni partita ridiscute ruoli, strategie, prospettive. *La Storia non è stabile, gli scacchi sì*. La Storia può avere mutazioni sostanziali (anzi, proprio queste fratture ne sono una delle molle principali);

gli scacchi non ne sono capaci. Nessuna scacchiera avrebbe mai potuto accogliere un corrispettivo della Rivoluzione Francese (...il Re al pari di una Pedina, Alfieri livellati di brutto a semplici fanti: basta coi privilegi di mosse o di casta...), né alcuna delle altre svolte epocali che, nel bene e nel male, hanno ridisegnato i contorni della Storia.

L'efficacia del modello Scacchi è da ricercare allora ad un livello più alto.

Non tanto nel gioco in sé, quanto piuttosto nella proporzione giocatore/partita. La metafora più feconda ed efficace sembra proprio essere questa. Uno schema in cui, purtroppo, a noi non tocca il ruolo di chi muove le pedine, ma quello molto meno attraente di chi viene mosso.

È qui che l'analogia si rivela più convincente. I pensieri che girano nella testa di uno qualsiasi dei pezzi degli scacchi non possono che essere molto simili ai nostri.

Interrogativi angosciati, per lo più senza risposta.

“Che parte abbiamo, noi, in tutto questo?”

“Quanto conta la nostra volontà, nello svolgersi del nostro destino?”

“Che spazio resta, tra le caselle in cui siamo costretti, per il nostro libero arbitrio?”

[mio figlio Marco mi tira per la camicia. 4 anni, un'aria furba negli occhi. Ha in mano un'altra tessera del puzzle. Sorride. L'aveva nascosta per farmi dispetto, o per prendermi in giro. Me la porge facendo una smorfia buffa. La guardo. E' la *Legge di Murphy*. *“Non puoi vincere.”* - c'è scritto.

Anch'io sorrido a Marco. *Lo so* – gli dico. *Lo so.*]

Libero arbitrio. Ecco che anche la traccia di Q si chiarifica. Il problema di fondo è proprio questo: se tutto è riconducibile ad una partita, noi, *noi*, quanto possiamo metterci di nostro?

Nel libro di Luther Blisset (un nome solo per un *puzzle* di autori) il pensiero che serpeggia per tutte le 450 pagine è proprio questo: *quale parte è riservata all'individuo nella scrittura della Storia?*

La risposta non è facile.

A cercarla dentro il modello degli scacchi, dovremmo dire che non esiste alcun margine di partecipazione: è una mano esterna quella che ci muove, e ogni nostro sforzo risulta irrilevante nell'economia della Storia. Leggendo Q si scopre che quella stessa domanda, posta nel contesto teologico, era alla base delle inquietudini religiose del '500, e della conseguente Riforma protestante: *l'uomo può contribuire alla propria salvezza con le opere e l'esercizio del libero arbitrio?* La risposta dei protestanti, da Lutero a Calvino, con sfumature differenti, affermava che *...no, l'uomo non può influenzare o modificare il giudizio divino: la grazia salvifica lo ricopre, o lo ignora, indipendentemente dalla moralità delle sue azioni.* (Da cui, inevitabile, il concetto di predestinazione, e quello di superamento dell'Etica, che finirà col porre l'uomo *al di là del Bene e del Male.*)

La metafora degli scacchi sembrerebbe proprio identificarsi con questo approccio: la volontà che determina lo sviluppo della partita, e il corso dei destini dei singoli pezzi, è *esterna* alla scacchiera.

Dove sia, a questo punto, ha scarsa rilevanza: fuori dai quadretti bianchi e neri noi non possiamo muoverci.

E allora?

È qui che si innesta il saggio di Camus: *L'Uomo in rivolta*.

Con quest'opera scomoda, che aprì una frattura definitiva con Sartre, analizzando il concetto di rivolta, il Nobel francese individua uno spazio in cui l'azione umana mantiene un significato e una valenza costruttivi.

È lo *spazio della rivolta*.

Rivolta, da non confondere con *rivoluzione*, che per certi versi viene vista come una corruzione della rivolta stessa.

Rivolta intesa non come atto di violenza (la violenza è considerata incompatibile col concetto di rivolta), ma come atto di conoscenza critica, di analisi, di fattiva presa di coscienza

Rivolta, ma contro cosa? *Contro l'ingiustizia e il sopruso, ispirandosi al valore della comune natura umana.* Conseguenza prima di questa recuperata capacità critica, basata sul concetto di *dignità* dell'individuo, è il *valore della solidarietà*. La *rivolta* di Camus è al tempo stesso metafisica (contro, o meglio, *dentro* la condizione umana, caratterizzata dal dolore e dal male) e socio-politica (contro le iniquità del contesto sociale). La rivolta è l'inevitabile conseguenza della volontà di non rinunciare alla propria esistenza. Il *cogito* cartesiano si trasforma in un nuovo *mi rivolto, dunque sono*, e il concetto di rivolta finisce col coincidere con il *movimento stesso della vita*. *Non è possibile negare la rivolta senza rinunciare a vivere.* Valore fondante non è quindi la rivolta in sé, *ma l'essere, nei confronti del quale l'atto del rivoltoso diventa maieutico.*

L'inserimento della tessera di Camus ha dunque spostato il baricentro del questione, tanto da far apparire decisamente superate le dispute più o meno fumose di tipo sociologico sui modelli della società, o scientifico-filosofiche sui modelli della realtà. Anche le irrisolte controversie tra determinismo e imperfezione della Natura perdono peso. Perfino il confronto tra *Caso e Necessità*, proposto nell'omonimo e

dimenticato saggio di Jacques Monod, si trova svuotato di molto del suo significato. Riproposto ciclicamente sotto forme sempre diverse (l'ultima è il breve romanzo di Michel Tournier *La Colubrina*, in cui, sullo scenario della Guerra dei Cent'anni, un conte inglese gradasso e superstizioso assedia Clerincourt, difesa da Jerome Faber, un letterato talmente nemico del caso da mettere al bando i dadi, nella sua città, sostituendoli guarda un po', proprio col gioco degli scacchi "*..l'unico gioco al mondo non soggetto al caso.*" Lo scontro tra i due antagonisti avviene proprio attraverso il gioco degli scacchi, ma i veri vincitori, alla fine, sono la Fortuna e il Caso), questo confronto in realtà non fa che allontanare da quello che deve essere il vero esercizio dell'individualità cosciente.

La questione non è più legata al traguardo del viaggio, ma al suo percorso.

Anche Murphy, alla fine, col suo drastico "*Non puoi vincere*", si vede scavalcato. Quello che conta è che possiamo partecipare, possiamo fare qualcosa, indipendentemente da quello che sarà l'esito finale.

...ma io non lo sapevo, che era una partita: posso dartela vinta, e tenermi la mia vita...

No. Darla vinta no, sarebbe un peccato, forse il più grande che si possa commettere: rassegnarci ad essere pedine, pedine e basta. Che tristezza.

C'è uno spazio, tra le caselle bianche e quelle nere della scacchiera.

Una feritoia, un varco. È lì che bisogna entrare, farsi largo, agire.

Senza perdere tempo a domandarsi come andrà a finire.

Solo così, contrariamente a quello che succede negli scacchi, potremo dire a ragione che

La partie n'est jamas nulle.-

[r. bodrone – x LN n.18]

maggio 2001

Note:

- (1) a pensarci bene, anche la scacchiera è una specie di puzzle, ma impossibile da ricostruire, perché le tessere, colore a parte, sono tutte uguali.
- (2) Ma le citazioni potrebbero essere innumerevoli: dagli *Echecs amoureux* – poema del XIII secolo, a *Gargantua e Pantagruelle*, in cui Rabelais descrive ben tre partite in forma di ballo, fino al Faulkner di *Gambetto di Cavallo* e all'Elias Canetti di *Auto da Fè* (in cui l'allucinato Fischerle precede di circa quarant'anni la comparsa sulle scene di Bobby Fischer, il campione). Perfino la poesia ha subito il contagio, da Omàr Kaddàm fino a T.S. Eliot (un'intera sezione della *Terra desolata* si intitola proprio *Una partita a scacchi*.)

Bibliografia:

- 1 *L'uomo in rivolta* – Albert Camus [Bompiani]
- 2 *René Magritte – Fotografie* – Marcel Paquet [Jaca Book]
- 3 *Q* – Luther Blisset [Einaudi]
- 4 *La difesa di Luzin* – Vladimir Nabokov [Adelphi]
- 5 *Il re degli scacchi* – Acheng [Theoria]
- 6 *La novella degli scacchi* – Stefan Zweig [Bompiani]
- 7 *La scacchiera davanti allo specchio* – Massimo Bontempelli [Sellerio]
- 8 *La variante di Luneburg* – Paolo Maurensig [Adelphi]
- 9 *La tavola fiamminga* – A. Perez Reverte [Bompiani]
- 10 *Murphy / Finale di partita* – Samuel Beckett [Mondadori]
- 11 *Il Caso e la Necessità* – Jacques Monod [Mondadori]
- 12 *La Colubrina* – Michel Tournier [Salani]
- 13 *La partie n'est jamas nulle* – I. Meras [Stock – ed. francese]