

## Scacchi e Freestyle allo specchio

di Claudio Mori

Qualcuno crea un gioco e qualcun altro, immediatamente, lo modifica. Nemmeno gli scacchi potevano sfuggire a questo fenomeno inevitabile perché, come ha scritto Kostas Axelos, “tutto viene costantemente giocato, rigiocato, contrastato, messo in gioco”. (*Le Jeu du Monde*, Parigi, Editions de Minuit, 1969)

Erano appena nati, gli scacchi, e già da quattro schieramenti erano stati ridotti a due. Pazienza. L'arabo Al Masudi (896 – 956) aveva contato nel libro *Praterie d'Oro* altre sei varianti degli scacchi, tra cui quelli astrologici, quelli circolari e quelli a cilindro. Allegorie dei corpi celesti, “il cammino del tempo e i cicli, le influenze superiori che agiscono su questo mondo e i legami che le collegano con l'anima umana”. A dire l'adattabilità simbolica che ha portato questo gioco a modellarsi attorno allo spirito di ogni epoca, a quello dei giorni nostri e di quelli futuri. Identico nella grande diversità di viverlo in quella zona dell'illusione dove realtà esterna e interna si confondono. Come nell'arte. Come nella scienza. Giocare cioè ai piedi di un precipizio senza mai cadervi. L'alternativa è tradire, rinnegare: non gioco più, a quel gioco. Prendersi una boccata d'aria, con un altro gioco.



*Il gioco degli scacchi giganti a Sarajevo, foto di Jean-Luc Bertini*

Caterina di Russia (1729 - 1796) preferiva una variante degli scacchi su 192 caselle, gli Scacchi della Fortezza. A Londra, nel 1740, comparve una scacchiera di quattordici case per dieci inventato dal III° Duca di Rutland sulla quale si divertirono anche Philidor e Stamma. Capablanca si accontentò di aggiungere agli schieramenti due aeroplani e allargare un poco la scacchiera. Bobby Fisher su finire del secolo passato propose configurazioni dei pezzi diversi alla partenza, Chess960. Dove 960 sta per 960 possibili posizioni di partenza. In tanti, oggi, ci giocano. Quasi uno scontro tra un gioco tradizionale, con le sue regole canoniche i cui esiti finali sono stati resi schematici e prevedibili dall'iperscientismo dominante, dalla forza totalizzante dell'intelligenza artificiale, e un altro, o altri, a raffigurare una rivolta in nome della liberazione delle forze della creatività.

Nulla a che fare con le ossessioni militari che hanno portato su scacchiere di ogni dimensione cannoni, bombe, carri armati, come i pezzi proposti nel 1793 dall'avvocato genovese Francesco Giacometti denominati Generali, Cannoni, Mortai e Fortezze. Negli anni Venti i Victrix russi venivano pubblicizzati come “Un nuovo entusiasmante gioco di pezzi degli scacchi su una scacchiera di 100 caselle. Oltre alle solite figure, partecipano nuove figure MITRAGLIATRICE,

AEREO E CARRO ARMATO! Chiunque conosca le regole di una normale partita a scacchi molto presto, subito, IMPARA LE MOSSE DI NUOVE FIGURE!". A seguire, nel 1940, i nazisti inventarono il Tak-Tik con aquile imperiali, cannoni, bombe, carri armati, diciotto pezzi su una scacchiera di undici caselle e regole proprie. Specchi angoscianti, barocchi, patetici di volontà di dominio, di sopraffazione, di oppressione.

Senza allontanarsi troppo dal labirinto infinito delle correlazioni, senza sfuggire alla geometria scacchistica, a diversi giocatori piace di quando in quando tornare a un gioco per il gioco, abbandonarsi all'irrazionale, al caso. Come una ricreazione dall'impegno delle partite e dei tornei classici. Anche se in realtà i professionisti, loro, "non giocano". L'acuta osservazione è di Samuel Herman Reshevsky (1911 – 1992), ebreo polacco emigrato con la famiglia negli Stati Uniti negli anni Venti. Sammy da bambino, a otto anni, certamente si divertiva quando andava in giro per l'America vestito da marinaretto a sbaragliare in partite simultanee avversari che potevano essere suoi nonni, oppure squadre di ufficiali a West Point. I genitori incassavano i premi.



*Samuel Herman Reshevsky*

Il ragionier Reshevsky quella frase, i giocatori professionali non giocano, la pronunciò da adulto e a ragion veduta, ovviamente, dopo essere riuscito persino a battere un avversario come Raùl Capablanca nel 1933. Quando invece a sette anni, in Polonia, aveva vinto una partita contro un generale tedesco, gli aveva detto: "Tu giochi alla guerra, io gioco a scacchi". Era un altro giocare, il suo. Lui, il bambino, giocava come a qualunque altro gioco un bambino si dedichi, come a rocchetto o a nascondino. Esprimeva un bisogno naturale, l'espansione del proprio essere. Cosa vuoi fare da grande, gli venne chiesto? "Il cantante" – rispose Sammy - come Caruso, suo idolo (*New York Evening Telegram* , 28 dicembre 1921)

"[...] Quando riflette sulle sue mosse, Reshevski fischia sommessamente tra sé e sé e fa roteare rapidamente un pedone tra le dita, premendoselo persino sulla guancia nei momenti più assorti. Non completa il suo giro rapidamente, perché gli piace fare diverse mosse a ogni scacchiera e attende le risposte, a volte tornando a una scacchiera in cui la situazione è particolarmente eccitante [...]". Da un resoconto di un testimone oculare della dimostrazione simultanea di Reshevsky allo Swiss Cottage, Hampstead, il 6 ottobre 1920 (in *Chess Amateur*, novembre 1920) .

Solo tre anni dopo, 1923, un ragazzino francese pure lui vestito da marinaretto stupiva il pubblico giocando a Parigi una simultanea contro venti avversari, vincendo quindici partite, pareggiandone quattro e perdendone una. Aveva tredici anni e si chiamava Aristide Gromer (1908 - 1966). Era “così piccolo che, sentendo sete durante la partita, ordinò una limonata e, non essendo abbastanza alto per raggiungere il bancone del caffè, dovette chiedere a uno dei suoi avversari di porgergli il bicchiere. Aristide, pur compiaciuto, non si lasciò turbare dal successo e, dopo aver vinto le sue partite a scacchi, fu visto divertirsi con un compagno della stessa età in una partita a biglie. In questa partita non dimostrò la stessa abilità e subì una grave battuta d'arresto” (Dal *Daily Mail*, 5 Aprile 1923, pag. 8) .

La zona dell'illusione è lo spazio del bimbo che si perde nel proprio gioco. Quello abitato con soddisfazione dagli scacchisti da caffè i quali considerano il loro muovere i pezzi “privo di ogni interesse materiale e utilità” accompagnato “da un sentimento di tensione e di gioia, e dalla coscienza di essere altro rispetto alla vita normale” secondo la definizione di gioco dello storico Johan Huizinga in *Homo ludens*, “un fare solo per finta”. E se questi scacchisti fossero sdraiati sul lettino di uno psicanalista non avrebbero nulla da obiettare sentendosi dire che giocano per annientare il Re, il Padre, e che l'arma più potente è la Regina, la Madre. Anzi.

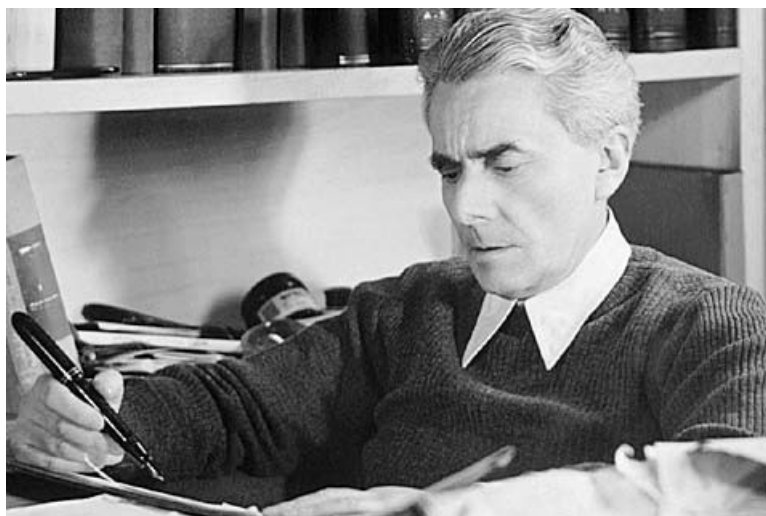
Nel terreno di gioco dei professionisti non si finge proprio nulla, come avvertiva Reshevsky, da quando cioè gli scacchi da piacevole passatempo borghese sono diventati sport con relativo codazzo di esperti e quindi necessità di fondi, tanti, sempre di più. Nel 1939 il campione del mondo Alexander Alekhine, a Rio De Janeiro, annunciò che il match di rivincita contro Raül Capablanca non si sarebbe svolto perché gli sponsor non avevano versato quanto stabilito. Lo stesso Capablanca, poco tempo dopo, lamentò di non avere avuto i fondi dal Congresso cubano per la preparazione del match. Il premio che Alekhine aveva chiesto era di diecimila dollari, pari a circa 227 mila dollari oggi. Un'inezia, rispetto alle cifre di questi tempi.

Perché i nipotini del barone von Kempelen e di Giuseppe Morosi si stanno trasformando in automi, come gli Automi costruiti nel Settecento. Occasionalmente, ancora con qualche imperfezione. Non ci vorrà molto per una completa messa a punto. Ciò che sta rannicchiato nella pancia dell'illusionista, del Turco, il solo, il vero giocatore, sono ingranaggi che statisticamente hanno basse probabilità che minuscoli granelli di sabbia li inceppino. Pedine di un gioco ormai giocato da altri, esseri di quel mondo preconizzato da Aldous Huxley nel romanzo *Il mondo nuovo* scritto nel 1932 dove tutto ciò che rende umani gli esseri è abolito. Dove l'incertezza di ogni mossa successiva che “ più si procede, più aumenta”, come correttamente scrisse a E. A. Poe ne *Il giocatore di Matzel*, viene in realtà controllata e annullata dall'intelligenza artificiale. Lo stesso Garry Kasparov, campione del mondo dal 1985 al 2000, si era chiesto: “I giocatori umani diventeranno loro stessi degli automi, rigurgitando idee e mosse mostrate loro dalle macchine?”

I selvaggi che quel sistema rifiutano, nel romanzo di Huxley si ammazzano, nella realtà forse possono ancora salvarsi. Come? Giocando come i bambini. Un tuffo nel diletterismo, nella frivolezza. Facendosi riacciuffare dai demoni, come quei giocatori di poker che nel romanzo di Massimo Bontempelli *La vita intensa* affidano al caso il valore delle fiches. Quattro biglietti con una posta diversa vengono mescolati in un vaso. I primi tre biglietti estratti vengono bruciati e si apre quello restante a fine partita. Ecco il tradimento delle vecchie regole, la ribellione allo schematismo dei software per abbandonarsi all'imprevedibilità, come l'azzardo dei dadi, come Chess960.

Una scacchiera è riposta davanti a un vecchio specchio, verdognolo, leggermente inclinato in avanti, sopra il piano di un caminetto. Il Re Bianco riflesso nello specchio invita un bimbo di otto anni, in castigo nella stanza, a raggiungerlo. Il fanciullo si trova così in un luogo infinito dove vivono le immagini di coloro che anche una sola volta si sono guardati a quello specchio. Entra nel regno degli scacchi, nello spazio creativo del gioco, tra pedoni che strillano come rondini nel cielo

di primavera, alfieri che giocano alla morra, torri distese a terra, due regine, una bianca e una nera, che lo guardano prima curiose poi indifferenti.



*Massimo Bontempelli*

Al bimbo pare assurdo che gli scacchi non si guadagnino da vivere perché ha ben presente la realtà, “il mondo dove si lavora e c'è il giorno e la notte e le piante e i fiumi e tutte le cose”. Allora interroga il Re Bianco:

«Mi pare» gli dissi «che siate degli oziosi.»

«Perché?» mi domandò con mansuetudine.

«Perché non fate niente.»

«E che cosa dovremmo fare?»

Questa sua domanda così precisa mi mise in un grande imbarazzo. Dopo aver pensato un po' risposi: «Che so io? Quello che fanno tutti. Guadagnarsi la vita, studiare, pensare al vostro avvenire...»

Il Re sorrise, poi rispose: “[...] guadagnarci la vita, se non abbiamo bisogno di niente? noi non mangiamo; non possediamo oggetti, come tu vedi. Qui [...] siamo sempre dell'età che avevamo quando ci siamo visti per la prima volta nello specchio. Perciò siamo eterni almeno fino al giorno...”.

Per il Re Bianco gli scacchi sono “le creature più importanti del creato”. Le partite che giocano gli uomini contano niente, “le partite che contano sono quelle che giochiamo noi e, come t'ho detto, esse dirigono i fatti umani; diventano, ricalcate al meglio dagli uomini, gli avvenimenti della storia, come guerra e simili [...]”. Così ancora Bontempelli nella favola metafisica *La scacchiera davanti allo specchio* scritta nel 1922.

Nella novella c'è anche una partita tra i pezzi della scacchiera di quel mondo rovesciato dove le mosse sono indicate dai Re Bianco e Nero e che non può che concludersi con il pareggio. Come per le partite dei campioni, nella realtà, frutto della tirannia del calcolo estremo imposto dall'intelligenza artificiale. Di qui il desiderio di rifugiarsi in giochi dove si possa beffare la prevedibilità, e accettare il rischio, insieme alla precarietà del reale, al magico nella vita quotidiana. Almeno fino a quando lo specchio non si romperà.

Nel gioco le passioni vengono represses e sublimates attraverso le regole e i comportamenti dei due giocatori. Gioco, certo, solo quando si perde e non rimane che una tranquilla disperazione. In realtà è lotta, combattimento, rivalità. Una guerra celata dietro la maschera ingannevole del gioco. Si vince senza uccidere al contrario delle guerre dove si uccide senza vincere, mai. Una giungla ridotta a uno zoo, insomma. Sono mai stati gli scacchi uno svago? Li domina un'ideologia

competitiva, come in ogni altro sport, come nella società, come nell'economia dove prevalgono lo squilibrio e la diseguaglianza.

Anche dove il terreno di gioco, la scacchiera, si è ormai smaterializzato nell'etere, restano tuttavia le regole che non sono solo degli scacchi ma anche quelle del lecito e dell'illecito, del bene e del male, della legge uguale per tutti come nei sogni e nelle utopie.

La scommessa non dovrebbe essere la pace? Il traguardo non dovrebbe essere il pareggio? Come tra i Gahuku-Gama della Nuova Guinea dove una partita di calcio dura fino a che non si raggiunge il pareggio (Philippe Descola, *Lo sport è un gioco?*, Raffaello Cortina Editore, 2024). Del resto anche nella fase araba del gioco un buon scacchista doveva conoscere la forza dell'avversario per concedergli quei vantaggi iniziali che consentivano un giusto pareggio delle forze: dal vantaggio della prima mossa alla mezza pedina, togliendo cioè quella davanti al cavallo per metterla davanti alla pedina del rocco (torre), e da ultimo il rocco, tredicesimo e massimo sacrificio. Altrimenti che gusto ci sarebbe stato vincere? (Felice M. Pereja, *La fase araba del gioco degli scacchi*, Oriente Moderno, anno 33 n° 10, 1953).

Ma ciò non corrisponde all'impianto della nostra società. Perciò gli scacchi sono destinati ad accompagnarci ancora a lungo. Anche nell'epoca dell'intelligenza artificiale continueranno mosse di supremazia, uccisioni come nei versi di Omar Khayyam (1048 - 1131) "Dove il destino gioca con gli uomini grazie agli scacchi / Qua e là delle mosse, degli scacchi, delle uccisioni..."