
Giangiuseppe Pili

2001, FILOSOFIA NEGLI SCACCHI



I libri di Scacchitalia

GIANGIUSEPPE PILI

2001, FILOSOFIA NEGLI SCACCHI

Gens una sumus (Motto FIDE)
Dedicato a chi crede nella filosofia e negli scacchi.

I libri di Scacchitalia

INTRODUZIONE

Si può imparare la filosofia attraverso gli scacchi? Si possono imparare gli scacchi attraverso la filosofia? In questo libro davvero originale Giangiuseppe Pili, laureato in filosofia all'Università di Siena, si è divertito a intrecciare due discipline in apparenza molto lontane: un gioco, anzi il gioco della mente per eccellenza, e il pensiero umano sull'esistenza e sul mondo così come si è delineato nei secoli. Ma anche gli scacchi hanno a che vedere con il pensiero e anche il pensiero sul gioco degli scacchi ha avuto una sua storia e una sua evoluzione nel corso dei secoli. E allora, forse, i due pensieri possono riconoscersi e incontrarsi. Credo sia partito da questa intuizione il lavoro di Pili e sono convinto che, al pari del lettore, in corso d'opera sia rimasto sorpreso lui stesso dai tanti intrecci possibili.

Dunque, un libro di filosofia che si serve di un gioco antico per esemplificare concetti complicati? O piuttosto un libro di scacchi che fa uso di concetti filosofici per spiegare la sua logica interna? Entrambe le cose, certo, ma forse la verità è più semplice. Ricercare il valore didascalico del libro è, in parte, snaturarlo. Il libro si legge come un romanzo e come tale va letto. Il lettore, allora, si lascerà cullare dalle parole e se ne sarà capace, perché armato di un bagaglio minimo di conoscenze filosofiche e scacchistiche, sarà ripagato dal gioco dei richiami cui l'autore lo sottopone in continuazione.

Innanzitutto un libro che diverte, dunque. E nel divertimento istruisce o, quantomeno, fa riflettere. In fondo si può chiedere di più da un libro?

Mario Leoncini
Gennaio 2010

DUE PAROLE DELL'AUTORE

Non è facile avere idee originali e, spesso, neanche gratificante: dire “qualcosa”, dirla “bene”. Dire la propria. Forse, tutte queste cose insieme non sono possibili. Nonostante molte resistenze, fare la prova non costa niente e può valerle la pena di... fare un po' di filosofia con gli scacchi o... un po' di scacchi con la filosofia.

Non, però, è bene dirlo, scrivere una “storia della filosofia” o un “manuale” o un'introduzione. Un'opera di “storia della filosofia” avrebbe richiesto un taglio scolastico, tutto il contrario del nostro proponimento. Un “manuale” sarebbe stato ancora più pedante. Scrivere un'introduzione, ecco, questo sì, però non è nemmeno questo lo scopo di questo lavoro.

L'idea è quella di provare a riflettere *sul mondo* attraverso gli scacchi e grazie alla filosofia, senza parlare, propriamente, né di filosofia né di scacchi. Scacchi e filosofia, un'unica “idea”, un unico proposito, non separati perché non ci sarebbe il motivo.

Un'ispirazione costante, quella di pensare agli scacchi e alla filosofia come a due divertimenti, due raffinatissimi piaceri, e presentarli così, per essere apprezzati.

Non è presupposta nessuna conoscenza della filosofia né degli scacchi, quantomeno non specialistica. Viaggiando attraverso le pagine della filosofia, ci s'imbatte in idee e preconcetti. Si è voluto di scrivere in modo tale che non fosse mai evidente il problema “filosofico”: la stessa parola “filosofia” compare solo nei titoli.

I contesti dei problemi sono di natura “pratica”, concreta. Come un detective deve scoprire l'assassino? O perché uno gioca una mossa anziché un'altra? Questi sono solo esempi. La leggerezza e la curiosità, l'altra “ispirazione”, sono – leggere per credere – gli unici due “requisiti” per leggiucchiare un lavoro come questo.

La struttura del libro consente di tagliare in trasversale tutti i problemi “filosofici” più classici. Tuttavia, si è preferito raccontare le questioni di natura non assoluta – il problema dell'essere, di Dio, della morte: troppo astratti e, soprattutto, ritenuti da molti illustri filosofi dei “falsi problemi” –, perciò gli argomenti sono esclusivamente quelli su cui si possono dare risposte perché *la filosofia è anche un dare risposte*.

Il volume è costituito di nove “partite”: le prime due affrontano due diversi problemi della conoscenza, la terza e la quarta parlano del linguaggio, il quinto e il sesto di fisica, il settimo e l’ottavo dell’eticità-moralità e, infine, *coerente eccezione*, di teologia. Le prime otto partite il corpo, l’ultima rappresenta una “provocazione” finale e una parentesi.

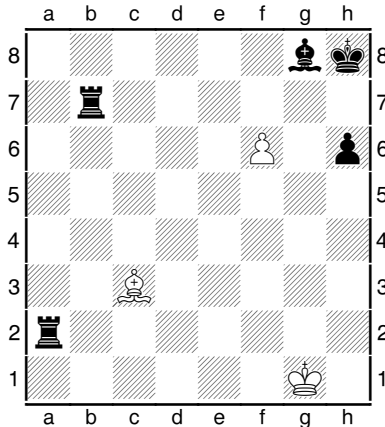
Fisica, linguaggio, conoscenza ed etica. E gli scacchi? Sono il banco di prova delle filosofie: ogni filosofia giocherà a scacchi contro la sua avversaria, ma solo il lettore potrà dire chi è il vincitore della partita o se la patta sia il risultato più giusto o se l’intervento di qualche altra idea – anche del lettore – sia stata alla fine decisiva.

Se una partita a scacchi si doveva giocare, quale stile bisognava scegliere? Si è optato per mostrare la filosofia sotto diversi aspetti: sembra che “la filosofia” siano volumoni scritti in “saggese”, trattati di noia. Parziale verità: i filosofi hanno scritto ciascuno con uno stile inconfondibile e in generi letterari i più diversi. La poesia, i racconti, i romanzi, i saggi ma anche le parabole, gli aforismi sono tutti modi diversi usati dai filosofi nell’esprimere il loro pensiero. Il tentativo di portare al lettore la filosofia nel suo spirito migliore ha un esito plurale, anche nello stile. Ci sono dialoghi, c’è un, c’è un saggio, una confessione, due racconti. Stili diversi uniti da tre ispirazioni: la filosofia, gli scacchi e il piacere di vederli insieme.

Se c’è una speranza, è quella di dilettere e far riflettere su temi troppo spesso abbandonati agli specialisti e che gli specialisti rivendicano per loro per conservare il loro potere. Esiste un’altra idea della conoscenza e degli scacchi!

LA VIA DELLA CONOSCENZA È LASTRICATA DI MOLTI PROBLEMI

PARTITA 1^A: COME ARRIVIAMO A CONOSCERE: ESPERIENZA, MEMORIA E LINGUAGGIO (ESTERNISMO); RAGIONE, DEFINIZIONE E DEDUZIONI (INTERNISMO) E LA TERZA VIA COMBINAZIONI¹.



Al commissariato avevano preso male la cosa. La mattina, con quel cielo così limpido e l'aria così pulita, sembrava dover preannunciare una di quelle giornate passate a leggere il giornale o *La Settimana Enigmistica*, nel caso che ci fosse anche la voglia di impegnarsi. E invece no, maledizione! Un tale era stato trovato morto in un appartamento, morto come uno stoccafisso. Effettivamente, dalla mia esperienza, ma pure da quella di altri, i

¹ Lo studio qui presentato è di mia fattura.

morti sono un problema, per i vivi, s'intende, ché sono gli unici in grado di sentire i problemi!

“Detective Quinlan, la cercano al telefono”.

Era un uomo pesante Quinlan ed aveva la pessima abitudine d'aver sempre fretta, non si sa se per ragioni di tempo o di voglia, ma tendeva a far tutto con eccesso di velocità per poter essere conciliabile con una qualche forma di estetica. La sua scrivania era un carnaio, senza capo e coda. Tuttavia era molto apprezzato al dipartimento di polizia perché riusciva, non si sapeva come, a trovare sempre il colpevole.

“Chi è?” Chiede Quinlan.

“E' il procuratore distrettuale, ti chiama da un quarto d'ora”. Rispose il sergente Mcmanus.

Il sergente Mcmanus era un tipo in gamba, se non avesse avuto la sgradevole abitudine di mangiarsi le unghie fino a che non gli sanguinavano, il che significava, naturalmente, che passava a sfogare il suo stress su qualcos'altro. Il piccolo mondo della centrale era tutto uno sfogarsi, chi dei delitti commessi, chi dei delitti non commessi, chi dei delitti solo sperati e di chi doveva prevenirli, i delitti, dico. Ci potete giurare, il lavoro al dipartimento non era cosa da invidiarsi.

Forse era per questo che Quinlan era nel tempo diventato un bevitore e un fumatore. Ineguagliabile. Almeno, al commissariato, accidenti! Se, per sbaglio, avesse smesso di bere o di fumare sarebbe senz'altro morto: l'organismo ormai non era più in grado di respirare solo ossigeno né il fegato di sintetizzare senza whisky di bassa lega o così si vociferava.

“Pronto”. Disse Quinlan con la sua voce più sgradevole, e non è certo quella che possiamo avere noi, accidenti!

“Quinlan, sono Marcam, procuratore distrettuale...”

“Mi dica qualcosa che non so, so già chi siete, purtroppo”.

“Senta Quinlan, l'avrei già mandata a casa da molto tempo se non fosse che...”

“Lo faccia, signor mio, lo faccia e tutto questo bordello si trasformerà in un girone infernale. E' da tempo che sto aspettando questo momento: i diavoli già ci sono, siamo ben forniti di anime in pena di tutti i tipi: volete i barboni? Eccoli. Volete i maniaci, o piuttosto i lussuriosi stupratori? Quanti ne vuole! O preferite i ladri

di polli?... Abbiamo anche quelli. L'anima del mondo è un'anima in pena... ci manca soltanto satana in persona e..."

"Vengo al dunque, prima che me ne debba pentire. Dillinger è morto e non si sa chi l'ha ammazzato".

"Quel Dillinger?"

"Proprio lui, il membro influente della società, filantropo e gentiluomo di altri tempi. Era un amico personale del mio carissimo amico Philo Vance ed è per questo che le chiedo di assumersi l'incarico, personalmente. Lasci perdere qualsiasi altro caso: priorità assoluta. Naturalmente, il mio amico sarà felice di sdebitarsi con una cassa del miglior whisky e un paio di scatole di cubani. Cosa ne dice?"

Il procuratore aveva imparato da tempo che Quinlan non l'avrebbe nemmeno stato a sentire se non avesse annusato il profumo di qualche guadagno tangibile. La realtà era che Quinlan aveva iniziato da troppo giovane quel lavoro che dovrebbe essere solo per vecchi, le lezioni di vita erano state equivalenti a bastonate. Quinlan aveva imparato da applicare quell'antico adagio del "non far niente per niente" solo quando si sovrapponevano "gli dei", quelli dei piani alti, intendo. Quinlan sarebbe stata una persona estremamente umana, se non fosse stato educato dalla vita ad essere umano solo con alcuni degli umani e meno umano con altri. Egli infatti soleva ripetere che l'umanità era composta da uomini sono in parte minoritaria, per il resto era pieno di animali: topi, maiali, cernie, piccioni... In effetti, Quinlan stesso sbottò una volta dicendo che l'umanità era più o meno uno zoo nel quale gli animali non erano tenuti in gabbie e che il più forte mangiava il più debole: un grande supermercato, insomma!

Bisogna anche capirlo, anche se non è facile, mi rendo conto: era una realtà che non ammetteva sviluppo, non ammetteva futuro: procuratore non sarebbe mai diventato, era una carica politica e Quinlan non amava i mezzi termini, compromessi e le bugie di straforo, né, tanto meno, quell'arte propria di alcuni di saper dire ciò che l'altro vuole sentirsi dire. Insomma, Quinlan non era un uomo fatto per la politica.

La promozione a commissario capo era arrivata presto e non si poteva dire che fosse una gran carica: era come essere il re di una discarica, giudice del bene e del male di una banda di ratti

scalmanati. Non prendetevela con il brutto paragone, però è così, o così una volta Quinlan ebbe a dire.

Da un punto di vista umano era un ruolo aridissimo, desertico: toccava sempre il lavoro sporco, di licenziamento degli imboscati e di quelli turbolenti, che sparacchiavano per passatempo. Inutile dire che stesse antipatico a tutti, anche perché scopriva sempre quelle piccole truffe che sono il pane dei piccoli poliziotti di strada delle metropoli.

Inoltre aveva perso l'amore della propria donna da quando era morto un tale prima che Quinlan avesse potuto evitarlo: l'alcolismo e il fumo scacciarono la sua parvenza di uomo e così la sua donna lo lasciò. Non c'era piacere che Quinlan cercasse, se non quello dell'oblio, strada facile per chi ha visto o vede il peggio della vita e non vede l'ora che il tempo passi prima possibile.

“Mi dia il suo indirizzo, vedrò cosa posso fare”. Disse Quinlan.

“Ha carta e penna?” Domandò il procuratore.

“Secondo lei?”

“Night Street numero g1”.

“C'è qualcosa che devo sapere, oltre a quello che mi ha già detto?”

“Dillinger era una persona molto influente e un grande politico. Non sono molto informato sul suo conto, comunque, so che era un uomo tendenzialmente solitario ed amava trascorrere il tempo da solo. Non mi è dato sapere in che modo”.

“Informazioni preziosissime, signor procuratore... tanto valeva che...”

“Vada al diavolo”.

Così disse il procuratore e chiuse il telefono.

“Mcmanus, mi chiami l'auto e venga con me”. Disse Quinlan.

“Subito, signor Quinlan”.

Mcmanus sapeva che gli ordini di Quinlan erano più che un semplici ordini, erano un imperativo categorico, a metà strada tra un comandamento divino e un diktat.

L'automobile era la solita: una vecchia Ford, comprata usata non so quando. Quinlan avrebbe detto che era *giusta*. La puzza del fumo sollevato alla partenza copriva in parte quello dell'alito alcolico di Quinlan che, prontamente, aveva preso dalla sua fiaschetta più di un goccio di whisky, ci scommetterei, se avessi dei soldi in mano!

“Queste cose le odio”. Disse Quinlan.

Mcmanus non rispose perché sapeva che Quinlan parlava più a se stesso che agli altri, quando parlava.

“Questi maledetti accozzati, rompono solo le scatole e quando si levano di torno bisogna anche andare a trovarli e trovare spiegazioni per una cosa che sarebbe dovuta capitare molto tempo prima, magari quando ancora non erano in grado di parlare”.

S’interuppe solo per prendersi un’altra sorsata.

“Mcmanus, a destra, cosa vai a sinistra? Devi andare a destra!” Disse Quinlan inferocito.

“Scusi capo, mi sono distratto un attimo... è che...”

“Un corno! Svolta a destra alla prossima, poi prendi la strada principale. Avanti!”

Mcmanus era sempre nervoso quando era in macchina con Quinlan, ma non si lamentava: egli aveva una grande stima del suo ciclopico capo. I due non concordavano in nulla, se non fossero stati entrambi onesti, probabilmente si sarebbero anche potuti sparare, ma era tale la loro comprensione della giustizia e, soprattutto, dell’ingiustizia, che in un modo o nell’altro, trovavano il modo di convenire, tacitamente. E’ ovvio. Erano una coppia affiatata, seppure non è che Quinlan avesse molto fiato!

“Eccoci”. Disse Quinlan.

Era un palazzo enorme, un obbrobrio a dire la verità. Sembrava un quadro di Mondrian e, per ciò, sarebbe anche stato bello se non fosse stato una quarantina di metri di bianco opaco. Un buco in un occhio, ci potete scommettere le mutande, caspita!, e sarebbe stato del tutto impensabile se non fosse stato accerchiato da decine di palazzi altrettanto brutti, forse anche peggiori. L’estetica della zona era stata pianificata da poco tempo o forse, no. Forse non era stata pianificata. Era nata da sola. Il prezzo della modernità, vivere in un mondo alieno credendolo il proprio: una savana di cemento.

“Ma tu guarda questo posto! Cosa ne pensi?” Chiese Quinlan a Mcmanus.

“Be’, non dev’essere male abitarci... mia moglie mi chiede sempre quando potremmo avere una casa più grande e le dico sempre –amore...” stava dicendo Mcmanus quando...

“Senti, non mi annoiare con i tuoi soliti discorsi di tua moglie. Mi interessava il lato estetico”. Disse Quinlan, una volta tanto senza

usare modi sgarbati, cosa assai strana, assolutamente! Certo, aveva detto la cosa in modo tale che un qualsiasi altro si sarebbe offeso, ma, in fin dei conti, Quinlan era Quinlan e si sapeva che quello era un modo pacato e tranquillo di esprimere il suo pensiero. Ognuno trova i suoi modi, alla fine: l'importante è averne uno, di pensiero, dico.

“Il lato estetico? Capo... ma, veramente...” Balbettava Mcmanus.

“Sì, il lato estetico, il lato estetico... non capisci forse?” Disse Quinlan.

“Be', direi che non è molto bello. D'altra parte, abbiamo rifiutato la giungla per costruirne una di calcestruzzo e acciaio, l'essenza di ogni palazzo...” Rispose Mcmanus con la paura divenire travolto, sembrava rimpicciolire.

“Mcmanus, mi meraviglio. Non pensavo che un tipo come lei avesse dei pensieri...” Disse Quinlan. E quando voleva riconoscere un onore perdeva l'abitudine innata di usare il “tu”.

Al che Mcmanus stava veramente per perdere le staffe, ma alla fine, sapeva che quello era uno dei più grandi complimenti che Quinlan potesse fargli... dopo quello di volerlo con sé in macchina, naturalmente.

“Questo sfarzo non è altro che un tugurio, alla fine: cambia il modo ma la sostanza è quella. Noi abbiamo una bidonville ben arredata, niente di più: ecco il sogno dell'uomo delle caverne. Avere una grotta ben arredata, non un mondo felice o che so io: la felicità è un concetto troppo lontano dalla mente degli uomini...” Disse Quinlan.

Il suo lato sentimentale saliva fuori quando andava nelle zone dabbene della città: si ricordava del padre morto di fame, attualmente ospite di un ospizio degradato in periferia, e della madre che lo allevò con qualche spicciolo, morta nessuno sa quando.

I due salirono al quinto piano. Tutto a scale e, come potrete immaginare, Quinlan ansimava come un asino bastonato: i suoi polmoni non erano che spugne di catrame. Mcmanus era un atleta, dal canto suo, e stava già scambiando due parole con la scientifica, di cui si ignorava il motivo del nome, ma non dell'utilità, che, secondo l'opinione e l'esperienza di Quinlan, era assai relativa.

Mcmanus era affascinato da tutti i marchingegni di quelli e della loro presunta capacità di dire cose esatte.

In realtà la scientifica aveva un compito assai facile: la natura non era così astrusa, erano più gli uomini ad esserlo. Ed era capire gli uomini, vederli o ascoltarli, il compito sporco che Quinlan e Mcmanus dovevano assolvere.

“Signor Quinlan, che piacere!” Ringhiò Chesterfield, il capo della scientifica.

“Signor Chesterfield, credevo che fosse in vacanza...” Disse Quinlan affabile.

“Lo sarei se non ci fosse questo stoccafisso...” così disse Chesterfield e fece cenno col capo a Quinlan di entrare.

La casa era piuttosto semplice e non aveva nulla fuori posto. Semplicemente c’era un morto, il che cambia le cose agli occhi dei presenti.

“Direi che non ci sono segni di effrazione, sono convinto che avrete trovato esclusivamente delle impronte della domestica e del signor Dillinger”. Disse Quinlan.

“Esatto. Sembra tutto normale. La morte è avvenuta per avvelenamento da cianuro. Vuole vedere la salma?”

“Sì, direi proprio di sì”.

“Prego, da questa parte”.

Erano più gli oggetti estranei, in quella stanza, piuttosto che l’arredamento, tra scientifica e tutto il resto. Un posto per signori senza dubbio: c’era il mobiletto per i drinks, c’era un tavolo da biliardo e qualche poltrona e due sedie, faccia a faccia, interrotte dal tavolino con una scacchiera e degli scacchi. La salma era ricaduta sulla poltrona all’indietro. Sulla scacchiera c’era stagiata, immobile e immortale, una posizione: immobile e immortale per chi non avrebbe mai capito cosa stesse a significare. Tutto ciò che è incomprensibile, è immobile e immortale, come il monolito di duemilauno Odissea nello spazio, per intenderci.

“Interessante. Il morto non è ricaduto sulla scacchiera. Sarà un caso?”

Così disse Quinlan e si mise ad osservare la posizione.

“Qualcuno di voi sa giocare a scacchi?” Chiese Quinlan.

La voce di Quinlan non produsse né eco né risposta.

“Vedo che siete molto interessati ai giochi di intelligenza, sempre ammesso che gli scacchi siano un gioco e che voi abbiate un po’ di intelligenza”. Mormorava, come sempre, del resto, quando setacciava la scena del delitto. E che qualcuno osasse interromperlo!

“Mcmanus. Vedi un po’ se riesci a disegnare questa posizione. Ci potrebbe essere utile. Chesterfield!, vieni un po’ qui.” Disse Quinlan con un verso simile ad un ruggito.

“Mi dica, mio caro amico”. Disse Chesterfield.”

“Si rende conto che lei non è mio amico?”

“Certo, ci mancherebbe! So scegliermi bene gli amici”.

“Giusto per mettere le cose in chiaro...”

“Ci mancherebbe... Mi dica, per favore”.

“Di che è morto?”

“Veleno. Cianuro, molto probabilmente. Deve essere stato bevuto inconsapevolmente dalla vittima attraverso l’amaro che stava bevendo: l’amaro già amaro e scuro deve aver ingannato facilmente il vecchio. Il bicchiere puzza di mandorla, evidente segno del veleno. Era vecchio, è possibile che non si sia accorto”.

“Lapalissiano. Voi della scientifica possibile che sapete esprimere solo cose ovvie? Ora del decesso?” Disse Quinlan.

“Di sera, verso mezzanotte, direi. Gli accertamenti definiranno l’ora più precisamente” Disse Chesterfield

“Non ci sono segni di effrazione, non ci sono particolari rilevanti. Solo quella scacchiera. Perché il morto è in una posizione innaturale? Sarebbe dovuto ricadere in avanti... potrebbe aver fatto uno sforzo per non ricadere sulla scacchiera...” Mormorava Quinlan.

Mcmanus nel mentre prendeva nota di ciò che diceva l’anziana cameriera e si informava di altri particolari dagli uomini della scientifica.

“Allora?” Disse Quinlan, che, nonostante tutto, aveva imparato ad avere una certa fiducia in Mcmanus, una delle poche persone che fosse di suo gradimento, mica altri, accipicchia!

“Nulla di particolare. La cameriera dice che non è successo nulla di particolare. Il signor Dillinger era solito analizzare partite di scacchi, da solo. Dice che giocava per corrispondenza: per giocare è necessario spedirsi cartoline nelle quali bisogna scrivere le mosse e, al massimo, una piccola frase”. Disse Mcmanus.

“Interessante. Molto interessante. Tu sai giocare a scacchi?”
Chiese Quinlan.

“No e non conosco giocatori, sa, mia moglie...”

“Ascolta, lascia stare sua moglie... per favore... Comunque dobbiamo saperne di più. Hai mica le cartoline vecchie?”

“Ecco, la signora dice che le bruciava sempre nel camino”.

“Perché? Strano da parte di uno che riceve cartoline...”

“Per ragioni scaramantiche. Da che aveva iniziato quella prassi non perdeva più. Però mi ha dato questa”. Disse Mcmanus.

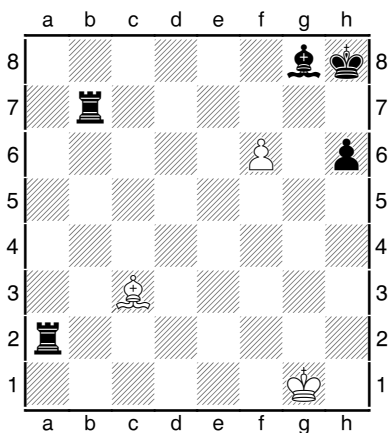
Era un pezzo di carta con una posizione. La stessa sulla scacchiera. C’era scritto –matto in tre mosse-. Aveva tutta l’aria di essere una cartolina, ma vattelapesca se era davvero una cosa del genere, con tutti quei segni strani. Poi era mezza bruciata, priva di indirizzo com’era, poteva essere qualsiasi cosa, fate un po’ voi.

“L’avrebbe dovuta spedire ieri ma poi... be’, diciamo che era impossibilitato!”

“Può averla bruciata l’assassino e, nella fretta, magari non ha avuto il tempo di controllare se fosse bruciata del tutto. Andiamo in centrale. E’ chiaro che qui non c’è altro da scoprire...”

Come tornarono in centrale.

“Mcmanus, hai fatto il disegno della partita? Bene, porgimelo”.



Chiaramente, agli occhi di un inesperto la cosa doveva apparire alquanto oscura. Ed in tale modo doveva apparire agli occhi di Quinlan e Mcmanus. Quinlan però sembrava felice come una Pasqua. In realtà ci godeva a risolvere rompicapi complicati.

“Mcmanus. Va in una libreria e portami un libro di scacchi, uno di quelli per principianti. E fa in fretta.” Disse Quinlan con occhi scintillanti. Le scintille fiammeggianti che partivano da quegli occhi ancora giovani, in un corpo travagliato, mostravano la comprensione che dietro quella cosa ci fosse davvero qualcosa di intelligente. E Quinlan amava l’intelligenza, a suo modo, credo.

Quando Mcmanus tornò alla centrale Quinlan gli fece cenno di entrare nel suo ufficio, lui l’avrebbe chiamato “l’antro”, ma poco importa come uno chiama casa propria, basta che ci si riconosca, no?

“Mcmanus, hai portato quel libro?” Chiese Quinlan.

“Sì”. Rispose Mcmanus.

“Bene. Io credo che bisogna risolvere il problema che ci ha lasciato aperto Dillinger. Visto che si è sforzato di non ricadere sulla posizione e visto che la cartolina doveva indicare la soluzione, bisogna che anche noi ci poniamo questo problema e lo dobbiamo risolvere”.

“Bisogna che impariamo a giocare...”

“Esatto. Ma non solo, dobbiamo anche esser capaci di risolvere il problema ed è questo il vero problema!” Rispose Quinlan.

Lessero insieme le regole e Quinlan si fece portare da un ceffo che gli doveva ancora qualcosa, una scacchiera con tanto di numeri e lettere. Un buon caffè ci voleva, dopo tutto quel whisky e dopo che sorseggiavano il buon amaro si misero a studiare a fondo la questione.

“Vedi, bisogna capire cosa c’è da capire. Dobbiamo imparare ad imparare, visto che non abbiamo tempo per provare e riprovare...” Proferì Quinlan con una voce calma e pacata, per una volta.

“In che senso, capo?”

“Nel senso che non è affatto ovvio imparare a giocare a scacchi e noi dobbiamo imparare in fretta, prima che ci sfugga l’assassino. Come procederesti nell’apprendimento di questo gioco, che ha tutta l’aria di essere una questione difficile?”

“Abbiamo imparato le mosse, le regole del gioco, tutto ciò che è possibile e tutto ciò che non è possibile fare”.

“Mcmanus, fai attenzione. Tu, in realtà, hai una conoscenza assai vaga. Non penso saresti disposto ad ammettere di *saper* giocare... Renditi conto che, per conoscere, non basta –leggere le regole–bisogna anche farle proprie e imparare a vedere la scacchiera e i pezzi come uniti insieme, vincolati da quelle leggi”.

“Capo, per far questo dobbiamo giocare moltissime mosse, dobbiamo ripetere un gran numero di partite in modo tale da percepire molte cose e abituarci a quelle”.

“Mc, secondo te, quindi, la conoscenza deriva dai nostri sensi, dalla vista, dal tatto ecc.?”

“Pressappoco sì. Ma ciò, mi pare, sarebbe ancora insufficiente. Secondo me la conoscenza incomincia con l’esperienza diretta della partita che poi si sedimenta nella memoria.”

“Dunque, ciò che manca a te e a me è la memoria, il ricordo di altre partite, di altre mosse e via dicendo?...”

“Sì, direi di sì. Memoria ed esperienza. Esperienza, quindi memoria, memoria quindi esperienza”.

“Per imparare a giocare a scacchi non dovremmo quindi far altro che andare in un circolo di scacchi e osservare ripetutamente tutte le mosse di tutti i giocatori ed estrapolare le regolarità da cui, poi, ci facciamo delle idee”.

“Esattamente. Ma a questo dobbiamo unire la nostra capacità linguistica: daremo dei nomi alle mosse e ci costruiremo un linguaggio capace di esprimere della vera conoscenza: un linguaggio che contiene solo parole che rimandano a mosse realmente giocate, che esistono nell’esperienza: uno dei problemi del linguaggio comune è proprio quello di essere vago, talvolta privo di significato e questo è da evitare, quando conosciamo”. Proferisce Mcmanus con una certa convinzione.

“Il problema si risolve, quindi, costruendo un linguaggio che esprima la nostra esperienza, che è tutto ciò che noi possiamo conoscere”. Disse Quinlan con un’aria interrogativa: glielo si leggeva in faccia.

“Cerco di esprimerle la questione nel modo più chiaro possibile: tutti gli scacchisti aspirano per natura al sapere: ne è un segno evidente l’amore che essi provano per le sensazioni e le singole mosse che essi giocano giacché, anche se si metta da parte l’utilità che ne deriva, in relazione alla vittoria finale, esse sono amate per sé

stesse, e più di tutte le altre è amata la sensazione ricavata mediante gli occhi, l'osservazione diretta di una mossa. Infatti noi preferiamo, per così dire, la vista a tutte le altre sensazioni, non solo quando miriamo ad uno scopo pratico, ma anche quando non intendiamo compiere alcuna mossa in particolare: per uno scacchista è già una grande soddisfazione quella di vedere le mosse, sue o di altri. E il motivo sta nel fatto che questa sensazione, più di ogni altra, ci fa acquistare conoscenza e ci rivela una molteplicità di differenze”.

“Però così in che modo gli scacchisti si distinguono dai non scacchisti?”

“Tutti siamo dotati di sensibilità, ma da tale sensibilità in alcuni non nasce la memoria: vedono una partita a scacchi ma non tutti riescono a ricordare poi le mosse e la posizione. Altri invece hanno buona memoria e ricordano”.

“Ancora una volta la memoria... dunque, secondo te, ciò che distingue uno scacchista da uno che non sa giocare è la capacità di memorizzare posizioni?”

“Certamente coloro che sono in grado di ricordare sono più intelligenti ed hanno maggiore disponibilità all'apprendimento”.

“Continua. La tua opinione mi sta interessando...”

“Nella vita di chi non gioca a scacchi sono presenti soltanto immagini e ricordi di partite viste, se ne hanno viste, ma l'esperienza gioca solo una parte molto limitata nella vita di uno scacchista: in essa sono presenti anche tecnica e ragionamenti. Ma tecnica e ragionamenti iniziano con l'esperienza e sarebbero impensabili altrimenti”.

“Non mi è chiaro, secondo il tuo modo di procedere, come nascerebbe la tecnica e il ragionamento, che è poi il modo che noi abbiamo di risolvere il problema lasciatoci da Dillinger...”

“La tecnica nasce quando da una molteplicità di esperienze venga prodotto un unico giudizio universale che abbracci tutte le cose simili tra loro: giudicare è compito riservato alla tecnica. Quindi noi dobbiamo prima di tutto osservare molto bene una molteplicità di partite e solo dopo di questa osservazione possiamo ricavare dei principi generali e capire quando una mossa è forte e quando una mossa è debole”.

“In altre parole, la tecnica è la capacità d'associare una mossa ad un contesto, nulla di più?”

“Sì, ma la tecnica non è tutto. Infatti coloro che giocano a partire dalla tecnica, posta dalla sola esperienza, non giungono alla comprensione dei principi del gioco: gli assuefatti, infatti, sono quelli che giocano senza sapere, sanno produrre una mossa ma ne ignorano la causa. In questo modo, probabilmente, giocano quegli scacchisti in partite con poco tempo²: devono agire non in nome della comprensione ma in nome della rapidità: essi, spesso, ignorano perché hanno fatto una mossa e perché non ne hanno giocata un'altra”.

“Ma hai detto che la tecnica non è tutto... e quindi, un grande giocatore di scacchi sarebbe uno che, *oltre a conoscere cosa fa, sa dire anche perché* fa quella particolare cosa? In altre parole, egli conosce le cause che hanno prodotto una certa mossa, piuttosto che un'altra... mi sbaglio?”

“Esatto. E poiché noi cerchiamo di capire la partita a scacchi e non solo di giocarla passivamente, ché altrimenti non giungeremmo mai alla comprensione del problema di Dillinger, dobbiamo andare più avanti, secondo me: giungere alla conoscenza delle cause”.

“Quindi, potremmo riassumere così: se vogliamo imparare a giocare a scacchi in modo intelligente, cioè arrivare a conoscerli, a farci un'idea accurata e precisa, dobbiamo prima di tutto procedere per osservazione e l'osservazione inizia con l'esperienza. L'esperienza è l'insieme delle percezioni sensoriali che abbiamo della partita: tatto, vista ecc.. Correggimi se sbaglio”.

“Per il momento ha compreso tutto, capo...”

“Bene. Una volta che abbiamo avuto molte sensazioni ci ricostruiamo delle idee nella memoria: la memoria non farà altro che sommare delle sensazioni e produrrà, in fine, una certa immagine di una mossa, di un pezzo, di un oggetto... e la riconoscerà da quel momento in avanti”.

“All right, sir!”

“Una volta che conserviamo questa informazione nella memoria, giungiamo a definire la mossa e sapremo così distinguerla tra le altre. Ma questo non è sufficiente...”

² Per essere esatti: Bliz. Ma questo termine non è conosciuto dal nostro inesperto Mcmanus.

“Se non vogliamo essere giocatori passivi, sì. Se ci limitiamo ad agire senza chiederci perché, andrebbe anche bene così...”

“Ci stavo arrivando...”

“Scusa capo!”

“La conoscenza richiede un certo grado di esperienza e osservazione, quindi memoria. Ma la nostra memoria sarebbe insufficiente senza il linguaggio: nomi e predicati associano dati di esperienza e così possiamo arrivare ad esprimere le nostre conoscenze. E il linguaggio consente anche di comprendere la connessione degli eventi, di darne una sistemazione coerente e controllabile, causale e così, se ci sbagliamo, sapremmo subito individuare l'errore”.

“Alla grande, capo!”

“In fine, dobbiamo riuscire a costruire una rete di connessioni tra le varie mosse, in modo tale da dare ragione di una certa regolarità delle osservazioni, quindi daremo una definizione delle cause di una mossa: se una mossa compare ogni qual volta ce ne sia un'altra, non potrò sbagliarmi a giocarla”.

“Sì, capo, secondo me, tutto ciò che noi possiamo fare è costruirci una specie di –grande memoria- e renderla –controllabile-. Esperienza, memoria e linguaggio sono tutto ciò che ci serve”.

“E l'esperienza inizia con la sensazione”.

“Ottimo”.

“Quindi, secondo te, il materiale della conoscenza deriverebbe interamente dall'esperienza...”

“Direi proprio di sì. D'altra parte, questa è l'opinione più diffusa tra le persone. Se lei chiedesse in giro, è molto probabile che i più sarebbero d'accordo con la mia posizione”.

“Potremmo definire la sua visione della conoscenza *esternista*? In virtù del fatto che essa riguarda unicamente ciò che noi apprendiamo dall'esterno?”

“Mi sembra un buon modo di esprimersi, il suo!”

“Eccellente”.

Quinlan per qualche minuto non proferì alcuna idea. Mcmanus, dal canto suo aveva un gran mal di testa: quando la moglie lo lasciava in pace, aveva solo voglia di andare al bar e bersi una cosa, con il suo amico di infanzia e non aveva molto tempo per pensare a qualcosa che non fosse il suo pane quotidiano.

D'altra parte, il suo lavoro richiedeva molta pratica e lui aveva dovuto riflettere sul problema, per diventare un buon poliziotto, si intende. Non avrebbe mai pensato che la sua opinione avrebbe mai potuto essere di qualche utilità. D'altra parte, chi ama il sapere non certo lo ama in vista di un fine. E Mcmanus non era certo il primo scemo, anche se non si sarebbe detto, al suo apparire, possiamo anche dirlo!

Quinlan una volta reagì male ad un tale che pensava che tutto dovesse essere utile e inutile: utile e inutile sono le due infernali categorie del folle mondo dei clacson, fatti per un'utilità e utilizzati inutilmente. Come distinguere l'utile dall'inutile è la tenaglia che avvinghia tristemente tutto il mondo civile, da un po' di tempo a questa parte... ma che dire? Questi pensieri di Quinlan lasciamoli a Quinlan, accidenti, se no, dove potrebbero portarci?

Dopo un po', Quinlan sembrò risvegliarsi. Non sembrava particolarmente turbato, turbolento o irrequieto, come suo solito e il caffè gli aveva tolto un po' di quel brutto colorito pallido che solitamente vestiva. Lo stesso Mcmanus si era accorto che procedeva in modo molto circospetto e preciso e ciò sembrava tradire la sua abituale sbrigativa rudezza. Se anche quel tipo di Mcmanus se n'era accorto, era chiaro che doveva essere un evento, potete contarci!

“La sua posizione è assolutamente interessante, affascinante. Tuttavia, secondo me, in questo modo non giungiamo da nessuna parte. Prima di tutto, per avere le idee chiare in questo modo, occorrono anni e anni di osservazione e non è nemmeno detto che riusciremo a dare una risposta al quesito che questa posizione ci propone. Prendi il caso in cui noi abbiamo effettivamente la capacità di registrare tutte le mosse degli altri nella nostra memoria. Ancora saremmo al punto di partenza: non sapremmo definire la cosa né sul piano presente né i suoi sviluppi. Non dobbiamo dimenticarci che la conoscenza ci deve portare alla conoscenza delle mosse e delle loro proprietà. Procedendo a tuo modo avremmo una certa conoscenza delle partite giocate dagli altri e in condizioni nuove, mai viste non avremmo la capacità di improvvisare”.

“Sì, ma che c'entra? Così è il modo attraverso cui iniziamo a conoscere...”

“La conoscenza sensibile si presta a molte critiche, come sappiamo attraverso il nostro lavoro: noi attraverso i sensi abbiamo spizzichi di informazioni e tutti hanno percezioni diverse di una stessa cosa. Ora, immagina di non conoscere assolutamente le regole di una partita a scacchi e sei in un paese straniero, dove nessuno parla la tua lingua. Non hai un libro, non comunichi e tutto quello che puoi fare è vedere gli altri giocare: come faresti ad imparare se non mettendoti nell’ottica di capire ciò che gli altri fanno? Cioè non di percepire semplicemente le cose, ma di creare dei ragionamenti, di capire le premesse del gioco, il possibile e l’impossibile...”

“Dunque, secondo lei la conoscenza da dove viene?”

Quinlan per un momento tacque. Ragionava, altro che, se ragionava! Se aveste chiesto a qualcuno di penetrare nei suoi pensieri dal solo aspetto del suo volto, avrebbe senz’altro detto che stava per dire qualcosa di interessante, unico. Ma, lasciando perdere ogni sogghigno, ogni goccia di sudore sudaticcio e unto della fronte del detective, che pure avrebbero fatto una certa impressione agli amanti della pulizia e ai venditori di prodotti di bellezza, la stanza stava diventando un bicchiere di acqua e anice, o, se preferite, una nuvola di fumo ciminierico, bello denso e di colore cangiante.

“Aspetta, aspetta, sta un po’ a sentire: ammettiamo per un istante che non esista altro modo di conoscere che quello sensibile. Dico, ammettiamo per ipotesi che tu abbia pienamente ragione e procediamo: io vedo questa scacchiera di fronte a me, e vedo una certa posizione, che ormai mi è diventata familiare. Ok?”

“Senza alcun dubbio”. Disse ingenuamente Mcmanus.

“Ecco, senza alcun dubbio, ma tu ne sei sicuro?”

“Certo. E’ qui, mi basta aprire gli occhi per vederla!”

“Allora proviamo a fare un esperimento. Guarda questa posizione e memorizzala”.

Come dice questo, Quinlan cambia leggermente la posizione.

“Ci sei?” Chiede Quinlan.

“Sì, ci sono”. Rispose con sicurezza Mcmanus.

“Allora esci fuori dalla porta e vedi un po’ dal corridoio la stessa posizione”.

Mcmanus segue l’ordine. Nel mentre Quinlan cambia leggermente la posizione. Come Mcmanus rientra...

“Saresti in grado di riprodurre la posizione di prima?”

“Senza problemi...” Mcmanus sembrava piuttosto fiducioso, ma più procedeva nel ricostruire la posizione e più aveva dei dubbi.

“Questo alfiere era nella casa bianca o in quella nera?”

“Sei tu che devi ricostruire la posizione, sei tu che l’ha vista. Faccia conto che io non sappia quale posizione sia...”

“Il fatto è che non mi ricordo nemmeno quale era la struttura pedonale”.

Alla fine Mcmanus ricostruisce la prima posizione, quella che aveva visto più da vicino.

“Molto bene, mio caro Mcmanus. Questa non era la posizione che ha visto da lontano, ma quella che si ricordava. Il fatto è questo: che la sua sensibilità l’ha ingannata. Ha visto una cosa diversa da quella che poi era. Infatti, ciò che noi spesso vediamo vicino, è molto diverso se guardato da lontano o da un altro punto intermedio: essa ci appare diversa eppure non abbiamo modo di convincerene perché siamo pienamente convinti di vedere quel che vediamo. Dunque, i suoi sensi l’hanno ingannata”.

“Be’... sì”. Rispose mogio Mcmanus.

“Quindi come possiamo fidarci di una cosa che ci inganna qualche volta? Potrebbe ingannarci sempre... quando prendiamo le deposizioni, andiamo subito a vedere se esse sono attendibili, se chi le dice ha precedenti penali, se sia o meno un abituale drogato, proprio per soppesare se ci possiamo fidare o no. E se non ci fidiamo non diamo credito a ciò che ci dice quella persona...”

“Capisco. Però se mi inganno sulla sensibilità, non mi inganno certo sulle superfici o sui colori in genere! E’ vero che ho visto un alfiere dove non c’era, però non posso certo dire di non aver visto i colori bianchi e neri.” Rispose Mcmanus che, ad un tratto, sembrava aver ripreso un po’ di fiducia nella sua vecchia opinione.

“Possiamo dubitare anche di questo e il dubbio non è certo condizione di verità! Se una cosa è semplicemente possibile, non possiamo esser certi che sia vera... Lei dice di aver visto dei colori. Ma prendiamo il caso che lei sia daltonico: lei si ingannerà ogni qual volta vede un certo colore e... in realtà è un altro. La sua sensibilità potrebbe anche ingannarla in questo modo e lei... non avrebbe modo nemmeno di scoprirlo! Quindi, l’errore sarebbe ancora più subdolo e se così fosse sarebbe anche incorreggibile. Insomma, nemmeno dei colori e della visione di superfici possiamo fidarci. Inoltre, mi pare

che ognuno di noi associ ad una parola che indica un colore percezioni assai differenti: capita spesso che sorgano discussioni intorno alla definizione da dare ai colori! Prenda il colore del semaforo quando non è né rosso né verde: che colore è?"

"Giallo!, no arancione..." Rispose a voce alta Mcmanus non accorgendosi di tradire in parte le sue convinzioni.

"Come vede non c'è chiarezza, univocità sulla questione... dunque non abbiamo una definizione certa della cosa dal colore..."

"Tra l'altro mi viene in mente una discussione che ebbi con mia moglie, lei continuava a dirmi che una borsetta era viola e io le dicevo -no, cara..."

"Lascia stare tua moglie..."

"Capo, comunque, anche ammettendo che né la sensibilità né i colori o le superfici ci dicono qualcosa intorno agli scacchi, non conoscenza certa e dunque renderebbe inutile la nostra conoscenza osservativa, io sono convinto di una cosa..."

"Dimmi!"

"Posso sempre dire che, astraendo le quantità dalle superfici, e cioè dandogli un valore numerico o astraendo da quelle qualità come forme geometriche, ancora non sono in errore. Due più due fa quattro anche quando noi siamo ingannati dai sensi e queste operazioni le facciamo a prescindere dalla sensibilità. Inoltre, relativamente agli scacchi, posso anche dire che essi non sono - bianco e nero- e che tali parole non ci aiutino nella conoscenza, però posso sempre dire che le mosse che compio devono seguire le regole che io conosco a partire dall'osservazione per astrazione".

"Mi vuole dire questo?: che osservo una partita a scacchi e ne induco, dall'osservazione, che esistono delle qualità o quantità che prescindono dall'osservazione stessa? Quindi che se do scacco al re ciò non c'entra col fatto che ci sia un colore piuttosto che un altro e così via?"

"Sì, i colori e le superfici non c'entrano più in senso stretto, quindi dall'osservazione posso astrarre una qualche verità indiscutibile!" Mcmanus era orgoglioso di aver trovato una contromossa di tal fatta, e lo sarei stato anch'io!

"Però, in questo modo, non nega una cosa: se lei non avesse la facoltà di ragionare di per sé, potrebbe benissimo essere indotto a sbagliare ogni qual volta che compie un'astrazione. L'operazione di

astrazione non è ancora del tutto priva di sensibilità e, dunque, possiamo anche dire che lei si sbaglia ogni qual volta astrae le cose e, dunque, potrebbe non esserci alcuno scacco sulla scacchiera e, magari, perde semplicemente la donna”.

“Insomma: sensibilità no, memoria manco a parlarne –se si inganna la sensibilità va da sé che si inganni anche la memoria-, astrazione nemmeno! Insomma, la mia visione della conoscenza porta da nessuna parte”.

“Diciamo pure che se volessimo conoscere la soluzione del problema di Dillinger attraverso il suo metodo, probabilmente non arriveremo mai a stabilire né il perché esiste una certa mossa né quale mossa sia la migliore né, e questo è un problema enorme, quali siano le proprietà essenziali della mossa”. Disse Quinlan fissando gli occhi di Mcmanus ma guardava molto oltre le sue sferiche pupille. Andava oltre la siepe del finito per contemplare a piene mani l’infinito appieno, o così mi sembra.

“Proprietà essenziali?” Fece Mcmanus che credeva di aver capito male.

“Sì, quelle proprietà della mossa che possono competere solo a lei: per esempio che la torre si sposta di colonne in traverse e che, quindi, sia più forte tanto va ad aumentare lo spazio lasciato libero dagli altri pezzi! Una cosa semplicissima, in fin dei conti. Ma un giocatore di bridge o di calcio, tenuto all’oscuro dal gioco degli scacchi, non arriverebbe a formularla in base all’osservazione nemmeno in trent’anni!”

“Accipicchia, capo, potrebbe avere ragione. Però tante volte dobbiamo usare i nostri sensi, se vogliamo cavarci qualcosa.”

“Sì, quando abbiamo fretta e la vita ci costringe ad agire non c’è tempo di ragionare...”

“Ma, quindi, lei pensa che la ragione non c’entri nulla con la sensibilità?”

“Non posso che concluderne questo. Secondo me, tutto ciò che dobbiamo conoscere o è possibile o è impossibile o è necessario. In una partita a scacchi o una mossa è possibile o è impossibile o è necessaria e tutto torna. Dunque, che una mossa sia impossibile è garantito dalle stesse regole. Quindi possiamo esser tranquilli che basteranno semplici principi per sapere se una cosa è possibile o no”.

“E sarebbe?”

“Se una mossa è in *contraddizione* con le regole del gioco va, tout court, ritenuta inesistente. Se invece una mossa può essere giocata, dobbiamo cercare di capire se essa sia la mossa migliore e questo lo possiamo scoprire analizzando la posizione a priori: conosciamo la definizione delle mosse, dei pezzi e, dunque, da queste possiamo dedurre ciò che segue e ciò che non segue: da un cavallo non seguirà mai il controllo della diagonale né dalla torre. Se combiniamo le definizioni dei pezzi otteniamo poi nuove possibili considerazioni: due pezzi che attaccano un punto difeso due volte non possono entrare in quel punto senza di perdere materiale”.

“E tutto questo è definito a priori?”

“E tutto questo è posto a partire dalle sole regole del gioco e dalle deduzioni di questo!”

“Quindi non ci sarebbe bisogno di alcuna sensazione ma solo della conoscenza dei principi della partita?”

“Precisamente. Non dobbiamo fare altro che ragionare senza mischiare la nostra intelligenza con i pregiudizi indotti dalla sensibilità e dalla cattiva abitudine. In questo modo troveremo la soluzione!”

“Quindi la sua visione della conoscenza è a priori: definizioni e deduzioni...”

“Perché non proviamo a fare una partita? Lei userà il suo metodo e io il mio. Chi riesce a scoprire la soluzione vince una bevuta gratis da Manuel...” Propone Quinlan.

Provarono diverse volte ma non riuscirono a capire con precisione come giocare. Quel che più risultava difficile era impostare la partita in modo tale che non giocassero a caso. Mcmanus giocava in modo maldestro, sostanzialmente a caso. Quinlan provava a ragionare sulle mosse e qualche volta riusciva anche a vederci chiaro, ma poi si oscurava tutto, una la finestra fosse oscurata da una tenda bella pesante.

“Qui bisogna rivedere la nostra posizione. Se entrambi non riusciamo a venire a capo della situazione, vuol dire che ci sfugge qualcosa. Magari abbiamo ragione entrambi per alcuni aspetti della conoscenza...” Disse Quinlan piuttosto nervoso.

“Già, mi pare evidente.” Rispose l’abbattuto Mcmanus.

“Abbiamo detto che la conoscenza è una questione che deriva da ragionamento o da esperienza. O viene dalla mente o viene dai sensi. Tutto qui? E’ tutto qui?”

“Mi pare che abbiamo esaurito l’argomento... la conoscenza o viene dai sensi o viene dalla ragione...”

“Sì, ma come può venire alla ragione?”

“Be’, la mente può avere in sé le regole e i contenuti delle regole, così da svolgere tutta la conoscenza possibile a partire solo dalla propria conoscenza.”

Per qualche minuto stettero di nuovo in silenzio. Mcmanus continuava ad osservare i pezzi sulla scacchiera e ci stava perdendo la testa, ci stava proprio perdendo la testa! Ogni tanto strabuzzava gli occhi, come se cercasse nuovi particolari inesplorati ma di trovare le mosse che risolverebbero il problema di Dillinger neanche a parlarne.

Un libro aperto da delle robuste mani era di fronte all’attenzione della ragione di Quinlan, il quale aveva il cervello in ebollizione. Erano anni, sarebbe stato detto poi, che Quinlan non usava interamente il suo cervello, emisfero destro, sinistro e, un po’ meno, direi il minimo indispensabile, il cervelletto, la parte più odiata e lasciata ossidare da Quinlan ed infatti la usava il meno possibile. Se l’aveste potuto vedere con i vostri occhi o con la vostra mente, senza dubbio non avreste pensato che fosse un atleta, potete fidarvi.

“Il fatto è questo: con i nostri ragionamenti diamo conto di conoscenze, per così dire, statiche, sedimentate, al massimo concettuali... Ma in realtà, nel caso degli scacchi, per esempio, noi ci troviamo di fronte ad una cosa che ci impone di essere usata, per essere compresa: come per imparare la matematica è necessario far di conto, conoscere le procedure ecc., ma anche per imparare a scrivere non basta vedere le lettere: dobbiamo proprio scriverle...”

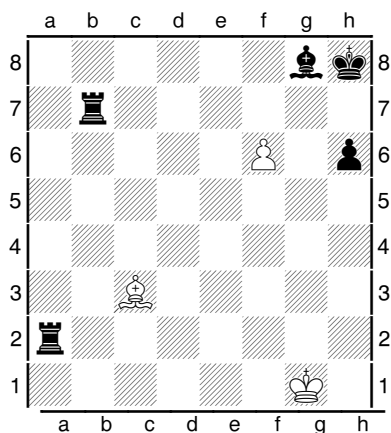
“Dunque?...”

“Dunque potremmo considerare la conoscenza da un terzo punto di vista ancora, da una terza prospettiva. Noi arriviamo a conoscere quando entriamo in relazione con le cose, quando facciamo pratica, quando manipoliamo gli oggetti. Impariamo a giocare a scacchi quando impariamo ad usare i pezzi, a riconoscere immediatamente le mosse perché sappiamo in che contesti una mossa ha senso e quando no: ecco quello che ci serve! L’uso di una cosa implica la sua definizione: dobbiamo conoscere tutte le sue proprietà. Ma queste

non saltano fuori solo se abbiamo qualcosa in comune con l'oggetto: dopo di che noi procediamo a vedere come l'oggetto si comporta se sottoposto a varie modifiche. Quando noi impariamo a giocare a scacchi, usiamo spesso impropriamente i pezzi ed il motivo non è che –sia un errore-, *ma noi stiamo soppesando i limiti del pezzo, le sue impossibilità e possibilità*: i bambini, quando sono molto piccoli, giocano con le cose e da ciò imparano a conoscerle, nel senso che imparano a riconoscerne i contesti d'uso. I bambini devono essere il nostro modello di apprendimento. Solo una volta che abbiamo raggiunto la conoscenza delle proprietà di un pezzo in ogni contesto d'uso noi riusciamo ad avere uno –schema- chiaro del pezzo in questione: schema che è l'insieme delle possibilità del pezzo e cioè l'uso del pezzo coordinato con altri pezzi". Disse Quinlan e si capiva che aveva fatto un bello sforzo.

“Si tratta di arrivare alla conoscenza dei pezzi attraverso il loro uso, non attraverso osservazione o pure deduzioni?”

“Precisamente! E dopo che ne abbiamo appreso l'uso possiamo effettivamente procedere come avevo proposto prima: conosciuti i pezzi nelle loro proprietà e conosciute le somme delle proprietà dei pezzi e dedotte nuove conoscenze possiamo arrivare ad una conoscenza della partita. Quel che dobbiamo fare è imparare a riconoscere dei contesti di “senso”, combinazioni di pezzi riuniti secondo una coerente visione unitaria. Conoscenza di contesti allargata implica una panoramica dell'uso dei pezzi e quindi...”



“...arrivare alla soluzione del problema di Dillinger! In sostanza, dobbiamo crearci degli schemi mentali?, insiem di idee, definizioni, deduzioni, che sono lo specchio dei pezzi e dei loro meccanismi nei vari contesti d’uso?”

“Esatto!: a lavoro!”

Quinlan e Mcmanus si diedero un gran da fare e alla fine si cimentarono sulla posizione.

“Il re bianco sta chiaramente male, è a un passo dal matto. Bisogna agire in modo tale che il nero non possa portare giù le sue torri” Chiede Quinlan.

“Cosa ne dici di giocare Rf1? Con l’idea di parare lo scacco con l’alfiere?”

“Furbone, così la partita finisce subito: il nero è in grande vantaggio di pezzi, dopo Tb1 seguirà T2a1 e poi l’alfiere è perso. Non si può fare”.

“Maledizione. E se spingo il pedone in f7 scacco, il re si sposta in h7, promuovo a donna...”.

“E poi perdi dopo: 2)... Tb1+, Df1 –unica. 3) TxDf1+, Rxf1 e il nero ha una torre di vantaggio. C’eri vicino! La strada era proprio quella, però c’è una mossa astuta: 1) f7 scacco di scoperta dell’alfiere, 1)...Rh7, non ha altre case di fuga...”

“Giusto... ma non mi pare...”

La voce di Quinlan si faceva sempre più concitata.

“Se dopo segue la promozione non di donna, ma di cavallo! Allora il nero prende matto subito! Bisognava promuovere a cavallo e non a donna! Incredibile! Dimmi tu se ci saremmo mai arrivati attraverso il tuo metodo!”

“Caspita, commissario, ha risolto il problema di Dilliger! E abbiamo imparato solo questo pomeriggio a giocare!”

“Questa è la potenza della ragione, quando indirizzata correttamente. Proviamo a scriverla in questo modo, solo le nostre mosse: f7, Rh7, Cf8≠. Cosa ne viene fuori?”

Ci avreste scommesso che l’irruento e turbolento commissario, quello che aveva sempre fretta, con calma e nervi e in poco tempo sarebbe riuscito a scoprire la soluzione del dilemma? Voi magari sì, perché avete un’aspettativa sulle cose e siete abituati a pensare che le storie giungano sempre ad una soluzione e che venga fuori il matto o il colpevole... ma io non ci avrei mai creduto, e conosco Quinlan e

le sue qualità. Forse gli scacchi ammettono una soluzione, ma la realtà mica sempre.

Mcmanus rimase attonito, non aveva la benché minima idea di ciò che il suo capo stesse tentando di dirgli. Non era certo la prima volta che questo accadeva, ci potete scommettere! D'altronde io ho rinunciato da molto tempo a seguire quel pazzo di Quinlan.

“Non vedi che sono delle coordinate? Va un po’ a prendere la cartina...”

Come Mcmanus tira fuori la cartina, subito Quinlan gliel'afferra, quasi gliela strappava. Il solito irruento, accidenti.

“F7. Il quartiere bene, interessante... Rh7 è la via... vediamo quante ne iniziano con la R. Guarda, c'è una via che si chiama Rhodesian. Inizia con Rh. Al numero sette. E Cf8 indica probabilmente le iniziali del nostro uomo”.

“Possibile, commissario?”

“C'è solo un modo per scoprirlo...”

Il posto era un poco lontano dal centro, quelle zone nate da poco con l'idea di farle più verdi che cementate e che escono un po' tristi e un po' ibride. Come si recarono al posto, trovarono il procuratore distrettuale.

“Lei che ci fa qui?” Chiese Quinlan.

“Ci sono stati degli sviluppi. Sono stato chiamato dall'abitante di questa casa e mi ha messo al corrente della situazione. Purtroppo, è bene lasciar cadere la cosa. E, Quinlan, mi riferisco soprattutto a lei... lasci perdere, è un ordine...”

“Perché dovrei? Chi abita in quella casa?”

“Se glielo dicessi, non penso starebbe meglio...”

“Mi dica solo se è lui...”

“Sì, è lui... e tutto per... una partita a scacchi!”

Dopo che si allontanarono, Quinlan aveva già ripreso in mano la sua incontenibile fiaschetta e Mcmanus fischiava un motivetto sciocco. Si fermarono perché Mcmanus voleva portare un mazzo di fiori alla moglie.

“Lo avevo detto che questi pidocchi dell'alta società portano solo merda! Ma, accidenti, voglio la mia cassa di whisky e le scatole di cubani, e devono essere eccellenti, entrambi!, altrimenti faccio scoppiare un casino”.

Quinlan cercava di farsi passare la rabbia accendendo l'ennesimo cubano.

“Dica, Mcmanus... figli?”

“Lasci perdere... sono giorni, forse mesi che lotto con mia moglie...”

“Perché?”

“Mah, perché lei ne vuole una dozzina e io... non mi pare il caso, ecco tutto... non nelle nostre condizioni poi!”

“Dal canto mio ho preso una decisione...”

“Quale?”

“Diventare un giocatore di scacchi!”

PARTITA 2^A: FILOSOFIA DELLA STORIA: LA STORIA COME COSTRUZIONE DI SAPERE, DALLA “MEMORIA STORICA” ALL’“IPERSPECIALIZZAZIONE”.

FILOSOFIA DELLA STORIA DELLO SCACCHISMO

Scopo di questo breve saggio è l’analisi dello scacchismo da un punto di vista storico. L’idea chiave e punto di partenza è la presa di coscienza della *storicità* della conoscenza: gli scacchi non sono nell’astratto, ma nel concreto e vivono anch’essi all’interno di particolari momenti storici.

Ogni storia è, seppure concepibile su un piano universale astratto, storia di un particolare e nella storia dello scacchismo non possiamo non tener conto di due fattori: uno è la sua intera evoluzione, considerata nella sua globalità, il secondo è “lo spirito” degli scacchi, per così dire. Esistono due “anime” del gioco, due caratteristiche fondamentali, essenziali nella storia dello scacchismo: *la tattica e la strategia*³. Lo spirito degli scacchi nella storia si è incarnato, di volta in volta, in una di queste due anime, in questi due aspetti e, dunque, noi ripercorreremo dal principio, dalla nascita, per così dire, l’evoluzione di questi due aspetti: *la storia dello*

³ “...strategy gives a player the principles of how to handle his forces in general, tactics demands a concrete approach to the solution of a particular position, and demands that the specific nature of conducting the struggle is approached as closely as possible. As Dr Euwe picturequely, « tactics demands a penetrating glance »”. Questa è l’opinione di Suetin che porta con sé anche quella di Euwe: la nostra convinzione non potrebbe essere meglio riassunta. Sempre su questa linea si muove Petrosjan, in cui Tattica e Strategia sono interpretate come due risvolti operazioni interconnesse: “In effetti, capita sovente che, basandoci su leggi strategiche di ordine generale, non riusciamo a trovare la corretta confutazione tattica del disegno dell’avversario, per quanto esso appaia in contraddizione con la strategia o sia, almeno, di dubbia correttezza strategica”. Qui Petrosjan lascia intendere che la strategia “legge” la partita in modo tale che i principi strategici possano attivare sottigliezze tattiche e viceversa. D’altra parte, anche le stesse partite di Steiniz mostrano abbastanza chiaramente come una vittoria posizionale provochi tracolli tattici. Non c’è bisogno di portare alcuna affermazione di quel che pensava Nimzowistch, dopo che scrisse il “Mio sistema” il quale è una *summa scacchistica* di principi. Famosa è poi la frase di Tartakower: “Gli scacchi sono 99 % tattica”. Tutte queste opinioni influenti per dire una sola cosa: Tattica e Strategia sono da sempre le due facce degli scacchi.

scacchismo è la storia della tattica e della strategia, non la storia degli uomini o dei campioni.

La storia è essenzialmente continuità che ammette regolarità e rivoluzioni ma, comunque, pur sempre in continuità. La storia degli scacchi in questo non fa eccezioni e ciò ci ripromettiamo di dimostrare.

La “preistoria” degli scacchi non rientra nel nostro argomento. Non ha molta importanza il modo attraverso cui sono “nati”. La storia delle regole non ci interessa perché noi ci poniamo il problema della storia del gioco “scacchi” così come lo conosciamo oggi, non di come si sia venuto a formare nel tempo. Per questa ragione, possiamo prendere come punto di partenza quel periodo del quattrocento in cui giocatori italiani primeggiavano⁴, periodo di affermazione delle regole attualmente accettate.

Gli scacchi sono il gioco occidentale per eccellenza. Essi mettono in luce una delle caratteristiche fondamentali della società europea: l’amore per la conoscenza, particolare e generale.

Anche ammesso che gli scacchi⁵, come regole di gioco, siano nati in India o in Cina, non possiamo dire che essi, come li conosciamo oggi, siano l’espressione più compiuta della cultura delle civiltà orientali, che vedono nell’unità dell’essere la fonte di ogni conoscenza autentica⁶. Viceversa, nell’occidente la conoscenza è sempre stata la conoscenza del generale connessa alla conoscenza

⁴ Uno spettro si aggira per il mondo. E’ lo spettro dello scacchismo, esso fa da contrappeso allo spirito reale, pulsante. Purtroppo, lo spirito ha scelto l’Italia come suo punto di partenza e lo spettro la sua dimora fissa: nel tempo esso non è più sceso nella penisola ed è sempre vagato per il resto del mondo occidentale.

⁵ Ammesso e non concesso, perché si può discutere sul fatto che quegli scacchi fossero “scacchi” che significa quel che significa oggi. Quel gioco, come dimostra la deriva cinese, doveva essere qualcosa di assai diverso da ciò che giochiamo oggi: chiamare il “protoscacchi” come “scacchi” è come pensare allo scandalo di tangentopoli connesso alle prime invasioni barbariche nel primo secolo dopo cristo nell’impero romano.

⁶ I campioni di scacchi non hanno mai fatto appello al “mistico” per le loro vittorie o per trovare la strada giusta: la strada è stata invece quella di un continuo approfondimento della conoscenza generale e particolare. Questa osservazione vale anche oggi... che il campione del mondo e primo giocatore della graduatoria ELO è un indiano!

del particolare: non importa quale sia il punto di partenza, se il generale o il particolare, ciò che conta è che l'uno deve implicare l'altro e viceversa⁷. Questa è quella visione del mondo che nel tardo cinquecento, inizio seicento favorirà la nascita della scienza fisico-matematica.

La conoscenza degli scacchi inizia come “capacità di calcolo” che implica una buona conoscenza dei singoli pezzi e delle possibili combinazioni delle proprietà di questi, possiamo dire: conoscenza del particolare⁸.

Gli scacchi si inseriscono perfettamente nel nuovo clima scientifico del seicento e, non a caso, crescono di importanza esponenzialmente sino al settecento, momento di esplosione della conoscenza del gioco. Seicento, secolo della neonata scienza e del barocco: il clima culturale viene vissuto in modo duplice dallo scacchismo dell'epoca. Per un verso i giocatori come il Greco si fronteggiavano a colpi di tattica, da un altro andavano di moda le stravaganze e furono sperimentati molti tipi di scacchi eterogenei.

⁷ Questo è stato il problema che ha animato la filosofia, ma in generale tutte le branche della conoscenza occidentale, da che esiste: pensiamo per esempio a Platone e Aristotele, l'uno massimo esponente della conoscenza come conoscenza-universale, l'altro come massimo esponente della conoscenza-particolare (a partire dal particolare). Questi due spiriti sono stati costanti nella storia delle idee occidentali e ciò vale anche per quel che riguarda *le scienze*: la biologia, per esempio, s'è prima di tutto posta il problema di dare una catalogazione generale delle specie e solo successivamente si è addentrata nello studio dei singoli animali, da ogni punto di vista.

Sembra una questione molto astratta, ma non lo è: quando dobbiamo dare un ordine alla propria stanza, la prima cosa che facciamo è quella di dare una sistemata generale in modo che, poi, incasellare le singole cose risulti più facile. L'entropia di un sistema fisico aumenta quando si passa a livelli microscopici: il disordine è spesso nel dettaglio. Per tale ragione, si inizia da impostazioni generali. Tutti questi sono esempi e se ne potrebbero fare molti altri, e tutti mostrano le due tendenze opposte della ragione umana quando procede a dare il suo ordine nel mondo.

⁸ Presentiamo la seguente partita di Gioacchino Greco del 1625: questa partita mette in luce la visione sostanzialmente combinativi degli scacchi seicenteschi.

Greco, Gioacchino - Analysis\Analyse [C54]

approx Europe, 1625

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4 8.0-0 Cxc3 9.bxc3 Axc3 10.Db3 Axa1 11.Axf7+ Rf8 12.Ag5 Ce7 13.Ce5 Axd4 14.Ag6 d5 15.Df3+ Af5 16.Axf5 Axe5 17.Ae6+ Af6 18.Axf6 Re8 19.Axg7 1-0

Già in precedenza questo gioco aveva appassionato molti, testimonianza ne è il fatto il gran numero di racconti, codici, libelli che trattano di scacchi anche solo in termini di vaghe citazioni né sarebbe possibile pensare alla teorizzazione settecentesca senza un passato ricco di informazioni.

Al principio gli scacchi erano pensati come “dimensione combinatoria”⁹, era il calcolo, *il meccanismo* posto dall’applicazione delle sole delle regole ad affascinare maggiormente i giocatori e gli stessi si servivano di questa componente fondamentale del gioco per combattere le loro battaglie. A vedere gli scacchi in una cornice universale, connessa alle varie branche del sapere, osserviamo quale fosse l’idea del sapere di fondo: la natura, e gli scacchi, erano concepite come un meccanismo, dominato da leggi tali per cui, natura e scacchi, si potevano risolvere ed esaurire nel calcolo.

Lo scacchista a cambiare le carte in tavola fu Philidor, primo vero e proprio teorico degli scacchi. Il cambiamento di tendenza testimoniato da Philidor mette in rilievo che la conoscenza procede per momenti ed è determinata dal passato: la conoscenza della tattica è indispensabile per la comprensione dei principi strategici. La costituzione di una “teoria” implica tutta una serie di conoscenze preteoriche senza le quali non ci sarebbe alcuna costruzione astratta.

La storia della tattica si sublima così in una lezione di strategia che, per necessità, deve tener conto, e si fonda, su una conoscenza tecnica precedente, ma che la supera nel momento stesso in cui si dà una sistemazione coerente: superamento che consiste nella capacità di prescindere da un calcolo per *riconoscere* posizioni o mosse superiori. In questo senso, vediamo una delle tracce lasciateci dal passato per cui la nostra tesi viene rafforzata: la scoperta della strategia sopravviene alla conoscenza preteorica della tattica.

L’evoluzione iniziale portò così alla costituzione di una “memoria storica” scacchistica nella quale si sedimentano tutte le conoscenze condivise da un insieme di persone, gli scacchisti, in questo caso. La creazione della memoria storica è un risultato ottenuto lentamente, che ha richiesto diversi secoli ed è, però, il

⁹ Come si vede chiaramente dalla partita di Greco presentata sopra.

primo passo verso la costruzione di una consapevolezza dei principi dell'universo scacchistico.

Ma la coscienza, cioè la capacità di distinguere un principio Strategico, generale, da un altro, la capacità di scoprirne nuovi e utilizzarli, vien fuori lentamente. La “memoria storica” scacchistica, una volta nata, diventa il principio di ogni conoscenza futura che, se vuole portare qualche nuova idea, non può che riconoscere la propria natalità alla “memoria storica” precedente.

L'opera di Philidor è il superamento di questa dimensione preteorica ed ha un successo enorme: la sua opera avrà sessantasei edizioni. Questo successo editoriale è determinato da alcuni fattori: prima di tutto ci doveva essere un certo interesse culturale nei confronti del gioco, in secondo luogo la conoscenza del gioco mediamente doveva essere di livello superiore alle regole di base, se molti erano interessati ad apprendere come giocare *bene*; in fine l'attenzione rivolta agli scacchi doveva in qualche modo trascendere il puro livello ludico. Il gioco degli scacchi, in occidente, è una linea di pensiero all'interno della quale si sperimentano le conoscenze che abbiamo del mondo. Gli scacchi sopravvivono perché sono una forma di conoscenza all'interno di cui gli uomini si confrontano.

Il carattere essenzialmente universale degli scacchi fece sì che la loro diffusione sia sostanzialmente ubiqua all'interno del vecchio continente, motivo per il quale, in epoche diverse dalla nostra e, dunque, più legate alla dimensione spaziale di quanto non sia oggi, la differenziazione dello “spirito” delle varie scuole scacchistiche era abbastanza marcata.

Tuttavia, più che di distinzioni per nazione, nella storia degli scacchi, è utile vedere le distinzioni dello spirito dell'epoca. Nel periodo dell'illuminismo, con Philidor, abbiamo avuto la prima sistemazione chiara dei principi strategici negli scacchi. Ciò significa che i giocatori non erano più solamente delle “unità di calcolo” ma anche degli esperti capaci di distinguere una causa dall'altra e ormai indirizzati verso analisi a “lungo termine” delle mosse.

La costruzione di una “memoria storica” e la “sistemazione razionale di principi” implica la distinzione, ormai divenuta chiara e consapevole, tra gioco “tattico” e gioco “strategico”, le *due anime* al principio della conoscenza scacchistica. La differenza tra o vari periodi storici è la ri-conoscenza di tendenze diffuse nello stile dei

giocatori che caratterizzano un certo momento storico piuttosto che un altro.

Ad ogni linea di pensiero segue inevitabilmente una sua crisi e sentimento di rinnovamento, di stravolgimento. Dalla definizione dei primi principi teorici si ritorna a considerare la “tattica” come fonte di ogni risposta, visione che si sposava bene con il romanticismo dominante nell’Europa ottocentesca. Il sentimento, l’intuito e la bellezza irraggiungibile diventano i nuovi canoni morali-estetici delle mosse: il fine era determinato dalla storia.

L’apertura era funzione di un mediogioco brillante dove contava vincere in modo brillante. Le partite di Anderssen, oggi, sarebbero del tutto impensabili anche a livelli modesti, ma rimangono l’esempio più cristallino dello spirito romantico negli scacchi¹⁰.

L’evoluzione non cancella mai ciò da cui proviene: conserva mutuando, avanza mantenendo. In questo senso, non si può dire che il romanticismo sia sostanzialmente una “rivoluzione” rispetto alla visione precedente, ma un passo successivo distanziato consapevolmente dal proprio passato. Lo spirito del tempo si era incarnato nei giocatori tattici ma non per questo la tattica rifiuta la strategia.

La spericolatezza e l’audacia dei giocatori romantici si concretizzò pienamente nello stile di Morphy. Possiamo dire che Morphy è uno dei migliori esempi di piena attuazione di uno *spirito storico* e, contemporaneamente, del suo superamento: Morphy fu qualcosa di più di un semplice tattico. Egli, però, riuscì pienamente ad incarnare l’ideale del tempo: la tattica fu la sua arma di battaglia e la semplicità delle sue vittorie erano, probabilmente, il sogno di ogni giocatore della sua epoca. L’idea che potesse anche solo esistere un

¹⁰ Riportiamo la sin troppo celebre “immortale” non per ragioni d’estetica scacchistica ma perché essa mostra con evidenza l’idea di scacchismo allora dominante e, a parer nostro, una partita del genere oggi non è pensabile neanche in un torneo di livello inferiore a quello magistrale:

Anderssen, Adolf - Kieseritzky, Lionel [C33]

London 'Immortal game' London, 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+ 4.Rf1 b5 5.Axb5 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5 8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6 10.g4 Cf6 11.Tg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.Axf4 Df6 16.Cc3 Ac5 17.Cd5 Dxb2 18.Ad6 Axf1 19.e5 Dxa1+ 20.Re2 Ca6 21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+ Cxf6 23.Ae7# 1-0

giocatore come lui, probabilmente, era causa di soddisfazione collettiva. Il gioco del campione americano non è pienamente “ingenuo” come poteva essere quello di Anderssen, ma testimoniava l’avvento di giocatori più consapevoli¹¹.

La storia del gioco, tuttavia, mostrò molto rapidamente l’insufficienza del romanticismo negli scacchi e, più di tutto, l’ingenuità. La “morte dell’ingenuità”, negli scacchi, potrebbe esser fatta coincidere con il termine dell’“autosufficienza della tattica”. Ancora una volta, si riaffaccia la consapevolezza che solo all’interno di quadri generali¹² si può “calcolare”: Steiniz¹³ e Tarrasch,

¹¹La bellezza del gioco di Morphy sta nella sua semplicità che lo rende “senza tempo”. Vogliamo riportare queste due partite perché ci paiono rappresentative:

Paulsen,Louis - Morphy,Paul [C48]

USA-01.Kongress New York (4.6), 1857

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ab5 Ac5 5.0-0 0-0 6.Cxe5 Te8 7.Cxc6 dxc6 8.Ac4 b5 9.Ae2 Cxe4 10.Cxe4 Txe4 11.Af3 Te6 12.c3 Dd3 13.b4 Ab6 14.a4 bxa4 15.Dxa4 Ad7 16.Ta2 Tae8 17.Da6 Dxf3 18.gxf3 Tg6+ 19.Rh1 Ah3 20.Td1 Ag2+ 21.Rg1 Axf3+ 22.Rf1 Ag2+ 23.Rg1 Ah3+ 24.Rh1 Axf2 25.Df1 Axf1 26.Txf1 Te2 27.Ta1 Th6 28.d4 Ae3 0-1

Questa è una delle partite giocate nel match tra i due campioni dell’epoca:

Morphy,Paul - Anderssen,Adolf [B32]

Paris m2 Paris (9), 1858

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e6 5.Cb5 d6 6.Af4 e5 7.Ae3 f5 Questa è una mossa pienamente romantica!: essa rappresenta bene lo spirito che animava i giocatori del tempo: attacco e tattica a prescindere da qualsiasi altra considerazione. Il campione americano, lungi dal voler essere attaccato, trasformerà questo errore nell’occasione per portare fuoco e fiamme nel campo avversario. 8.C1c3 f4 9.Cd5 fxe3 10.Cbc7+ Rf7 11.Df3+ Cf6 12.Ac4 Cd4 13.Cxf6+ d5 14.Axd5+ Rg6 15.Dh5+ Rxf6 16.fxe3 Cxc2+ 17.Re2 1-0

¹² La storia degli scacchi è progredita di volta in volta creando campi di specializzazione: per tale ragione l’opera di Philidor è stata emblematica, epocale. Essa è stata l’inizio di quel processo che è arrivato fino a noi e cioè l’attuazione di campi di iperspecializzazione, contesto “storico” dello scacchismo mondiale attuale.

¹³ Questa partita è tratta dal match per il campionato del mondo tra Steiniz e Zukertort. A nostro modesto parere è una partita stupenda. A prescindere, vogliamo notare alcune cose: essa inizia con il bianco (Zukertort) all’attacco sull’ala di donna. Il nero procede immediatamente in un controgio centrale micidiale. Inizialmente sembra non esserci spazio per la tattica e la partita è, effettivamente, incentrata su uno scontro ala vs centro: un classico. Steiniz, inizialmente, si difende e poi passa ad un contrattacco, sfruttando quella regola che per Petrosjan era “ovvia”: quando l’avversario è in ritardo di sviluppo bisogna aprire le linee del

Nimzowitsch¹⁴ e Richard Reti, mostrarono con evidenza la necessità di fondare il gioco non più solo sul calcolo ma anche su una visione a lungo termine del gioco. In effetti, Nimzowitsch, che vantava di essere moderno, non era essenzialmente diverso nello spirito da Tarrasch. Entrambi dogmatici, costretti dalla storia, entrambi rivoluzionari a modo loro, furono i più “coerenti” nello sviluppo di questa nuova tendenza e per ciò non furono mai sufficientemente elastici (o forse geniali) per diventare campioni del mondo¹⁵.

La conoscenza del “periodo a lungo termine” implica la conoscenza del “duraturo”, dunque di ciò che riesce a resistere nonostante le furie del tempo e delle mosse. In questo senso, ancora una volta si riaffaccia la dimensione “strategica” del gioco e la necessità di dare un ordine globale ad un gioco che sfugge sempre per la ricchezza di particolari: nascono nuovi schemi di aperture (quella di Nimzowitsch, e la sua indiana, l’indiana di Bogoljubov, l’impianto Colle, la partita Reti, quella di Alekhine sono tutte aperture che nascono in questo periodo), i finali vengono studiati con più attenzione (basti pensare ad Alekhine e alla sua conoscenza

gioco. Evidentemente Steiniz la sapeva lunga. La partita termina con un massacro, in nome della tattica. Questa partita è abbastanza rappresentativa nel cambiamento di tendenza ormai avviato: la strategia è lo spirito dominante, ma ciò non significa che la tattica cessi di esistere:

Zukertort, Johannes Hermann - Steinitz, William [D53]

World Championship 1st USA (19), 24.03.1886

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.Cf3 0-0 6.e5 b6 7.b4 bxc5 8.dxc5 a5 9.a3 d4 10.Axf6 gxf6 11.Ca4 e5 12.b5 Ae6 13.g3 c6 14.bxc6 Cxc6 15.Ag2 Tb8 16.Dc1 d3 17.e3 e4 18.Cd2 f5 19.0-0 Te8 20.f3 d4 21.exd4 Dxd4+ 22.Rh1 e3 23.Cc3 Af6 24.Cdb1 d2 25.Dc2 Ab3 26.Dxf5 d1D 27.Cxd1 Axd1 28.Cc3 e2 29.Taxd1 Dxc3 0-1

¹⁴ Per avere un’idea basta dare un’occhiata alla già citata famosissima partita: Nimzowitsch-Rubinstein (vedi “Partita 1°).

¹⁵ Non abbiamo parlato di Lasker consapevolmente: fu un campione anomalo, in un certo senso. Egli fu l’anello di congiunzione tra “pensiero-scacchistico” e “pensiero-non scacchistico”: la sua capacità di sfruttare le debolezze interiori dell’avversario, non può che ricordarci che nello stesso periodo ci fu la nascita della psicologia, sia di tipo freudiano, sia di tipo pragmatista-comportamentista. Lasker introdusse la “filosofia della lotta” che, purtroppo, riecheggia in altri termini e precedentemente un’altra “mia lotta” di qualcun altro...

dei finali che fu acquisita e non innata, come quella di Capablanca), le partite non vivono solo d'attacchi e attaccanti ma anche gioco posizionale e difensori. E finali e aperture sono notoriamente i momenti meno "tattici" della partita¹⁶.

E' opinione comune che "o gli scacchi sono tattica o gli scacchi sono strategia": questa è una visione ristretta, come abbiamo cercato di mostrare: tattica e strategia sono due modi di giocare una stessa cosa e l'una richiede ed implica l'altra. La questione è: si giunge alla strategia dalla tattica o viceversa?

A partire dalla conoscenza della storia dello scacchismo, possiamo dire che le due componenti si sono avvicinate, due visioni intrecciate: la comprensione degli scacchi ora iniziava con la tattica per finire nella strategia ora, viceversa, iniziava nella strategia per finire nella tattica. Tal era essenzialmente un tattico e Botvinnik era essenzialmente uno stratega: non si può negare che Botvinnik abbia concepito delle combinazioni stupende o che Tal non fosse in grado di misurarsi anche in partite meno tattiche.

Abbiamo parlato di "morte dell'ingenuità" con la conclusione del romanticismo, possiamo parlare di "fine della fanciullezza" con lo scontro tra Capablanca e Alekhine nel 1927 perché in quella data si affrontarono i due giocatori che, insieme, condensano *tutto* lo spirito del passato e lo portano a pieno compimento: tattica e strategia, finali e aperture, un genio innato contro un genio "acquisito": fu uno scontro globale, intero, completo. Fu soprattutto uno scontro storico: era la storia passata che riemergeva e si compiva in quel titanico sforzo di cervelli. Ma non solo.

In quel momento finì anche la possibilità degli scacchisti di essere "universali". La conoscenza media degli scacchi stava ormai aumentando. La diffusione dei principi strategici e la conoscenza della tattica stava determinando una nuova dimensione dello scacchismo e la stessa diffusione del gioco andava di pari passo con

¹⁶ Il che non significa che siano esenti dalla tattica ma sono chiaramente le fasi della partita che richiedono meno una visione tattica e più una conoscenza strategica. Questo fu uno dei periodi più belli della storia scacchistica: esso fu caratterizzato da un vivace dibattito teorico e da una grande manifestazione di stili eterogenei e tutti dotati di una grande complessità. Forse, più che durante l'illuminismo europeo, l'illuminismo scacchistico si concretizzò pienamente in questo travagliato (per altre ragioni) inizio di secolo.

la crescita demografica delle società di massa: più giocatori, più intelligenze, più manuali e pubblicazioni che in passato. In due parole: più conoscenza.

E con lo scontro di Buenos Aires finì anche la centralità dell'occidente, in senso stretto, nello scacchismo:¹⁷ lo spirito del gioco era ormai migrato dall'occidente europeo all'est¹⁸. L'avvento dell'est, abbiamo detto, coincide con la fine della “fanciullezza”, cioè col termine di condottieri universali, capaci di avere uno stile sostanzialmente completo e *non specializzato*: forti in tutte le parti della partita più o meno allo stesso modo.

Con i sovietici si assiste a un cambiamento irreversibile: la segmentazione-specificazione della conoscenza dei piccoli e grandi giocatori. Gli scacchi, per essere giocati a grandi livelli, richiedevano un livello di conoscenze specifiche assai diverse e molto più approfondite rispetto al passato e non è un caso che tutti i grandi giocatori sovietici siano anche i portabandiera di stili “settoriali” e diversi: Botvinnik esalta la strategia e la puntigliosità nella preparazione delle partite, Smyslov era preparatissimo sui finali, Tal fu un tattico tanto celebre da sublimare in proverbio, Petrosjan incarnò lo spirito posizionale meglio di chiunque altro¹⁹.

Senza il trapasso dell'ingenua “memoria storica” ad un approccio “scientifico” negli scacchi questi campioni e questa diversificazione di stili sarebbe semplicemente impensabile: più si va in dietro nel tempo e più si scopre che solo i grandissimi giocatori, campioni e

¹⁷ I campioni del mondo erano stati, sino a Capa, tedeschi (Steinicz e Lasker) e da lì venivano molti altri grandi giocatori. Ma anche gli inglesi erano storicamente molto forti (Blackburn, Bird giusto per citarne due), altri erano americani, degli Stati Uniti (basti pensare a Marshall, Pillsbury, Capablanca –che si inserisce bene tra questi– anche considerato che Cuba in quel periodo era molto legata alla politica e alla cultura degli Stati Uniti) e questi sono solo i più celebri; mancano gli italiani ma non ci stupiamo.

¹⁸ Ciò si può proprio misurare andando a vedere la lista dei giocatori più forti dal 1940 in poi, oltre, naturalmente, ai campioni del mondo. In ogni caso, possiamo considerare la data 1927 come emblematica perché fu la data dell'apice di una generazione, quella della fine dell'ottocento-inizio novecento che era ancora essenzialmente europea-occidentale, nel senso che abbiamo visto.

¹⁹ Il che non esclude che tutti questi campioni, e gli altri, non fossero fortissimi in tutti i settori della partita, ma che essi si “specializzarono” sistematicamente in un particolare aspetto della tecnica scacchistica, non in tutto allo stesso modo.

vicecampioni del mondo, avevano un loro stile inconfondibile, mentre i giocatori di medio livello no. Più si avanza nel tempo e più gli stili tendono a diversificarsi, a calcare logiche diverse e a diffondersi anche tra gli scacchisti più modesti.

Dopo la costituzione di una “elite” di giocatori qualificati, dunque l’indipendenza di una serie di persone rispetto alla media, gli scacchi non erano ancora diventati pienamente indipendenti a livello economico. Con il “match del secolo” ci fu anche la fine del “periodo di mezza età” dello scacchismo: Fisher prima di Kasparov intuì le possibilità di rinnovamento radicale che poteva seguire all’istituzione del professionismo negli scacchi²⁰. Di questo fenomeno bisogna parlare un poco.

Come abbiamo già visto, la fine della “fanciullezza” coincise con l’aumento sensibile degli scacchisti che si sovrappose alla diffusione di molte conoscenze. Ciò non permise più di giocare ad alti livelli in modo ingenuo: la storia costringeva i campioni ad un incremento di lavoro. Questo fu uno dei risultati della democratizzazione degli scacchi, in termini di diffusione.

Ma fino a questo momento non era ancora richiesta un’altissima specializzazione per giocare partite ad alto livello. Ancora nel periodo di “mezza età” possiamo sì parlare di specialismo ma non di iperspecialismo. L’approccio scientifico era già applicato da tutti i grandi che, però, ancora non potevano vivere solo per gli scacchi: ancora, per giocare a scacchi, si poteva (o si doveva) campare di altro²¹.

Fisher non aveva a disposizione la possibilità di vivere per gli scacchi e, contemporaneamente, vivere per lavorare: gli scacchi

²⁰ Ne è la prova la quantità di spocchie che il dispotico americano, folle fino ad un certo punto, imponeva agli organizzatori del match. Tuttavia le richieste economiche non erano un capriccio dettato dalla follia, ma l’espressione prematura di un’esigenza storica che si concretizzerà appieno con Kasparov.

²¹ Prova ne è il fatto che, al di là delle questioni politiche e di vantaggi materiali offerti ai giocatori sovietici dal sistema, quasi tutti i giocatori sovietici erano anche laureati e avevano un lavoro specifico. Basti prendere Botvinnik partecipava solo ai match di campionato del mondo perché dirigeva una delle più importanti centrali elettriche a nord di Mosca e fu uno dei pionieri dell’informatica applicata agli scacchi. In ogni caso, non tutti i giocatori di scacchi non dell’est potevano garantirsi la propria sopravvivenza grazie agli scacchi.

dovevano diventare *per forza* la ragione stessa di vita, il modo stesso attraverso cui mangiare, pena la perdita del tempo necessario allo studio²².

Il professionismo non è stato il frutto di una scelta di alcuni giocatori ma il risultato di una necessità storica: la conoscenza richiesta per giocare a scacchi ad altissimo livello richiede una conoscenza quasi assoluta di tutti i livelli della partita: la specializzazione era diventata iperspecializzazione. Addirittura sotto il livello magistrale si trovano moltissimi giocatori che hanno rudimenti di tutte le parti della partita: se il livello medio è così alto, è evidente che la competenza dei primi cento della graduatoria ELO diventa pressoché iperspecialistica.

La rivoluzione Fisher-Kasparov è la risposta dello spirito degli scacchi all'aumento di democrazia tanto nella partecipazione che, soprattutto, nella conoscenza del gioco: è la costituzione di giocatori che vivono in nome degli scacchi, a tutto tondo: solo così possono sgomitare faticosamente per definirsi una certa distanza con il resto della massa.

Concluderemmo a questo punto la trattazione se non fosse che molti ritengano l'avvento del computer un'altra rivoluzione. Ma andiamo a vedere le cose più da vicino: con "Friz" non abbiamo avuto un cambiamento radicale nello stile di gioco, considerate le "rivoluzioni" precedenti. "Tattica" e "strategia" rimangono i due capisaldi del gioco a qualunque livello: le anime del gioco non sono morte. L'avvento del professionismo ha avuto come felice conclusione l'arrivo del computer, cioè, l'iperspecializzazione si è sommata all'arrivo del computer, ma non si è creata a partire da quello.

Il computer, nonostante quel che dicono in tanti, non ha stravolto le regole del gioco o cambiato le sorti dello scacchismo, semplicemente ha favorito quella tendenza iperspecialistica che si era venuta maturare nel tempo. Abbiamo dunque avuto un fine definito storicamente: la necessità di costituire una classe di scacchisti

²² Come lo stesso Fisher ebbe a dire, gli scacchi richiedevano ormai una conoscenza delle aperture sempre più approfondita e, per ciò, non si poteva più giocare, nonostante il suo genio innato, senza una conoscenza puntigliosissima dell'inizio partita.

iperspecializzati. La storia ha anche saputo fornire i mezzi: il computer. Ora come ora, il computer non è altro che un utile strumento perché ciò che conta non è vincere contro il computer ma con quegli uomini-scacchi che vivono solo di scacchi.

Il computer è, in fondo, ciò che fa sì che ancora esistano giocatori più forti di altri e che lo spirito degli scacchi possa farsi dei suoi alfieri: il computer non ha annullato né tattica né strategia. La doppia anima degli scacchi non è morta, se esistono dei tattici come Morozevich o dei grandi strateghi come Leko o Kramnik, allora vuol dire che gli scacchi sono tutt'altro che conclusi: lo spirito degli scacchi ancora pulsa e batte nei cuori di quell'unica gente (*Gens una sumus*: motto della FIDE, federazione internazionale).

Attorno al computer scacchistico, vivono due generi di opinioni distinte e contrastanti: da una parte ci sono i "luddisti", quelli che vedono nell'arrivo del computer la fine dell'intelligenza e la vittoria del meccanicismo negli scacchi²³. Generalmente i "luddisti" sono dei

²³ Secondo loro il computer ha dimostrato che "tutto è tattica" e ciò in senso negativo: tutto è tattica significa che si può vincere anche senza "capire" nulla. "Tutto è tattica" è una frase priva di significato, in un certo senso: se con tutto è tattica si intende "tutto è frutto di un calcolo" è vero. Negli scacchi tutto è-da calcolare, valutare, soppesare. Ma calcolo senza "valutazione" non serve a molto: dunque dire che "tutto è tattica" è una frase sostanzialmente priva di valore, bene andando è ambigua. Al limite si deve dire "tutto è calcolo *più* valutazione".

Sul calcolo non ci sono problemi di interpretazione, più delicata è l'interpretazione di "valutazione": la valutazione è la capacità di distribuire il peso, l'importanza delle mosse, è la capacità di determinare la mossa migliore o peggiore. Ma questa rappresentazione del "buono/cattivo" implica di per sé una "comprensione". Una calcolatrice non dice quale procedimento è il più giusto o il più elegante né se porta da qualche parte (come fanno molti studenti di matematica: mi ricordo che per molti era conforto *morale* avere la calcolatrice, al compito in classe: peccato che non gli servisse a capire un accidente!): se i programmatori non avessero pre-programmato il computer a selezionare le mosse con *le categorie create dalla conoscenza centenaria degli scacchisti* non ci sarebbe speranza nella capacità del computer "in quanto calcolo".

Tutto ciò dimostra una cosa: che la frase demoniaca "tutto è tattica" è falsa, nel senso spregiativo che s'è visto. E chi crede che il computer dimostri che si può giocare a scacchi solamente calcolando perché non abbisogna di capire rispondiamo così: che non ne "abbisogna" perché "ha già" capito grazie all'intelligenza umana: Senza Steiniz, Capablanca e tanti tanti altri non avremmo generato computer che automaticamente farebbero come loro!

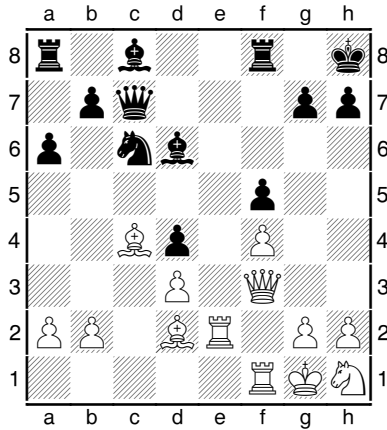
nostalgici e vorrebbero tornare all'ingenuità, persa con il computer. Dall'altra parte ci sono i "trionfalisti", quelli cioè che vedono nel computer la concretizzazione dell'intelligenza, la sua manifestazione "concreta" o la sua espressione massima. In entrambe le posizioni l'intelligenza umana *viene dopo* quella del computer quando, in fin dei conti, il computer non è poi molto diverso da una ruota o da una trave: è uno strumento incapace di autodeterminarsi, un puro mezzo. La differenza tra un computer e un bastone è nel fine. Le due posizioni non tengono conto che il computer non è che un'estensione di una piccola parte dell'intelligenza umana e non è né il suo coronamento né una sua sostituzione: esso affascina perché sembra capace di fare grandi cose²⁴. Se è vero che Friz gioca e vince, è anche vero che non lo fa per un piacere, per capriccio o per la volontà di trovare la verità o perché ne sente il bisogno: il Friz non ha la minima idea del perché gioca, perché sceglie, il Friz in un certo senso "non gioca". Rimane il fatto che il computer è un mezzo e, come tale, è molto utile e l'utilità è solo relativa ad una mente che non è né utile né inutile, è solo una mente: senza scacchista il computer si spegne, senza lo scacchista la storia finisce.

²⁴ Il sentimento di orgoglio nei confronti del "meccanico" non riguarda propriamente il computer ma i marchingegni in generale. Questo perché all'uomo ha sempre affascinato l'idea di esser capace di "clonarsi". Gli stessi sentimenti che proviamo intorno al computer, dovevano aver animato gli uomini quando conobbero gli orologi meccanici per la prima volta: « Sulle torri comunali a Basilea come a Bologna, sui campanili delle chiese o all'interno delle chiese come a Strasburgo e a Lund si costruirono complicatissimi orologi, in cui l'indicazione dell'ora era un fatto quasi accidentale che si accompagnava a rivoluzione di astri, a movimenti e piroette di angeli, santi, madonne, magi e personaggi del genere. Questi macchinari testimoniavano ad usura un gusto irrefrenabile per il fatto meccanico. Questo gusto raggiunse forme esasperate nel corso del rinascimento e ne ritroviamo l'espressione più chiara nei disegni di Leonardo ». Corsivo mio.

Cipolla C., Storia Economica dell'Europa Pre-industriale. Il Mulino. Bologna. 1997.

FILOSOFICAMENTE FISICA: COME CONSIDERARE IL MONDO O... UNA PARTITA A SCACCHI

PARTITA 3^A. LA CAUSALITÀ: CAUSA MATERIALE, CAUSA EFFICIENTE, CAUSA FORMALE E CAUSA FINALE ARON, PERCHÉ HAI FATTO QUELLA MOSSA?²⁵



“Il cavallo? Cavallo in h1! E’ chiaramente impazzito... Mossa 18) Ch1”.

Penso tra me, quando vedo la mossa del mio avversario. E’ un peccato che non si possa parlare durante una partita a scacchi. Talvolta viene da sbottare qualche cosa, un insulto magari o una

²⁵Nimzowitsch, Aaron - Rubinstein, Akiba [A34] Dresden (5), 1926

1. e4 c5 2. Cf3 Cf6 3. Ce3 d5 4. cxd5 Cxd5 5. e4 Cb4 6. Ac4 e6 7. 0-0 C8c6 8. d3 Cd4 9. Cxd4 cxd4 10. Ce2 a6 11. Cg3 Ad6 12. f4 0-0 13. Df3 Rh8 14. Ad2 f5 15. Tae1 Cc6 16. Te2 Dc7 17. exf5 exf5 18. Ch1 Ad7 19. Cf2 Tae8 20. Tfe1 Txe2 21. Txe2 Cd8 22. Ch3 Ac6 23. Dh5 g6 24. Dh4 Rg7 25. Df2 Ac5 26. b4 Ab6 27. Dh4 Te8 28. Te5 Cf7 29. Axf7 Dxf7 30. Cg5 Dg8 31. Txe8 Axe8 32. De1 Ac6 33. De7+ Rh8 34. b5 Dg7 35. Dxc7+ Rxc7 36. bxc6 bxc6 37. Cf3 c5 38. Ce5 Ac7 39. Cc4 Rf7 40. g3 Ad8 41. Aa5 Ae7 42. Ac7 Re6 43. Cb6 h6 44. h4 g5 45. h5 g4 46. Ae5 1-0

domanda. In effetti, le domande e gli insulti per tanti hanno lo stesso sapore, ma per me, giocatore di scacchi incallito, sono indispensabili.

Calmati Akiba, lascia perdere le questioni esistenziali e ragiona. Il cavallo in h1 difende i punti g3 e soprattutto la casa f2, dunque il cavallo l'ha piazzato là con uno scopo difensivo. No, forse no. E' più probabile che abbia considerato che il cavallo in h1 fosse in grado di occupare poi una posizione vantaggiosa: portandosi in h1 può portarsi in f2. Forse la motivazione riguardava la proprietà del cavallo di muoversi ad elle...

-Il tempo del bianco è fermo, il tempo del nero scorre-

Accidenti, mi sto facendo distrarre, forse quella mossa non aveva senso. Anzi, probabilmente era stata fatta a caso. Ma il caso non c'è negli scacchi e certamente Nimzowitsch non gioca una mossa senza averla pensata. Il caso potrebbe essere una mossa che, per sbaglio, ostacola la realizzazione di un fine. Be', però, se una mossa invece che ostacolare le mie intenzioni le favorisse, non parlerei più di caso ma di fortuna. Che il caso sia il frutto di una mia ignoranza o di una conoscenza relativa, insufficiente? Ma che sto pensando, accidenti a me?

-Il tempo del bianco è fermo, il tempo del nero vola-

Non riesco a pensare ad andare per la mia strada se non ho prima capito quale è il senso della mossa del mio avversario. Quali cause ci sono dietro questa mossa? Se mi pongo da un punto di vista fisico potrei dire che il cavallo è stato mosso da qualcos'altro: senza la mano del mio avversario quel cavallo puzzolente mica starebbe lì a nitrire! E invece c'è.

Comunque a che accipicchia mi serve sapere che il cavallo è lì perché una mano ce l'ha messo? Bravo Akiba, bravo, pensa a queste cose che intanto il tempo passa.

Devo riprendere le analisi che stavo facendo prima: l'analisi sul fine mi sembra che potesse portare da qualche parte. La mossa Ch1 è dettata dal fatto che il cavallo può muoversi ad elle: è del cavallo saltare ad elle e difendere e attaccare in quel modo particolare. Quindi, so per certo che il cavallo sarà caratterizzato ovunque vada da queste qualità. Ma mi pare che oltre a difendere i punti in f2 e in g3 questo cavallo non faccia altro, considerato tutto, poi, non mi pare che Aron intenda sviluppare un gioco difensivo.

-Il tempo del bianco è fermo, il tempo del nero passa come un lampo- il silenzio dell'orologio elettronico scandisce gli intuibili secondi di tensione, senza pietà. Come ogni cosa scandita da oggetti artificiali, in effetti.

Devo sommare le due analisi, le due intuizioni: il mio avversario ha giocato cavallo in h1 proprio perché il cavallo si muove ad elle, ma, visto che ha una funzione in previsione del futuro, quale è, dunque, il futuro presumibile di questo equino? Ragioniamo sulle cause, ragioniamo sul fine.

Se il cavallo si sposta in f2, si posiziona in una casa dove non serve nulla: la sua capacità di controllare le case ad elle salta! Un cavallo che salta il proprio compito... vien quasi da ridere! In ogni caso, in f2 non serve a nulla, deve andare da qualche altra parte, da qualche altra parte. La casa in e4 è controllata e non può nemmeno occuparla con un pedone sostenuto dal cavallo, la casa in g4 è pure controllata dal mio pedone in f4 e dall'alfiere in d7. Non può certo pensare di sfondare in quel modo... E' chiaro che vuole portare quel cavallo in h3. Interessante, e poi portarlo in g5.

-Il tempo del bianco è eterno, mentre quello del nero è volatile come l'etere- due aspetti del tempo, la relatività del tempo è tutta in quel doppio orologio: due giocatori, due tempi, due partite diverse.

Insomma, ci siamo, vuole portarsi in g5. Secondo me è un piano perdente: impiega quattro tempi almeno per portarsi in g5... e poi? Non mi pare che il caro Aron possa vantare un cavallo così tanto forte, in fin dei conti.

Il tempo era quasi finito e il grande scacchista Akiba Rubinstein giocava con l'aria di chi respira giusto perché c'è spazio nel mondo e lo sa. La mossa "cavallo in h1" lo aveva del tutto privato di ogni presenza di spirito e concentrazione, che è tutto negli scacchi. Entrò in un finale perdente e quel che rimaneva era solo un misero tentativo di patta con un pezzo in meno. Era chiaro che la partita non sarebbe andata avanti per molto. Abbandonò dopo pochi istanti.

Alla fine della partita i due si trovarono nella sala di analisi:

Akiba: "Aron, senti, mi spieghi perché hai giocato il cavallo in h1?"

Aron: “Geniale, eh? Guarda, è stata la chiave della partita... ma la domanda richiede un certo approfondimento... in effetti, forse non lo sai, ma da poco mi è capitato sotto gli occhi un libro. Se mi capita te lo presto”.

Akiba: “Un libro di scacchi?”

Aron: “No, non direi. Con gli scacchi si rapporta solo indirettamente. Il primo libro della metafisica di Aristotele, un libro stupendo, affascinante... ma a differenza di tanti che ho letto è un libro che fa capire. Da lì mi è venuta l’idea”.

Akiba: “Non mi dirai che Aristotele parla di cavalli? Se è così...”

Aron: “Ma quali cavalli! Parla di come noi arriviamo a conoscere le cose, ad avere una salda conoscenza e di come si distingue un sapiente da un ignorante”.

Akiba: “Senti, parliamo di scacchi...”

Aron: “Non puoi capire quella mossa senza conoscerne le cause: questa è la chiave. Questa visione l’ho elaborata leggendo quel libro. Le cause sono le ragioni per cui quella mossa esiste e non ce n’è stata un’altra e senza sapere le cause non puoi sapere perché quella mossa è capitata...”

Akiba: “Grazie tante, non hai idea di quanto mi sia messo a pensare durante la partita... un sacco di tempo...”

Aron: “Sì, ho visto... mi stavo annoiando... il tempo non passava mai. Eterno. Ecco, mi hai fatto vivere un momento strano. Pensavo, in quell’interminabile tesissima attesa: ecco come devono stare le anime nel paradiso. Un’eternità di tempo! Noia è tempo immobile. Accidenti, ma quanto è l’eternità...”

Akiba: “Vola basso, torniamo alla partita... ti volevo dire che nelle mie riflessioni, mi è passato per la testa che la mossa in questione è avvenuta a causa di un evento precedente, non nel senso che ci hai ragionato sopra, cioè, anche, ma perché hai usato la mano e hai mosso proprio quel cavallo”.

Aron: “E in un certo senso è andata anche così: da un punto di vista fisico il cavallo è arrivato lì perché il mio braccio l’ha mosso: l’azione da cui è venuta potremmo chiamarla, per esempio, causa efficiente...”

Akiba: “Sì, mi pare che renda l’idea. Un fatto *da cui* ne segue un altro. Un fatto *che fa*. Efficiente! Però, però... mi pare che la domanda sul *perché* della mossa non si esaurisca qui. Mi pare,

piuttosto, che la causa efficiente ci dica molto poco sul motivo della mossa. Anzi, mi sembra che non ci dica proprio nulla”.

Aron: “Direi di sì, eh, eh...”

Akiba: “Insomma? Guarda, è tardi e io devo andare mangiare. Tra scacchi e filosofia mi è venuta una gran fame: pensare fa venire fame.”

Aron: “Già, anche a me è venuto un certo languorino. Una bella salsiccia coi crauti e una palla piena di purea di patate... umm... ma torniamo a noi. Senz’altro la mossa non sarebbe avvenuta se non ci fosse stata una causa passata che ha prodotto l’evento. Dobbiamo anche notare un’altra cosa: che una partita a scacchi, e quindi anche quella mossa, non sarebbe mai potuta avvenire se non ci fosse stata una scacchiera e gli scacchi materialmente parlando. Dunque dobbiamo dire che anche *la materia* gioca un suo ruolo nell’esistenza della mossa”.

Akiba: “Questo come lo chiamano dalle nostre parti? Mi pare, uovo di Colombo...”

Aron: “Ti sembra una cosa così ovvia? Mi sembra che sia difficile giocare a scacchi senza scacchiera e anche ammettendo che si possa tra me e te, ché siamo bravi, è un dato di fatto che deve esistere un sostrato materiale a cui ineriscano le mosse: fosse anche solo il cervello”.

Akiba: “Questo mi pare ovvio”.

Aron: “Se ti chiedo di guardare gli occhi di una persona con occhiali, non ti puoi mica fermare alle lenti! Per capire la verità bisogna sempre fare un piccolo passo in più. Comunque, torniamo alla mossa. Essa esiste, se c’è, un evento precedente che la produce e se c’è un sostrato materiale che la realizza, sin qui siamo tutti d’accordo. Però...”

Akiba: “Però sappiamo ancora troppo poco, abbiamo bisogno di altre cause per capire la mossa!”

Aron era colto in contropiede, convinto com’era che dovesse fare la parte di colui che sa di fronte all’ingenuo allievo. Ma si era dimenticato che Akiba non era l’ingenuo che voleva far vedere e lui stesso ripensò alle lenti e agli occhi e arrossì di colpo.

Aron: “Sì, è proprio così. Dunque, la mossa è definita dalle proprietà, che sono quelle poste dal pezzo che abbiamo mosso, in questo caso un cavallo. Il cavallo muove ad elle...”

Akiba: "... e controlla le case f2, g3 non immediatamente attaccate da nessun pezzo..."

Aron: "... per ciò non può neanche esaurirsi con la definizione della mossa, considerata nel solo momento presente. Se pensi solo al presente o al passato la geniale, scusami se insisto, -cavallo in h1- non sarebbe semplicemente comprensibile: la definizione formale della mossa potremmo chiamarla *causa formale*, mi sono espresso in modo ridondante ma rende l'idea... ed è la ragione delle deduzioni nei ragionamenti."

Akiba: "Ho anche pensato che fosse il frutto di un puro caso o di fortuna, visto che mi sembrava debole, capace di aiutarmi nella vittoria..."

Aron: "Un caso è una mossa che *non porta ad alcun fine*, è una specie di aborto, non nel senso che non avesse proprio nessun fine, ma *non lo raggiunge*... Non si può dire che negli scacchi ci sia questa dimensione, al nostro livello, certamente. In effetti escludo l'esistenza del caso tra giocatori molto forti per una buona ragione: le mosse portano ad un fine o sempre o per lo più e ciò che ha un fine non ammette caso".

Akiba: "Lapalissiano, amico mio!"

Aron: "Quindi esiste un fine nella mossa. Tutta la sequenza di mosse era stata pianificata, progettata proprio per portare il cavallo in g5. Come hai potuto vedere, lì ha svolto il suo compito come il cavallo rampante di Alessandro Magno, Bucefalo, e così gli ho dato quel nome nella mia testa²⁶. Ma ciò che conta è che la sequenza di mosse in generale era finalizzata, era ordinata secondo uno schema che non poteva essere diverso, considerato il punto a cui tendere, naturalmente".

Akiba: "Interessante, dunque, alla domanda -perché hai giocato quella mossa?- in un certo senso devo considerare le quattro cause nello stesso momento. Però non tutte allo stesso modo ci aiutano a comprendere la mossa. In effetti, senza sostrato materiale non ci sarebbe stata direttamente la partita e neanche la mossa. E il cavallo non avrebbe mai raggiunto quella casa, se un evento precedente non

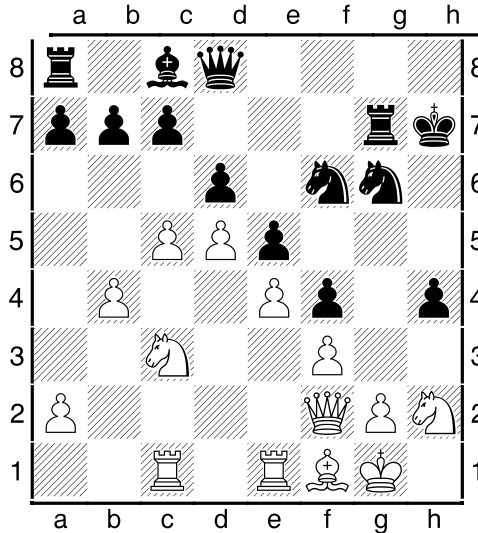
²⁶ Era procedimento usuale di Nimzowitsch considerare i pezzi della scacchiera come dotati di una loro sensibilità. Ne "Il mio sistema" spesso ai pezzi associa gradi di esercito.

avesse fatto sì che ci andasse. Questa spiegazione puramente meccanica non ci dice però perché il cavallo si dirige proprio dove poi è andato né l'ordine della successione degli eventi. Così dobbiamo dire che quel cavallo è andato lì per assolvere uno scopo preciso, un fine”.

Aron: “Esatto, bravissimo! Ora hai capito perché ho giocato quella mossa: hai ricostruito per intero il processo causale della mossa e in te ora hai le idee chiare! Te la butto lì: se la partita è una serie di mosse in vista di un fine, in fin dei conti, tutta la partita non è altro che un grande evento finalizzato, pienamente sensato...”

Akiba: “...è vero, ho le idee chiare dentro di me... ma anche un arrosto fuori di me!... Vieni, andiamo a festeggiare la tua mossa. Prendo una bistecca di cavallo e paga Aristotele!”

PARTITA 4°: DETERMINISMO, INDETERMINISMO E TELEOLOGIA.
 “TUTTO È INUTILE”. “NO NON È VERO”²⁷!”



Due signori avevano posizionato i pezzi a partire da una posizione già giocata. Non tutti i pezzi furono messi, alcuni erano

Pili, Giangiuseppe (1625) - Peparini, Paolo (1692).

Lucca 2008 (2), 06.10.2008

1.d4 Cf6 2.Cf3 d6 3.e4 g6 4.Cc3 Ag7 5.e4 0-0 6.Ae2 Cc6 7.0-0 e5 8.d5 Ce7 9.h3 h6 10.Ae3 Ce8 11.Dd2 Rh7 12.Ch2 f5 13.f3 f4 14.Af2 h5 15.Tfe1 Cf6 16.b4 Ah6 17.h4 Tg8 18.c5 g5 19.hxg5 Txc5 20.Ah4 Tg6 21.Af1 Ag5 22.Df2 Tg7 23.Tac1 Axh4 24.Dxh4 Cg6 25.Df2 h4 Diagramma 26.Ad3 Ch5 27.Cb5 h3 28.Af1 hxg2 29.Axg2 Ch4 30.Te2 Cxg2 31.Dxg2 Txc2+ 32.Txc2 Ah3 0-1

La partita non è delle più belle, non perché i due giocatori, me compreso, non ci abbiano pensato profondamente, ma anche noi grandi scarponi possiamo avere uno spazio!

già stati mangiati e la partita era un'est indiana giocata nel più classico stile di questa apertura: morti ammazzati e attacchi reciproci.

Nel campo di battaglia c'era già qualche morto e qualche ferito. Il re bianco era asserragliato nella sua rocca. Tuttavia era in una situazione delicatissima. Il re nero gli stava mandando addosso tutto quello che aveva: l'est indiana era un'arma potente nelle mani di un monarca capace e il re albino lo sapeva bene. Tuttavia gli mancava un'idea, quante volte succede!

Il re: "Che fare, bisogna agire e agire subito! Alfiere campo chiaro, convocate subito un consiglio di guerra. Che i pedoni si riuniscano in consiglio ed eleggano un portavoce. L'alfiere campo scuro si è sacrificato per la causa. Chiamate qui la donna e l'altra torre. Andate con la velocità di un lampo!"

Alfiere: "Subito, mio re!"

Il re nel mentre rifletteva tra sé: "Non bisogna che ci lasciamo condizionare dalle emozioni. La partita è ancora tutta da giocare e noi abbiamo ancora qualche asso nella manica, a patto che riusciamo ad organizzarci come si deve".

L'altra torre nel mentre arrivava: "Mio sire, avete chiamato e sono subito corsa all'appello".

Nel mentre tornò l'alfiere case bianche: "Ho avvertito tutti, mio signore. La donna arriverà tra un tempo".

Il pedone nero in h si mosse, si capiva che non ci sarebbe stato un ritorno, ma il re nero era astuto e la colonna g era già sotto il controllo nemico.

Come arriva la donna, il re nero subito si appresta a mandare uno dei suoi cavalli in avanscoperta. L'avanguardia dell'esercito del nero si stava rafforzando. Gli scout aprivano la pista per i cavalieri e i cannoni delle torri. La donna del nero non entrava ancora in gioco ma era solo questione di tempo o di volontà.

Il re: "Signori miei, non vi avrei convocato senza una ragione precisa. Qui è in ballo la vita di tutti e dobbiamo cercare di fare qualcosa. La mia intelligenza è congestionata ma è ancora capace di prendere delle decisioni: bisogna trovare un piano preciso e capace di infliggere gravi danni al nemico. Quindi, adesso è il tempo di esprimere le vostre idee".

Il pedone: "Dobbiamo indicare una strada alternativa?"

Il re: “Precisamente, e dobbiamo trovarla in fretta. Il quartier generale nemico ha chiare le idee sul da farsi, per ciò dobbiamo ragionare in fretta e trovare qualcosa. E deve essere qualcosa di più di una semplice mossa, ma un piano articolato, accurato, preciso”.

La torri: “Ma abbiamo la possibilità di esprimerci liberamente, una volta tanto?”

Il re: “Le regole della discussione saranno queste: massima libertà di parola, a patto che essa non sia molesta. Esporre una propria idea e gli altri staranno ad ascoltare sino a che chi parla non conclude. Prego, signori. Una volta tanto, vorrei sentire il vostro parere”.

La donna: “Chi inizia?”

Il re: “Inizieremo da chi ha, generalmente, meno voce in capitolo. Quindi dal pedone”.

Il pedone: “Abbiamo riflettuto a fondo sulla questione con gli altri pedoni e abbiamo concluso tutti assieme che non abbiamo un’opinione...”

Il mormorio degli altri pezzi si alzava come il sole al mattino.

Il pedone: “... ci rimetteremmo all’opinione del re, giusta o sbagliata che sia: l’opinione della massa è l’adeguamento”.

Il re: “Ma come? Una volta tanto che avete la possibilità di esprimervi non parlate?”

Il pedone: “Non tutti hanno la volontà o la possibilità di avere un’opinione e noi siamo incapaci o non ne abbiamo voglia. Che differenza fa? Stiamo all’autorità costituita e seguiremo fedelmente la vostra linea: viva il re!”

Il re scuote il capo sconsolato.

Il re: “Ognuno di voi deve avere un’opinione intorno alle cose e se questa è frutto di un ragionamento, non potrà essere priva d’interesse, anche nel caso che sia sbagliata. L’unico errore che si possa fare è quello di non pensare. I pedoni hanno detto la loro, ma da qui in avanti voglio idee e chi non ne ha, farà bene a non parlare. Il silenzio mi fa meno rabbia”.

Il cavaliere: “Chiedo la parola, mio signore”.

Il re: “Bene. Finalmente si rompe il ghiaccio! Accordata”.

Il cavaliere: “La cavalleria ha un’opinione intorno alla partita: noi crediamo che il nostro movimento sia dovuto esclusivamente alla nostra natura. La cavalleria è capace di saltare perché ne ha la facoltà

mentre non ha la possibilità di muoversi in diagonale. L'alfiere campo chiaro e gli altri non possono muoversi ad elle perché è contrario alla loro natura, cioè essi sono determinati dal loro modo di essere”.

Il re: “Dunque, mi diresti che voi non avete responsabilità nelle vostre azioni?”

Il cavaliere: “La cavalleria è pienamente determinata dal suo muoversi ad elle. Non fa nulla di diverso da questo. Noi assecondiamo la vostra volontà, ma, facendolo, non facciamo altro che il possibile: ciò che possiamo è ciò per cui siamo venuti ad essere e lo facciamo con grandissimo onore”.

Il re: “Insomma, mi stai dicendo che, in un certo senso, voi non siete determinati da altro che da voi stessi, nel senso che il vostro modo di essere vi guida nelle azioni”.

Il cavaliere: “Esattamente”.

Il re: “Interessante. Ecco il genere di opinioni che mi interessano! Voglio ragionare intorno alle cose per capirle e quindi poterle modificare. Il cavaliere si è espresso in questi termini: noi siamo determinati dalla nostra costituzione: siamo fatti in un certo modo e questo modo determina le nostre azioni. E' così, messer cavaliere?”

Il cavaliere: “Sì, sostanzialmente, mio sire!”

L'alfiere: “Sire, posso prendere la parola?”

Il re: “Annotate che il nostro portabandiera esprimerà la sua idea. Prego”.

L'alfiere: “Ringrazio la sua magnanimità. Secondo me il signor cavallo ha torto. Noi non siamo determinati esclusivamente dalla nostra natura, o meglio, la nostra natura è determinata da qualcos'altro e cioè dal suo passato. Noi siamo venuti ad essere in un certo momento e non siamo ancora capaci di descrivere per intero il nostro passato²⁸. Per esempio, abbiamo riflettuto sul fatto che doveva esistere un alfiere campo scuro anche tra le nostre fila e che il re nero aveva a disposizione anche lui un alfiere campo scuro. Si suppone che sia andata così: l'alfiere ha mangiato il nostro alfiere e noi abbiamo proceduto all'eliminazione del maledetto alfiere nemico. Uno scambio, insomma”.

²⁸ I pezzi non conoscono il passato della loro partita perché i due giocatori l'avevano riportata senza ripetere tutte le mosse iniziali...

Il re: “Quindi voi sostenete che la partita che stiamo giocando, in un certo senso, sfugge alla nostra volontà, ma è completamente determinata dalle mosse del passato?”

L’alfiere: “Sì, è così. Scusi, mio sire, ma questa è la nostra opinione e voi ce l’avete chiesta: noi pensiamo che il presente stato di cose, che è quello che è, non è determinato da lei, da noi, neanche presi tutti insieme nel presente, ma dall’insieme di mosse passate che ancora cerchiamo di sapere proprio per sapere come mai siamo giunti a questa posizione assai difficile”.

Il re: “La nostra possibilità di vittoria sta tutta nella determinazione posta dal passato?”

L’alfiere: “Esattamente. Noi crediamo in un ordine prestabilito, non necessariamente finalizzato. Esso porterà ad una conclusione... ma chi può dirlo? Riflettendo e calcolando abbiamo concluso che tale fine è altamente probabile ma incerta...”

Il re: “Dunque, il futuro non è interamente conosciuto ma è determinato dal passato che, anch’esso, non è conosciuto appieno”.

L’alfiere: “Senza dubbio. Noi siamo un momento tra due estremi, un punto intermedio di un segmento che avanza senza retrocedere. E si avanza a partire da dove si è partiti e il risultato è calcolabile”.

Il re: “Ditemi, come potete fare questi calcoli?”

L’alfiere: “Ho studiato un po’ la posizione e ne ho dedotto alcune cose: prima di tutto che noi seguiamo alcune leggi e tutti i pezzi le osservano. Compresi quelli avversari”.

Un certo mormorio di stupore si levò dalla roccaforte del re.

Il re: “Certo, non ci avevo mai pensato. Secondo lei le regole che valgono per noi valgono anche per loro?”

L’alfiere: “Sì, essi sono come noi. E’ necessario che loro giochino con le nostre stesse regole”.

Il re: “Alfiere, ci hai dato un’idea: possiamo calcolare il futuro della situazione con precisione a partire dalle regole che seguiamo noi! Dunque abbiamo la possibilità di conoscere la posizione di tutti i pezzi avversari se conosciamo le regole presenti e la loro posizione presente. Giusto?”

L’alfiere: “I principi sono universali, la loro applicazione è ubiqua e non è ristretta da nessuna ulteriore clausola. Tutto sta nel conoscere le leggi della partita e la posizione dei pezzi avversari e

nostri: in questo modo possiamo giungere alla conoscenza del futuro”.

Il re: “Chiamatemi un pedone”.

Il pedone arriva: “Sì, mio sire!”

Il re: “Radunate gli altri vostri colleghi e cercate di scoprire cosa faranno gli avversari a partire dalle leggi che ci governano. L’alfiere campo chiaro vi informerà sui metodi da seguire... è tutto chiaro?”

Il pedone: “Signor sì, signore!”

Il re si sfregava le mani con gli occhi che gli brillavano.

L’alfiere: “Posso anche fornire alcune dritte: le leggi che ci regolano sono molto semplici e poco numerose: intanto noi, come diceva il cavallo, siamo interamente determinati dal nostro modo di essere, ma possiamo dire meglio questa cosa. Il nostro modo di essere è l’insieme delle proprietà che abbiamo, unite a quelle degli altri pezzi: una partita si comprende solo nell’insieme dei particolari, delle mosse, mai da una”.

Il re era colpito che qualcuno potesse avere delle idee tanto profonde e, soprattutto, tanto proficue. Infatti egli, più che all’aspetto astratto della faccenda, era interessato alla possibilità di modificare il corso degli eventi grazie a questa semplice conoscenza: era tutta una questione di calcolo e ciò, anche se richiede tempo, giunge sempre da qualche parte, prima o poi.

L’intuito del re era molto pragmatico: aveva capito che la scienza dell’alfiere era capace, sì, di prevedere gli eventi, ma proprio grazie a questa capacità di previsione, era in grado di indirizzare il futuro con altrettanta precisione. Se era vero che il presente determina il futuro allora conoscendo sì le cose, si era anche in grado di modificare quel futuro.

Era una questione di convenienza. Il re se ne accorse subito. Egli, in effetti, era un uomo semplice, ma sapeva distinguere le cose utili da quelle inutili ed era consapevole del fatto che bisognasse puntare su un terreno solido capace, nella sua solidità, di costruire qualcosa di roccioso: la situazione della partita era critica e bisognava procedere con i piedi di piombo.

Il re: “Prego, sor alfiere, proceda ancora. Siamo tutt’orecchi!”

L’alfiere: “Dicevo... la nostra conoscenza procede dall’insieme di stati passati...”

Il re: “Scusi se l’interrompo, violando le mie stesse regole. Ma dovevo fare una domanda già da prima: ma se per conoscere il presente devo per forza conoscere per *intero* il passato, allora non la finiamo più!: chissà quante mosse sono state giocate prima che arrivassimo a questa posizione. Noi sappiamo solo un numero limitato, non tutte e dubito che possiamo partire dal principio”.

L’alfiere: “Signor mio, si tranquillizzi. Abbiamo detto che se conosciamo interamente la posizione e le leggi che regolano i pezzi siamo anche in grado di determinarne il futuro, no? Il passato è governato dalle stesse regole: la partita sarà anche determinata dal passato, ma le regole valgono tanto al passato, quanto al presente che al futuro: come potremmo altrimenti conoscere prima quel che viene dopo?”

Il re: “Mi sta dicendo che basta darci da fare al presente per sopperire la nostra ignoranza passata?”

L’alfiere: “Se le mie intuizioni sono giuste, direi che potremmo procedere tanto verso il futuro che verso il passato. A conoscenza si somma conoscenza e così potremmo arricchire il nostro panorama: dal passato al futuro, dal futuro al passato...”

Il re, sommessamente: “Eccellente, eccellente”.

Poi grida: “Generalessa? Prenda questo alfiere e lo faccia capo del nostro programma di ricerca: lo chiameremo -progetto futuro-”.

L’alfiere: “Grazie, mio sire! La nostra visione *determinista* cambierà la partita! Faremo del nostro meglio!”

Il re: “Ci conto, mio caro portabandiera, ci conto. Penso che a questo punto abbiamo esaurito l’argomento. Possiamo tornare tutti alle nostre fila e...”

La torre: “Signore, la prego. Anche noi torri abbiamo una nostra visione delle cose e vorremmo poterci esprimere”.

Il re: “Permesso accordato: le mie regole le rispetto fino in fondo, la mia coerenza è proverbiale...”

L’alfiere: “Anche tutti i pezzi che si muovono le rispettano!”

Il re si era chiesto come aveva fatto prima a pensare senza aver mai chiesto opinione a quell’alfiere e s’interrogava, senza andare troppo oltre, come su questo problema potesse esserci ancora qualcosa da dire.

La torre: “Sire, mio sire. Abbiamo sentito cosa ne pensa l’alfiere, ma possiamo dire che secondo noi ha torto”.

Il re guarda sbigottito la torre.

La torre: “Secondo la nostra opinione opinabile, tutto si svolge nel nome del caos più completo. Prendiamo atto delle cose come stanno: noi forse seguiamo anche delle regole, ma quando vediamo come si comportano i singoli pezzi, indipendentemente dal giudizio che possiamo farci dal complesso di cose che appare raramente ordinato, noi seguiamo spessissimo il caso. Non sappiamo dove andiamo, non sappiamo perché e il comportamento è così spesso oscuro e variabile che non possiamo credere veramente che tutto segua dai nostri calcoli: quante volte ci siamo fidati del buon senso credendo che il re nero avrebbe fatto una certa mossa e ci siamo rimasti male perché egli ha giocato un pezzo che sembrava non c’entrar nulla? E talvolta non era questione di ignoranza: quel pezzo era proprio inutile, assurdo”.

Il re nero guardava la torre come un bimbo può guardare il maestro dopo che gli ha rivelato tutto sulla cicogna: la torre aveva espresso una perplessità inconscia, troppo acerba per esprimersi a parole, facendo sorgere dubbi angosciosi.

Il re era rimasto senza spada, disarmato ed inerme: molte delle sue convinzioni sembravano venire meno.

Il re: “Mi stai forse dicendo che la logica della partita è... priva di logica?”

La torre: “Pressappoco. Possiamo sempre stabilire con una certa approssimazione come andranno le cose... ma... chi può dirlo? Dire che una cosa seguirà il caso non significa che non sia aderente a delle regole, o meglio, a *delle regolarità*, ma che noi non siamo in grado di conoscere in modo univoco il comportamento di un pezzo e tanto più consideriamo some di mosse e tanto più le cose sembrano difficili o impossibili da calcolare”.

Il re: “E dunque il nostro -progetto futuro- deve essere rivisto?”

La torre: “Prendiamo atto di una cosa: siamo delle semplici pedine in mano del caso o di una logica illogica che determina il mondo in modo più o meno assurdo. Prenda la generalità della sua vita: quante volte le cose sono andate proprio in quel modo che aveva pensato, con precisione, con sicurezza? E non intendo dire – più o meno- ma proprio in quel modo calcolato, predeterminato, determinato...”

Il re: “Ma allora come mai l’alfiere credeva che tutto fosse determinato?”

La torre: “E’ una assunzione che dipende dal suo stesso linguaggio, dal suo stesso modo di esprimersi: egli deve pensare al tutto come unito, tout court, semplicemente. Le equazioni, i calcoli, ecc. ovviamente concepiscono le cose come univocamente unite, come se non potessero stare altrimenti. Ma, si fidi, si è visto che queste equazioni porteranno ad una conoscenza indeterminata e il determinismo dell’alfiere è questione di ‘modo di esprimersi’. I fatti confermeranno la nostra idea”.

Il re: “Oddio, e ora come si fa?”

Il silenzio era profondo quando torre e alfiere si lanciavano fulmini e pensieri. Sembrava che non ci fossero più idee quando una voce femminile ruppe quel momento di tensione.

La donna: “Caro...”

Il re: “Amore, siamo in consiglio di guerra...”

La donna: “Mio sire, posso dire la mia?”

La quotidianità appanna le orecchie e il re da tempo immemorabile aveva smesso di ascoltare la regina. Si sentiva giustificato da molte e valide ragioni acquisite nel tempo: prima di tutto parlava a sproposito e diceva banalità, in secondo luogo aveva la tremenda abitudine a ripetere troppo precisamente ogni gesto della sua giornata il che faceva sì che le descrizioni della donna fossero approfondite. Anche troppo. Decisamente troppo. Il re era assolutamente convinto che lei non avesse altre opinioni che la sua, grande monarca, assoluto monarca, o, almeno, ciò era quel che il grande signore amava pensare.

Quando sentì la voce della signora levarsi nel tafferuglio di idee e sguardi, la guardò con un misto di stupore e depressione, come chi sa già che le cose se non andranno peggio, di certo non andranno per il verso giusto.

Il re: “Prego, signora. Anche lei ha diritto di esprimere la sua opinione”.

La donna: “La ringrazio, mio signore. Secondo me non è vero che le mosse si svolgono a caso, ma nemmeno secondo una serie di leggi che determinano tutto”.

Lo sbarramento degli occhi del re non era cosa da tradursi in parole, la torre e l’alfiere rivolsero per qualche istante la loro

attenzione alla dama e così fece il cavaliere, che aveva preso da tempo a guardare gli zoccoli del proprio cavallo.

La donna: “Noi siamo guidati da un’intelligenza superiore e la partita è indirizzata verso uno scopo preciso, che ignoriamo perché quell’intelligenza è troppo superiore per essere compresa”.

La torre e l’alfiere si lanciavano reciproci sguardi di intesa che non lasciavano certo spazio all’indulgenza. L’unico incuriosito era, strano a dirsi, proprio il re.

Il re: “Signora, continui il suo discorso, la prego!”

La donna: “Tutti noi non esisteremmo senza un disegno complessivo, incomprensibile per noi, limitate menti, se non ci mettiamo nell’ottica giusta. Noi dobbiamo pensare che siamo mossi da qualcuno, da un Dio”.

La torre: “Ci dica, signora nostra, come lei possa dedurre una cosa del genere dai fatti della partita, dalle sole mosse e non da qualche ulteriore considerazione...”

L’alfiere: “...e ci chiarisca quale sia la natura di questo Dio, già che ci siamo”.

La donna: “Rispondo ad una domanda per volta. Prima di tutto io non deduco nulla perché guardare alla partita senza credere prima è già un errore. *Solo quando già si crede* si possono trovare dei *segnali* sulla propria strada... e qui veniamo alla seconda considerazione: Dio è il bene, è l’essere che ci ha creato e non può non esistere. Come potremmo spiegare la nostra esistenza se lui non ci avesse dato la vita? Per un puro atto di amore nei nostri confronti egli ci ha donato il più grande dei beni: la nostra vita, appunto. E gliene diamo atto seguendo la sua volontà. Siccome lui è il bene, noi troviamo molte cose nella partita che sono genuinamente buone, inspiegabili se non esistesse un Dio”.

Il re alzò lo sguardo e guardò la sua dama con uno sguardo di approvazione che, probabilmente, non gli aveva dato nemmeno quando l’aveva ascoltata la prima volta. In effetti, si era da molto dimenticato di quei giorni in cui la donna stava vicino a lui. Troppe cose troppo importanti erano seguite nel tempo e la memoria, si sa, non sta dietro ai fatti.

L’alfiere: “Sire, io chiedo la parola”.

Il re: “Concesso”.

L'alfiere: “Signora, scusi se mi permetto, però esistono molte valide obiezioni alla sua interpretazione della partita. Prima di tutto, come stabilire che le cose sono guidate da una mente intelligente se è chiaro che le mosse seguono delle regole precise che non richiedono in alcun modo la presenza di un Dio? La partita potrebbe esistere di per sé, senza che l'abbia creata alcuno. Ed anche ammesso ciò, la partita sia stata creata da qualcosa di precedente, non può essere diverso da ciò che siamo: nulla si crea dal nulla e l'effetto segue ad una causa di natura uguale. In secondo luogo, ciò che lei dice essere il più grande dei beni non è altro che la nostra esistenza che, mi pare, segue le regole di tutte le altre cose”.

La donna: “Mi permetto di dissentire con la sua visione. Intanto *deve* esistere un creatore, in secondo luogo deve essere buono, perché se non fosse buono non avrebbe creato una partita tanto *bella*, indirizzata chiaramente verso un fine buono. Inoltre, non mi interessa stabilire cause ed effetti e mi accontento di rimettermi alla sua volontà”.

La torre: “Signora mia, chiedo scusa, però la sua non sembra una posizione particolarmente accettabile. Prima di tutto perché si rifiuta di chiarire i leciti dubbi della posizione dell'alfiere? In secondo luogo, mi pare, che lei sostenga la coincidenza di Dio, di un ordine e di un fine. Giusto?”

La donna: “Sì, in sostanza. Ma Dio è manifesto a colui che si manifesta. Se voi non gli prestate fede non lo potete capire”.

La torre: “Ecco, è proprio questo il punto: ciò che è comprensibile può essere chiaro per tutti oppure no. E se non è chiaro per tutti allora non è più così comprensibile e, mi sembra, diventi una concezione piuttosto soggettiva. Ma mettiamoci, per un istante, solo per un istante dico, dal suo punto di vista: ammettiamo che esista questo ente superiore che ci guida verso un fine e che questo fine sia buono (il che non è nemmeno ovvio, ma diamolo pure per scontato). Ora, mi pare che siano già morti alcuni pezzi e presto ne perderemo degli altri, se vogliamo sopravvivere e a noi tocca il compito più ingrato: quello di soffrire per i nostri cari che non ci sono e soffrire per quelli che perderemo e per i nostri stessi dolori. Serviamo il re con onore, ma al prezzo di non poche sofferenze. Considerato questo, come si può dire che esista un *destino buono* in questa partita e, soprattutto, che sia il nostro stesso

bene che viene, per così dire, gratuitamente e dal nulla? Inoltre esistono chiaramente le forze del nero, e ci sono avverse e sono quanto mai potenti: loro sono indirizzate da Dio allo stesso modo: quindi Dio è causa anche delle guerre, dell'odio e della sofferenza: la partita è questo, per ciò non si può vedere solo il lato che ci piace, ma anche quello più sgradevole, se vogliamo capirci qualcosa”.

La donna: “Be’, io ci credo lo stesso, anche perché non riuscirei a sopportare tante cose senza ed è inutile cercare di persuadermi del contrario, tanto per me fa lo stesso”.

L’alfiere: “Quindi, signora mia, voi siete immune a qualsiasi ragionamento, per sua stessa ammissione. E il problema non è che non vi schiodate dalla vostra posizione, giusta o sbagliata che sia, ma che *siete refrattaria a ragionare: possiamo anche accettare la vostra fede ma non la vostra spiegazione della partita*. Come vedete, voi stessa utilizzate Dio per spiegare solo quel che vi fa comodo, per il resto ci pensa la ragione. Non vi pare che sia un po’ troppo furbo questo discorso? O si danno ragioni universali oppure che senso ha?”

La donna: “Non lo so, in ogni caso, ci credo, punto e basta. Come potrei sopportare il mondo e la sofferenza se non pensando che esista un essere buono che gestisce le nostre vite e da cui siamo guidati e che, alla nostra morte, seguirà anche una nostra salvezza?”

La torre: “...”

L’alfiere: “Permettete, signora torre, lasciate che risponda io. Che la vita partita sia in gran parte lastricata di asperità è un fatto evidente che non giustifica *di per sé* l’esistenza di un Dio o di uno scopo universale. E poi, ne abbiamo proprio bisogno?...”

La torre: “...prendiamo il punto di vista nostro, personale. A noi basta che abbiamo *un senso nostro*, che ci *riconosciamo* nelle *mosse che giochiamo* e, come direbbe il cavaliere, che *seguiamo la nostra natura*. Basta. Che tutto abbia un senso è abbastanza privo di senso, in effetti, non avrebbe neppure senso questa discussione e dovremmo lasciarci guidare un po’ dal mio amato caso, un po’ dalla probabilità ché tanto andrebbe bene lo stesso. Basterebbe che i pezzi, tutti, facessero delle cose a caso, sarebbero buone di per loro. Basterebbe solo questo”.

L’alfiere: “E la fede nel Dio è una cosa bella e viene dall’animo nostro, animo di pezzi limitati venuti al mondo in una partita

difficile, critica. Però non deve essere fatta scudo di cose che non c'entrano: non possiamo dare colpe a nessuno della guerra in atto. Non possiamo lamentarci con il Dio del nostro dolore né pensare che lui sia causa del nostro bene: *noi siamo causa del nostro bene e di quello degli altri pezzi*: sono io che difendo il pedone in b5 nella sua avanzata, è la torre che entra in settima, nessun altro. La responsabilità è tutta di noi pezzi, delle nostre singole mosse. L'unica cosa che mi viene da pensare è che Dio, un giorno, ci rinfrancherà di tutta la sofferenza di questa partita, della sofferenza e dell'assurdità perché, devo convenire in questo con la torre, noi siamo in una posizione assurda: costretti a lottare contro i nostri simili solo perché ci stanno di fronte e costretti da loro come loro sono costretti da noi”.

Il re: “Mi pare di poter dire che dobbiamo attenerci al -progetto futuro- con delle correzioni che fornirà la nostra torre e sperare tutti quanti che questo Dio ci dia una mano quando sarà necessario. Scrivano, ha annotato tutto?”

Il pedone: “Sì, mio sire!”

Il re: “Molto bene, allora annotate anche questo. Mi pare chiaro che le posizioni sono queste: da un lato abbiamo una visione della partita *completamente determinata* dal passato e dalle leggi che gestiscono le posizioni, a prescindere dal tempo, possiamo chiamare questa idea *determinismo*. La posizione del Cavaliere può reinserirsi nelle altre spiegazioni. Ma abbiamo un'altra posizione che vede la partita come *un'insieme casuale di mosse*, di cui non possiamo comunque averne una descrizione assoluta, determinata e *dobbiamo accettare un certo grado di indeterminazione: le cose si svolgono a caso ma ammettono regolarità*. Questa posizione potremmo chiamarla *indeterminismo*. In fine abbiamo una terza posizione che potremmo chiamare *teleologica* perché crede nell'*esistenza di un grande progetto di una mente a noi superiore* che, in modo affatto chiaro, guiderebbe le nostre azioni. Ditemi, messer Alfieri, messer Torre e mia signora se convenite in questo riassunto”.

L'alfiere, la torre e la donna acconsentirono.

Il re: “Molto bene. Ecco quello che ne penso io. Viste le dimostrazioni di messer Alfieri e la credibilità del -progetto futuro-, non possiamo non dare un certo credito all'idea esposta dall'Alfiere. D'altra parte non si può nemmeno negare un certo grado di

indeterminazione, non fosse altro perché abbiamo una capacità di calcolo limitata e, dunque, dobbiamo pensare che anche la Torre abbia detto qualcosa di vero. In fine, c'è da dire che la Signora ha portato in avanti un punto affascinante che, però, è *privo di utilità in fase di conoscenza delle mosse* del re nero. Potremmo considerare così le cose: le mosse sono in gran parte delle mosse possibili, che potrebbero non accadere in circostanze diverse dalle nostre. Tuttavia, solo alcune mosse possono esistere, altre sono a priori escluse. Quindi *l'impossibile è conoscibile*, a prescindere da tutto. D'altra parte esistono situazioni che rendono le mosse necessarie: *combinazioni di possibilità possono provocare una necessità*. Ed è anche l'obbiettivo che ci dobbiamo porre: arrivare ad una posizione che ci consenta di determinare le mosse in modo tale che l'avversario non possa più nulla. *Tutto ciò è conoscibile: se gran parte delle cose del mondo sono solo possibili, solo alcune sono necessarie*: a lavoro, ragazzi miei, ci servono ancora molte analisi per riuscire a stabilire il piano d'attacco. Ma, con questi presupposti, non potremmo che trovarlo!"

L'alfiere: "Lunga vita al re! Hurra!"

La torre: "Lunga vita al re! Hurra!"

La donna: "Lunga vita al re! Hurra!"

FILOSOFIA, SCACCHI E IL PROBLEMA DEL LINGUAGGIO: I MECCANISMI LINGUISTICI

PARTITA 5^A: PRINCIPI DI SEMANTICA

SECONDO ME È TUTTA UNA QUESTIONE LINGUISTICA...

Era una questione personale.

Tutto negli scacchi scivola facilmente in questioni personali, il fatto e il non fatto, il detto a parole e soprattutto il non detto in alcun modo. In fin dei conti la madre di tutte le superstizioni è l'immaginazione, la volontà recondita di trovare cause sbagliate per eventi veri. Uno sguardo sbagliato si tramuta spesso in infinite interpretazioni: gli scacchisti sono sempre in bilico tra la verità e l'assurdo.

Nella casa del grande maestro lettone, Aron Nimzowitsch, si disputava una partita importante per nessuno tranne che per lui e per il geniale Capablanca, suo sfidante. Era ormai patta quando Aron lascia un pezzo in presa e così finisce la partita: una beffa. L'ironia alla dea invisibile degli scacchi non manca e si diverte spesso a vedere saltare i nervi. Ma, nonostante la provocazione divina, Nimzowitsch sembra essere tranquillo: fallace apparenza.

Aron: "Eh, ho lasciato quel pezzo in presa..."

Capa: "...e ho vinto la partita!"

Aron: "Sì, ma la mia posizione era superiore..."

Capa: "Ma che ci sia mai stato uno scacchista che senza aria di vittimismo ti dica -ho sbagliato-, -la mia posizione era persa-, -bravo, hai giocato meglio-. Tutti che trovano ragioni per dire che si era in vantaggio *però*... come a dire: è colpa del fato..."

Aron: "Senti, alla fine tutti trovano ragioni per stare male e giustificano il loro odio e il loro malessere in molti modi, talvolta trovano spiegazioni geniali, belle, straordinarie, non rendendosi conto che non fanno altro che crogiolarsi nel proprio dolore: perché non dovrei trovare una ragione per sentirmi meglio?"

Capa: "Perché noi siamo scacchisti e quindi, in un modo o nell'altro, cerchiamo sempre la verità. Ed è solo la verità che trova ragioni per stare bene e non stare male. False giustificazioni intatti problemi, intatti dolori..."

Aron: “Forse hai ragione, scusa. Mi sono fatto prendere dalla tensione.”

Capa: “Figurati...”

Aron: “Se rivediamo la partita?”

Capa: “Non l’ho scritta, ma me la ricordo: se ti interessa la butto giù. Dammi un pezzo di carta.”

Aron glielo porge e Capablanca si mette a scrivere con la rapidità di chi si trova a casa propria. Aron vede tra le righe una notazione che non aveva mai visto: segni strani, del tutto particolari.

Aron: “Ma come stai scrivendo? Non avevo mai visto quei segni...”

Capa: “Questa è la notazione inglese. Ci sono anche altre annotazioni, come quella che usi tu, poi c’è quella descrittiva e altre. Sì, sono diverse.”

Aron: “Non lo sapevo. Certo che è curioso. Alla fine usiamo linguaggi diversi per esprimere una sola cosa e...”

Capa: “Pardon. Usiamo due simbologie diverse, non due linguaggi diversi. Infatti entrambi arriviamo a denotare le stesse mosse, ma attraverso una serie di simboli equivalenti ma diversi”.

Aron: “Intendi dire che alla fine, anche se parliamo due lingue diverse in un certo senso esprimiamo le stesse cose?”

Capa: “Sì, ma con cautela. Il problema delle mosse è facilmente risolvibile, esso si può esprimere benissimo in modi equivalenti in diverse lingue naturali e ci si capisce lo stesso. In fondo la bellezza degli scacchi deriva proprio da questo: in tutte le parti del mondo ci capiamo attraverso quel gioco. Possiamo andare in Cina e giocare a scacchi, andare in India e giocare a scacchi! Gens una sumus, non lo scordare.”

Aron: “Un bel motto. Peccato che gli scacchisti non siano così uniti tra loro, il gioco è individualista ma universale. Effettivamente, in un certo senso, siamo tutti uniti e tutti in lotta. Come nella vita.”

Capa: “Affascinante. Gli scacchi li ho sempre preferiti alla vita proprio perché, in fin dei conti, fanno vedere senza inganni ciò che siamo, di fronte a noi stessi e di fronte agli altri. Forse è per questo che è tanto difficile giocare, perché vedere se stessi nell’errore, nella rabbia e in tutte quelle emozioni che la ragione ci insegna di rifiutare è cosa difficile, faticosa e non per tutti.”

Aron: “Però quante cose ti insegna e quanto ti soddisfa...”

Capa: “Sai, io ormai non gioco nemmeno più per provare emozioni. Sembra strano, ma non gioco nemmeno per vincere.”

Aron: “Eppure vinci, maledetto!”

Aron strizza l’occhio a Capablanca che sorride.

Aron: “E allora perché giochi?”

Capa: “Perché è il mio modo per arrivare alla verità.”

Aron: “Questione difficile. Ma cosa è vero e cosa è falso?”

Capa: “La questione della verità, a mio parere, vede coinvolti due sfere diverse, due regni. La verità, da un lato attiene al linguaggio, perché solo di frasi si può dire che siano vere o false. Ma per sapere se una frase è vera o falsa bisogna aver un senso molto profondo della realtà.”

Aron: “Altrimenti si rischia di intrecciare le questioni...”

Capa: “... e di scambiare ciò che esiste per ciò che non esiste. In effetti, secondo me il genere umano compie un sacco di errori, nella vita quotidiana, perché non ha una conoscenza chiara delle cose. Pensa se ogni volta che un uomo pensa, pensa a cose che esistono davvero invece di pensare a cose che non esistono! Mi ricordo che da bambino mi dicevano che ero un prodigio. In realtà il prodigio era solo il frutto del fatto che sapevo *vedere* ciò che era una fantasticheria e quella che non lo era.”

Aron: “Son perfettamente d’accordo con te. E tu hai avuto questo dono dalla tua stessa natura. Vedi il vero quando gli altri devono lottare con tutto se stessi per distinguere la fantasia dalla realtà.”

Capa: “Non sarei campione del mondo! Abbiamo assodato che la realtà è il punto di partenza della nostra conoscenza. Per realtà intendo le mosse che realmente esistono e le considero sotto un punto di vista prettamente esistenziale: ci sono, sono quelle e di quelle dobbiamo discutere.”

Aron: “Sì, per esempio, la mia mossa di alfiere che ha dato la possibilità alla torre di farmi l’infilata sull’ultima traversa”.

Capa: “Esatto. Ma dobbiamo procedere con calma e precisione. Potremmo esprimere la tua affermazione in questo modo: -l’alfiere in f1 è una mossa sbagliata-.”

Aron: “Certo. In questo modo mettiamo in evidenza che esiste un pezzo, in questo caso l’alfiere, che è posto in f1 e che tale mossa è sbagliata.”

Capa: “In una frase abbiamo quindi due componenti: una parola che esprime un pezzo, una casella o una cosa in generale, e un sintagma che esprime una proprietà di quella parola.”

Aron: “Sì, precisamente. Abbiamo un termine che indica una e una sola cosa: l’alfiere in f1 non può che essere l’alfiere delle case bianche e in quella casella in quel determinato momento ci può essere solo l’alfiere. Ma poi c’è anche un verbo e un complemento che associa ad una certa cosa una sua proprietà.”

Capa: “Potremmo anche chiamare –termine singolare- quel termine che ci indica una e una sola mossa, uno e un solo pezzo e l’altro predicato. Ma...”

Aron: “Esistono molti modi di parlare di cose singolari, per esempio posso dire: una mossa è giusta, senza dire –la mossa e...”

Capa: “Secondo me ti stai sbagliando: -una mossa- non ha lo stesso significato di –la mossa-. Guarda, ti faccio subito l’esempio della nostra partita: se ti dico –la mossa d’alfiere in f1 è sbagliata- è, in questo caso, vera. Ma se dico –una mossa di alfiere in f1 è sbagliata- tu subito mi fermeresti...”

Aron: “Effettivamente con –una mossa d’alfiere in f1 è sbagliata- non sto dicendo la stessa cosa. Non solo, ma nel caso specifico della nostra partita, sarebbe anche sbagliata perché in precedenza avevo messo l’alfiere in f1 e in quel caso era una mossa molto forte...”

Capa: “...mi pare alla quindicesima mossa. Precisamente. Dunque non possiamo parlare di termini singolari quando una parola è introdotta da un articolo indeterminativo: essa introduce più cose e non solo una. –Una mossa d’alfiere in f1 è sbagliata- non significa –quella e solo quella mossa è sbagliata- ma che esiste un insieme di mosse d’alfiere tra cui ne esiste almeno una che è effettivamente sbagliata. In un caso introduco una mossa specifica, nell’altro caso introduco un insieme di mosse. Guarda, in pratica, in questa ragione sta il fatto che se ci son due cavalli che possono raggiungere la stessa posizione o due torri sulla stessa traversa bisogna specificare quale dei due pezzi vada a finire nella casa: senza specificazione possiamo dire che –una torre si sposta- è vera ma è imprecisa rispetto a –la torre in f1 si sposta-.”

Aron: “Ho capito. E ti propongo anche questo mio pensiero: che non sia lecito considerare allo stesso modo di –la mossa d’alfiere in f1- una cosa di questo genere –il re spostato ad elle- cioè non si può

considerare un'espressione corretta quella che contenga una descrizione sbagliata, di una cosa che non esiste: non esiste nessun re che muove ad elle, lo sanno tutti!"

Capa: "Questo mi pare sacrosanto. Se vogliamo esprimerci con cognizione di causa, non possiamo certo ammettere nel nostro linguaggio termini privi di significato, termini che non rimandano a nulla di realmente esistente. Correremmo il rischio di parlare di mosse che non esistono..."

Aron: "Però se dico –credo che il re si muova ad elle..."

Capa: "Aspetta, cerchiamo di risolvere un problema per volta: non si possono chiudere più porte con la stessa mano nello stesso tempo. Affrontiamo il problema di frasi molto semplici, quelle che ci consentono di conoscere la realtà. Siamo arrivati a definire abbastanza compiutamente i termini che possiamo unire ai predicati. Ma non abbiamo detto ancora nulla di questi. Bisogna considerarli, secondo me, come delle funzioni."

Aron: "Ascolta, ti va una tazza di te e se ci spostiamo di fronte al caminetto? Mi pare che stia rinfrescando e mettere qualcosa di caldo e dolce non può che farci venire delle ottime idee!"

Capa: "Incredibile: non hai ancora del te caldo nello stomaco e già hai avuto un'ottima idea!"

Si spostano nel salotto e nel mentre la vecchia domestica di Aron porta il te.

Aron: "Grazie, cara. Stavi dicendo dei predicati..."

Capa: "A, già... Sì, dico che secondo me vanno considerati come funzioni."

Aron: "Non ti seguo."

Capa: "Una funzione è un'operazione di tipo matematico, ma posso anche spiegartela in termini più semplici: prendi un insieme di mosse e un insieme di pezzi. La funzione è l'associazione di una mossa all'insieme dei pezzi che rendono possibile quella mossa: per esempio, prendi l'inizio della partita. Se ti dico –muovo in f3- tu non sai se è il pedone o il cavallo ad essere mosso: questo perché la funzione espressa da –muovo in f3- è incompleta, manca del termine singolare che potremmo chiamare argomento."

Aron: "Cioè manca il termine del secondo insieme da associare a quello del primo? In questo caso l'insieme delle mosse con quello dei pezzi..."

Capa: “Esatto. Infatti non tutti i pezzi si possono muovere all’inizio in f3, per esempio se dico –la donna si sposta in f3- tu mi dirai che questa mossa è impossibile!”

Aron: “Dunque una funzione è soddisfatta solo da quei termini che esprimono un pezzo che effettivamente soddisfa quella mossa: quindi se dico –la donna si sposta in f3- segue che la mossa non ha significato.”

Capa: “Proprio così! E mi è capitata una cosa, da spettatore, piuttosto curiosa: vicino a me giocava un non vedente e dovevano ogni volta comunicargli la mossa a voce. Ad un certo punto i due, il non vedente e l’altro, fanno confusione e uno aveva una posizione sulla scacchiera diversa dall’altro. Si scoprì che era successo: il cieco aveva messo un pezzo al posto di un altro nella stessa casa: e tutto tornava! O meglio, all’inizio sembrava tornare. Infatti aveva un significato preciso, per il cieco, la mossa che l’altro non aveva giocata, peccato poi che le cose non tornassero. Ma il punto è che la frase aveva un significato compiuto perché l’espressione della mossa era corretta: la funzione poteva essere soddisfatta anche in quel modo.”

Aron: “E questi problemi sembra che esistano solo nel linguaggio, invece hanno applicazioni anche nella realtà!...”

Capa: “Questo accade spesso nelle cose che paiono astratte: ma la nostra conoscenza non inizia forse nell’esperienza? Cioè, possiamo anche dire che l’astrazione, se non è vaniloquio, inizia con la conoscenza empirica...”

Aron: “Però l’esempio del cieco è interessante: la frase supponiamo fosse –il cavallo si sposta in c6- mentre poi era il pedone a finire in c6. In che senso possiamo dire che la frase –il cavallo si sposta in c6- è sbagliata?”

Capa: “Ancora una volta bisogna attenersi alla realtà. La realtà era che il cieco aveva capito male e quindi la mossa di pedone era quella realmente giocata. Il fatto è che non c’è modo di sapere a priori se –il cavallo si sposta in c6- è vera o falsa se non si va a vedere se effettivamente c’è o non c’è quel cavallo proprio nella casa c6.”

Aron: “Insomma, bisogna sempre andare a vedere se quella frase ha significato oppure no, se c’è un oggetto reale che risponde alle proprietà poste dal predicato oppure no: se c’è e soddisfa il

predicato, la frase è vera, se non soddisfa il predicato è falsa e se non c'è nessun oggetto non è né vera né falsa.”

Capa: “Esatto, dobbiamo verificare che il linguaggio sia aderente all’insieme delle cose realmente esistenti. Possiamo anche dire che una frase come –il cavallo si sposta in c6- ha due livelli di esistenza, per così dire. Uno è il senso della frase, l’altro la sua denotazione, il suo significato: il senso sarebbe il modo di dare il significato e la denotazione o significato è l’oggetto realmente esistente a cui si riferisce la frase.”

Aron: “Il senso sarebbe l’insieme dei segni particolari che...”

Capa: “I segni non c’entrano con il senso... il senso è il modo attraverso cui diamo l’informazione. Mentre il senso di un predicato è un concetto, una funzione, ma non ritorniamo sul già detto.”

Aron: “Se il senso non è un segno o un insieme di segni, allora è un che di soggettivo? E’ *un mio modo* di dare un significato?”

Capa: “Lo escludo. Quando vogliamo comunicare ci appigliamo a cose indipendenti da noi e proprio per questo sono prive di ambiguità. Così i sensi non sono le cose realmente esistenti, ma dei pensieri, che, secondo me, vanno considerati come una realtà a se stante.”

Il sopracciglio destro di Aron si alza in posa inequivocabilmente ironica: era uno di quei casi in cui non c’era bisogno di parlare per manifestare il proprio parere.

Capa: “Questa è una mia proposta... Non dico che sia necessariamente così. Però dobbiamo poter pensare che il linguaggio sia fondamentalmente intersoggettivo e che funzioni allo stesso modo per tutti. D’altra parte, ci capiamo anche quando esprimiamo delle mosse inesistenti ma possibili in linea di principio. Riprendendo l’esempio di prima, se dico –la donna si muove in f3- come sarebbe possibile che un altro mi capisca, e che mi dica che la frase è falsa, se non perché esprime un pensiero indipendentemente dal fatto che non è vera?”

Aron: “Potremmo pensare alla stessa cosa: vedo che la donna è lì dov’è e non si può spostare. Quindi, secondo me, non ci può andare.”

Capa: “Però è una cosa tua, soggettiva, la percezione della donna e io, magari, ne ho un’altra: prendi il caso che sia allucinato e vedo

la donna dove non c'è. La frase –la donna si muove in f3- è vera o falsa?”

Aron: “Capisco ... per ciò la rappresentazione soggettiva non c'entra nulla il linguaggio?”

Capa: “Non vedo, altrimenti, su cosa si possa fondare. Secondo me, è meglio pensare che il linguaggio sia concepibile a partire da realtà intersoggettive-oggettive.”

Aron: “Non mi hai convinto del tutto... comunque, non fa niente.”

Capa: “Abbiamo chiarito quando una frase è vera. Sarà falsa quando il predicato non è soddisfatto dal termine singolare: -la donna è in f3- è falsa perché al principio la donna è in d1.”

Aron: “Ho capito. Umm, e se ti dico questo: -la donna è in f3- ha lo stesso valore di verità di –l'alfiere campo scuro va in f1- cosa mi dici?”

Capa: “Il valore di verità è vero o falso. Le frasi sono entrambe false. Sì, hai ragione. Hanno lo stesso valore di verità.”

Aron: “Vedi un po' se ho avuto l'intuizione giusta: mettiamo il caso che indico lo stesso pezzo in due modi diversi: per esempio, -l'alfiere campo chiaro- e –quel pezzo che muove in diagonale nelle case bianche-: le due descrizioni denotano la stessa cosa. E ora formulo due frasi: -l'alfiere campo chiaro è in f1 all'inizio della partita- e –il pezzo che muove in diagonale nelle case bianche muove nelle case bianche-: se ora scambio il primo termine singolare con il secondo ottengo ancora due frasi vere, dotate di stesso valore di verità?”

Capa: “Intendi sostituire un termine singolare con un altro dotati di medesimo oggetto di riferimento: certo, si può fare. Per esempio se dico –il cavallo in c6 è forte- e –il pezzo spostato da b8 in c6 è forte- ottengo ancora una frase che ha lo stesso significato, cioè che indica la stessa mossa. Certo. Assolutamente. Propongo di chiamare questa operazione linguistica come –principio di sostituibilità-.”

Aron: “Questo può anche tornarci utile sotto un profilo conoscitivo: spesso accade che conosciamo cose diverse di una stessa cosa proprio perché veniamo a scoprire che due espressioni rimandano allo stesso oggetto. Interessante. Il meccanismo di unione di un predicato con un termine singolare invece?”

Capa: “Considerato che sembrano *comporsi* assieme direi di chiamarlo di *composizionalità*.”

Aron: “Elementare, *doctor* Capa! Potremmo riassumere il principio di composizionalità in questo modo: una frase qualunque si ottiene dall’unione delle sue parti semplici.”

Capa: “Ottimo.”

Aron: “Senti un’ultima cosa: ma se dico –io credo che il cavallo sia forte in c6- non posso sostituire la parola –il cavallo- con un’altra... o no?”

Capa: “Questo è un bel problema. Però è tardi, e devo proprio andare, domani abbiamo entrambi il torneo, ti sei dimenticato forse?”

Aron: “Sei tu che mi hai costretto a pensare...”

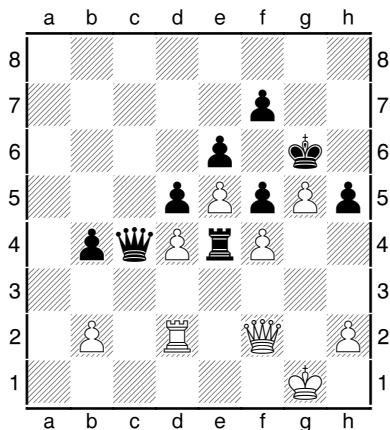
Capablanca ride di gusto.

Capa: “Già, però pensare richiede molte energie che ho proprio esaurito... la discussione possiamo riprenderla in un altro momento. Ti pare?”

Aron: “... i termini singolari sono sia i nomi propri che le descrizioni con gli articoli determinativi, ma siamo proprio sicuri che funzionino allo stesso modo nel linguaggio?”

Capa: “Mio caro, ho fatto di te un filosofo e non uno scacchista! Ti prometto che domani vengo e ne riparliamo: magari diventi un buon scacchista e un pessimo filosofo. Notte!”

PARTITA 6^A: SEMANTICA DEI MONDI POSSIBILI NON POSSO SEMPRE PERDERE!²⁹



Dopo essersi affrontati, Capablanca e Nimzowitsch erano logorati nel profondo. Vincitore e vinto sono due vite e condividono gli stessi sforzi. Ma c'è chi vede nella propria sofferenza un motivo, chi nulla: vinto e vincitore non differiscono per il mondo, ma per la giustificazione che ne danno.

Circondato da un'aureola di serenità e da una fronte imperlata di copioso sudore, Capablanca sentiva la frescura della vetta della classifica. Non era ancora sicuro della vittoria finale, ma era ormai

²⁹ Nimzowitsch, Aaron - Capablanca, Jose Raul.

New York New York (3), 1927

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Af5 4.Ad3 Axd3 5.Dxd3 e6 6.Cc3 Db6 7.Cge2 c5 8.dxc5 Axc5
9.0-0 Ce7 10.Ca4 Dc6 11.Cxc5 Dxc5 12.Ae3 Dc7 13.f4 Cf5 14.c3 Cc6 15.Tad1 g6
16.g4 Cxe3 17.Dxe3 h5 18.g5 0-0 19.Cd4 Db6 20.Tf2 Tfc8 21.a3 Tc7 22.Td3 Ca5
23.Te2 Te8 24.Rg2 Cc6 25.Ted2 Tec8 26.Te2 Ce7 27.Ted2 Tc4 28.Dh3 Rg7 29.Tf2
a5 30.Te2 Cf5 31.Cxf5+ gxf5 32.Df3 Rg6 33.Ted2 Te4 34.Td4 Tc4 35.Df2 Db5
36.Rg3 Tcx4 37.cxd4 Dc4 38.Rg2 b5 39.Rg1 b4 40.axb4 axb4 Diagramma.
41.Rg2 Dc1 42.Rg3 Dh1 43.Td3 Te1 44.Tf3 Td1 45.b3 Tc1 46.Te3 Tf1 47.De2
Dg1+ 48.Dg2 0-1

ad un passo. Alekhine era lontano e Nimzowitsch poteva lottare solo per il secondo posto.

Finita la partita, Nimzowitsch e Capablanca si trovarono in un ristorante per mangiare un ottimo hamburger, specialità raffinata della migliore tradizione americana. Faceva fresco a New York a metà marzo. I due grandi campioni non si erano più visti in tranquillità dopo l'ultima volta a casa di Aron.

Aron: "Che partita, accidenti. Ormai sei ad un passo dalla vittoria finale e il campionato del mondo non sarà tuo... mi pare evidente!"

Capa: "Sono molto contento. Oggi. Il futuro mi pare incerto. Per il momento solo una partita con Alekhine è stata combattuta. La prima³⁰. Le altre³¹ mi sono sembrate sin troppo calme, come se il nostro Alexander abbia voluto apposta risparmiarsi. Solo nella prima ha provato a forzare la posizione, ma sono riuscito a travolgerlo grazie all'attività dei miei pezzi. No. Penso proprio che Alekhine si stia riservando per il meglio..."

Gli occhi di Capablanca si muovevano come se stesse di fronte ad una scacchiera, valutando tutti i pro e i contro della posizione e sembrava...

Aron: "Capa, ma come fai a dire che il futuro è incerto? Prendi la nostra partita di oggi... mi hai costretto a starti dietro, mi hai lentamente pressato, schiacciato e in fine c'è scappata anche la

³⁰ Alekhine, Alexander - Capablanca, Jose Raul.

New York New York (1), 1927

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Ab7 5.Ag2 c5 6.d5 exd5 7.Ch4 g6 8.Cc3 Ag7 9.0-0-0 10.Af4 d6 11.cxd5 Ch5 12.Ad2 Cd7 13.f4 a6 14.Af3 Chf6 15.a4 c4 16.Ae3 Dc7 17.g4 Cc5 18.g5 Cfd7 19.f5 Tfe8 20.Af4 Ae5 21.Ag4 Cb3 22.fxg6 hxg6 23.Tb1 Axc3 24.bxc3 Dc5+ 25.e3 Ce5 26.Af3 Cd3 27.Rh1 Axd5 28.Txb3 Cxf4 29.Tb1 Txe3 30.Cg2 Txf3 31.Txf3 Cxg2 32.Rxg2 Te8 33.Rf1 Axf3 34.Dxf3 Dxc5 35.Te1 Txe1+ 36.Rxe1 Dg1+ 37.Rd2 Dxh2+ 38.Rc1 De5 39.Rb2 Rg7 40.Df2 b5 41.Db6 bxa4 42.Dxa6 De2+ 0-1

³¹ Ci sono anche altre due partite giocate dai due giganti al torneo di New York del 1927, ma sono patte senza particolari guizzi. Ne presentiamo giusto una:

Alekhine, Alexander - Capablanca, Jose Raul [B15]

New York New York (3), 1927

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cg3 e5 6.Cf3 exd4 7.Dxd4 Dxd4 8.Cxd4 Ac5 9.Cdf5 0-0 10.Ae3 Axe3 11.Cxe3 Ae6 12.0-0-0 Cbd7 13.Ac4 Cc5 14.Axe6 Cxe6 15.Cgf5 Ce4 16.Thf1 g6 17.Cd6 Cxd6 18.Txd6 Tfd8 19.Tfd1 Txd6 20.Txd6 Td8 21.Txd8+ Cxd8 22.Rd2 Rf8 23.Rd3 Re7 24.Rd4 Ce6+ 25.Re4 f6 26.f4 Cc5+ 27.Rd4 Ce6+ 28.Re4 Cc5+ ½-½

combinazione da matto evitabile solo al prezzo della perdita della mia donna.”

Capa: “Aron, bisogna essere realisti. Il match è lungo e Alekhine è lo scacchista più intraprendente di questi tempi. E non perché egli sia il più forte degli altri, almeno per il momento non lo è, in senso stretto. Ma egli ha un grande vantaggio.”

Aron: “Quale?”

Capa: “E’ quello che ha la maggiore lucidità e lo stesso mio atteggiamento nei confronti della verità. Lo hai visto quando gioca. Egli dà tutto. Non si sottrae mai. E’ preciso quando c’è da attaccare, è un lottatore notevole e ha una propensione per l’attacco e la combinazione unica. Per il momento ci separa una certa qualità nei finali, ma questa differenza potrebbe assottigliarsi. A ben vedere, lui non c’è particolarmente portato per i finali, ma lo studio e la voglia di conoscere portano dovunque. Solo gli ottusi giornalisti non si fidano di lui ma sono sicuro che è l’avversario più difficile per me.”

Aron: “Mah. Per me sei invincibile: alla lunga la tua genialità verrà fuori e...”

Capablanca per un momento ritorna con i piedi per terra e sembra quasi smuoversi su quella poltroncina di vimini del ristorante newyorkese. Guarda Nimzowitsch con una saetta tra gli occhi.

Capa: “La genialità non è nulla senza conoscenza. E, in questo momento, Alekhine sta lavorando sodo. E’ evidente. Lui è più complesso di me e le sue partite a volte sono –difficili- e meno chiare delle mie. Il suo stile è cristallino come il mio, al mio occhio esperto. I due stili di gioco sono diversi ma entrambi mirano allo stesso scopo e... riesce.”

Aron: “Senti, di pure quello che vuoi, ma per me rimani ingiocabile. Maledizione, però. Non posso sempre perdere!”

Capablanca si mette a ridere di gusto e la rabbia e la tensione che ancora vibravano forti colpi sul suo corpo snello sembrano passare del tutto.

Capa: “Ti sei forse dimenticato dell’ultima volta che ci siamo visti? Come ci eravamo lasciati...”

Aron: “Mi pare che fosse all’esibizione che tenevi non mi ricordo dove...”

Capa: “Macché... mi riferisco a quella volta che mi invitasti a prendere un te. Un po’ di tempo fa. Da allora ne abbiamo giocate di partite!... Possibile che non ti ricordi?”

Aron: “Ora ricordo... mi sembra che parliamo delle frasi, di come si compongono... il principio di composizionalità! Mi ricordo bene anche perché mi sono servito di quei concetti per altre analisi personali.”

Nel frattempo una bella signorina porta il menù. Entrambi i giocatori di scacchi interrompono tanto la discussione quanto le riflessioni per ammirare l’estetica del paesaggio.

Aron: “Accidenti!”

Capa: “Già... comunque, la frase –non posso sempre perdere– non è vera. O meglio, non è vera sempre.”

Aron era ancora nel mondo dei cieli quando la signorina chiedeva ai due scacchisti cosa desiderassero. Dopo le ordinazioni i due ripresero a parlare.

Capa: “Ti sei ripreso?”

Aron: “Sì... sì, ci sono adesso.”

Capa: “Bene. Dicevo. Mi pare che la questione in sospeso fosse di come considerare gli enunciati del tipo –io credo che...–”

Aron: “Senti un po’: secondo me quelle frasi vanno considerate diversamente da una frase di tipo affermativo come –il cavallo muove ad elle-. Infatti, quando dico –io credo che il cavallo muove ad elle- sto dicendo qualcosa di diverso.”

Capa: “Nel senso che –io credo che il cavallo muove ad elle- si riferisce ad un personale pensiero di chi proferisce la frase?”

Aron: “Sì, direi che potremmo dire che essa esprime un *senso indiretto*, un’espressione usata con termini che indicano qualcosa di particolare, un significato relativo a chi lo esprime.”

Capa: “Dunque, il significato della frase non sarebbe un oggetto, in questi casi...”

Aron: “...ma un pensiero. Sì, precisamente. Nella tua proposta, l’altra volta, avevi detto che esso era relativo ad una cosa che esisteva fuori dalla nostra mente. In ogni caso, mentale o non mentale, il significato di una credenza è relativo a chi lo esprime. Per questo direi di definirlo come *senso indiretto*.”

Capa: “...perché non rimanda ad un oggetto, ma ad un pensiero, che diventa, così, il suo significato. Interessante. Il principio di

sostituibilità in questi contesti non varrebbe, perché, modificando il termine singolare o il predicato anche nel caso che avessero valori identici, cambieremmo comunque l'intenzione espressa dal parlante: dire –io credo che il pedone può solo avanzare- non è identico a –io credo che il pedone mangi in diagonale-. Non necessariamente -chi crede che il pedone avanzi-, -crede anche che il pedone mangi in diagonale-.”

Aron: “Secondo me, invece, il principio di sostituibilità continua a valere: quando dico –io credo che il pedone avanzi- non sto dicendo la stessa cosa che –il pedone avanza- non denoto cioè quell'oggetto che si sposta solo in avanti, ma sto indicando una cosa diversa: la mia espressione soggettiva esprime il senso dell'espressione e basta, non rimanda ad alcun oggetto.”

Capa: “Quindi quando mi chiedo se –lui crede che il pedone si muova solo in avanti- è vera o falsa non devo andare a cercare nessun pedone ma se quello scacchista creda in quella cosa o no?”

Aron: “Esatto. In questi casi il principio di sostituibilità vale in relazione ai modi di esprimere il pensiero, non il significato. Se –lui crede che il pedone si muova solo in avanti- è vera e se –lui crede che il pezzo che muove solo in avanti, mangi in diagonale- è vera allora è vera anche –lui crede che il pedone mangi in diagonale- è vera.”

Capa: “In sintesi, il principio di sostituibilità vale anche nel caso di frasi di credenza, ammesso che il soggetto riconosca quei due modi di dire equivalenti. La credenza non esprime oggetti ma pensieri, espressioni di credenza non esprimono sensi diretti ma sensi indiretti, quindi non rimandano ad alcun oggetto ma ad un pensiero.”

Aron: “Ti torna?”

Capa: “Sì, ma non ne sono persuaso. Intanto, non si può attribuire alle espressioni un significato indiretto senza dare loro anche un senso indiretto. Inoltre ad ogni senso corrisponde un solo significato, quindi ad ogni senso indiretto deve corrispondere un solo significato indiretto. Se il senso è un modo di presentazione di una denotazione, di un oggetto, se il significato indiretto è un pensiero, ne devo concludere che esista anche un modo di darsi di un pensiero... un senso indiretto è un pensiero, dunque un pensiero di pensiero... Ora, tu devi spiegarmi che cosa significa tutto questo.”

Aron: “Oioi! Direi proprio che non so rispondere... Non ci avevo pensato. D'altra parte è una possibile continuazione dell'idea che avevamo sviluppato l'altra volta.”

Aron sembrava piuttosto imbarazzato, incapace di rispondere alla contromossa dell'avversario che gli appariva così ovvia tanto da sentirsi meno nel cuore della sua intelligenza: non gli piaceva l'idea di essere inferiore all'intelletto degli altri, gli sembrava di regredire a livello di oggetto, di deficiente ed era una sensazione che odiava.

Si rendeva conto solo adesso che non solo negli scacchi esiste “un'apertura”, una mossa, un controgiooco. In fin dei conti, gli toccava pensare anche lì in termini di “se... allora...”, “questo, questo e quest'altro”. Scese una malinconia su quel tavolo che a stento venne ravviata dalla presenza della bella cameriera che portava gli hamburger e patate fritte.

Capa: “Non ti avvilitare così!”

Aron: “Caspita, ci avevo pensato a lungo e mi sembrava che tutto tornasse. Non mi ero reso conto del –passo in più-, il senso del senso... ma che diavolo! Tutto un modo di dire di modi di dire. Sei tu che mi ci hai portato...”

Capa: “Quando una mossa è sbagliata, o parte da premesse sbagliate, o è sbagliato il contesto di applicazione oppure bisogna cambiare punto di vista.”

Aron: “Però alcune cose mi sembrano giuste. Per esempio, il principio di composizionalità mi sembra buono, così anche il considerare il problema della verità delle frasi: esse sono vere quando rimandano a qualche cosa che esiste ed è in un certo modo, e sono false quando pur rimandando ad una mossa esistente, non la descrivono in maniera adeguata.”

Capa: “Penso proprio che possiamo tenere fermi questi principi. Tu prima hai detto –non posso sempre perdere-... ti invito a riflettere su questa affermazione.”

Aron: “Su cosa?”

Capa: “Be', se è vera o falsa...”

Aron: “Stando a vedere i risultati, mi pare evidente, addirittura!”

Capa: “Ma in linea di principio?”

Aron: “Considerato che giochiamo a pezzi pari, all'inizio, e che combattiamo ad armi pari direi che in linea di principio potrei anche batterti... in linea di principio...”

Capa: “Quindi almeno in linea di principio –non posso sempre perdere- è vera. Ma essa può anche essere falsa.”

Aron: “Sì, certamente. Comunque, se la vediamo come al solito, si potrebbe considerare di andare a vedere caso per caso se la frase sia vera o falsa.”

Capa: “Ma noi dobbiamo considerare il problema da un punto di vista universale, cioè dare dei criteri per capire se la frase può essere vera o falsa... Altrimenti non scopriremo mai un criterio di verità affidabile.”

Aron: “Capisco il problema. Però prendiamo una partita. Se ci esprimiamo su di essa, non possiamo parlare di –possibilità-, o meglio, possiamo esprimere frasi vere o false solo in relazione alle mosse che abbiamo giocato.”

Capa: “Questo perché consideri le cose in maniera un po’ troppo limitata: per te esiste solo una partita definita da una mossa che non ammette il contrario.”

Aron: “Direi che potremmo definire il nostro mondo come quell’unica partita giocata e usare questo come referente per il vero e il falso.”

Capa: “Però il problema del senso indiretto... eppoi quante volte capita di esprimerci intorno a frasi come –se avessi giocato cavallo in e4 avresti vinto-? O –io credo che la donna sia più forte delle due torri in questa circostanza-, oppure –è possibile arroccare-. In sede di analisi il problema di espressioni di possibilità e necessità, mi pare, sia assolutamente indispensabile. Dobbiamo assolutamente risolvere questo problema.”

Aron: “Ho capito. Ma non vedo come.”

Capa: “Perché non proviamo ad allargare il nostro panorama di riflessione? Secondo me, potremmo sostenere questo: che una mossa espressa da una frase sia vera in tutte le partite possibili che la rendono vera e falsa per tutti gli altri.”

Aron: “E che sarebbero queste partite possibili?”

Capa: “Ti faccio subito un esempio: -la mossa donna in c1 dà scacco matto- è vera non in una sola partita, ma in tutte quelle in cui essa è vera. Da poco abbiamo giocato assieme ed è finita proprio con la tua sconfitta...”

Aron: “Sì, sì... mi ricordo...”

Capa: “Ecco, da poco ne ho giocata un’altra ed è finita proprio in modo tale che –la mossa donna in c1 da scacco matto- era vera. Però prendi le partite che ho giocato con Alekhine: esse non sono terminate mai con un matto, né con la donna in c1. Dunque, esprimendoci in questi termini, quella frase è falsa se ci riferiamo a quelle partite.”

Aron: “Interessantissimo! Quindi possiamo dire che una mossa esprime una funzione di partite possibili che associa ad una mossa tutte le partite in cui compare.”

Capa: “A questo punto possiamo parlare delle frasi di possibilità e...”

Aron: “Corri troppo. Per quel che riguarda dei vecchi principi? Composizionalità e sostituibilità? E il significato della mossa nella partita reale...”

Capa: “... rimane invariato: la mossa giocata nel mondo reale è semplicemente un caso particolare, rispetto a tutte le partite possibili...”

Aron: “Possiamo considerare una partita possibile come un insieme di mosse dove una nostra mossa o è vera o falsa?”

Capa: “Sì, certo. E i principi valgono: quello di composizionalità rimane invariato: le espressioni si ottengono per composizione di parti semplici. Mentre il principio di sostituibilità varrebbe solo se due mosse associano le stesse partite possibili.”

Aron: “Ho capito. Tu dici che in questo modo possiamo parlare di criteri di verità di possibilità?”

Capa: “No, molto di più! Possiamo provare a dare criteri di verità anche per enunciati di credenza e per espressioni che rimandano a cose diverse da quelle che capitano, come –se avessi giocato quella mossa, avrei vinto-.”

Aron: “Davvero? E’ così efficace quest’idea delle partite possibili?”

Capa: “Assolutamente. Certo, non tutto è ovvio, però possiamo provare.”

Tra un boccone e l’altro si era fatto tardi e il freddo avrebbe scaldato qualsiasi coscienza. I due scacchisti decisero di andare in un locale tranquillo vicino alla sede di gioco. Quando entrarono si sedettero su poltroncine rosse di gomma, lucide. Il tavolino rotondo si era preso l’incarico di reggere un pesante portacenere di vetro e

due menù. Tutto l'insieme di cose e persone dava l'idea di essere un posto frequentato.

Aron: "Posticino accogliente..."

Capa: "Sì. Il barista è un cafone, ma fa degli ottimi cocktail. Tra l'altro tra poco suonerà un gruppo jazz niente male. Ti va una sigaretta?"

Aron: "No, grazie. Cosa ne pensi della musica jazz? Francamente preferisco la musica classica..."

Capa: "Amico mio, ci sono poche cose belle al mondo. In fin dei conti noi siamo scacchisti perché sappiamo cosa *non sono gli scacchi*. Ma il jazz, dopo una lunga e difficile partita a scacchi, mi rinfranca lo spirito. La musica classica è un'altra cosa..."

Aron: "Secondo me, gli abissi a cui ti innalza la musica classica non sono raggiungibili in altri modi..."

Sedettero per qualche minuto ascoltando del buon jazz. Capablanca fumava una sigaretta in un lungo bocchino bianco d'avorio, mentre Aron aveva iniziato a sorseggiare il suo dito di vodka.

Capa: "Dicevamo della possibilità di esprimerci su mosse che non si sono giocate in partita..."

Aron: "Già. Dobbiamo sempre porci il problema di quando esse siano vere e quando false. Una frase come -è possibile che la mossa di donna sia vincente- quando sarebbe vera e quando falsa?"

Capa: "Be', avendo introdotto le partite possibili, potremmo dire che essa sarà vera se esisterà almeno una partita tra tutte quelle possibili in cui essa è vera, se non ce ne sono, sarà falsa. Cosa ne pensi?"

Aron: "E se la frase fosse stata: -è necessario che la mossa di donna sia vincente?-"

Capa: "Mi vuoi fregare, eh? Allora, bisogna notare che -è necessario che la mossa di donna sia vincente- è ambigua, nel senso che si può riferire o alla partita realmente giocata o all'insieme delle partite possibili. Non dobbiamo certo dimenticarci che possiamo anche esprimerci su una sola partita di quelle possibili, magari quella reale."

Aron: "Non sei cascato nel tranello! Ma, in ogni caso, come si procede?"

Capa: “Dobbiamo vedere la cosa da due punti di vista diversi: il primo è quello di una specifica partita, l’altro è quello del resto delle partite possibili. In effetti, la frase –è necessario che la mossa sia vincente- è ambigua perché non è chiaro che cosa debba essere necessario, se la singola mossa giocata in una specifica partita, o se essa sia la mossa migliore in assoluto, diciamo.”

Aron: “Così, se la mossa è realmente vincente in quella partita possibile allora la frase sarà vera, ma può essere falsa in relazione all’insieme delle partite possibili! -è necessario che la mossa di donna sia vincente- potrebbe essere fatale in un’altra partita, magari in una dove la donna venga giocata in una casa difesa.”

Capa: “Esatto. Se invece consideriamo la cosa in generale, allora dobbiamo dire che la frase è falsa sicuramente perché non c’è alcuna mossa di donna che sia sempre e comunque decisiva: gli scacchi amano la relatività.”

Aron: “Però esistono anche dei casi in cui la necessità può essere vera, per esempio: -necessariamente h4 alla prima mossa è un errore grave- è senz’altro vera perché non esistono partite in cui h4 alla prima mossa sia buona.”

Capa: “Precisamente.”

Aron: “Come ti sembra il tuo whisky?”

Capa: “Insomma, sono abituato a qualcosa di meglio, effettivamente. Il locale è piacevole e il jazz è sempre gagliardo, quando suonato bene...”

Aron: “Io credo che il jazz non sia bello come la musica classica ...”

Capablanca si mette a ridere di cuore.

Capa: “Amico mio, secondo me è *possibile che il jazz sia peggiore della musica classica, non è necessario* però... E poi, dimmi, cosa intendi con –io credo che...- un senso diretto o uno indiretto o non so cos’altro? Mi viene da ridere di nuovo...”

L’ambientino già caldo fermentava l’allegria diffusa dal gioviale Capa. Nel frattempo il locale si era riempito e i piedi dei camerieri compivano giri automatici per risparmiare tempo e fatica. Donne e uomini si misuravano testa a testa negli scatenati ritmi della banda jazz. L’unico ad essere verde era Aron.

Aron: “Dacci un taglio!”

Capa: “Senti, non fare lo spocchioso. Tutti possiamo avere un’idea sbagliata. Basta mantenere la propria umiltà e accettare l’errore!”

Aron: “E’ facile a dirsi per uno che sbaglia assai di rado...”

Capa: “Dai, torniamo a noi. Abbiamo visto i problemi che portano gli enunciati di credenza. Tra l’altro, secondo me, questi enunciati sono sempre detti senza una buona cognizione di causa: infatti solo alcuni enunciati hanno un possibile significato, altri no. Per esempio –io credo che ci sia il re sulla scacchiera- non è da considerare una credenza genuina.”

Aron: “Perché?”

Capa: “Direi che con –credere- esprimiamo sempre delle conoscenze incerte e non di fatti o cose. –Io credo che ci sia il re sulla scacchiera- è una frase che dovrebbe rimandare ad una certa soggettività. Ma, a questo punto, dovremmo chiederci: -c’è il re sulla scacchiera- è una frase che implica una conoscenza oggettiva o soggettiva?”

Aron: “Direi oggettiva, essa non richiede nessuna persona particolare e tutti potrebbero esprimere quella frase...”

Capa: “Per ciò sono propenso a considerare la frase –io credo che ci sia il re sulla scacchiera- una forma di credenza inesatta. La sola conoscenza soggettiva che riesco a concepire è quella percettiva: per cui è giusto dire –io credo che una forma nera sia su una forma di colore bianco e nero-. Questo non è un fatto e non rimanda ad alcuna cosa ma ad un fascio di percezioni soggettive. Una credenza la considererei come l’espressione dell’insieme delle percezioni olfattive, uditive ecc. di un dato momento.”

Aron: “Mi pare discutibile ciò. In ogni caso, tornando alle partite possibili, potremmo dire che –io credo che la mossa re in g3 portasse alla perdita della donna- è vera soltanto se io lo credo veramente. Allo stesso modo se dico –lui crede che aprire la colonna sia molto forte-.”

Capa: “Effettivamente, mi pare la tua considerazione ragionevole. Però, nel caso –lui crede che aprire la colonna sia molto forte- non è chiara una cosa: se tu stia dicendo che –lui crede che aprire la colonna sia forte- oppure che tu pensi che lui abbia quel particolare pensiero. In un caso la frase potrebbe essere falsa,

nell'altro vera: il problema è stabilire se una certa credenza sia riferita da te a lui oppure sia proprio sua.”

Aron: “Non avevo pensato a questa possibilità. In effetti, se stiamo alla tua proposta, quella di considerare espressioni genuine di credenza solo quelle che rimandano ad una conoscenza soggettiva, questo problema non si pone: non ci può mai essere una credenza genuina in terza persona...”

Capa: “Visto?”

Aron: “Però ci interessa vedere il caso in generale. Effettivamente, quando ragiono sugli scacchi, mi capita spesso di dirti: -lui crede che la mossa di torre sia forte-. E in questo caso gli sto attribuendo una credenza. Secondo me, in fin dei conti, è lecito attribuire credenze, in questo modo.”

Capa: “Cosa proponi come criterio di verità per le credenze?”

Aron: “Mah, semplicemente che se una persona ha una certa credenza allora la frase è vera oppure no. Mi pare il più semplice e il meno ambiguo. E per quanto riguarda espressioni controfattuali, quelle che riguardano mosse non giocate?”

Capa: “Mio caro Aron, c'è della musica jazz stupenda, una moretta che si muove così sinuosamente che non so resistergli! Direi che possiamo anche parlarne più tardi...”

Così disse e il campione del mondo di scacchi incomincia a puntare, come un segugio, la sua prossima conquista. Aron, dal canto suo, con quei due cerchi dei suoi occhiali che arricchivano di geometria un volto irregolare, se ne stava seduto a riflettere:

“Se mi alzassi dalla sedia e incominciassi anche io a ballare? Quella ragazza ci potrebbe stare. No, io credo che non ci starebbe. No... sì, non è falsa in tutti i mondi possibili: è una verità necessaria? No!: dai, in almeno una partita possibile riuscirò a fare la mossa giusta e a battere Cappa, in almeno un mondo possibile quella signorina ci starebbe... Sì, il mondo e la partita della mia fantasia. Al diavolo!”

Con una certa irruenza Aron chiama il barista e si fa portare una doppia vodka.

ETICA E MORALE SONO COSE DIVERSE

PARTITA 7^A. LA MORALE: LEGGI MORALI, APPRENDIMENTO DI UNA MORALE E PREGIUDIZI

E' SEMPRE STATO COSÌ: RACCONTO DI FORMAZIONE.

Prima di allora non aveva mai visto degli sacchi. Nessuno ha mai giocato senza prima avere una minima idea delle regole. Era molto piccolo. Vedevo i pezzi, li toccavo, li sentivo e lentamente capivo che posizionare l'alfiere delle case scure nelle case chiare era una mossa assurda, un po' come mettere il sale nel latte o lo zucchero nella pasta. La mamma aveva sgridato la domestica perché aveva zuccherato la pasta anziché salarla.

Osservavo attentamente gli scacchi perché non li conoscevo benissimo: se li avesse conosciuti benissimo avrebbe anche saputo destreggiarsi senza problemi nelle partite. Ma lui non era un bambino prodigo e nessuno lo pensava.

Molte cose passano. Non tutte. Le regole degli scacchi, nonostante non ci giocasse spesso, non le aveva dimenticate. Il padre a sua volta sapeva giocare a scacchi e talvolta aveva portato il ragazzino con sé al circolo, ma era troppo piccolo per ricordarsi qualcosa. Ricordavo solo che c'era stato.

Era cresciuto e si sentiva solo. Egli aveva preso i pochi vecchi libri del padre e aveva incominciato a sfogliarli. Da principio aveva faticato a raccapezzarsi tra "x", "+", punti esclamativi, punti interrogativi, punti esclamativi e interrogativi, interrogativi ed esclamativi, figurine, diagrammi, scritte, commentini, commenti, commentucci, nomi, in italiano, in inglese, titoli, sottotitoli, note a margine, note a più di pagina, ragionamenti, finenze e conclusioni. Insomma, era un po' difficile all'inizio. Ma gli veniva un po' intuitivo. Trovavo facile calcolare guardando solo quei diagrammi.

Non aveva ancora l'età per utilizzare l'automobile, età disgraziata anche per questo, però aveva iniziato a nutrire più di una forte simpatia nei confronti di quel gioco che sembrava essere fatto apposta per lui. Iniziò a solleticare il padre: "portami al circolo, per favore".

Il circolo di scacchi era praticamente alle colonne d'Ercole, rispetto a casa sua, ed apriva solo ad orari insostenibili, per un ragazzino di quindici anni, senza macchina. I pullman vanno a dormire molto prima delle dieci e quindi non sarebbe mai potuto andare e tornare senza l'aiuto di qualcuno. C'era poi un altro inconveniente: il circolo apriva in due giorni lavorativi, in teoria, in pratica non era mai certo se ci fosse qualcuno.

La prima volta che andò al circolo fu per iscriversi ad un torneo: almeno era sicuro di trovare qualcuno. Iniziare con un torneo può essere esperienza assai ingrata, ma era uno di quelli open, categoria C, per quelli come lui, senza ELO e così poteva anche provare a fare qualcosa. Vinse tre partite a forfait perché i giocatori non si presentavano. Non fu un bel torneo.

Successivamente ne fece un altro. Erano iscritti solo quelli del circolo. Lo chiamavano "sociale" – il torneo – ma con la "socialità" c'entrava poco. Conosceva a spizzichi e a mozzichi il latino e si fece una ragione del "sociale": stava per "soci", "alleati", alla latina. Niente a che vedere con le relazioni umane: i soci diventano facilmente nemici, come insegnavano le guerre "sociali" di Roma, giusto per rimanere in tema.

In ogni caso, dopo aver appreso le regole del gioco e dopo essersi abituato a queste a tal punto che quando vedeva la scacchiera in camera sua non riusciva a non cercare di calcolare o analizzare la posizione, arriva presto ad un punto morto. Egli non progrediva più. Fece il possibile per andare sempre di più al circolo.

Era ancora giovane, una spugna di informazioni. Era disposto a conoscere tutto, ogni cosa e pensava che sarebbe presto diventato un grande. In realtà, per "apprendere" a volte bisogna "avere insegnanti": non aveva tempo per studiare gli argomenti scolastici e, contemporaneamente, anche imparare a giocare a scacchi come si deve da solo: non in tutto si può essere autodidatti. Fu sostanzialmente per questo che voleva andare al circolo.

Non tutti i circoli di scacchi sono uguali e alcuni sono caldi, movimentati, altri sono tiepidi come il latte freddo col caffè caldo, altri ancora sono semplicemente freddi. Questo era glaciale. Per tale ragione egli non trovò nessuno disposto ad insegnargli qualcosa e così si doveva sforzar di capire guardando e ascoltando. Era timido e

non si sentiva di mettere in discussione persone che ne sapevano più di lui e che glielo facevano anche pesare.

In questo modo sentì dire da qualcuno che non si doveva mai aprire col pedone di donna: era lento. E le aperture in risposta a 1) e4 *dovevano* iniziare esclusivamente con 1)... e5 per giocare una spagnola o un'italiana, e nell'apertura italiana solo la variante dei due cavalli. Il resto delle aperture *era sbagliato*. Il nostro ragazzo guardava le partite di questi signori e notava che effettivamente tali erano le aperture giocate. Lui si era abituato a giocare l'apertura francese e l'apertura Caro Kan: smise e iniziò a giocare anche lui le altre aperture.

A furia di andare a vedere giocare gli altri, qualcuno, forse perché intenerito o forse perché non trovava altri con cui giocare, lo invitò a farsi una partita. Quando giocava costui faceva sempre commenti, battute, osservazioni acute, acutissime, stolte, irrilevanti, inutili, odiose, simpatiche. Ne andava a casa sempre con la testa come un re che ha perso prematuramente la propria donna senza compenso.

Incominciò, però, a farsi una sua idea degli scacchi, nonostante non ci capisse ancora molto. Egli incominciò a “farsi un repertorio di aperture” nel senso che ripeteva pedissequamente le stesse mosse. Una volta fece una mossa “diversa” rispetto al solito e i giudiziosi osservatori inorridirono: era un obbrobrio. Timidamente, domandò perché: gli risposero che i campioni sconsigliavano questa mossa. Iniziarono a ripetergli alcune frasi, imperativi, il loro credo scacchistico: si potevano riassumere in pochi comandamenti, un parametro del giusto e dell'ingiusto, del bello e del brutto, negli scacchi e non secondo loro, ma perché giocatori fortissimi li avevano affermati. Erano comandamenti indiscutibili.

Il circolo era una scatola: aveva una sala enorme condivisa anche da quelli del bridge, demograficamente più numerosi, ed era un quadrato. Il bagno e due salette, altri tre quadrati: una era dove giocavano, una era la zona bar. La sala dove giocavano era piuttosto bianca e le pareti avevano avuto il compito gravoso di tenere appesi i volti dei più grandi giocatori della storia.

Ci perdeva la testa ad osservare quei volti e notava che le loro facce non erano rassicuranti: tutti lo guardavano con l'aria di colpevolizzarlo, quando sbagliava, e lui sentiva di dover rendere

conto ad un'autorità molto alta, perché saggia, perché infallibile, perché molto più capace di lui.

Inizialmente aveva aderito a quei comandamenti per questioni di integrazione, era un ragazzetto e non era certo in grado di saperne di più di chi portava la voce degli antichi, dei giocatori divenuti campioni. I campioni sapevano quel che facevano, i campioni avevano voce in capitolo, i campioni sapevano il giusto e lo sbagliato. Egli aveva una fede smisurata in quei comandamenti e in quelle persone: la sua opinione non contava nulla perché la sua unica opinione che avesse un senso era quella che traducesse in mosse la volontà dei comandamenti.

Quegli ordini del “buon gioco” gli erano divenuti progressivamente familiari, sempre più comodi e capaci di sollevarlo dal problema della responsabilità: egli non doveva più pensare con la propria testa ma mettersi di volta in volta nella testa di chi aveva “ragione”. Non era una persona capace di dubitare perché le persone dubitano solo quando trovano una ragione per farlo: per questo non si mise mai nell'ottica di capire ciò che facesse quando giocava a scacchi. La sua fede nell'opinione degli antichi campioni e della comunità del circolo era incrollabile. D'altra parte, se i campioni furono in grado di vincere, ci doveva pur essere un motivo.

Una volta si mise a giocare con un tale e fece una mossa quasi originale, addirittura ardita e come vinse la partita, il tizio, pelato e strabico, mezzo storpio, gli disse che era finalmente “entrato nella famiglia”: *fai parte dei nostri*. Ciò non significava che egli fosse un bravo scacchista, ma che avesse assimilato quei comandamenti appieno e la comunità gli riconosceva il valore della sua obbedienza. Solo da quel momento aveva diritto a un'opinione perché sarebbe stata intuita come “voce” della collettività.

Lui contraccambiava con una cieca fede. Al principio aveva pensato che quel posto fosse inospitale, pieno di regole incomprensibili, incapaci di fargli vincere qualche partita. Poi capì che non doveva capire: quando perdeva era perché non aveva seguito quei comandamenti e quando vinceva era perché li aveva seguiti. Nulla dipendeva da lui, né lui voleva la responsabilità dello scacchista: riconoscere i suoi errori di fronte a se stesso e di pensare con la sua testa. Eppoi si sentiva confortato dalla comunità che lo sosteneva.

Si diede poche risposte: se i comandamenti avevano permesso a Kasparov di vincere il mondiale o a Korchnoj, alla venerabile età di settant'anni, di avere ancora la forza di vincere tornei e raggiungere un punteggio ELO di oltre 2600, voleva pur dire qualcosa.

Le *leggi* della comunità non coincidevano con le *regole* degli scacchi ma erano divenute *indistiguibili*: essere un buono scacchista era essere fedele a quei comandamenti, essere un cattivo scacchista era esserne infedele. Non c'era spazio per dubbi e mezze misure. Tutto o era pieno o era vuoto, o sì o no, o con o contro.

Di pari passo si costruì il suo senso estetico. Per esempio, notò che non gli piacque per nulla la partita che fece un ragazzo perché non aveva risposto a 1) e4 con 1)...e5 ma con 1)...d6. Brutta. Decisamente brutta. Automaticamente divenne brutto il bel ragazzo, etichettato ormai come scarsone. Egli non riusciva a scindere la persona dalla sua capacità di disporre i pezzi: se uno era storto nella scacchiera era storto anche nel cervello e nell'animo. Poco importava che quel tale vincessesse molte partite: era una questione di caso. La fortuna voleva che Tizio o Caio si distraessero e perdessero qualcosa altrimenti col cavolo che un tale sciocco avrebbe vinto.

In tutto questo, avrebbe anche potuto riflettere sulla possibilità che avesse torto, se non fosse stato che tutti quelli che stavano al circolo avevano la sua stessa opinione: se tutti la pensano così e l'unico a non pensarla in quel modo era quello che giocava quella brutta 1)...d6 va da sé che fosse quello ad aver torto e che vincessesse effettivamente per distrazioni altrui.

Quando giocava a scacchi egli rifiutava tassativamente di pensare con la sua testa e ragionava, a partire da quei comandamenti. Ben presto, con l'abitudine, selezionò alcune mosse: sviluppava sempre, a prescindere da tutto, i cavalli al centro, anche quando al cosa sembrava irragionevole; sviluppava sempre prima i cavalli degli alfieri e la donna, si era imposto, mai va spostata dalla prima traversa prima della decima mossa. E così via.

Queste abitudini si sedimentarono e divennero dei suoi sottocomandamenti, ben inteso, i comandamenti rimanevano sempre prioritari rispetto al resto. Quando qualcuno gli chiedeva di giustificarli, egli non faceva altro che dire che aveva vinto già molte partite grazie a quelli e che ciò era garanzia di qualità. Altre volte aveva detto che tutti facevano così. E non c'era altro da aggiungere.

Si formò in lui una fede sconfinata, che esprimeva attraverso il gioco. Più passava il tempo e più si sentiva investito dal compito di perpetuare l'insieme di leggi che aveva imparato, assimilato: il resto era male. E ogni volta che gli capitò l'occasione, spiegava ai coetanei il gioco come lo concepiva lui e i suoi stessi comandamenti. Sorgeva qualche problema quando i ragazzi gli proponevano paradossi o casi particolari in cui i comandamenti sembravano non valere. Non si scoraggiava: la regola ammette eccezioni, diceva. Altre volte, quando le obiezioni lo portavano a contraddirsi o a perdere la partita, si arrabbiava e rigirava contorte giustificazioni per salvare capra e cavoli senza mettere in discussione né la propria aderenza ai principi né quegli stessi principi. Tutto ciò, naturalmente, identificando il personaggio causa di tradimento come un corrotto e un idiota della peggior specie.

Passavano gli anni e si rendeva conto che la libertà scacchistica, o quella che molti chiamavano "libertà" non era una cosa buona: la libertà era solo libertà di -infrazione-, libertà di allontanarsi dalla legge. I comandamenti, o si seguivano o non si seguivano: il bene era seguirli, infrangerli era sbagliato. In questo senso, la libertà per lui era quella di non-fare il bene, di seguire l'inclinazione del momento e fare una mossa non aderente alle leggi degli antichi, all'opinione diffusa.

La sua morale scacchistica era il frutto di abitudini, sue o di altri, non si sa quali sue e quali degli altri, dove iniziassero le une e le altre. La sua fede era una possibilità rispetto alle altre, una possibilità che annullava tutte le altre: ma lui sapeva di essere nel giusto, nel bello e nel buono, non aveva ragioni per cambiare idea. *La sua fede era l'unica fede possibile.* Tutti hanno sempre fatto così, lui non era nessuno per non pensarla in quel modo. Lui era una nullità di fronte alla saggezza dei campioni.

Non vinse mai un torneo e non capì mai il perché.

PARTITA 8^A: ETICA, RAGIONE, CASO, LIBERTÀ, VOLONTÀ,
FELICITÀ. POSSIBILE APPLICAZIONE DELLA FILOSOFIA
ANALITICA
CADUTA DEL RE

1

“*Denuncia di furto*”. Digitava a macchina Mcmanus. Le sue dita erano già messe a ferro e fuoco, nonostante fossero solo le nove del mattino. Aveva dormito le sue solite sei ore, senza colpo ferire. Ed eccolo a scribacchiare un rognoso atto di denuncia di furto.

“Signor...?” Chiedeva Mcmanus.

“Stenton, Arch, Stenton”. Disse quella figura bassottina e sbilenca, vestita casualmente in modo casual senza saperlo, del tutto incurante dell'estetica comunemente accettata.

“Arch come Archibald?” S'informò Mcmanus.

“Sì, esattamente”.

“Deve essere preciso, signor Stenton, è nel suo interesse, sa...”

“Capisco” Disse Stenton con un'aria sconsolata.

“Bene, allora riniziamo, le richiederò ancora una volta i fatti”.

“Allora, ho preso il treno...”

“Da dove?”

“Da Jersey City, alle otto in punto. Ho posto la valigia sulla cappelliera esattamente di sopra la mia testa. Quindi ho preso un libro e mi sono messo a leggere per tutto il tragitto...”

“Non si sarà mica addormentato nel mentre?”

“...”

“Allora?, signor Stenton, mi dica...”

“Sì, credo solo per una decina di minuti” Stenton pronunciò queste parole con un misto di aria fritta e cavolo marcio, si capiva che si sentiva colpevole, sebbene non avesse compiuto materialmente lui il reato. Questo Mcmanus lo sapeva, casi come questo ne aveva già visti tanti nella sua pur breve permanenza a quello sporco commissariato, di casi non ne mancavano, da che io ricordi, e ho una memoria di ferro!

“Dunque, ha preso il treno delle otto della mattina, da Jersey City, quindi ha messo la valigia sulla cappelliera...” Mcmanus parlava e digitava nella sua crepitante e usurata macchina da scrivere, modello centauro, o dinosauro, come notava acutamente Quinlan.

“Sottoscrivo”. Disse, sibilando il povero Stenton, in un soffio che pareva esalasse l’ultimo respiro, povero diavolo.

“Perfetto, andiamo avanti”.

“Allora, sono sceso dal treno quando mi sono accorto di non aver preso la mia valigia. Quindi sono risalito di corsa sul treno e non ho trovato più nulla, se non un cordiale signore delle ferrovie che molto cortesemente mi ha intimato...”

“E’ stato cortese o l’ha intimata?” Chiese Mcmanus con un’aria generosissima di ironia e con un sorrisetto che non lasciava trasparire alcun dubbio. Salvo che Stenton aveva l’aria troppo esterrefatta dalla situazione in se stessa, per poter riconoscere quell’indiscutibile esplosione di ilarità, cosa rara per un poliziotto.

Stenton era un ragazzo di circa vent’anni, quell’età indefinibile: ciò che risultava chiaro era che scoppiava di salute, agli occhi di uno anche poco più grande e con qualche ruga in più. Quando ero ragazzo, e vi parlo di molti anni fa, non avrei mai creduto possibile che in poco tempo si potesse vedere negli altri quello stato di fiera salute e giovinezza che adesso posso solo invidiare. Ad ogni modo, è chiaro che anche Mcmanus doveva nutrire una sorta di gelosia nascosta, nel suo subconscio, nei confronti di quel ragazzo. E testimoniava questa sua gelosia attraverso l’uso indiscriminato della sua posizione per mettere a disagio il poveretto, già derubato di suoi preziosi averi. Il fatto stesso che egli non fosse consapevole dello scherzo della sua psiche, rendeva Mcmanus più sicuro per il fatto di non aver motivo di dubitare della sua condotta.

“E’ stato cortese, o l’ha intimidito, il signore delle ferrovie?” Chiese Mcmanus con una voce più seria, che aveva perso solo di facciata la sua carica di umorismo poliziesco.

“Ma, guardi, è stato di una cafoneria inimmaginabile –Che cavolo vuole? Qui se sputa, le rubano anche lo sputo prima ancora che sia arrivato per terra, e crede che ritroverà la sua valigia? Vada dalla polizia, vada, e per cortesia esca da questo treno.- Come si fa? Sembrava quasi che avessi insult...” Disse molto concitatamente Stenton.

“Suvvia, signor Stenton, non s’arrabbi, non è il caso”. Lo interruppe bruscamente Mcmanus alzando leggermente le sopracciglia in alto in segno di leggera insofferenza e accompagnò il

tutto con un gesticolar di mani che non lasciava spazio ad ulteriori parole.

“Scusi”. Disse sommessamente Stenton. D’altra parte, mettetevi nei panni del povero Arch, un ragazzo come tanti, dico io. Non sarebbe stato necessario trattarlo così, ma che farci? D’altra parte, Mcmanus non lo faceva per far del male, solo, poteva farlo e questo, per tanti è sufficiente a fare tutto. Potere: fare..., senza domande, come se fosse automatico!

Denuncia di furto. Nr 13491. Cognome: Stenton. Nome. Archibald. Maschio. Nato il 20/10/33. A: Jersey City. Residente a: Jersey City. Indirizzo: Pawn Street. Nr civ: 64. Tel: 3477721514. Documento: Patente di guida. Nr doc: U19837293. Rilasciato da: U.C.O. Il: 09/03/51. Dichiaro: In data odierna mentre scendevo dal treno JC 9426, proveniente da Jersey City, essendomi accorto di aver dimenticato a bordo treno la mia valigia, sono risalito immediatamente ma non l’ho trovata.

“Va bene così?” Chiese Mcmanus, senza attendere risposta.

“Sì, penso che vada bene, sebbene sia certo che mi hanno preso la valigia qui, a New York”. Rispose quieto Stenton.

“Lei ha testimoni?” Chiese molto irritato Mcmanus.

“Testimoni di che?”

“Mettiamola così: può dimostrare attraverso fatti che la valigia non le è stata sottratta durante il tragitto o durante la sosta alla stazione di Columbia? Se sì, è bene che dica tutto adesso, subito...” Disse Mcmanus con quell’indifferenza propria dei becchini o degli impiegati dell’anagrafe.

“Ma, che vuole che le dica... sono stato sveglio tutto il tragitto e non mi sono mosso mai”. Sentenziò Stenton.

“Neanche per fare... bisogni, una passeggiata o comprarsi qualcosa nella sala ristorante?” Insisteva Mcmanus.

“Mi sono alzato per andare in bagno durante il tragitto, ma sono ritornato subito e potrei giurare che...” ma...

“Senta, non ha prove che cancellino i dubbi sul fatto che tale valigia sia scomparsa proprio qui”. E Mcmanus calcò la parola – scomparsa- dicendo di più tacendo che parlando.

Stenton stava per riprendere ma doveva aver intuito che l'idea che Mcmanus si era fatto secondo buoni o cattivi motivi, non sarebbe certo cambiata attraverso ulteriori parole, e ci potreste giocare un centone falso che era così, caspita!

“Ecco, adesso mi deve dire con assoluta precisione cosa c'era dentro la valigia”.

Il tono di Stenton era esasperato e triste, ma non senza una certa costernazione che dava a tutta quella personcina, non più alta di un metro e un piccione, come si dice dalle nostre parti, un'aria di sottomissione assoluta.

“Allora, c'erano due camicie, un paio di maglioni...”

“Effetti personali?” S'informò Mcmanus.

“... no, non ne avevo...”

Mcmanus, abituato a scrivere in automatico –effetti personali– lanciò una bestemmia irripetibile perché doveva ridigitare il verbale d'accapo. Dopo che arrivò nuovamente al punto:

“Continui”.

“Avevo anche due dischi di vinile e... un racconto”. Disse Stenton quasi sull'orlo del pianto.

“Un racconto?” Fece eco Mcmanus, un'eco che, credetemi, era del tutto storpiato perché com'era atterrito Stenton, era stupito Mcmanus.

“Sì, avevo scritto un giallo, un giallo a sfondo scacchistico. Una cosa insolita. Però, vede, il fatto è che c'entrava anche la filosofia...”

“A sì?” Chiese Mcmanus sempre più incuriosito. Sapete, lui era un divoratore di libri e amava quelli in cui la polizia o il detective arrivava sempre alla soluzione. Da quando aveva risolto insieme al ciclopico capo, il dilemma di Dillinger aveva anche preso a frequentare il circolo di scacchi che, manco a farlo a posta, stava proprio di fronte a casa. E' una cosa curiosa, l'ubicazione dei circoli di scacchi, intendo. Pensate che in tutte le città ce n'è uno. Eppure quasi nessuno della città, sa dove si trova.

“Sì, sì, mi è uscito piuttosto bene, o meglio, mi ha dato tanta soddisfazione che se anche il lettore provasse la metà del piacere che ho avuto io scrivendo, senza dubbio sarebbe più che risarcito dell'eventuale costo che avesse dovuto spendere per comprare il racconto, glielo garantisco io!” Disse Stenton con un ascesso di

felicità e ostinazione, del tutto giustificati dall'età che fecero temere a Mcmanus un attacco di logorrea.

Mcmanus riguardò il piccoletto con un volto più scuro. Il ragazzo aveva solo ventidue anni ed era chiaro che lasciava trasparire molto poco della sua personalità. Probabilmente era un giovinotto di provincia, sottovalutato da qualunque altra persona, per il solo fatto di essere di provincia, per il solo fatto di non avere amici, per il solo fatto di non avere conoscenze. Ma ebbe una fortuna, quel Stenton: anche Mcmanus era un ragazzo di provincia.

Mcmanus, qualora non lo avesse saputo da qualche chiacchierone di cui il mondo è zeppo, era di Garden City e aveva lasciato casa nella speranza che la città fosse più clemente che la campagna. Dopo aver tentato diversi lavori, riuscì ad ottenere stabilmente il posto grazie a Quinlan, che riconobbe in lui quella luce che i suoi occhi non avevano più, per la giovinezza, s'intende. Ora che anche Mcmanus iniziava ad avere la sua mezz'età, si rese conto, proprio in quel momento, di quanta strada e di quanti pericoli avesse dovuto affrontare. Proiettò in quel ragazzo i suoi sentimenti e rivide in lui le sue vecchie ansie e speranze e, per ciò, decise di aiutarlo. Sapeva che un aiuto poteva significare tanto.

“Deve firmare sei copie del verbale... qui e qui...”

2

Quinlan alzò lo sguardo. Gli occhi infossati in quel volto grassoccio e perennemente unticcio oscillavano come pendoli per vedere se c'era qualcuno che conosceva nell'affollata aula. Non che se ne sbattesse qualcosa della cosa, è che aveva un animo eccezionalmente curioso e così amava curiosare qui e là e quando non trovava nulla che valesse la pena, finiva per esserne soddisfatto lo stesso. Vi riporto una sua massima, senza parole gergali, s'intende: “Il non aver trovato nulla, non è già la testimonianza di aver trovato qualcosa?”

“Signori della giuria, mi pare che le cose siano chiare” Chiosava l'accusa. “L'imputato Leonard Wall, nella piena consapevolezza del male al cuore del suocero, accendendosi la sigaretta e fumando, ha causato la morte istantanea del padre di sua moglie. La premeditazione è dimostrata da alcuni fatti: in precedenza il signor Wall, secondo la testimonianza della suocera, non aveva mai fumato

il presenza del suocero. In secondo luogo, il signor Wall era in debito con la sua banca di tremila dollari e il suocero era custode di una eredità che sarebbe passata alla signora Elm, moglie di Wall, solo alla sua morte. L'eredità ammontava a diverse centinaia di migliaia di dollari". A questo punto il trombone del foro si zittì per guardare negli occhi i giurati e riprese con un'aria di onniscienza che neanche Dio avrebbe mai potuto assumere. Un'aria di cotanta presunzione mal si assocerebbe con la conoscenza di Dio. Di fatti, solo talune nullità del tutto umane sanno essere così prese da se stessi.

"La cifra esatta è: cinquecentomilaseicentoquaranta dollari". Silenzio. "Signori della giuria, se questi non sono per voi fatti concreti, se questi fatti non attestano la consapevolezza e colpevolezza di Wall, sinceramente non so cosa si possa intendere con -piena coscienza del proprio potere e della propria persona-". Così disse e tacque. Si sarebbe potuto aspettare un applauso, se fosse stato ad un comizio elettorale, ma in quella vece, gli uomini amano la formalità, e alla formalità ripugna ogni tipo di rumore, credete pure a me.

Quinlan non era certo lì perché conoscesse Wall, nossignore, era lì perché amava assistere ai processi. Ci andava pazzo. I processi erano per lui quel che per gli altri era la radio, o il cinema, o la televisione. Con una differenza importante, come avrebbe sottoscritto lui stesso: non c'era falsità nei processi eccetto quella che veniva spacciata per verità. Cioè, l'imputato soffriva davvero perché era l'unico degli astanti che sapeva fino in fondo che il verdetto era poco più d'un affare da ragioniere e niente di più. Ma questo aspetto ipocrita di ogni processo, la riduzione dell'istinto e dell'emozione a fatto in terza persona, era ciò che a Quinlan non interessava: ciò era ovvio. In realtà, Quinlan andava lì con l'intenzione precisa di chiedersi come lui si sarebbe comportato al posto della vittima, dell'inquisito. Ascoltava i casi solo per farne a sua volta una conoscenza personale, intima e poter rispondere alla domanda fondamentale: sino a che punto sarei stato capace di agire in modo diverso? Quinlan sfidava la realtà, sfidava l'immaginazione con la sua ragione e cercava di venirne a capo. Così, vivendo le tragedie degli altri cercava, in qualche modo, di venire a capo delle proprie o di prevenirle, il che è lo stesso.

“Signori della giura, chi può giudicare la libertà di un individuo, chi può giudicare la libertà altrui? Siamo forse noi capaci di capire sino in fondo quale sottile differenza ci sia tra premeditazione e istinto, tra colpevolezza e innocenza?” Iniziava la difesa con un tono sicuro, ma Quinlan si rese subito conto che anche l’avvocato difensore credeva il proprio cliente colpevole: era chiaro che nessuno che avesse ritenuto qualcuno innocente, avrebbe tentato di intorpidire le acque sulla colpevolezza e innocenza, concetti troppo astratti per le persone medie della giuria.

Tutti sono abituati ad attribuire i propri sentimenti agli altri, le proprie passioni e le proprie intenzioni. E tutti danno per scontato che se qualcuno ha sparato, per esempio, ha sparato per una ragione inequivocabile, la stessa ragione che gli sembra più plausibile per lui: se pensiamo ad un tizio che spara, per capirlo, pensiamo noi al posto suo, non nel senso che diventiamo lui, ma che *noi* ci caliamo nella *sua* situazione. Per esempio, mi ricordo di una ragazza, una bella ragazza, Annie la biondina, che prese a schiaffi la sua coinquilina perché era sicura che quella la invidiasse; di ciò, Annie, non aveva alcuna prova, alcun indizio, eppure era strasicura che la coinquilina la invidiasse. Perché? Perché Annie la invidiava... la vedeva più bella, più abile di lei e questo sentimento lo invertì. Ciò accade tanto spesso che nessuno ci fa caso, quello di attribuire le proprie intenzioni agli altri, intendo.

“Guardate in faccia il signor Wall” disse lo smilzo avvocato difensore che era lì per sbaglio, probabilmente. “Guardate in faccia il signor Wall... chi di voi sarebbe così poco onesto con se stesso dal non riconoscere l’impossibilità della tesi dell’accusa: che un uomo possa uccidere un altro uomo con il solo fumo di una sigaretta?”

Anche il signor Wall era chiaramente a disagio e stava per gridare quando, preso da un evidente attacco di tristezza e apatia, si sedette sulla sedia dell’imputato e assunse un’espressione rassegnata, attonita. Quinlan osservava con attenzione: il movimento del volto in risposta alla forte emozione, istintiva ed irriflessa. Ma, a questo punto, soprattutto, s’interrogava sulla plausibilità delle tesi portate sottoponendole alle sue minuziosissime analisi. Credete a me, avrebbe potuto fare il chirurgo, se solo i problemi si risolvessero con i bisturi.

Il fatto era questo: che il caso Wall cambiava di forma a seconda dell'intenzionalità dell'imputato. Ciò arrovellava il cervello arrovellato di Quinlan. Se l'imputato aveva davvero voluto uccidere il suocero, era omicidio premeditato e volontario, se l'imputato non aveva avuto la volontà di uccidere, era innocente. Ma a questo punto, un uomo morto stava tra la verità e la menzogna e probabilmente era l'unica cosa che sarebbe rimasta certa della faccenda. Eppure. Il fatto non era che un uomo fosse colpevole o innocente, omicida o povero Cristo incolpato perché gli vengono attribuite passioni, emozioni, intenzioni, idee, pregiudizi che quel poveraccio non aveva... il fatto è che la Legge non può ammettere titubanze, non può ammettere l'incertezza, deve essere al di là del dubbio, del bene e del male. Bisognava dimostrare *l'intenzionalità* e si doveva dimostrare attraverso fatti: cosa assai discutibile, perché l'intenzione non è un fatto. Nonostante questa contraddizione, anche se lentamente, anche se in modo errato, la giustizia storica deve fare il suo corso. Come ben sapeva Quinlan, non è altro che quello di mantenere l'ordine assoluto delle cose che già ci sono. Dichiarare una colpevolezza o un'innocenza non era stabilire se un uomo aveva agito bene o male, ma era la conferma di uno stato di cose, nulla di più. Wall: innocente, colpevole. Innocente. No. Colpevole. Non ha importanza: ciò che ha importanza è la quiete ristabilita.

New York Inquirer. Un mese fa, il signor Leonard Wall è stato accusato di omicidio premeditato del ricchissimo suocero. L'accusa sembra avere gioco facile, ritiene di poter dimostrare che Wall accese di proposito la sigaretta in presenza del suocero, durante l'abituale pranzo della domenica. Solo i dodici giurati potranno rispondere al ferale verdetto...

Quinlan ripiegò il giornale, se lo mise sottobraccio e se ne andò, il fatto che dodici uomini potessero sindacare sulla vita o sulla morte non aveva per lui molto valore: sebbene fosse l'unico sistema per tentare d'esser equi nella giustizia storica, quello non era il modo giusto per scoprire la verità.

Mcmanus non aveva iniziato la sua giornata al commissariato. Si era svegliato abbracciato a sua moglie, in un letto caldo di amore e abitudine. Le sue lenzuola piegate e azzurre sembravano un mare increspato dalla leggera brezza di terra.

Quinlan non aveva iniziato la sua giornata al tribunale. Si era svegliato nel suo insignificante monolocale in periferia, non poco distante dall'ospizio del padre. Il suo letto era semisfondato, con un materasso traforato da tunnel e buchi di grandezza cosmica.

Il cosmo dei coniugi Mcmanus si riassumeva in quell'accogliente stanza da letto. La signora Mcmanus si alzava sempre prima del marito e per un istinto vecchio come il mondo gli preparava la colazione più con l'affetto che con il cibo, motivo per cui anche se non avevano tanto, Mcmanus tollerava a cuor leggero la fame lasciata aperta dal piccolo pasto.

Quinlan si alzava da solo, si vestiva con abiti presi dalla lavanderia a gettoni che stava all'angolo della sua strada. Apriva un frigorifero più malandato del suo fegato, estraeva dalla sporcizia due uova e le friggeva "alla Walrus", soprannome di un suo compagno di camera anni or sono, insieme all'aglio e alle cipolle. Il bacon, secondo la ricetta, non andava fritto, ma semplicemente scottato sulla piastra lasciata sporca perché tanto ci cuoceva esclusivamente il bacon: secondo lui quell'unto accumulato nel tempo esaltava il gusto del lardo leggermente sciolto.

Appena la moglie si alzava, Mcmanus si svegliava sebbene non si alzasse da letto, e gli piaceva indugiarsi in quella solitudine parziale e passeggera, separazione gradita, del tutto gratuita e del tutto transitoria.

Quinlan sopportava la solitudine perché la solitudine si può sopportare, con un bauletto prezioso di sigari Havana, una bottiglia di whiskey e, da qualche tempo, diverse dozzine di libri di scacchi e una scacchiera mai vuota di posizioni.

Mcmanus si alzava con il suo fisico atletico e andava a farsi una doccia, nel mentre che la moglie gli prendeva i calzoni e la camicia stirate e gentilmente bagnate di profumo. Dopo la doccia tonificante, Mcmanus si avvicinava alla moglie per darle un bacio e sussurrarle qualche parola dolce e, magari, provocante: non si sa mai!

Quinlan prendeva il giradischi e metteva un disco. La sua ultima scoperta era Schumann e amava in particolare l'insuperabile

concerto per pianoforte. Quinlan si lavava una volta alla settimana e lo faceva con un senso di benevolenza spassionata verso il prossimo: egli non ne sentiva la necessità per se stesso, ma nei confronti del resto dell'umanità. Si sentiva quasi filantropo quando si faceva "il completo", come diceva lui: doccia con lavata di capelli e rasatura della barba.

Mcmanus usciva strappando di straforo un bacio dalla moglie e Quinlan usciva di straforo per evitare la solita routine.

4

Quinlan si era preso la mattina libera. Era il giorno in cui andava a trovare il padre arteriosclerotico, ormai paralitico. In questi casi non rimane molto da dire.

Dopo aver dato una mancia ad un infermiere perché trattasse con un occhio di riguardo il padre, egli si dirigeva con il suo solito passo tremolante verso la camera del padre. In quel salone rosso con un mobilio striminzito e la televisione sempre accesa, Quinlan guardava con occhio asciutto l'universo. Guardava la solitudine di quegli uomini e non li considerava sotto l'aspetto dell'anzianità. Loro erano solo degli esempi. Gli anziani non erano soli perché anziani, gli anziani erano soli perché lo erano.

Quinlan pensava a se stesso. Molti avrebbero potuto dire che era solo, ma egli sentiva di essere molto al di sopra della solitudine, al di là di qualsiasi giudizio in merito e soltanto perché egli riusciva a distinguersi dalle altre cose senza la necessità di ascoltare un vario chiacchiericcio.

Gli anziani lì rinchiusi erano affetti di mutismo irrimediabile, erano circondati da ricordi privi di alcun significato, perché non sono i ricordi ad avere un significato, non per sé stessi, almeno. Fateci caso: quando qualcuno che non conoscete vi racconta qualcosa che a voi non suona interessante, non ci badate nemmeno. Ma magari per quella persona era molto importante. Avete mai pensato che dei vostri ricordi non importa niente a nessuno? Quando morirò, nessuno si chiederà quali fossero i miei ricordi, ma diverrò io stesso oggetto di ricordo e nulla di più. Il fatto è che i ricordi non valgono nulla e se li prendete sul serio finite presto per diventare vecchi, vecchissimi.

Quinlan questo lo sapeva ed era uno dei motivi per cui era felice di essere quello che era e di poter disporre della propria vita nella piena libertà. Il ricordo era solo un punto nel segmento della vita, una pietra miliare per valutare la grandezza del proprio presente, niente di più.

Ma quegli uomini, rinchiusi nel corpo e nello spirito, erano condannati alla segregazione e non c'era altra possibilità, per loro. Non avevano più prospettive e mai sarebbero stati in grado di oltrepassare quel velo di soggettività assoluta che rende un uomo separato dai suoi simili nel modo più radicale che si possa immaginare. L'assoluta soggettività è una prigione invalicabile.

Il parere di Quinlan era chiaro: un uomo arriva ad annullare la solitudine quando è capace di comunicare esattamente ciò che pensa. La capacità di alzare il velo di distanza dipende esclusivamente da se stessi e dalla propria conoscenza, dalla conoscenza necessaria a mostrarsi per quel che si è. Il fatto stesso che Quinlan sapesse che egli fosse irriducibile a tutti gli altri miliardi di uomini e sapesse anche dire il perché era per lui la sola ragione di esistere. Viveva per reclamare la sua unicità. Viveva per vivere pienamente se stesso e nessun altro.

“Ciao, papà, sono venuto a trovarti...”

5

Dopo aver passato il tempo in centrale, quella stessa centrale a cui monarca assoluto stava Quinlan, Mcmanus infilava il suo cappotto per tornare a casa. Dopo aver strappato un foglietto dal block notes, scriveva con la sua penna bic di valore miserevole: “*Ci vediamo alle 16.00*”. Lasciava il biglietto a Shorty, un ragazzino senza nessuno che amava la polizia a tal punto da decidere di vivere la sua prima giovinezza proprio in quel posto, forse attratto dall'idea che un giorno potesse avere anche lui uno stipendio fisso. Certo che di tipi strani ne ho visti tanti, ma quel Shorty li superava tutti: nessuno sapeva da dove venisse né perché ma da tutti era ben voluto, cosa impossibile per un adulto e credibile solo per un bambino di quell'età, accidenti.

Non era certo affare di Mcmanus quello di badare a Shorty, ma ci si era affezionato e tutti gli volevano bene così, talvolta lo portava a casa, come quel giorno.

“Cara, guarda chi ti ho portato!” Disse Mcmanus, rincasando.

“Ma guarda chi abbiamo qui...” Disse Andréé, che aveva ereditato quel nome dalla nonna francese, emigrata ai tempi della prima guerra mondiale.

Andréé era una francesina tutto pepe, un gran bel pezzo di figliola, se mi passate l’espressione. Una donna mediterranea a tutto tondo, sebbene il mediterraneo l’avesse visto solo per cartolina e anche male, perché il postino non aveva fatto un granché attenzione a quel pezzo di carta.

“Saluta, Shorty!” Disse Mcmanus a Shorty. “Gli ho insegnato a fare il saluto militare...” Disse scherzando Mcmanus ad Andréé. Shorty si mise sull’attenti e non smise quella buffa rigida posa che quando Andréé gli intimò il riposo.

Dopo che mangiarono misero Shorty a dormire sul divano del piccolo salottino semplice e verde con caminetto acceso, dall’altra parte del piccolo appartamento pulitissimo. Andréé si rivolse al marito:

“Caro, cosa ne dici di avere anche noi un piccoletto?”

“Come dici? Shorty... piccoletto... Non va bene? Una volta ogni tanto fa anche piacere!...” Mcmanus la mise sullo scherzo ma era chiaro che non se la sarebbe cavata così a buon mercato.

“Senti, incomincio ad averne abbastanza del tuo tergiversare, non so più quante volte te ne ho parlato. Io voglio avere figli. Ho bisogno di sentirmi madre”.

“Parli tu. Per te le cose sono semplici...”

“Sei tu che devi per forza complicarle anche quando son facili”. Disse Andréé con gli occhi verdi che diventavano sempre più luminescenti di rabbia e rancore che attingeva dal suo animo sensibile, ferito nell’intimo della sua giovinezza.

“Senti, io non me la sento: devo garantire un certo stile di vita minimo che quasi non riesco a garantire a noi due. In secondo luogo non sono affatto sicuro di volerne. Ti rendi conto della responsabilità che ci vuole per mettere al mondo un bambino? Per i primi vent’anni almeno la responsabilità legale e morale è tutta nostra, in secondo luogo il bambino è un individuo capace di provare dolore: il fatto di causare dolore ad altri è una responsabilità che mal tollero, ma l’idea che un individuo per anni proverà dolore o piacere grazie a me, è davvero troppo. Eppoi se non sono in grado di educarlo, o se viene

deficiente o storpio, il che è lo stesso, finisce che soffrirà per l'intera vita”.

“Non ti pare che sia il coronamento della nostra unione un bambino tutto nostro?” Chiese Andréé, anche se la sua era molto più un'affermazione che non una domanda.

“Veramente, il bambino non sarebbe comunque *nostro*. Mi pare che un individuo non *sia di nessuno...*”

“Vedi che trovi solo cavilli? Hai pensato che forse non soffrirà, che sarà solo felice e che noi potremmo indurlo per il suo bene, solo per lui?” Chiese la moglie con una certa impazienza.

“Ci induriremo per lui o... per noi? Inoltre, se ben mi sembra, ci sono molte più cose brutte e tristi che belle e buone, per ciò non vedo perché dover aggravare i problemi di questo mondo sovraffollato. Tu stessa non fai altro che parlarmi di problemi, e in centrale non faccio altro che sentire storie penose sulla vita e sulla morte. Pensi che voglia aggravare la situazione con un altro botto di responsabilità? No, grazie”. Disse Mcmanus in un crescendo di disagio.

“Oh, stammi a sentire, sarebbe bellissimo avere dei bambini, la natura ci ha fatto per fare bambini. Poi io mi sento sola, in questa casa e sento il bisogno di amare qualcuno, di prendermi cura di lui. Voglio avere un figlio. Uno, due, tre...” Disse Andréé, sempre più in escandescenze.

“Adesso sei onesta. Il fatto è che tu lo vuoi per una tua ragione egoistica. Adesso perché sei sola, domani perché nella vecchiaia ci sia qualcuno che si prenda cura di te. Questo non è amore, questo è egoismo!” Disse Mcmanus divorato dall'angoscia e dal rimorso, come se avesse lasciato che la lingua andasse più avanti delle sue intenzioni.

“Sempre questi cavilli, sempre questi problemi... fai complicata una cosa semplice. E mi fai passare per un mostro! Sei tu che non vuoi avere figli con me. Sei ancora convinto del fatto che io sia un passatempo, ma guarda che appena mi stufo vedrai, trovo il coraggio di piantarti e arrivederci e grazie!” Disse Andréé con una rabbia e un rancore che avevano poche ragioni d'essere, d'altra parte, l'istinto materno ferito e la frustrazione per la consapevolezza che non ci fosse molto da dire, le tiravano fuori parole che, in momenti di

calma, non avrebbe pronunciato. Ma l'ira quando incalza non si ferma, lo sanno tutti.

“Non ho voglia di continuare questa discussione... Sempre la stessa da mesi. Parli facile, tu. Il tuo Dio ti ha comandato di mettere al mondo dei figli, senza fare domande e insegnargli quello che dice Lui e basta. Tu sei sollevata di ogni responsabilità, solo perché credi che sia Dio a prendersela. No, non è così. A contrario di quel che ti può sembrare, la vita del figlio non dipende dal Dio, ma dipende solo da te, così, vedi tu se la cosa può approdare da qualche parte: l'atto è tuo e di nessun'altro”. Disse Mcmanus in tono asciutto.

“Questo lo pensi tu. Io ho una visione più ampia della vita, io credo che tutto è bene quel che finisce bene e al bambino può anche andare male ma poi può trovare le sue strade, inoltre io ne sento il bisogno”. Disse Andréé con un'aria corruciata.

“Hai mai pensato che il solo fatto di sentire il bisogno non giustifichi un'azione? Se uno volesse uccidere qualcuno e lo facesse, non verrebbe certo scusato perché ne sentiva il bisogno!” Disse Mcmanus esasperato all'inverosimile.

“Guarda, le cose sono molto più semplici di come le fai apparire tu: ci si ama, si cresce e si sente la necessità naturale di avere figli. Si hanno i figli e poi si prenderanno cura di noi una volta vecchi e vivere poi una vecchiaia con altri bambini, figli dei nostri figli, non può che essere stupendo”. Disse Andréé trasognante. Ormai ripeteva cose già dette, ma la foga non tira fuori il meglio delle argomentazioni, ve lo dico io che ci casco sempre...

“Il fatto è questo: la responsabilità della vita è come quella della morte, dare o togliere, in questo caso, non fa molta differenza. E non è a caso che si dica -Dio dà, Dio toglie-. In ogni caso, sai come la penso e se non mi dirai come garantire un certo tenore di vita al piccolo non avallerò certo il tuo progetto. *A priori*”. Disse Mcmanus e afferrato Shorty, se ne tornò in macchina.

“Non preoccuparti, Shorty, discorsi da grandi...” Disse Mcmanus, ma Shorty non pareva affatto preoccupato: quando lui era venuto al mondo, nessuno si era fatto troppe domande.

6

Dopo esser stato dal Quinlan Senior, tornava a casa l'ispettore Quinlan, l'amabile odioso ispettore, il temuto e rispettato, da tutti

conosciuto, sempre con una goccia di whiskey su quelle labbra larghe e malfatte. Dico io, che la natura fosse stata un minimo clemente nei confronti del povero ispettore, assolutamente no, potete credermi. Voi che potete solo immaginare le sue orride sembianze, siete fortunati, pensate a me che l'ho dovuto incontrare tanto spesso. La sua incuria estetica ben si combinava con la sua figura enorme, priva di qualsiasi armonia, così sgraziata da dare sempre l'impressione che il suo volto si piegasse in espressioni acutamente malevole, anche quando, magari, aveva semplicemente sorriso.

Tutto ciò sarebbe del tutto irrilevante, ma tutte le persone che ho conosciuto si sono lasciate influenzare e io stesso sono rimasto piuttosto restio a vedere l'ispettore nel giusto modo. Non c'è verso: gli uomini passano velocemente dall'emozione della vista al sentimento profondo e credono che le due cose siano correlate, così l'ispettore, sebbene fosse una persona di un'acutezza e umanità rare, passava sempre per il cattivo di turno. Il fatto che fosse una persona estremamente onesta, costretta ad un lavoro quasi da fame, poiché non si faceva accomodare, come si dice in gergo nostro, era irrilevante.

Anzi, non era affatto irrilevante. Mai si era fatto comprare, e questo aggiungeva una nota negativa agli occhi di molti. La sua inflessibilità morale lo rendeva quasi gobbo, sebbene la sua spina dorsale fosse dritta come una stecca di biliardo: era il resto del corpo ad essere tremolante. Tutti sarebbero stati più accondiscendenti con lui, se solo si fosse fatto comprare da qualcuno, almeno una volta!: si sarebbe finito per associare a lui un senso di piccola debolezza umana che fa sentire tanto bene. L'ubriaco teme il sobrio perché riconosce di poter essere giudicato da un'autorità valida, così il peccatore di fronte all'uomo giusto. Se un altro ha peccato, e noi a nostra volta, non avremmo più paura del suo giudizio perché varrà come il nostro.

Ma a Quinlan non gliene fregava niente. Certo, tutti gli facevano favori e lui stesso non rifiutava, suavia..., chi rifiuterebbe gentilezze?, ma mai che avesse anche solo lontanamente violato le regole, mai che avesse preso un soldo di quelli confiscati o che gli vennero offerti: lui applicava realmente la Giustizia nel senso più elevato del termine. Questo aspetto della sua natura lo rendeva come un carro armato dalla corazza di burro, perché il suo corpo non era

certo ben fatto. Ma il solo fatto di essere risoluto nell'applicazione della Giustizia, non lo faceva apparire più come un uomo: non era abbastanza debole. Nessuno si sarebbe sognato anche solo alla lontana, potete scommetterci i vostri maledetti pantaloni, accidenti!, di crederlo una bestia perché conduceva una vita irregolare: era dotato di un'intelligenza troppo acuta e caustica per riuscire avvicinabile agli animali. Quinlan era visto come un dio malato, un dio dell'antichità, dalla doppia faccia perché intimamente onesto ma del tutto incomprensibile. Si sapeva che fosse Quinlan, il grande ispettore Quinlan, ma non lo si voleva credere: e non si può amare ciò in cui non si crede. No, accidenti a tutta l'umanità che l'ha tanto odiato.

Ad ogni modo, finita la visita all'ospizio, Quinlan se ne tornava a casa, con un'aria un po' triste tra gli occhi e lo stomaco. Salito nella vecchia auto, sprofondata di qualche centimetro, o di qualche metro, forse, dopo che ebbe svoltato a destra, si trovò nel traffico. Dopo dieci minuti tornò a casa.

Se dell'interno della casa vi siete fatti un'idea, non potete immaginare che cosa fosse l'esterno: un palazzotto di dieci piani, per lo più disabitato e con i mattoni rossi a vista. Aveva trovato quel posticino vent'anni prima. Non si era mai degnato di trovarne un altro perché sentiva la necessità di avere qualche certezza, nella sua vita. Il possesso di quella che a molti sarebbe parsa una stalla in un castello diroccato e lasciato a se stesso, lo rendeva sicuro di qualcosa, oltre che di se stesso. Mettere in discussione anche il domicilio sarebbe stato mettere in discussione ben di più di quello che egli stesso poteva sopportare, e dire che lui era sempre incline e ben disposto ad una sottile quanto tagliente autocritica. Ma era convinto del fatto che, se si doveva mettere in discussione qualcosa di se stessi, non si poteva mettere in discussione tutto e tutt'insieme e, siccome metteva sempre in discussione se stesso, mettere in discussione anche la casa, sarebbe stato troppo anche per un duro come lui.

Apriva quella porta cigolante con un vigore che nessuno avrebbe mai pensato, per una persona che ispirava a priva vista un'aria di malattia. Accese immediatamente il grammofono e si mise a leggere un libro di scacchi.

Viveva di quei libri. In realtà, viveva da qualche tempo di whiskey, dei sigari cubani che gli avevano dato per la soluzione del caso Dillinger, scottante per le implicazioni politiche. Ma ultimamente traeva diletto dai libri di scacchi e dagli scacchi stessi. Aveva iniziato a giocare per corrispondenza, scacchi più adatti al suo temperamento riflessivo e analitico, ma sapeva che presto avrebbe voluto misurarsi con qualcuno direttamente, che non fosse Mcmanus, per mettere in pratica quella sua qualità che alla centrale tutti gli riconoscevano di diritto: la capacità di improvvisazione.

Gli scacchi erano l'equivalente dei processi ascoltati al tribunale, solo che negli scacchi lui verificava subito le sue idee: ragionava sulle posizioni di altri per arrivare lui stesso al dunque. In fin dei conti, una partita a scacchi non è poi diversa da una tragedia: c'è sempre qualcuno che muore, nonostante faccia di tutto per vincere. Una volta ebbe a dire che giocasse a scacchi per raggiungere la verità. Perché, vi chiederete voi. Francamente non lo so. Quello che so è che Quinlan credeva solo nella verità, il che equivale a dire che non credeva in nulla: se qualcuno sa che le cose sono come sono, non crede più, non ne sente più il bisogno, sa e basta. Quinlan, dopo anni di commissariato, aveva smesso di credere in un sacco di cose, e dire che era sempre stato incline al sentimentalismo e all'idealismo, quando era giovane. Molti credono che Quinlan dopo anni di gavetta e umiliazioni intollerabili, di ingiustizie e malevolezze, fosse stato indurito dalla vita. Posso dire che questo è vero, solo parzialmente. In realtà, Quinlan credeva in giovinezza nella Giustizia, o nell'Amore, solo perché non sapeva darne ragione in altro modo. Non sapeva perché bisognava essere giusti, così era costretto a credere nella Giustizia. Adesso non ci crede più solo nel senso che sa perché bisogna rispettarla e farla rispettare. Egli non crede, sa.

Voi vi starete chiedendo, esattamente come ho fatto per anni, come facesse a non sentire quel sentimento tipico umano che costringe intimamente noi stessi a credere in qualcosa, nella vita, in Dio o nell'amore o in quello che vi pare. Lui non ci credeva e questo è un fatto. Una volta sentii un discorso di Quinlan, a detta di un tale: *“Credere nell'amore, nella gente non è diverso dal credere nelle fate o negli gnomi o nelle squadre di calcio. Parlate con un Irlandese e dirà che gli gnomi non sono il frutto della sua fantasia. Parlate con*

un indiano: vi dirà che vede gli spiriti. Parlate con un tifoso: sarà sempre un po' colpa dell'arbitro, sempre un po' colpa degli altri e odierà, senza motivo, le altre tifoserie. Alla fine, non vedo perché dovrei credere in qualcosa quando posso sapere. Se non so, saper di non sapere è sempre una certezza, no?" Disse che era un discorso che avrebbe capito anche un bambino di quattro anni. Chiamatemi un bambino di quattro anni: perché io non ci ho mai capito un acca!

Eppure Quinlan viveva negli scacchi la tensione tra *il credere e il sapere* coscientemente: era costretta a viverla perché a scacchi non si può calcolare e valutare tutto, anche per uno come lui. Ci sono delle posizioni in cui bisogna "fidarsi ciecamente", ma questa "fiducia" tutta umana non è fine a se stessa: se l'uomo non fosse in grado di averla, non potrebbe mai giocare a scacchi. Già alla prima mossa si prova questo sentimento di fiducia perché tra 1) d4 e 1) e4 non c'è molta differenza, in un certo senso. Ma il fatto stesso che conosciamo certi schemi dell'una o dell'altra apertura ci fa sentire a casa nostra: questa è conoscenza parziale. Non sappiamo cosa accadrà dopo la prima mossa perché ci sono troppe varianti, troppe mosse possibili e tutte giocabilissime. Diciamoci la verità: noi non sappiamo molto di quello che accadrà dopo la prima mossa, abbiamo qualche aspettativa, certo, ma smetteremmo di scaccheggiare se volessimo sapere come andrà la partita senza giocare! Le cose sono semplici: dobbiamo fidarci e questo Quinlan non lo accettava di buon grado. Non era certo il tipo da fidarsi ciecamente, maledetto uomo! Al posto di san Tommaso, probabilmente, avrebbe chiesto a Gesù una spiegazione fisica della sua reincarnazione. Se non fosse stato per la ragione, non si sarebbe fidato neanche di se stesso. Fidarsi della propria ragione, non era fidarsi di se stessi in senso proprio, era fidarsi nell'Umanità, nel senso generale e Quinlan lo sapeva bene. Egli non credeva in se stesso.

Quinlan si era messo a fissare una casella nera della scacchiera, aveva bisogno di un punto fisso a cui ancorare lo sguardo nel mentre che in se stesso miliardi di cellule analizzavano mosse e mosse in avanti. Calcolavano il prevedibile, il possibile e l'improbabile per arrivare ad una conoscenza della posizione. La conoscenza era tutto.

Driiin, Driiin, Driiin.

"Accidenti!" Imprecò Quinlan con un sobbalzo cangurino che smosse di colpo tutto il suo grasso.

Driin, Driin, Driin.

“Cavolo, ti vuoi spegnere?”

Era la vecchia sveglia di alluminio del suo vecchio che gli ricordava di dover andare a lavoro.

7

Come Quinlan entrò in centrale, erano le 15:45, arrivò immediatamente Ned Beaumont.

“Salve capo. Questo è biglietto me l’ha lasciato Mcmanus, per lei”. Così disse e porse il biglietto a Quinlan.

Beaumont era un uomo sulla trentina che aveva deciso di entrare in polizia per aiutare il suo capo, un certo Madvin, conosciuto in politica per essere a capo dei democratici della città. Ned entrò in polizia grazie a Madvin perché aveva bisogno di quel posto e Madvin glielo fece avere perché aveva bisogno di un uomo di fiducia in quel commissariato caldo. Convergenza di interessi. Ma Madvin perse le elezioni e quindi si ritrovò con le brache calate, per non dire con il fondo schiena per terra, lui come tutti i suoi affiliati che contavano su di lui. In circostanze normali, Ned Beaumont sarebbe stato rispedito a casa seduta stante, potete scommetterci, anche perché il monarca assoluto, l’infernale Quinlan odiava gli imboscati, però non poteva farci nulla, sin quando c’era Madvin, che aveva contatti troppo in alto, anche per uno come lui. Ma, state a sentire questa, quando il nuovo procuratore distrettuale, il repubblicano Marcam, venne eletto, fece quello che molti politici fanno immediatamente: sostituire i posti assegnati politicamente. La democrazia di molti politici è questa: ad ognuno il suo. O meglio: che i vincitori si spartiscano il bottino. Una volta a noi, una volta a voi a prender cibo dalla grande mangiatoia. Nonostante le mie aspettative, accidenti!, Quinlan si adoperò per proteggere il vecchio Ned, detto “Baffo”, così chiamato per un motivo tanto semplice che non abbisogna di commenti. Credo di poter dire che lo fece per due ragioni: prima di tutto Quinlan aveva studiato a fondo Ned e aveva scoperto in lui una vena romantica, idealista che distingue, in ultima analisi, un buon poliziotto da un poco di buono, in secondo luogo era meglio che le cariche politiche si sostituissero con criterio, e il criterio, in quel centro di polizia si chiamava Quinlan.

Quinlan lesse il biglietto con aria seria e disse:

“Appena Mcmanus arriva, fatelo venire da me”. Disse Quinlan.
“Molto bene”.

La centrale pullulava di corpi in movimento e gli infissi di alluminio che separavano le postazioni sembravano le barricate di legno degli eserciti medioevali, o romani, per tornare ancora più indietro, oppure le spartane trincee della prima guerra mondiale per andare un po' più avanti. In ogni caso, ci siamo capiti.

Quinlan, guardandosi attorno, riconosceva quell'ambiente come casa propria. Era il regno di un caos apparente, lungamente domato nel tempo dalla sua operosità instancabile. Così, solo ad un poveraccio come Arch Stenton, il ragazzino privato della valigia, poteva apparire un tutto privo di logica, ma almeno in quel distretto, Quinlan aveva posto un ordine, potete scommetterci!

Il ciclopico ispettore inarcò le labbra in un sorriso indecifrabile ma gli occhietti infossati nel grasso sudaticcio di quel corpo epatitico brillavano di emozione e soddisfazione.

Aveva radunato *tutte le mele marce in un paniere*, come disse una volta Marcam, il procuratore distrettuale. Gli uomini del distretto 45°, quello di Quinlan, non erano mele marce perché tipi loschi, ma, al contrario, erano bene o male gli uomini meno facili da corrompere di tutto il dipartimento di polizia degli Stati Uniti, potete giocarvi tutto, accipicchia!, e per questo erano anche i meno accomodanti di tutti, agli occhi di un politico di professione.

“...quel tipo non mi convince...”

“Sì, infatti. Vedi in archivio se ha prec...”

Un uomo chino e uno seduto entrambi intenti a visionare delle carte. Dall'altra parte della scrivania, un tizio con una sigaretta: una faccia inconfondibile.

“Oh, salve, ispettore!”

Fruscio di carta. Macchine fotografiche smontate. Carta da per tutto.

“... andiamo, bastardo!...”

Un uomo in manette nel corridoio tra due pareti di alluminio grigio opaco e plastica trasparente sospinto da un poliziotto.

“Vieni, ti offro un caffè...”

“Accetto volentieri, solo se poi andiamo a casa mia!”

Un poliziotto con una poliziotta.

Quinlan chiuse la porta del suo studio dietro di sé.

“Ispettore, è arrivato Mcmanus, le vuole parlare”. Disse Ned Beaumont, detto “baffo”.

“Fallo entrare”. Disse Quinlan.

“Capo, avete saputo l’ultima?” Chiese divertito Mcmanus.

“Sono le quattro e cinque, sei in ritardo, e sai che non mi piacciono i ritardatari...” Disse Quinlan, da dietro un giornale, solo per far sentire il suo peso immateriale sull’incorporea coscienza di Mcmanus.

“Ha ragione capo... ma sa, ho avuto l’ennesimo litigio con mia moglie...”

“Lascia stare tua moglie, ti venga un colpo!...”

“Allora, la vuole sapere la soffiata, oppure la cosa non le interessa?”

“No, no, dimmi... Potrebbe essere una boiata, ma sono costretto ad ascoltarti! Accidenti a questa città, ci sono intere giornate che non c’è niente di interessante” Fece Quinlan calando giù la rivista di scacchi, “Night & Rook. Check!”.

“Ho saputo da uno che sta alla 44° strada, un certo Smith, un tipo coi baffetti e il naso a punta, viso asciutto, occhi neri... ah, ma forse lo conoscete... Lo chiamano Sentenza, per la sua abitudine a concludere i discorsi con una frase fatta”. Disse Mcmanus gesticolando.

“Sì, sì... ho avuto la sfortuna di incontrare quella mediocrità, faceva ancora la gavetta... La gamba non mi doleva e bevevo ancora il bourbon come un ragazzino. L’affare Kalkis, così l’aveva chiamato la stampa”. Fece Quinlan con una smorfia più loquace delle parole di un logorroico. D’altra parte, a suo dire, tutto era una sfortuna, maledetto il suo modo di fare da antipatico!

“E’ una fonte di informazioni inesauribile, se si sta attenti alle balle che spara”.

“Sì, sì, può darsi. Muoviti, non ho voglia di sentire storie...”

“Va bene, va bene, capo. Come dicevo, pare che Marcam...”

“Quel maledetto figlio di...”

“...vuole organizzare un torneo di scacchi, qui in centrale...” Disse Mcmanus trionfante, sapendo bene che il capo sarebbe rimasto sorpreso. Esitò prima di riprendere.

“... per questioni di ricreazione del personale”. Spiegò Mcmanus.

“Sì?” Fece Quinlan con voce apatica.

Mcmanus ci rimase un po' male, pensando di fare cosa gradita a Quinlan, ma non aveva finito di sciorinare le sue novità, aveva una bomba, per il capo e, credetemi pure, il prossimo colpo farà sobbalzare anche voi.

“Non solo, pare che il grande Philo Vance verrà a giocare qui”.

Quinlan questa volta fu colto di sorpresa davvero.

“Davvero? Non stai raccontando balle, mio caro... Non sono in giornata”.

“No, no. E' sicuro, anzi, mi pare strano che lei non ne fosse venuto a conoscenza”. Disse Mcmanus finalmente appagato.

“Quell'asino ragliante di Marcam mi ha sorpassato. Crede di poter comandare qui! Ma per un torneo di scacchi lascerò correre, anche se gliela farò pagare lo stesso... a tempo debito!” Disse Quinlan con una risata sgradevolissima che finì in una tosse quasi tistica.

“Ad ogni modo, perché non facciamo una partita tra di noi?”

“Mi pare un'ottima idea”.

“Ma tu non ha intenzione di giocare al torneo?” Chiese Quinlan, incuriosito.

“No, devo risolvere un caso di furto...” Rispose quieto Mcmanus, ancora seduto.

Come comprese che Mcmanus non aveva capito il da farsi, Quinlan alzò leggermente il dito grigiastro e grassoccio facendo notare a Mcmanus che non era suo compito prendere la scacchiera. Credete che Quinlan potesse alzarsi a prendere la scacchiera? Ma manco per idea!... Mcmanus era abituato a questo trattamento, era l'unico che non se la prendesse. Dal canto mio, non so come facesse a resistere. Era Quinlan, e va bene, ma anche gli altri hanno diritto ad un minimo di umanità!

La scacchiera era stata presa da un tale, requisita in un caso. Figuriamoci!, non aveva alcun peso all'interno della vicenda, ma serviva una scacchiera e quel tale, ormai morto, non se ne faceva certo qualcosa... a meno che anche i morti sappiano giocare a scacchi!, ha ha ha! Ve l'immaginate un morto che gioca a scacchi? Ha ha ha!

Sebbene la scacchiera fosse usurata, i bordi consumati e i pezzi scheggiati, la bellezza degli scacchi era qualcosa che trascendeva quel grezzo materiale. Mcmanus si procurò tempo addietro anche un orologio apposito. Quando Quinlan gli chiese come se lo fosse procurato, Mcmanus si mise a ridere e Quinlan non volle indagare oltre.

Apparecchiarono velocemente.

“A che ora è il torneo?” Chiese Quinlan in tono poco amichevole.

“Alle Sei”. Rispose tranquillo Mcmanus.

“Allora possiamo fare con calma...” Fece Quinlan.

“Capo, ho un caso che mi preme risolvere, devo andare via presto”. Disse il ragazzone atletico dando un’occhiata all’orologio da polso.

“Allora sistemo per un quarto d’ora, ti va bene?” Disse Quinlan con una smorfia.

“Perfetto”. Rispose Mcmanus.

Mcmanus prese un pedone di colore diverso per mano e chiese a Quinlan:

“Destra o sinistra?”

“Sinistra”.

“Bianco”.

L’orologio fu posizionato sulla sinistra del bianco. Come da regolamento. Come al solito.

8

Quinlan, pensava: *1) e4. Dopo di che, gioco una Spagnola, se lui risponde e5, altrimenti vediamo.*

Muove il braccio verso il pedone di re.

1) e4.

Mcmanus pensava: *1) e4. Adesso ho molte alternative. Ma come decidere quale è la migliore? Suvvia, non esiste –la mossa migliore non esiste l’assoluto. Così mi lascerò guidare da parametri di buon senso. Esistono sempre due estremi diversi e io sceglierò sistematicamente il mezzo. Dunque, vediamo. Quale sarà la mossa più offensiva? Secondo me la siciliana: 1)... c5. Dunque, scartiamo l’estremo offensivo. Allora vediamo qual è la mossa estrema difensiva: probabilmente 1)... c6. La Karo Can. Difensiva si fa per dire, ma in ogni caso è più lenta. Ci sono anche altre possibilità. Per*

esempio, c'è la francese. Ma a questo punto mi attengo a ciò che gioco sempre o per lo più. La scelta è semplice: 1)...e5.

Seccamente risponde afferrando il pedone di fronte al monarca oscuro.

1)... e5.

Quinlan pensava: *Molto bene. Considerato che la spagnola è l'apertura che conosco meglio, mi determino a partire dalla mia conoscenza. Dunque, 2) Cf3 seguita da 3) Ab5. Esistono anche alternative ma come determinare quella migliore... umh, un problema! Bene bene. Potrei giocare anche 2) f4, il gambetto di re, magari pensando di sorprendere il mio avversario. Ma questo potrebbe ritorcersi contro di me: non sono un grande conoscitore di questo gambetto ed è molto rischioso. La scelta migliore è definita dalla stessa conoscenza che la determina: la decisione di un atto sarà la conseguenza della maggiore conoscenza di quella partita possibile rispetto alle altre. Quindi, affermo questo: tra tutte le varianti possibili, devo giocare quella di cui ho maggiori certezze, sempre ammesso che non sia svantaggioso, è ovvio. Vada per la Spagnola: tra l'ignoranza e la conoscenza, bisogna sempre lasciar decidere alla conoscenza.*

Afferra il cavallo e lo sposta.

2) Cf3.

Mcmanus pensava: *A questo punto potrei rispondere con la difesa russa: 2)... Cf6. Esistono anche altre alternative, ma d6 è troppo difensiva, mentre 2)... Cf6 non la conosco bene: tra l'ignoranza completa e una parziale conoscenza è meglio la parziale conoscenza. Dunque, scartiamo 2)...Cf6. Mi sembra che la classica 2)... Cc6 sia la più elastica. Staremo a vedere cosa giocherà il bianco.*

Nello spostare il cavallo, lo gira, una volta appoggiato nella scacchiera. Lo gira e lo rigira, come una vite.

2) ... Cc6.

Quinlan pensava: *Per definire la posizione direi che posso avvalermi della mia conoscenza della posizione presente e dei miei calcoli sul futuro: devo conoscere le mosse nei loro contesti di applicazione. In altre parole, devo prima di tutto definire la totalità delle proprietà delle mosse, solo dopo posso calcolare in progressione. Ora, il mio piano è semplice: attivare tutti i pezzi.*

Negli scacchi ho scoperto alcuni principi che mi guideranno nella valutazione della posizione, quindi nel calcolo: una volta definito il presente, posso valutare le partite possibili e valutarle per quello che sono. Infatti, la cosa più difficile non è tanto il calcolo puro e semplice, ma anche la valutazione della posizione raggiunta. Dunque esistono alcuni principi...

Afferrato e spostato l'alfiere, Quinlan, ritrae la mano.

3) Ab5.

Mcmanus pensava: Una mossa non è altro che una scelta. Prima di scegliere sono libero, non sono vincolato ad agire in alcun modo. Ma una volta giocata la mossa, il passato viene marchiato a fuoco. Non si torna indietro negli scacchi. Un po' come nella vita. Se solo si potesse tornare indietro qualche volta... magari eviteremmo di finire proprio in quel bar o in quella scuola, così non ti innamorì... Al diavolo! La mossa giocata è l'atto di decisione ed è a seguire dall'atto di decisione che vengono tutte le conseguenze. Dunque, prima di tutto devo deliberare, cioè eliminare la mia libertà decidendo cosa devo fare, poi definirò l'insieme delle mosse che mi permetteranno di raggiungere quel fine. A questo punto, volendo giocare una partita abbastanza offensiva, intendo sviluppare immediatamente i pezzi.

Piegato in avanti com'era, Mcmanus si ritrae per effettuare la mossa.

3)... Cf6.

Quinlan pensava: ...esistono principi di valutazione di una posizione. Intanto esistono dei principi –strutturali- negli scacchi. Per esempio esiste il principio dell'accumulo: un vantaggio si somma ad un altro vantaggio e uno svantaggio si somma ad un altro svantaggio. Così se riesco ad andare in vantaggio di materiale, questo vantaggio si può sommare, per esempio, a vantaggi posizionali, come il vantaggio di spazio o di tempi... L'attività dei pezzi e la loro cooperazione nella realizzazione di un'idea è fondamentale, per ciò, mi pare che il piano: 0-0, Cc3, Te1 e d4 potrebbe andare bene. La partita possibile così immaginata non è in contraddizione con eventuali mosse del nero, a meno che egli non giochi in maniera del tutto errata! Dunque, procediamo.

Quinlan alza il poderoso braccio e rimane immobile, prima di effettuare la mossa.

4) 0-0.

Mcmanus pensava: *Ripetiamo: per giocare una mossa bisogna prima di tutto deliberare un fine, dopo di che dobbiamo definire l'insieme di mosse necessario a realizzarlo. Mi attengo sempre alla regola che il fine sia sempre inscritto tra due estremi che bisogna scartare, quindi... Curioso, vedi, caro Mc... Non ci avevo mai fatto caso... Il fine, all'inizio della decisione e dell'azione, non è universale ma varia da giocatore a giocatore. Non esiste un fine assoluto, conoscibile a partire dalla conoscenza delle mosse: dipenderà esclusivamente dalla mia soggettività. E' lo scacchista che decide un fine, magari ne esisteranno di altri egualmente validi, ma ciò non ha importanza. In mezzo alla deliberazione ci sono io scacchista! Dunque, il fine dipende esclusivamente da me.*

Con una certa convinzione, Mcmanus muove l'alfiere direttamente davanti al proprio re.

4) ... Ae7.

Quinlan pensava: *Vedi cosa c'è di bello negli scacchi... Si può sempre ragionare e la ragione può determinare la migliore delle scelte in un determinato contesto. Ma in questo non c'è alcuno spazio per la soggettività, o meglio, esisterà sempre la mossa migliore nel contesto. Vedo una posizione, la valuto secondo principi, in altre parole, definisco la situazione nel presente e valuto in relazione alla sua evoluzione futura. Per fare questo, mi servo solo di alcuni principi generalissimi, dopo di che sono pronto a fare una valutazione accurata. In tutto questo, potrei esserci io, ma potrebbe esserci qualcun altro ma se entrambi ragioniamo non potremmo che convenire.*

Afferrato il cavallo, immediatamente viene spostato.

Rumori da fuori dell'"antro".

5) Cc3.

Mcmanus pensava: *Una volta definite le mosse e come devono essere scelte, secondo il mio modo di vedere, devo concludere che esistono solo due differenze tra scacchisti. In primo luogo la capacità di definire degli scopi a cui tendere, in secondo luogo nella definizione dei mezzi.*

Preso il pedone e avanzato di uno, Mcmanus ritrae il braccio e se stesso sullo schienale della poltrona.

Un crescente brusio sorge all'esterno dello studio di Quinlan.

5) ... d6.

Quinlan pensava: *Ho fatto tutte queste riflessioni, ma, accidenti, non ho pensato ad una cosa: quali capacità sono richieste ad un giocatore di scacchi, per essere capace di giocare a scacchi?*

Preso l'alfiere e tolto il cavallo, Quinlan sibila: "Scacco".

Lentamente il chiasso stava prendendo posto del solito silenzio in quella stanza.

6) A x Cc6 +.

Mcmanus pensava: *La prima differenza tra due scacchisti attiene al fine: uno ne determina uno, uno ne determina un altro. Così, se uno scacchista è per spirito difensivo, tenderà a giocare mosse diverse da uno che è invece incline alla difesa. La differenza di carattere tra due scacchisti differenzia anche il loro stile di gioco.*

Il vecchio pedone usurato viene alzato e spostato in direzione del cavallo bianco. Il cavallo fu riposto nella scatola di legno da dove era uscito.

Rumore di passi e parole.

6) ... B x A.

Quinlan pensava: *Per giocare a scacchi basta essere intelligenti. Intendo, per giocare basta usare la ragione. Il che significa che il carattere personale di un giocatore non implica nessuna distinzione nel gioco, se i due giocatori sono razionali. Quali altre capacità sono richieste? Nessuna. Certamente non dipende dalla volontà. Per giocare una mossa è sufficiente definirla, quindi situarla nel contesto. Questo non dipende certo dalla mia volontà!, ma dal fatto che io sia in grado di conoscere le mosse e il contesto oppure no. Ma esiste anche un'altra possibilità.*

La mano grassoccia di Quinlan afferma il pedone di donna per spingerlo di due passi.

Il chiacchiericcio sostenuto era della calca che si stava formando attorno allo studio di Quinlan.

7) D4.

Mcmanus pensava: *Se la soggettività dello scacchista conta, conta quindi il carattere. Il carattere determinerà di volta in volta il desiderio cioè lo stimolo che ci guiderà nella determinazione di una mossa.*

Preso il pedone di re, Mcmanus non esita nell'esecuzione della mossa.

Il rumore delle persone si sommava agli sguardi incuriositi che sbirciavano dentro lo studio attraverso la veneziana non calata.

7) ... e x d.

Quinlan pensava: *esiste anche un'altra possibilità, effettivamente. Se non è la ragione a determinare la scelta delle mosse, allora è il caso. Il caso negli scacchi esiste eccome: sono tutte quelle mosse non determinate dalla conoscenza. Se non sto a calcolare blocchi interi di varianti o non valuto in maniera ponderata una posizione: dovrò giocare non in nome della ragione, ma in nome del caso. Muoverò senza sapere quel che sto facendo.*

Sebbene il cavallo fosse di una scacchiera di un ladro, veniva usato onestamente per giocare. Le cose non sono né giuste né ingiuste, evidentemente.

Gli sguardi del pubblico scavavano dentro la posizione superficialmente, ma l'emozione era grande.

8) C x d4.

Mcmanus pensava: *la seconda differenza che esiste tra due scacchisti è la diversa perizia nella definizione delle mosse, una volta capito il da farsi. In effetti, questa è probabilmente la grande differenza tra i grandi scacchisti e quelli meno bravi: i primi sono capaci di sapere come arrivare allo scopo e preordinano le mosse in vista del fine. Ecco, ecco, ecco. L'ordine delle mosse, l'ordine delle mosse è stabilito a prima, e dev'essere quello in maniera tale che sia il più idoneo a raggiungere lo scopo. Un bravo scacchista riesce nel suo intento, un altro invece non ci riesce o fa degli errori.*

La mano spinge l'alfiere, quasi come quando uno da una pacca sulla spalla.

Gli occhi saettanti degli spettatori si spostavano per tutto il raggio della scacchiera, quando la stanza stava lentamente diventando grigia, sempre più grigia dal potente fumo del signor sigaro di Quinlan.

8) ... Ad7.

Quinlan pensava: *L'errore negli scacchi non è dovuto a null'altro che all'abbandono della ragione. Quando non ragiono, gioco a caso e così non è impossibile fare il bene, ma è assai difficile. D'altra parte, non è impossibile che possa giocare una partita splendida senza sapere quello che sto facendo, ma le*

probabilità sono assolutamente decrescenti tanto più sono le mosse. Se invece gioco a partire dalla ragione, non dovrò temere errore.

Afferrato l'alfiere campo scuro, Quinlan esitava a posizionarlo, come per scrupolo. L'indecisione dura poco.

Era chiaro anche ai poliziotti che dentro "l'antrò" l'odore prepotente del sigaro acceso doveva essere molto forte.

9) Ag5.

Mcmanus pensava: *La mossa buona è relativo allo scacchista, nel senso che non esiste a priori il bene.*

L'arocco viene eseguito con entrambe le mani, quasi ad essere maggiormente sicuro della velocità dell'esecuzione.

La nebbia e il suo odore lentamente crescevano nella stanza, quasi venisse dalle narici del diavolo in persona!

9) ... 0-0.

Quinlan: *In ogni posizione esiste una mossa che a rigore è meglio delle altre. Una mossa può essere uguale alle altre, ma posso preferirla io perché entro in una posizione più familiare, che conosco meglio: questa è sempre una ragione perché determinata da conoscenza certa. Un ragionamento psicologico non è estrinseco nel ragionamento degli scacchi. Dunque, in ogni posizione, esiste a priori il bene.*

L'esecuzione della mossa fu rapida.

L'odore del fumo e il grigio penetravano sin dentro le pupille dei giocatori, le narici dilatate aspiravano in pieno quell'aroma ma nessuno disse niente. Il silenzio era scandito solo dal tichettio dell'orologio dei due scacchisti.

10) Te1.

Mcmanus: *La psicologia negli scacchi è centrale perché aiuta a gestire la propria libertà.*

Questa volta Mcmanus aspettava un po' a giocare, ma non per questo esitò una volta presa la decisione. Il pedone sembrò animato di vita propria.

Grigio. Sigaro cubano acceso e aspirato dalle narici. Gusto di whiskey sulle labbra.

10) ... h6.

Quinlan: *Ciò che fa raggiungere il bene negli scacchi è la ragione e ogni tipo di ragionamento psicologico è utile solo se attinente alla valutazione di una posizione.*

L'alfiere torna dietro, scocciato dall'attacco del pedone.

L'interno del corpo si ribella a quell'ondata nuova e sferzante di whiskey, invecchiato in botti particolari: gusto di tabacco.

11) Ah4.

Mcmanus: *Lo scopo, il vero scopo, di una partita a scacchi non è la vittoria, ma la felicità.*

A malincuore il cavallo si spostò per far prendere una decisione all'alfiere bianco.

Ancora grigio, trapassato dai raggi di luce d'una lampada accesa. Chiaro scuro, bianco nero. Ombre. Odore prepotente. Gusto assoluto d'alcol. Le dita sentivano la consistenza dei pezzi, quasi che fossero leggermente vellutati e un po' ruvidi.

11) ... Ch7.

Quinlan: *Senza dubbio, lo scopo di una partita a scacchi è quello di provocare soddisfazione. Questo non ha alcun fine ulteriore: la soddisfazione è fine a se stessa. Penso che almeno in questo, siamo d'accordo tutti.*

L'alfiere bianco si immolò per la causa: il monarca assoluto aveva già deciso il suo destino e lui non si rifiutò, da valoroso combattente.

La ruvidezza e la leggerezza dei pezzi, indescrivibile sensazione per un evento che di fisico non aveva quasi niente.

12) A x A.

Mcmanus: *La soddisfazione non si può scindere dai modi attraverso cui noi arriviamo ad essa. Così, una partita a scacchi giocata bene e vinta, darà certamente una soddisfazione maggiore di una partita giocata male e persa, sebbene entrambe possano dare soddisfazione, in un certo senso.*

La donna finalmente si sentì bene solo quando fu interpellata, ed era chiaro che, come tutte le donne, era destinata ad un avvenire importante.

Peso e leggerezza. Chiaro scuro. Dolce e acre. Occhi che squadravano la scacchiera per sondare il suo mistero. Questo non era nelle cose.

12) ... D x A.

Quinlan: *La felicità provata nel gioco degli scacchi scaturisce dal fatto di essere degli esseri razionali che si realizzano. Quando*

gioco, l'applicazione sola della mia natura, fa sì che mi senta unico e capace di affermarmi nelle difficoltà della partita.

Anche la donna bianca fu presa da sgomento, quando vide la donna nera entrare in gioco e reclamò al suo monarca il suo spazio. Fu accondiscesa.

Gocce di sudore incominciarono a bagnare la testa normalmente sudaticcia di Quinlan mentre Mcmanus prese a mordersi le dita con una furia senza pari.

13) Dd3.

Mcmanus: *Ricapitoliamo:...*

Il re nero comanda alla propria torre di portarsi in posizione attiva, sulla colonna semiaperta. Il comando fu rispettato.

13) ... Tab8.

Quinlan: *Ricapitoliamo:...*

Il pedone si prende per mano con gli altri due per formare un muro di difesa.

14) b3.

Mcmanus: *Ogni mossa nasce da un atto di deliberazione...*

La volontà del re nero è chiara: portare il cavallo in e6, via g5. Immediatamente.

14) ... Cg5.

Quinlan: *Ogni mossa nasce o da un ragionamento o dal caso...*

Bisognava portare in gioco l'altra torre. Ciò costava del tempo, ma il re bianco aveva fatto bene i suoi conti.

15) Tad1.

Mcmanus: *...la deliberazione definisce un fine, un piano. Questo definisce anche l'insieme delle mosse necessario per realizzarlo.*

La donna deve portarsi ad ovest, solo lì può agire in modo tale da infastidire i piani del nemico.

15) ... De5.

Quinlan: *... tutte le mosse definite dalla ragione sono conosciute per le loro proprietà nel contesto, le mosse giocate a caso sono scaturite dall'ignoranza e dalla necessità di giocare.*

Il re bianco era tranquillo perché così doveva farsi vedere alla sua truppa. Ma dentro si agitava: bisognava riuscire a incrementare l'attacco.

16) De3.

Mcmanus: *La volontà determina il gioco perché ogni mossa è determinata da un desiderio.*

Sia fatta la volontà del re oscuro.

16) ... Ce6.

Quinlan: *La volontà all'interno degli scacchi non esiste: o una mossa è giocata dalla ragione oppure è giocata a partire dal caso.*

“Ogni priorità al cavallo di donna!” Gridava il re bianco ai suoi.

17) Cce2.

Mcmanus: *La soggettività negli scacchi è centrale. Il carattere determina in maniera palese lo stile di un giocatore: uno spirito offensivo gioca in un modo, uno difensivo gioca in un altro.*

“Ormai la spinta in f4 è imparabile, bisogna ostacolare i piani del bianco. Portate un dispaccio alla donna: che vada subito ad ovest”. Disse serio il re nero.

17) ... Da5.

Quinlan: *L'Io del giocatore a scacchi non conta quanto la sua conoscenza. Ciò che conta è la capacità di analizzare una posizione e questo dipende esclusivamente dalla ragione. Il fatto che la psicologia personale, la soggettività, non conta è mostrato anche dal fatto che giocatori inclini all'attacco sanno anche difendersi e i difensori sanno attaccare, quando ce n'è bisogno.*

Non c'era fretta, anche se il prezzo di un pedone poteva essere pesante. Il cavallo si spostò in f5. Era giunto il momento di portare i pezzi in massa contro il re nero.

18) Cf5.

Mcmanus: *L'errore negli scacchi o nasce dall'errore di calcolo o nasce dall'errore nella deliberazione, cioè nella definizione del piano di gioco.*

Il cavallo s'impennò.

18) ... Cc5.

Quinlan: *L'errore negli scacchi nasce da un'ignoranza, dunque, dal giocare a caso e senza criterio.*

Il bianco rispose immediatamente sostenendo il suo cavallo in f5.

19) Cde4.

Mcmanus: *Non esiste una mossa migliore.*

Intimorito, il nero si sposta in h7, decentrando il fulcro delle operazioni.

19) ... Rh7.

Quinlan: *Esiste una mossa migliore, non in assoluto, ma nel contesto.*

L'assalto prevedeva la cooperazione collettiva.

20) g4.

Mcmanus: *Una mossa è definita dal fine che assolve.*

La sicurezza del re nero incominciava a vacillare.

20) ... Tbd8.

Quinlan: *Una mossa è definita dall'insieme delle sue proprietà, dunque, non è definita dal fine.*

Il re bianco pareva sempre più risoluto e fermo nelle sue decisioni e la sua truppa era sempre più determinata.

Odore di sigaro cubano.

21) f3.

Mcmanus: *La soddisfazione è il vero motivo per cui giochiamo a scacchi.*

Il re nero richiama i suoi: bisogna difendere o tutto è perduto.

Il forte odore del sigaro era unito al gusto del whiskey.

21) ... Ce6.

Quinlan: *Quando gioco a scacchi io mi soddisfo perché attuo pienamente la mia natura, la natura di un essere razionale.*

Il cavallo era destinato ad un grande progetto.

Gli sguardi al di fuori della stanza erano colpiti tanto dalla partita che dai colori della stanza, dell'antro di Quinlan.

22) Cde2.

Mcmanus: *Quando gioco a scacchi mi soddisfo perché a me piace giocare. Ma se ad un altro non piacesse giocare, allora non ne sarebbe contento.*

La donna fu lasciata in avanscoperta dal re nero, per dare fastidio alla posizione del bianco. Ma...

Gli sguardi all'interno del commissariato si facevano sempre più intensi.

22) ... D x a2.

Quinlan: *Il fatto è che l'uomo deve prendersi le sue responsabilità di -essere razionale-. Ciò comporta che se l'uomo si comporta irrazionalmente vive male, perché vive contraddizioni e le contraddizioni portano sempre sofferenza.*

Il braccio di Quinlan si tese per spostare...

... odore di fumo...

23) Ceg3.

Mcmanus: *Ci sono tante persone che non giocano a scacchi e questo perché loro non piace. Tutti abbiamo un carattere e non ci possiamo far nulla. La ragione non può tanto e non possiamo andare contro noi stessi. Così, quando giochiamo una mossa, lo facciamo in vista di una soddisfazione, altrimenti non la facciamo.*

I nervi tesi di Mcmanus...

Carte accatastate sulla scrivania...

23) ... D x c2.

Quinlan: *Devo ragionare. Il dovere è ciò che porta alla vittoria e, quindi, alla soddisfazione perché solo grazie ad essa io sono al di fuori dell'errore. E compiendo il Dovere, giocando la mossa migliore, sarò libero di essere me stesso.*

... braccio...

24) Tc1.

Mcmanus: *Devo arrivare allo scopo. Il fine non ha ulteriori motivi. Gioco perché mi piace, punto. Non c'è nessun'altra ulteriore ragione della mia soddisfazione. Se il gioco si accorda col mio carattere allora giocherò, altrimenti no.*

24) ... Db2.

Quinlan: *La via della ragione porta alla liberazione dalle contraddizioni, quindi è la via della felicità.*

25) Ch5.

Mcmanus: *La ragione da sola non spiega la mia felicità. La felicità si ottiene attraverso il raggiungimento di scopi a me consoni.*

25) ... Th8.

Quinlan: ...

26) Te2.

Mcmanus: ...

26) ... De5.

Quin...

27) f4. ...

Mcma...

27) ... Db5.

Q...

28) C x g7.

M...

28) ... Cc5.

Tum, tum, tum. Battito cardiaco. Tum tum tum.

29) C x e8. ... A x e8.

Tum tum tum tum tum tum.

30) Rc3. ... f6.

Tum tum tum tum tum.

31) C x f6 +. ... Dg6.

Tum tum tum tum.

32) Ch5. ... Tg8.

Tum tum tum.

Fiiiiiiii. Fischio negli orecchi. Fiiiiiiii.

33) f5 +. ... Dg5.

Tum tum tum.

Fiiiiiiiiiiiiii.

34) Re3 +. ... Dh4.

Tum tum tum.

Fiiiiiiiiiiiiii.

Fitta nella pancia.

35) Rg3 +. ... Dg5.

36) h4 ++³².

“Scacco matto!” Esclamò Quinlan con la faccia imperlata dal sudore.

³² Capablanca – Bernstein. San Sebastiano, 1911.

Capablanca J. R., La mia carriera scacchistica. Prisma, Roma, 1990. Pp. 39-42.

(7679) Capablanca, Jose Raul - Bernstein, Ossip [C66]

San Sebastian San Sebastian (1), 1911

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.0-0 Ae7 5.Cc3 d6 6.Axc6+ bxc6 7.d4 exd4 8.Cxd4 Ad7 9.Ag5 0-0 10.Te1 h6 11.Ah4 Ch7 12.Axe7 Dxe7 13.Dd3 Tab8 14.b3 Cg5 15.Tad1 De5 16.De3 Ce6 17.Cce2 Da5 18.Cf5 Cc5 19.Ced4 Rh7 20.g4 Tbe8 21.f3 Ce6 22.Ce2 Dxa2 23.Ceg3 Dxc2 24.Tc1 Db2 25.Ch5 Th8 26.Te2 De5 27.f4 Db5 28.Cfxg7 Cc5 29.Cxe8 Axe8 30.Dc3 f6 31.Cxf6+ Rg6 32.Ch5 Tg8 33.f5+ Rg5 34.De3+ 1-0

Solo in quel momento Quinlan e Mcmanus si resero conto che la loro partita non era passata inosservata. D'altra parte, l'idea che il procuratore distrettuale potesse aver bandito un premio di mille dollari per il vincitore del torneo, non era un fatto secondario. Ma ciò che riempiva l'aria intorno di maggiore interesse era l'idea che ci potesse essere un campione di scacchi di tutti i distretti di polizia, il che riempiva di orgoglio un po' tutti.

"Splendida partita, fortuna che riesco a ricostruirla..." Disse Quinlan.

"Interamente?" Chiese Mcmanus, nel mentre che guardava l'orologio.

"Senza dubbio!" Rispose piano, quasi indignato Quinlan.

"Starei qui ad analizzare la partita, se non fosse che devo andare a risolvere quel caso che le avevo accennato". Disse Mcmanus alzandosi.

"E' così urgente? Non può aspettare?" S'informò Quinlan.

"No, capo. E' un caso di quelli che anche un secondo può essere vitale. Una partita lampo è una cosa... ma analizzare una partita con lei... be', è un'altra cosa!" Disse Mcmanus quasi sorridendo, scusandosi.

"Bene. Ha ragione. Procedi pure".

Mcmanus si dirigeva in stazione centrale: un luogo che sarebbe stato anche bello, se non fosse stato pieno di gente odiosa. Tutta l'umanità che si poteva vedere in quel luogo non è cosa da riassumersi in due parole, ci potete scommettere.

Erano già le cinque del pomeriggio, un'ora in cui l'andirivieni dei treni è al suo apice. Mcmanus si dirige alla "postazione" di Jack O'Brey, un poveraccio con la puzza d'alcol che arrivava sino a Dallas.

"Salve Jack". Disse Mcmanus accendendosi la prima sigaretta della giornata.

"Mc, il vecchio Mc. Cosa ci fai qui?" Chiese O'Brey in quel tono inconfondibile di alcuni ubriaconi incalliti.

"Sai, c'è stato un furto..."

“Un furto? Qui? Strano. Ce ne sono a decine al giorno!” Disse ridendo sguaiatamente O’Brey.

“Be’, sì, hai ragione. Ma in questo caso mi preme ritrovare la refurtiva”. Disse Mcmanus con calma.

“Mc, sai meglio di me...”

“Caro O’Brey. Dai. Lo so che tutto quello che viene rubato qui è stato visto da te o da uno dei tuoi compari. Quindi non facciamo i fessi. Vuoi una sigaretta?” Disse Mcmanus allungandone una a Jack, il quale non rifiutò l’invito.

“Senti, proprio non lo so... lo sai Mc che non ti nego nulla”. Disse O’Brey.

Mcmanus prese energicamente il bavero di O’Brey e prese a stratonare il personaggio.

“Non prendermi per i fondelli, O’Brey, razza di ubriacone schifoso. Mi devi un sacco di favori e se sei ancora qui, è solo grazie a me e lo sai. Quindi...” Esitò sul quindi, prima di parlare con un tono decisissimo, accidenti! “O ti dai da fare o sai come finisci. Lascia che ti offra un caffè. Con qualcosa di caldo sullo stomaco si parla meglio”.

Entrambi si diressero al bar della stazione, un luogo sudicio dove O’Brey era un habitué.

“Due caffè”. Disse Mcmanus.

“Per te, Jack?” Fece il barista strizzando l’occhio a O’Brey.

Ma la risposta fu uno sguardo truculento di Mcmanus.

“Di che si tratta?” Chiese O’Brey.

“Una valigia blu scuro. Con all’interno un paio di maglioni, una camicia e un racconto poliziesco a base di scacchi e filosofia”. Disse Mcmanus con uno sguardo schifato per quella brodaglia che tutto si sarebbe chiamato, tranne che “caffè”: bisognerebbe riuscire ad avere un linguaggio adatto per distinguere i surrogati dalle cose autentiche. Come diavolo si fa a chiamare “cappuccino” una brodaglia ingustabile, calda come lava incandescente e disgustosa come latte rancido. Ecco, “caffè”, “cappuccino”, “pizza” e tante altre cose, bisognerebbe che ci venissero descritte per quello che sono “surrogato esteriormente simile alla pizza”, “copia malfatta di caffè”. Il guaio è che oggi ti spacciano tutto per autentico, quando tutto è così inautentico, fasullo, inversomile. E più è inautentico e

più ti gridano che è autentico! Come si può... Ma che farci? Lasciatemi perdere, datemi retta.

“Ha! Sei venuto a cercare quel racconto?”

“L’hai visto?” Chiese Mcmanus colpito.

“Non potevi dirlo subito che si trattava di quello? L’ho salvato io dalla spazzatura. Temo che il resto non sia salvabile, ma quel racconto l’ho con me nella mia borsa”. Disse Jack con aria abbastanza sicura ma guardinga.

“Sai, però potrebbe aver perso delle pagine, col tempo”. Disse Jack con falsa noncuranza.

Mcmanus capì subito l’antifona e gli allungo cinque dollari.

“Ecco. Adesso sono sicuro di averlo. Che colpo fortunato! L’avevo salvato per curiosità e adesso ci guadagno cinque dollari! Ottimo. Anche perché l’ho già letto...”

“Davvero?” Fece Mcmanus incuriosito.

“Sì, roba... Ho letto roba molto migliore...”

“Chi lo sa? Comunque, passamelo”.

11

Ormai tutto era pronto. Le scacchiere erano state apparecchiate e regnava nell’aria quel chiacchiericcio isterico e sommesso che precede tutti i tornei. Quinlan stava solo nel suo studiolo a guardare alcune carte di un caso, vattelappesca a sapere quale, comunque stava facendo quello.

Ci fu un brusio più alto del solito quando entrò il signor Philo Vance, accompagnato dal procuratore distrettuale Marcam. Il signor Vance era vestito in abito scuro, elegantissimo. I suoi occhi scuri erano abbinati perfettamente con i capelli, tirati in dietro e lucidissimi. Pelle rosea e bocca disegnata, delicata, semplice. I suoi movimenti sembravano femminei, cosa che era ritenuta piacevole tanto dalle donne che dagli uomini e i suoi modi garbati erano di pari grado alla grazia fanciullesca che ispirava dal solo sguardo. Era un tipo, quel Vance. Fumava solo sigarette prese dal suo contenitore apposito, una cosuccia d’oro e ricca di ricami, le sigarette di una marca ignorata dai più e fatte venire appositamente dalla Francia.

Nonostante fosse di una delicatezza e bellezza rare, anche in un uomo di quella forma, educato per essere il primo della classe, si dice che fosse un dissoluto. Per essere dissoluti non c’è bisogno di

essere dei disgraziati. I disperati dissoluti, divenuti tali non per natura ma per la vita, non sono mai così precisi nella loro dissoluzione rispetto a chi c'è proprio votato. Le voci che circolavano sul conto di Vance erano molto dubbie: andavano dal semplice pettegolezzo di strada, alle dubbie frequentazioni accertate. Pare che frequentasse i piani alti della mafia, amasse circondarsi di ambiente fine ed elegante e si dilettaesse a risolvere delitti solo per costruzione d'immagine. Che fosse vero oppure no, rimaneva il fatto che tutti i testimoni che dovevano di volta in volta identificarlo, sparivano misteriosamente nel nulla o diventavano molto più che muti o paralitici. Ma le voci permangono difficilmente senza fatti, soprattutto quando l'oggetto della discussione era un uomo di tale educazione, grazia, ricchezza ed importanza. Quando si vuole, si fa presto a sistemare le questioni.

“Salve, Vance. Anche lei qui?” Disse Quinlan con un'aria disgustata tra gli occhi e la fronte.

“Sì, certo. Piacere di vederla, ispettore Quinlan”. Disse Vance, con un tono che tutti avrebbero definito amorevole. Certo che quel Vance era proprio bravo a simulare il proprio pensiero.

“Il piacere, in questo incontro, non centra niente”. Disse Quinlan asciutto.

“Stavo giusto dicendo al procuratore che il piacere è tutto nella vita”. Disse Vance con una certa ironia.

Marcam e Quinlan si lanciarono uno sguardo: Quinlan certo non d'amore, Marcam tra l'astio e il terrore.

“Sì, sì...” Balbettò Marcam, senza accennare minimamente un saluto a Quinlan.

“Per me il piacere è un accessorio. Nella vita conta poco, a meno che con piacere si intendano cose molto lontane tra loro... come la felicità e il gusto di un gelato. Del gusto del gelato, mi frega assai poco”. Disse Quinlan guardando negli occhi Vance.

“Sinceramente, la felicità non so cos'è, ma so bene cos'è il piacere. Tutta la mia vita è stata una lotta in nome del godimento e penso che sia stata spesa bene. D'altra parte se le cose non si provano, non si possono conoscere!” Disse Vance alzando gli occhi su Quinlan con leggero sprezzo, celato solo dalla voce. Come a dire: parli tu, con quel corpo devastato non certo dai piaceri della vita.

“Certo, certo. Come se la vita non insegnasse già abbastanza da sola come il piacere fine a se stesso porta alla cessazione della vita. Per quanto riguarda me, so che non c’è niente di meglio di quella pace provata dall’aver fatto il proprio Dovere, fino in fondo. Sapere che abbiamo fatto il giusto, ciò che non poteva non essere fatto è la massima soddisfazione. Ma tu, Vance, tu che ne vuoi sapere di giustizia!” Disse Quinlan, più a se stesso che a Vance.

“Ma sentitelo! Lo avete sentito Marcam? Questo solo perché lei non si può permettere l’agio. Anche l’asino svolge il proprio dovere portando tutto quel peso sulle sue spalle... eppure non è certo felice!” Disse Vance con una risata.

“Ma non mi pare che l’asino sappia quel che fa... L’asino ricerca i piaceri esattamente come lei, perché la bestia non è capace di sollevarsi dal bisogno, che è la madre di tutti i piaceri. Così, mi pare, che chi è più vicino alla bestia sia lei, considerato il fatto che il Dovere nasce dalla ragione e non dallo stomaco”. Disse Quinlan e così dicendo voltò le spalle a Vance che lo prese a guardare con raro odio.

La sala era al secondo piano del distretto, fatta sgombrare apposta per l’occasione. Strano che Quinlan non ne sapesse niente. Ma è probabile che quella vecchia volpe sapesse tutto e avesse lasciato che Marcam organizzasse. Certo, non si aspettava Vance.

Vance e Quinlan avevano una sequela di conti in sospeso. Sebbene da quando Marcam era diventato procuratore distrettuale Quinlan avesse dovuto allentare la presa, egli, così si diceva, aveva un fascicolo alto così su Vance. Vance era diventato per lui il simbolo della corruzione, della dissoluzione, di tutto ciò che andava evitato.

“Avanti, signori. Prendete posto. Il tabellone, come potete vedere, è appeso alla porta d’entrata. Signori. Prego, un attimo di silenzio. Le regole sono quelle accettate dalla Federazione Scacchistica degli Stati Uniti d’America. Quindi vi invito ad essere sportivi. Per qualsiasi cosa, potrete chiamare l’arbitro”. Così disse Marcam con la sua solita voce tremolante. Marcam, alla fine, era un debole, manovrato da un certo sobillatore. La sua debolezza la esprimeva in cattiveria e timidezza. Di ciò non provava alcun gusto, ed anzi passava il tempo ad invidiare Vance e Quinlan, perché entrambi, a modo loro, erano capaci di stare al mondo: l’uno

adeguandosi fino in fondo, accettando tutto; l'altro non adeguandosi, addomesticando tutto, dando una ragione ed un peso ad ogni cosa. Lui, del mondo, non c'aveva mai capito nulla.

Il torneo era iniziato.

Credete a me, tutto negli scacchi è pensiero, tutto può diventare conoscenza, tutto può diventare filosofia. Prendete Quinlan, prendete Vance. Voi crederete che si trovavano in quel torneo per sbaglio, come se si fossero incontrati per caso. Ed invece il caso non c'entrava nulla. Venni a scoprire solo più tardi che Quinlan sapeva che Vance sarebbe venuto e lui lo lasciò venire perché sarebbe stato più facile sfidarlo nella sua tana che nei luoghi dell'alta società, protetti dai giornali e dagli sbirri.

Vance era uno dei pochi che capiva Quinlan sino in fondo, sebbene non lo amasse. Il fatto era che Vance era convinto che la vita non meritasse d'essere vissuta perché c'erano troppi buoni motivi per essere dei lottatori per se stessi e basta. Ed era il tipo che se avesse visto che la ragnatela si fosse stretta intorno a lui, si sarebbe anche potuto togliere la vita così freddamente come voi potete dire "Ciao" ad un tizio mai visto prima. D'altra parte, nonostante tutte le incongruenze, il fegato malato, un corpo trasandato, sudato, orrendo, antipatico, goffo, ingombrante, Quinlan amava la vita. O meglio, aveva capito che la vita era tutto. Diceva sempre: "Non mi mostro mai diverso da quello che sono perché quello che ho, è quello che sono".

Quinlan ne batteva uno dopo l'altro, Vance ne batteva uno dopo l'altro. All'ultimo turno, entrambi configuravano a pari punti, imbattuti.

La calca si era stretta intorno a quella scacchiera, ancor prima che iniziasse. Tutti volevano vedere come sarebbe andata a finire e nessuno voleva privarsi di quello spettacolo.

12

Quinlan aveva deciso di aprire di donna, questa volta non aveva Mcmanus di fronte e non se la sentiva di giocare 1) e4. Avrebbe ugualmente combattuto a visto aperto.

Vance dal canto suo rispondeva con una Nimzo-indiana, subito dimostrando che non aveva certo intenzione di stare a guardare.

Mossa dopo mossa Quinlan giocava per costruire un ordine preciso, cristallino. I suoi scacchi mirabilmente si mescolavano tra loro. Cavallo. Alfiere. Pedone. Difesa della casa “e5”, una casa centrale, importante. La chiave. Si apriva una colonna, raddoppiava le torri. La sua era una corsa contro il tempo.

Ma se Quinlan cercava di porre un ordine al mondo, Vance faceva di tutto per distruggerlo. Capiva i suoi piani e giocava nel nome della demolizione di quelli. Non si faceva alcuno scrupolo e nulla lo avrebbe distolto dal suo intento. Ad ogni mossa di Quinlan, Vance rispondeva preciso, logorando la ragione.

Quinlan valutava, calcolava, soppesava, conosceva, riconosceva, intuiva, scopriva, costruiva. Vance calcolava, distruggeva, ignorava, annullava, annichilava, odiava, riduceva, ridicolizzava. A Vance non importava nulla del fatto che egli non giocasse per vincere. Vincere in nome dell’odio. La verità era che egli non attribuiva al piacere nessun affetto, era la scusa per giustificare le sue nefandezze, nella vita come in tutto. Egli era solo un egoista incapace di riconoscere gli altri, di riconoscere nella vita un briciolo di valore. Non vedendo il buono delle cose, faceva di tutto per distruggerle, in modo tale che nessuno potesse avere dubbi.

Lo scontro titanico non era una semplice partita a scacchi, la posta in gioco era assoluta, quasi metafisica, impalpabile e terribilmente reale. Quinlan faceva di tutto per affermare il proprio ordine, mossa dopo mossa, giocate con la serenità della conoscenza del giusto e dell’ingiusto. Vance non se ne fregava niente.

Ogni singola mossa, ogni singolo tempo era prezioso. Negli scacchi una cosa è certa: si possono descrivere in molti modi. Chi parla di tempo, chi parla di spazio. Ma, andando a guardare bene, la regola del quadrato non è forse la dimostrazione più palese di come “tempo” e “spazio” non sono che due descrizioni dello stesso evento? La realtà era che anche il tempo e lo spazio in quella partita venivano forzati, deformati, sformati in nome di uno scopo ben più elevato che la semplice esistenza. Gli scacchi erano una battaglia di due vite, di due spiriti, della vita e della morte, della ragione e del caos.

La partita si faceva sempre più tesa. Quinlan aveva perso un pezzo e la sua faccia si era contratta in un’espressione concentrata e

orgogliosa, ma consapevole del momento di incertezza. Dal canto suo a Vance brillavano gli occhi di rabbia e di odio soddisfatto.

Ma accadde l'imprevisto, solo per chi non conosceva l'abilità di Quinlan negli scacchi. Trovò una combinazione vincente: scacco matto imparabile in due mosse. Tutti esclamarono ed era chiaro chi era il vincitore. Come Vance fece cadere riverso il proprio re sulla scacchiera, lanciò triste con uno sguardo pieno di astio a Quinlan che...

13

...cade riverso, con una faccia rossa sino al parossismo, un rosso indelebile.

In quello stesso momento arrivò Mcmanus e fece giusto in tempo a soccorrere il capo, sulla sedia.

“Mc, proprio Lei stavo cercando”. Quinlan parlava con voce strozzata, un filo di voce roca. Il suo respiro era corto ed affannoso. Aveva usato il “Lei”, chiaramente doveva dire qualcosa di importante.

“Capo, non parli, abbiamo già chiamato un'ambulanz...”

“Mc, sto morendo. Me ne vado nel migliore dei modi, dal peggiore dei mondi. Ma...” Stava per dire qualcosa ma ebbe un improvvisa convulsione. Passò qualche secondo.

“Il fatto è Mc, che questo mondo vale la pena. Come una partita a scacchi. Anche se sai che giochi per la lotta, per una difficile vittoria, sai che ne vale lo sforzo sino in fondo, anche se perdi: anche se perdi, Mc. Noi siamo venuti al mondo ignari di tutto, innocenti. Siamo diventati colpevoli di colpe troppo più grandi di noi”. Disse così con le lacrime agli occhi, e fu l'unica volta che lo vidi piangere... potete credere che rimasi senza fiato.

“Ma la verità è che dobbiamo lottare per il Bene: il nostro Dovere è quello di andare avanti, portando l'Umanità sempre un pochino più lontano dal male, dalla malvagità, dall'irrazionalità, dal caso. Non per Dio, non per la pancia piena ma solo *per l'Uomo e tutta l'umanità noi dobbiamo lottare per il Bene*”. Disse Quinlan in un soffio.

“Capo, stia tranquillo non si agiti”. Disse Mcmanus a sua volta sull'orlo del pianto.

“C’è un fascicolo, da me. Lo trovi. E’ tutto quello che ho scoperto su Vance. Lo inchiodi e prenda in mano questa baracca. So che ama questo lavoro e so che capirà...”

Ma come disse così, Quinlan esalò l’ultimo respiro. Quinlan era morto e non sarebbe tornato indietro.

... so che capirà...

14

Il resto lo conoscete. E non starò a tediarvi oltre: Vance fu arrestato. Qui da noi usiamo la pena di morte per casi come questi, una cosa barbara, ma che farci? Quinlan pagò il prezzo del suo amore per l’umanità con la sua morte, o così pensano quei pochi che lo ricordano con affetto. Quei pochi che lo avevano capito.

Mcmanus assunse immediatamente il comando del distretto, quella sera. Stava ancora mettendo in ordine le sue cose, quando ricevette un telegramma dalla moglie:

Me ne vado.

Istintivamente, stava per mollare tutto. Quando pensò: *Ma non è questo il mio Dovere. Questo è il mio istinto. Il mio Dovere è qui. Non ci sono vie di mezzo: o l’ordine o il caos. Era forse questo che voleva dirmi Quinlan? Forse è troppo poco ridurre la vita di un uomo in una frase... Non c’è una via di mezzo, no non c’è: esistono delle strade, alcune le percorriamo, altre no. Ma sono quelle stesse strade che ci dicono chi siamo veramente. E la vita è una. Non ci si può permettere di lasciare che il mondo le inghiottisca dentro di sé, senza lasciare traccia. C’è sempre qualcosa di cui valga la pena di lottare e io sono qui e lotterò.*

Mcmanus era tornato solo così come era partito: senza un amico, senza una donna. Solo. Non si sentiva solo. Era felice e soddisfatto. Egli prese coscienza di essere nel giusto e, presto o tardi, glielo avrebbero riconosciuto.

15

Come tornò a casa, trovò la moglie sveglia, ad attenderlo.

“Mc... io...” Balbettò Andréé.

“Non c’è niente da dire. Se è questa la tua decisione, sai che la rispetterò. Sappi solo che ti amo, e che ti vorrò sempre bene. Se con me non sei felice, allora trova il modo di esserlo”. Disse Mcmanus.

“Non è questo. E’ che penso che alcuni problemi siano irrisolvibili, tra noi”. Disse Andréè in maniera ambigua.

“Sono abbastanza grande da sapere che non esiste coppia senza depressione, abitudine e qualche momento di tristezza. Ne ho sentite troppe per credere nei matrimoni senza problemi e quando ho detto - si- l’ho detto perché ti amavo, non perché credevo che non ci sarebbero stati mai dubbi o incertezze. Il punto è che io ho fatto il mio Dovere. Dovevo farlo. Non ci sono altre strade”. Disse Mcmanus guardando Andréè negli occhi.

“... Io ti amo Mc, ti amo, ti amo ti amo. Ti amo perché sei tu, ti amo perché sei una persona in gamba. Ti rispetto per quello che sei, perché sai quello che Devi e quello che non devi. Se devo passare la vita con qualcuno, voglio che sia tu...”. Disse Andréè abbracciando e baciando Mcmanus.

TEOLOGIA SCACCHISTICA?

PARTITA 9^A: DIO E GLI SCACCHI LE CONFESSIONI DI STEINIZ³³.

Tutti sanno che sono pazzo, tutti lo credono, ma in realtà non lo sono. Sono onesto quando dico che gioco a scacchi con Dio ma nessuno mi crede. Anzi. Potrei testimoniare di fronte alla giuria che gioco con Lui e gli do anche un pedone di vantaggio. Il fatto è che nessuno ci crede perché nessuno ci pensa. Se uno pensa non c'ha più bisogno di credere.

Se Dio volesse giocare a scacchi allora dovrebbe stare alle regole degli scacchi e alle sue premesse. E Dio ha voluto fare diverse partite con me. Mi ammazereste se vi dico che lui non era nemmeno bravo, ma è così, era un giocatore di quelli modesti: per questo gli davo un pedone di vantaggio.

Chi è scettico, potrebbe comunque seguire questo ragionamento: immaginiamo una partita a scacchi giocata da un uomo contro un dio, dico solo di immaginarla. Se il dio volesse giocare a scacchi dovrebbe anche limitare se stesso e la sua potenza, infatti le caratteristiche tradizionali di Dio sono l'onnipotenza e l'onniscienza. Si potrebbe forse pensare ad una partita a scacchi se uno dei due giocatori sa già come giocherà l'altro, senza alcun dubbio? E sarebbe ancora una partita se uno dei due giocatori ha già in sé ogni possibilità? In realtà, per poter giocare a scacchi, il dio deve diventare fallibile³⁴, deve diventare anch'egli giocatore. Per tanto, se un dio volesse giocare a scacchi allora dovrebbe ridurre le sue capacità a quelle di un qualsiasi altro giocatore. Ma non solo, per

³³ Era noto che Steiniz, ormai avanti negli anni e non troppo ricco, impazzì e sostenne di giocare con Dio con svantaggio di un pedone.

³⁴ La fallibilità in un gioco è condizione essenziale per la sua esistenza. Il gioco del tris perde immediatamente il suo senso perché molto presto i due giocatori diventano, appunto, infallibili. Ma, in quanto il giocatore è dotato di una sua psicologia, rimane comunque fallibile, anche quando ha tutte le caratteristiche per non perdere mai: non fa parte delle "regole" del gioco, ma dei prerequisiti, quello di ammettere possibilità di errore, volontario e involontario.

giocare a scacchi il dio dovrebbe anche limitarsi ad osservare le regole del gioco perché qualora egli non ne tenesse conto per la sua infinita potenza, allora non si giocherà neanche più a scacchi.

Con questi ragionamenti mi sono spiegato perché Dio, quando è voluto entrare nella partita degli uomini, ha deciso di farlo non da re, ma da pedone: doveva incarnarsi come ultimo per poter essere pienamente parte del mondo.

Ma questo ragionamento nessuno l'ha voluto ascoltare e così sono finito internato. Triste destino, il mio, di vivere in un mondo di semivivi! Gli uomini non mi danno una seconda possibilità, ma Dio mi concede sempre una rivincita!

BIBLIOGRAFIA

- Agostino, *Le confessioni*, a cura di O. Tescari, Sei, Torino, 1962.
- Anat Biletzki and Anat Matar, *Ludwig Wittgenstein*, <http://plato.stanford.edu/>, First published Fri Nov 8, 2002; substantive revision Fri Nov 17, 2006.
- Aristotele, *Fisica*, A cura di Luigi Ruggii, Mimesis editore, Milano, 2007.
- Aristotele, *Il libro primo della metafisica*, A cura di Enrico Berti, Laterza, Bari-Roma, 1973-2005.
- Aristotele, *Metafisica*, Bompiani, Milano. 2000.
- Aristotele, *Etica nicomachea* (con testo a fronte), a cura di M. Zanatta, 2 voll., Rizzoli, Milano, 1986.
- B. Russell, *Semantica e filosofia del linguaggio*, il saggiaatore, Milano 1969, pp. 133-148. Tratto da: *Filosofia del linguaggio*, A cura di Casalegno, Raffaello Cortina Editore, 2003 pp 46-56.
- Baruch Spinoza, *Etica dimostrata con metodo geometrico*, A cura di Emilia Giancotti, Editori Riuniti, Roma, 1988.
- Berkeley, G., *Trattato sui principi della conoscenza umana*, UTET, Torino, Da “Opere filosofiche”, a cura di Silvia Parigi.
- Berti. E., *Profilo di Aristotele*, Roma, Studium, 1974.
- Brigman P. W. *La logica della fisica moderna*, Bollati Boringhieri, Milano, 1965.
- Capablanca J. R., *La mia carriera scacchistica*, Prisma, Roma, 1990. Pp. 39-42.
- Casalegno, P., *Filosofia del linguaggio*, Carocci, Roma, 2005.
- Dizionario filosofico Garzanti.
- Falcon. A., *On causality*, First published Wed Jan 11, 2006, substantive revision Tue Apr 22, 2008.
- *Filosofia del Linguaggio*, A cura di Paolo Casalegno, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2003.
- Foucault M., *Gli anormali*, Corso al Collège de France (1974-1975), Feltrinelli, Milano, 2006.
- Foucault. M., *Sorvegliare e punire*, La nascita della prigione, Einaudi, Torino, 2007.

- Fusaro D., *La farmacia di Epicuro*. La filosofia come terapia dell'anima., Il prato, Padova, 2006.
- Hegel G.W.F., *Lezioni di filosofia della storia*, Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Hegel. G.W.F., *Filosofia dello spirito*, A cura di Alberto Bosi, UTET, Torino, 2000.
- Hegel. G.W.F., *Lineamenti di filosofia del diritto*, A cura di Giuliano Marini, Laterza, Roma-Bari, 2005.
- Hobbes, *Leviatano*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- Hofstadter D. R., *Goedel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlanda Brillante*, Adelphi, Milano, 2003.
- <http://plato.stanford.edu/contents.html>
- <http://scacchi.qnet.it/> (Per la sezione –Storia degli scacchi-).
- Hume. D., *Ricerca sull'intelletto umano*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- Irwin, Conrad, Skoble, *I Simpson e la filosofia*, Il saggiatore, Milano, 2005.
- Kant I., *Critica della ragion pratica*, Traduzione di Francesco Capra, Laterza, Bari, 1997.
- Leoncini M., Lotti F., *Partita a scacchi con il morto*, Prisma, Roma, 2004.
- Leoncini M., *Scaccopoli*, Phasar, Firenze.
- Locke J., *Saggio sulla natura umana*, Laterza, Roma-Bari, 2001.
- Longo, G., *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura*, Laterza, Bari-Roma, 2003.
- Mangusta Z., *Flipper di Popper*, Piemme, Asti, 2005.
- Marx K., *Differenze tra le filosofie della natura di Democrito e di Epicuro*, a cura di Fusaro D., Bompiani, Milano, 2004.
- Descartes R., *Meditazioni Metafisiche*, Traduzione e introduzione di Sergio Landucci. Editori Laterza, Roma-Bari, 2007.
- Descartes R., *Discorso sul metodo*, Mondadori, Milano, 1997.
- Nejjstadt J., *Manuale del gioco combinatorio*, Prisma editori, Roma, 1997.
- Nietzsche F., *Così parlò Zarathustra*, A cura di Ferruccio Masini, Tascabili Economici Newton, Roma, 1988.
- Nietzsche F., *La gaia scienza*, Adelphi, Milano, 2003.

- Nimzowitsch A., *Il mio sistema*, Caissa, Roma, 2005.
- Pacchi A., *Introduzione a Hobbes*. Laterza, Roma-Bari, 2007.
- Pacchi A., *Introduzione alla lettura del "Saggio sull'Intelletto umano" di Locke*, Unicopoli, Milano, 1997.
- Petrosjan T. *Lezioni di Strategia*, Prisma editori, Roma, 1991.
- Platone, *Processo di Socrate*, Demetra, Colognola ai colli, 2000.
- Chicco A., Porreca G., *Il libro completo degli SCACCHI*, Mursia, 1985.
- Reale G., *Storia della filosofia greca e romana, Aristotele e il primo peritato*, Bompiani, Milano, 2004.
- Russell B., *Filosofia dell'atomismo logico*, Einaudi, Torino, 2003.
- Russell, B., *Principia Matematica*, Grandi tascabili economici Newton, Roma, 1989.
- Russell, *La conoscenza del mondo esterno*, Longanesi, Milano, 1975. Da Emanuele Severino, *Antologia filosofica*, edizione Mondo Libri, Milano, 1990.
- Scribano E., *Guida alla lettura delle Meditazioni Metafisiche di Descartes*, Laterza, Bari-Roma, 2006.
- Sellars, *Empirismo e filosofia della mente*, Einaudi, Torino, 2004.
- Suetin A. S., *Three Steps to Chess Mastery*, Pergamon Press, Oxford, 1991. Pp. 4-6.
- Verra V., *Introduzione ad Hegel*, Laterza, Roma-Bari, 1988.
- Wittgenstein, L., *Causa ed effetto*, Einaudi, Torino, 2006.
- Wittgenstein, L., *Tractatus Logico-philosophicus*, e Quaderni 1914-1916, Einaudi, Torino, 1998.

INDICE

Introduzione (di Mario Leoncini)	5
Due parole dell'Autore	7
La via della conoscenza è lastricata di molti problemi	9
Partita 1	9
Partita 2	34
Filosoficamente fisica: come considerare il mondo o una partita a scacchi	48
Partita 3	48
Partita 4	55
Filosofia e scacchi e il problema del linguaggio: i meccanismi linguistici	69
Partita 5	69
Partita 6	78
Etica e morale sono cose diverse	90
Partita 7	90
Partita 8	96
Teologia scacchistica?	141
Dio e gli scacchi	141
Bibliografia	143

I libri di Scacchitalia
Gennaio 2010