

INTRODUZIONE

Il mio racconto *La scacchiera* è liberamente ispirato agli ultimi scritti di Calvino. Difatti è proprio in questi che emerge un amore smisurato per tutto ciò che è geometrico e preciso. Ho dunque cercato di immedesimarmi nell'autore, di scrivere secondo quelle rette parallele che per lui erano l'essenza delle cose, l'anima del mondo.

Ho immaginato una scacchiera, che rappresenta un po' il terreno su cui noi tutti ci muoviamo e che è all'apparenza così preciso ed ordinato, geometrico e quadrato, ma al cui interno è nascosta la vita. Cavalieri, fanti, soldati di ogni tempra si scontrano in impetuose e disordinate lotte, seguendo regole precise. Vi è un re, che domina e regola: è lui a determinare la fine della guerra. Ma vi è anche una regina...

Gli scacchi hanno regole ben precise, eppure ci sono luoghi in cui c'è una regola in più: portare il velo. Non è da molto che si è diffusa la notizia, sui giornali occidentali, di una ragazza iraniana, Sara Khademolsharieh. Raggiunti i mondiali di scacchi in Kazakistan decide di gareggiare senza velo, di opporsi alla dittatura del suo paese e di farlo pubblicamente. In Iran, e non solo, le donne hanno il dovere morale di uscire di casa coi capelli coperti: questa è la legge e non sono ammessi trasgressori. In Iran, e non solo, la regina degli scacchi non ha diritto di compiere il numero di passi che desidera, di scegliere liberamente una direzione: non può farlo senza velo. Non può farlo senza essere sottomessa al re degli scacchi, senza prima guardarsi intorno mille e più volte per accertarsi di non essere minacciata da pedoni con le mani troppo lunghe e le creste troppo alte. Venendo a conoscenza dell'accaduto mi sono posta una domanda: è possibile che siano delle leggi a permettere che i diritti di qualcuno vengano schiacciati?

È possibile che regole di un gioco perfetto come quello degli scacchi permettano una tale confusione al suo interno? Forse il mondo non è così geometrico come sembra, forse il disordine vige su di noi. Anzi, penso sia lecito eliminare i "forse" dalla frase: su di noi vige il disordine. È questo che, con simpatia, con ironia, con arguzia e allo stesso tempo con spontaneità e genuinità, Italo Calvino ha provato a trasmetterci, a farci capire, attraverso i suoi testi.

Questo racconto non ha pretese di dimostrare niente, ha l'intento di essere velato come i racconti dell'Autore, di descrivere un pezzo di realtà, di osservare le rigorose dinamiche del

mondo che ci circonda: il macrocosmo che comprende un unico grande quadrato e il microcosmo che accoglie tanti quadretti sui quali ha origine la vita di piccoli esseri.

LA SCACCHIERA

Il mio compito oggi è quello di spiegarvi il funzionamento di una scacchiera. Con questo non voglio presupporre che voi, miei gentili lettori, non conosciate le regole di un gioco rinomato come quello degli scacchi: non sono un tipo presuntuoso. Voglio soltanto descrivervi la scacchiera, una semplice rete di linee che si intersecano. Non è difficile: vi è una tavola, che può essere di legno, di ferro, di pietra, di plastica, di un qualsivoglia materiale. Questa tavola è dipinta, ma non vi è raffigurata sopra la Madonna, o il Cristo in croce, o alcun soggetto religioso; anche se, a pensarci bene, potrebbe trattarsi di una particolare religione, di una forma speciale di esoterismo. Si tratta di quadrati, bianchi e neri, alle volte verdi e blu, insomma, potenzialmente di tutti i colori esistenti, purché tra loro siano diversi. Quadrati uno sotto l'altro, uno di fianco all'altro, in successione, per un totale di ben sessantaquattro poligoni regolari, di una dimensione variabile da scacchiera a scacchiera, ma che in una stessa non cambia: sempre che non vi sia un errore di fabbricazione o una volontà di realizzare il tutto in maniera più artistica e meno schematica. Esistono scacchiere gigantesche, di quelle che si costruiscono nelle piazze per far tornei di quartiere o di paese, maestose, quasi temibili nella loro fastidiosa compostezza e regalità. Esistono scacchiere minuscole, grandi quanto l'unghia di un alluce, che ti puoi portare dietro ovunque vai e che però è facile perdere; sono più simpatiche queste delle colleghe abnormi, ispirano più fiducia, ci si affeziona maggiormente. Ma qui abbiamo descritto i due opposti; naturalmente vi sono scacchiere delle più svariate dimensioni e a seconda dell'utilizzo e della collocazione se ne predilige una piuttosto che un'altra. Di ultima generazione sono state forgiate addirittura scacchiere di tipo elettronico, virtuali, che esistono ipoteticamente e che non è possibile toccare, eppure che in tutto e per tutto sono uguali a quelle realmente esistenti e interamente tangibili. Anche lo spessore, nelle scacchiere non virtuali, è variabile, alle volte pare non esistere, sembra di avere davanti una figura bidimensionale, uscita per sbaglio dal videogioco del vicino di casa; altre è talmente evidente ed esagerato, che si finisce per non vederne la fine e allora utilizzarle è impossibile senza l'aiuto dei trampoli.

Simile alla scacchiera può essere la pavimentazione di un piazzale, di un marciapiede, di una cucina. I bambini ne sono attratti, un po' tutti a dir la verità, ma sono i bambini a darne la più

viva dimostrazione: sarà capitato anche a voi, nella noia di un pomeriggio invernale, alla tenera età di quattro o cinque anni, di contare quante piastrelle ci sono nella stanza da bagno, di saltellarvi sopra a piè pari senza atterrare sulle linee parallele né su quelle perpendicolari. Forse allora non eravate coscienti di cosa significasse “parallelo” o “perpendicolare”, né vi interessava venirne a conoscenza, e la vostra unica fonte di divertimento era vedere tutti quegli spazi vuoti su cui sarebbe stato un peccato non poggiare il piedino. Deve essere così che è nata la scacchiera: l'uomo, ormai cresciuto, si vergognava a saltellare qua e là per il bagno, o per i marciapiedi della strada e decise di trovare un rimedio per camuffare quella voglia matta di occupare quadrati. Così prese una tavola di legno, o di pietra, o di ferro e vi incise, una a una, linee più o meno diritte che si intersecavano tra loro più o meno regolarmente. Dunque, non soddisfatto del risultato, prese a colorare sì e no i poligoni informi del suo elaborato e, finito il lavoro, contemplò. Sì, così era perfetto! Forse col tempo sarebbe migliorato e avrebbe inciso linee impeccabilmente rette, intessendo una rete che potesse rasentare la pienezza, che da bambino gli era tanto cara.

È come se l'uomo, sin dai primi anni di vita, cercasse una qualche geometria nelle cose, un ordine disciplinato che possa mettere a tacere la frenesia, il caos, il disordine costante che ridonda nella sua testa. Cerca di porre rimedio a questa tremenda attitudine di vita, limitando le infinite possibilità ingarbugliate tra loro, che si presentano ai suoi occhi, nel mondo che gli appare. Cerca di alleggerire il carico, di disporlo in maniera misurata. Si aggrappa ad un'idea di strutture e costruzioni geometriche, per non sprofondare nella moltitudine di realtà esistenti. Dunque costruisce regole, leggi, scacchiere.

Ma ora, ecco che dopo aver fabbricato i canoni, sente il bisogno di fare di più, di dotarli di un vero significato, per poter esprimere il suo io più recondito, attraverso la fantasia e l'immaginazione. Ecco che, dunque, dopo aver progettato una scacchiera, si adopera affinché in essa possano vivere dei personaggi, delle storie, che vincano le convenzioni matematiche.

L'uomo inventò il Pedone, coraggioso ometto, che avanzava senza paura verso l'ignoto, verso un destino ancora non ben chiaro. Il Pedone, avamposto dell'esercito, attacca il nemico e protegge l'amico. Su rette pericolose ed esposte si muove, infaticabile, esponendosi addirittura alla morte. Così accade nella vita, ci sono uomini che sacrificano loro stessi, come punti di un disegno, minacciati da infinite rette, per salvare la patria, per salvare la luna. Con leggerezza si dispongono di fronte alla morte ed aspettano, impavidi, pronti a combattere. Essi sono rapidi, procedono con esattezza, con precisione, come rapida, esatta e precisa è la tangente di un piano.

Allora sulla scacchiera vengono schierati, in fila, otto piccole tangenti, otto piccoli soldati, otto piccoli Pedoni. Così per un esercito e così anche per l'altro, diametralmente opposto al primo.

Seguono, in posizione regale, i personaggi più importanti, la corte reale. Ai lati, altissime, vigilano le Torri, consapevoli di poter viaggiare per lunghi binari senza grande fatica.

Esse sono veri e propri carri da guerra, il loro è un movimento assiale, sfrontato, poiché taglia attraverso i diversi colori. La Torre penetra nelle retrovie nemiche e fa strage di Pedoni. Domina il piano cartesiano, disponendo di entrambi gli assi principali. Simile è quell'uomo che, puntato un obiettivo, lo persegue, diritto, incurante degli ostacoli che si frappongono, volenteroso anch'egli di salvare la patria, di salvare la luna.

Ai fianchi delle Torri, che sono due per ogni esercito, stanno i Cavalli, anche loro due contro due. I Cavalli sono speciali, possiedono il dono della leggerezza, si librano in aria, anche se per poco, atterrano con eleganza, eludendo l'ostacolo. Occupano sempre una casella del colore opposto a quella su cui si trovavano in precedenza. Mentre saltano formano angoli di novanta gradi: anche loro sono esatti e precisi. Il Cavaliere che dirige il Cavallo ha un compito: avanzare con furbizia, di soppiatto, sorprendendo il nemico. Spesso il Cavaliere deve andare in avanscoperta, ma raramente rischia di perdere il Cavallo e procede con senno. Questi sono gli uomini che adempiono al proprio dovere, ma che nel farlo tentano in ogni modo di salvarsi la pelle, pur cercando di salvare la patria, di salvare la luna.

Gli Alfieri, sempre in due, da una parte e dall'altra del campo di battaglia, viaggiano diagonalmente e non abbandonano mai il colore di partenza. Seguono degli assiomi, reggendo la bandiera, il vessillo del loro esercito. Attraversano facilmente l'intero campo, senza fatica scorrono sulle caselle, percorrendole obliquamente, tagliandole a metà. Sono come l'uomo che tutto spera, portando sulle spalle l'onore del suo esercito, attraversando campi, terre, radure, per salvare la patria, per salvare la luna.

Infine, marito e moglie, signore e dama, re e regina, siedono al centro, dominano, alti più di tutti, l'intera scacchiera, tutti e sessantaquattro i quadretti, tutte e trentadue le pedine. La Regina è scaltra e potente, può muoversi in ogni direzione, di quanti passi vuole, per tutte le rette che ci sono e solo il Cavallo non può emulare. La Regina è un'incognita, la x di un'equazione il cui risultato è indefinito. Essa è una donna, la guardia più fedele dell'uomo.

Il Re non fa nulla, è una potenza elevata alla uno, una nullità che vale tutto, perché morto il Re l'esercito avversario ha vinto, ha sbaragliato il nemico, ha dominato la scacchiera.

Dunque il Re è l'anima, il cuore cui tutto gira attorno ed è in funzione di lui. Pedoni, Torri, Cavalli con annessi Cavalieri, Alfieri e Regina non sono altro che le facoltà dell'anima, indispensabili a creare la storia ed il regno del sovrano.

Ecco perciò un regno di caos determinato da leggi ben prestabilite. Ogni personaggio svolge il suo dovere in funzione del Re e a questo punto non spetta che al Giocatore, al possessore della scacchiera e di tutte quante le pedine, iniziare il gioco. Ogni mossa che il Giocatore compie comporta una serie di conseguenze ineluttabili ed è solo la necessità a delimitare la libera scelta del Giocatore: il termine del gioco non è frutto del caso, bensì il risultato di leggi rigorose. E l'abilità del Giocatore sta nel rispettare le leggi che sono proprie degli scacchi, riuscendo solo così a governare la scacchiera, il campo di battaglia, infine la vita.