DIO E SCACCHI

di Alberto Nigi

Certamente, *Dio non gioca a dadi*, come affermava Einstein, ma forse gioca a scacchi. Infatti, la creazione potrebbe essere intesa come una realtà interattiva, dove chi stabilisce strutture e regole debba confrontarsi necessariamente con la situazionalità emergente al suo interno. Questa necessità potrebbe essere essa stessa una regola stabilita a monte dal creatore. Se il mondo fosse concepito come una scacchiera, la sua struttura o circostanza di base sarebbe predeterminata e fissa. Se ci riferiamo al gioco degli scacchi anche i pezzi utilizzati per il gioco sono sempre gli stessi in numero e qualità ed ognuno di essi, secondo il tipo, conserva i suoi valori predeterminati e modi fissi di potersi spostare. Le regole e le procedure del gioco non cambiano e lo sviluppo delle partite muove da una situazione iniziale prevedibile: i modi di apertura sono in numero limitato e solo poche determinate aperture sono le più frequenti. Poi, nel corso del gioco, si sviluppano situazioni sempre nuove e diverse in base alle strategie, alle tattiche e al potere “posizionale”¹ che i pezzi e la loro relazione via via assumono nell’ambito dello scacchiere in aggiunta al loro potenziale gerarchico iniziale (o talvolta persino a prescindere da esso).

Dunque, è vero: a seconda delle partite che si giocano, si creano situazioni sempre nuove e diverse, ma è altrettanto vero che esse sono sempre configurabili in una sorta di coerenza secondo la moderna teoria matematica dei “frattali” o rappresentazione geometrica del *caos*, il quale “*caos*” possiederebbe comunque in sé i germi dell’*ordine* e della *ricorsività* ciclica. Dunque, la *situazionalità* si svilupperebbe quasi paradossalmente dalla *codificazione* e le situazioni sempre nuove e diverse si determinerebbero in funzione progressiva ed in base alle strategie, alle tattiche e, come si è già sottolineato, al potere che i pezzi e la loro relazione assumono progressivamente nel contesto della scacchiera.

Alla fine si scopre che nessuna partita è perfettamente sovrapponibile ad un’altra, per quanto talvolta le fisionomie del gioco possano rassomigliarsi. Dunque *obbligatorietà-necessità* e *libertà-contingenza* sono pensabili come aspetti di una stessa realtà posti in stretta relazione. Chi vuole imparare il gioco degli scacchi deve imparare a conoscere la scacchiera, i pezzi coi i loro movimenti e le regole di base del gioco. Deve poi disporre di alcune partite-tipo fondamentali da decodificare per dare il via alla propria creatività personale. Insomma, la strutturazione di una partita a scacchi prevede la stessa competenza “ingegneristica” che si rende necessaria negli altri campi disciplinari come la scienza delle costruzioni in architettura, la sintassi nella linguistica, la fisica per la meccanica, la fisiologia per la medicina e così via.

Dunque, a questo punto, la domanda è la seguente: la partita a scacchi è un intreccio di “eventi” caratterizzati da libertà oppure no? Esiste un destino della partita oppure no? Che senso hanno le scelte “libere” nella *obbligatorietà* degli spostamenti dovuta a regole prefissate o a necessità tattiche? Questa libertà consiste nell’obbligatorio perseguimento del risultato finale vincente o del suo contrario: lo scacco matto inferto o subito. Mentre lo stallo determina la parità. Ma nell’arco di una partita a scacchi non avviene nulla che si possa definire “coincidenza” o meglio “coincidenza fortuita”, mentre nella vita degli uomini sembra che tale aspetto sia molto presente. Che cosa sono le cosiddette “coincidenze”? Sincronicità junghiane? A mio avviso, il coagulo dei *fenomeni-eventi* assomiglia ad un *iceberg*. Allora sembra che la punta dell’*iceberg* rappresenti il mondo degli eventi che spuntano da una preponderante realtà fenomenica finemente strutturata e sommersa, il tutto galleggiante nell’oceano imperscrutabile del *noumeno*. Il bagnasciuga dell’*iceberg* rappresenterebbe, in questo caso, l’*orizzonte degli eventi*, comprendente una fascia curiosa di oscillazioni tra massimi e minimi entro i quali si verificherebbe la comparsa e scomparsa ritmica di realtà fenomeniche.

¹ Il loro potere dipende appunto dal quadrato che occupano nella scacchiera, da come si appoggiano fra di loro e da come sono posizionati a loro volta i pezzi avversari. Si tratta di un potenziale di struttura, di una realtà “olistica” dove l’insieme supera la somma delle sue parti.

Emanuele Kant concepiva la realtà noumenica come *realtà in sé*, vale a dire una sorta di “inseità” che fosse *pensabile*, ma non *conoscibile*. Questo strano rapporto fra pensiero e conoscenza ci fa riflettere su come sia possibile pensare ciò che non si conosce. Evidentemente si dà spazio ad un processo di rappresentazioni, forse marcate in simbolismi più o meno raffinati. Ma, a questo punto (e in definitiva), il fenomeno diverrebbe metafora del noumeno *tout court*. Allora, che cosa indica veramente il “noumeno” di Kant? Che cosa può essere veramente pensato dietro il fenomeno nel momento in cui un tale “pensiero” sfugge persino all’intelletto e si comincia a parlare di “intuizione”? Ogni teoria sulla realtà del *noumeno* mi pare inammissibile, perché in tal caso, tenderemmo ad applicare le leggi e i criteri del mondo fenomenico a ciò che lo trascende ed è ovvio che in queste operazioni la tradizionale chiave “scientifica” non funzioni o fornisca i presupposti del “*sapere paradossale*”, controfigura *gnoseologica* del paradosso ontologico².

Alberto Nigi

Massa, sabato 07 febbraio 2004

² Cfr. Alberto Nigi - Marcello Nigi, *Icona terra. Cosmologia e paradosso*, Centro Programmazione Editoriale, Modena, 2002.