

Il campionato del mondo di dama

Leonardo Vetra scelse 35 – 30 e la giocò.

Sperava fosse una mossa destinata ad originare un'apertura che conosceva a memoria, allo studio della quale aveva dedicato innumerevoli ore.

Aveva il nero ed era in prima scacchiera, se quest'ultima parola può essere appropriata, perché le caselle che stavano dinnanzi a lui non erano 64, bensì 100.

Sì, poiché la partita iniziata alle 16 e 45 dal suo avversario, l'israelita Haim Ne'eman, era nientemeno che una sfida del campionato del mondo di dama, in pieno svolgimento sulla riviera del Beigua in quella fine estate del 2005.

“Ma anche a dama si gioca su 64 caselle!” direte voi.

Eh..no! Questa volta avete torto. A dama, la dama delle competizioni internazionali, si lotta su un quadrato di 100 caselle (che poi sarebbero 50, le nere).

Leonardo Vetra era dunque sulla prima damiera (chiamiamola così) dell'Italia, la squadra B italiana, ed aveva appena risposto con 35 – 30 alla 17 – 22 dell'avversario israelita.

La partita si svolgeva a Varazze dove, nel grande salone del palazzetto dello sport, erano appena iniziate anche altre due sfide: Polonia – Lituania e Olanda – Haiti. Altre compagini, come la favorita Russia, erano impegnate in luoghi limitrofi, Arenzano, Albisola, Celle e Cogoleto.

Vetra, 23 anni, aveva alla propria sinistra, a pochi metri di distanza, la prima scacchiera di Olanda – Haiti. I tulipani schieravano il Grande Maestro Internazionale Harm Wiersma, l'idolo di Vetra, sì, proprio Wiersma, più volte Campione del Mondo (la prima nel 1976), colui che aveva contribuito a rompere lo schiacciante predominio sovietico nella dama polacca.

“Perché si chiama polacca?” pensò Vetra “Ah, già, questa variante del gioco nacque in realtà in Francia intorno al 1723, e poiché la tradizione vuole che fosse un ufficiale della guardia di Filippo d'Orleans a proporre il gioco sulle 100 caselle con le attuali regole sperimentandolo con un amico conosciuto col soprannome di *polacco*... beh, ecco il perché di quel nome”.

Vetra fu risvegliato dai suoi pensieri dalla 18 – 23 di Haim Ne'eman, il suo rivale.

Pensò giusto una manciata di secondi prima di muovere 31- 27.

Si volse sul fianco sinistro; l'olandese ed il suo avversario di colore, un quasi sconosciuto Lennox Miller, avevano mosso solo qualche pedina. Wiersma aprì, lentamente, la piccola bottiglia di aranciata posta accanto a lui e bevve un breve sorso.

Il suo antagonista prese la brocca d'acqua alla sua destra e si dissetò anch'egli.

Il pesce si mosse, spostandosi un po' in alto.

“Come si chiama?” chiese Wiersma.

“Oh..è vivacissimo, vero? Lo porto sempre con me. E' un pesce abissale di nome Wanda”.

Avete letto bene, dentro la sua bevanda c'era un pesce.

“L'Olanda vincerà sicuramente 8-0” pensò Vetra “Troppo forti quei quattro Grandi Maestri dei Paesi Bassi per la debole squadra caraibica”

La sua compagine invece, la seconda squadra italiana, avrebbe avuto i suoi bravi grattacapi per contrastare Israele e ben difficilmente qualcuno dei quattro componenti sarebbe riuscito, alla fine del pomeriggio, ad incamerare i due punti della vittoria od almeno il punticino della patta.

Il suo avversario mosse ancora un'altra pedina, indi si alzò per dare un'occhiata alla situazione sugli altri tavoli.

Leonardo Vetra si concentrò, conosceva bene quella continuazione, l'apertura stava prendendo la piega che più gradiva, ma la prossima mossa sarebbe stata importante: si trattava di dare al prosieguo della partita un'impronta decisamente aggressiva che avrebbe condotto ad una configurazione molto complessa con la possibilità di vivaci scambi di pezzi.

Oppure avrebbe potuto optare per una mossa meno coraggiosa, che conduceva ad un prudente centro di partita, una scelta sicuramente più difensiva.

Scelse quest'ultima e, spostato il suo pezzo, si voltò ancora verso il suo idolo.

Wiersma si era allontanato per studiare sulla quarta scacchiera il gioco del più giovane dei quattro

tulipani, un ventenne di Amsterdam.

Il simpaticissimo Miller, l'haitiano, bevve un altro sorso dalla sua brocca, provocando ancora un movimento di Wanda la quale, con le sue striature gialle e blu, dava un indubbio tocco di colore alla noia delle grandi pareti del vasto locale.

Wanda si spostò a zig-zag ed il nero Miller, dopo qualche secondo, mosse.

Spostò l'ennesima pedina bianca.

Le sfide, sui vari tavoli, si dipanavano con estrema lentezza: i polacchi contrastavano i lituani e gli olandesi attaccavano gli haitiani mentre gli israeliani meditavano sulle trame degli italiani.

Dopo circa un'ora di gioco Leonardo Vetra fu distratto da un movimento.

Sulla seconda scacchiera l'olandese e l'haitiano si strinsero la mano, fermarono l'orologio e firmarono i loro rispettivi fogli su cui erano puntualmente annotate tutte le mosse effettuate e infine rimisero le pedine nelle caselle iniziali.

Il sorriso del Grande Maestro Ton Sijbrands significava una cosa sola: il giovane haitiano aveva sbagliato una valutazione e fatto un errore. Si era, ovviamente, subito accorto dell'accaduto ed aveva abbandonato.

Del tutto prevedibile, pensò Vetra, lo squadrone olandese era davvero troppo forte.

Egli ritornò con la mente e tutta l'attenzione di cui era capace alla propria partita.

La posizione si era fatta complicata: dopo le serie di mosse di apertura, mosse che quel manipolo dei migliori giocatori dei cinque continenti conosceva a menadito, si avvicinava il momento del centro partita, dell'analisi accurata, dove bisognava dar fondo alla capacità di calcolare le conseguenze delle proprie scelte fin nei minimi particolari ed il più lontano possibile, per poi decidere la strategia e le tattiche migliori da adottare.

Soltanto dopo sarebbe arrivato il finale, il momento della sintesi, della resa dei conti, dove le dame (che nel giuoco polacco muovono come gli alfieri degli scacchi) si sarebbero scatenate da un lato all'altro del campo di battaglia, affamate di pedine.

Frattanto lo sparuto pubblico osservava con curiosità le battaglie che infuriavano sui vari tavoli.

Dopo quasi due ore di gioco incertissima appariva la sfida Lituania - Polonia, caratterizzata da un gioco scintillante, mentre Israele era in vantaggio sull'Italia e l'Olanda risultava già vincitrice contro Haiti avendo già prevalso in tre partite di quella gara.

Rimaneva in gioco, guarda un po', solo Lennox Miller contro il grande Wiersma: l'Olanda conduceva 6-0 ma il giovanissimo caraibico non si era ancora arreso, anzi la posizione pareva di sostanziale parità, come poté constatare Vetra quando si avvicinò ancora al loro tavolo.

Era di certo una sorpresa che Lennox Miller tenesse ancora in scacco (pardon, amici damisti) il mitico Wiersma, che stava concentrato, totalmente assorto sul campo di sfida.

Ancora una volta Wiersma svitò senza fretta il tappo della bottiglietta ed assunse un poco della bevanda, per ristorarsi (un bravo giocatore durante una lunga ed estenuante sfida può perdere anche alcuni chilogrammi).

Fatto ciò, mosse una dama nera, schiacciò il tasto dell'orologio e trascrisse poi fedelmente la mossa eseguita.

Leonardo era combattuto fra l'assoluta concentrazione che ovviamente richiedeva la sua partita e la curiosità di seguire l'andamento della gara alla propria sinistra.

Con la coda dell'occhio, ogni tanto, non poteva fare a meno di distrarsi per sbirciare l'altra sfida. Miller stava meditando, sollevò la brocca di acqua per dissetarsi e si rimise a riflettere.

Wanda ebbe un altro, leggero sussulto.

La mente di Vetra iniziò anche a distrarsi con altri pensieri.

In quei giorni, ancora di una dolce estate, erano concentrati sulla Riviera ligure i più esperti e bravi damisti del pianeta. Ma il miglior giocatore del globo, tra pochi anni, sarebbe ancora stato un essere umano?

Leonardo si ricordava di aver letto della sensazione che destò, nell'ormai lontano 1988, la sconfitta del Grande Maestro di scacchi danese Bent Larsen ad opera del computer Deep Thought, Pensiero Profondo.

Era la prima volta che un G.M., cioè la massima categoria riconosciuta dalla Federazione

scacchistica internazionale perdeva un'incontro con un calcolatore, era la prima volta che una macchina aveva surclassato l'Uomo in una attività coinvolgente le funzioni più peculiari della nostra specie: ragionamento e creatività.

Deep Thought avrebbe poi impegnato, nell'ottobre 1989 anche Garry Kasparov, allora campione del mondo, ed una versione migliorata di quel computer, Deep Blue, lo avrebbe infine sconfitto.

A differenza degli scacchi, per la dama internazionale si era rivelato più difficile approntare programmi che potessero rivaleggiare in bravura con i più forti Maestri.

Ma ormai il tempo era giunto: il prossimo campione del mondo sarebbe ancora stato in carne ed ossa?

Oh, è vero, ci sarebbero pur sempre state competizioni per soli uomini, distinte da quelle per calcolatori, due categorie differenti insomma, però impressionava Vetra il fatto che lasciando galoppare l'immaginazione si poteva fantasticare di creature metalliche capaci di comporre sinfonie, diagnosticare complesse patologie, progettare astronavi interstellari, dipingere quadri, pianificare al meglio l'economia o dimostrare teoremi di logica matematica.

Era un pensiero suggestivo: queste macchine, pur senza consapevolezza, sarebbero state dotate di relevantissima intelligenza, si sarebbero dimostrate per noi come sorelle senz'anima ma più sagge, incapaci di compiere il male, prive di quel tarlo, quell'aggressività insita nella parte più profonda di noi, quel residuo atavico che ci accompagna da sempre.

Questi pensieri profondi sulla filosofia degli automi furono interrotti da un rumore a pochi metri da lui. Intorno all'altro tavolo (ormai solo due partite non si erano ancora concluse, la sua e la sfida Miller-Wiersma) si era formato un gruppetto di giocatori che studiavano il finale di gara.

Lennox Miller sembrava, agli occhi esperti di quei Maestri, addirittura in vantaggio, con una disposizione di pezzi leggermente migliore.

Vetra, guardando Wanda che con un'attenzione estrema, non usa in animali di quella specie, sembrava studiare la scacchiera dinnanzi ad essa, si ricordò di colpo di una frase ascoltata dal suo professore di Meccanica Razionale all'Università, qualche anno prima: "Questo teorema non è per nulla intuitivo, ed effettivamente per noi non è semplice farci un'immagine mentale, non potendo noi raffigurarci spazi a quattro o più dimensioni, essendo **immersi** fin da piccoli in uno spazio con sole tre dimensioni.

Forse un'altra specie vivente avrebbe una percezione immediatamente intuitiva di questo enunciato, forse dei pesci abissali, chissà, abituati ad enormi pressioni e ad ambienti del tutto estranei al nostro, avranno sviluppato conoscenze istintive di topologia, forse questi pesci degli abissi potrebbero comprendere in una sola occhiata il teorema di Banach-Tarski o "vedere" spazi di Calabi-Yau a sette dimensioni, tanto in voga oggi nella Teoria delle Supercorde.

A Leonardo Vetra venne un pensiero pazzesco: forse Wanda, quel pesce giallo e blu del mar dei Sargassi, quel pesce **abissale immerso** in una brocca d'acqua tridimensionale, aveva una visione spazio-temporale del gioco, forse era capace di vedere istantaneamente tutte le possibili continuazioni di una mossa impilate, per così dire, in un parallelepipedo a tre dimensioni con il tempo in verticale, in un solido dove sulla faccia superiore c'era un disegno della posizione attuale e, mossa dopo mossa, nei vari strati della figura vi erano le posizioni future, ognuna delle quali era uno spaccato, una sezione del parallelepipedo.

E sulla base inferiore la raffigurazione della fine di quella sequenza, con la vittoria, la patta od una brutta sconfitta.

Forse Wanda, abituato agli abissi, sondava con calcoli abissali le varie continuazioni in pochi attimi, comunicando a Lennox la dama da spostare con un semplice movimento; forse un piccolo spostarsi del pesce a destra significava 19-23 o uno zigzagare verso l'alto a sinistra voleva dire 24-29, o cosa altro?

Dopotutto, non si era forse Wanda spostata sempre poco prima che il suo padrone effettuasse la mossa?

Vetra era stupefatto, questa idea lo aveva colpito con una violenza estrema, ne era istintivamente certo: WIERNSMA STAVA GIOCANDO CONTRO WANDA !!!

E, a giudicare da come erano collocati i pezzi, il grande olandese non era certo in una situazione

invidiabile!

Era sicuro di essere nel vero, anche se non avrebbe potuto mai dimostrarlo, ed era anche certo di un'altra cosa: non avrebbe mai potuto confidarlo ad alcuno.

Perlomeno non a Wiersma.

Quest'ultimo avrebbe certamente accettato una sconfitta dal grande Gantvarg, il russo pluricampione del Mondo, forse anche da un supercomputer appositamente programmato, ma da un vivace e colorato pesce femmina, per giunta di nome Wanda?