

Scacchi di distrazione amorosa

di Claudio Mori

Bellissime. Perciò l'immaginario erotico dei cavalieri li porta a prove impossibili: duelli, draghi, incantesimi. E così esprimono tutta la loro debolezza, la loro fragilità nei confronti di donne che non hanno bisogno di combattere né di portare armi per affermare il loro potere e il piacere dei sensi.

Senza Isotta sulla nave che la riporta in Cornovaglia dal promesso sposo Marco non ci sarebbero Tristano e il loro amore adultero. Senza le donne le avventure dei cavalieri non sarebbero nemmeno iniziate. E nemmeno le partite a scacchi che li legano l'una davanti all'altro in un'intimità fino a quel momento sconosciuta. Quel gioco che è allo stesso tempo rappresentazione, divertimento, tensione sessuale, tradimento. *"Il terzo giorno era quasi mezzogiorno quando Tristano stava giocando a scacchi con Isotta, e faceva incredibilmente caldo..."*. Il sole, il profumo del mare, la pozione amorosa li rende ebbri, come il battello di Rimbaud. Un adulterio, un tradimento che riempie di racconti pagine altrimenti bianche, di musica incolmabili silenzi.

Bellissime. Spregiudicate. Occhi che brillano come solo uno può sognare. Galienne, figlia del re cristiano di Sicilia Anseïs, ama corrisposta Olivier (*Lion de Bourges*, 1350 circa). Lo invita in camera da letto per esprimergli i suoi sentimenti e per offrirgli un anello a testimonianza del suo amore. Ma non sa come fare. Le viene in aiuto una scacchiera. Galienne, sporto maliziosamente il labbro inferiore, dice all'amato: *"Se mi darette matto, farete di me quello che vorrete (... Je vuelz a vous juer ;/ Voustre volloir ferait se me poués mater!)"*. Qui non si tratta di un balbettio che supplica "amami", quanto di un inno all'amplesso.

Ma Olivier non sa giocare a scacchi.

Immaginarsi la frustrazione, poveretto. Per uscire da una situazione disperata Olivier cerca una giustificazione. Dice a Galienne: *"Non potrei giocare neppure per cento marchi d'argento! Perché sono cieco, l'amore me lo impedisce. E l'uomo completamente ebbro d'amore o non conosce il gioco o perde. Dunque se giocassi con voi, so con certezza che mi dareste matto facilmente. E vi prendereste gioco di me. Così le chiedo umilmente di esonerarmi dal gioco"*. Ecco dunque di chi è la colpa, della distrazione amorosa. Gallienne stilla fiele, la matematica sentimentale non ha funzionato, ha fatto male i calcoli.

La disattenzione può anche giocare brutti scherzi, come a Jehan, cavaliere al servizio di Blonde, il quale una sera, mentre sta tagliando della carne per la cena della dama, perso a contemplare la sua bellezza perde anche due dita (Philippe de Remy, *Jehan et Blonde*, 1278 – 1280 circa). Un amore mutilato.



La notte di Lancillotto e Ginevra, miniatura da Le Livre de Lancelot du Lac, 1316

Le armi e l'amore sono le due attività cavalleresche per eccellenza. Capita anche che a un cavaliere come Garin, la cui fama di ottimo giocatore di scacchi lo precede alla corte di Artù, il re proponga una partita dove la posta in palio sono il suo regno e pure sua moglie - quando si dice l'onore - contro la testa dell'avversario. Artù perde ma Garin prudentemente accetta la città di Lione (*Garin de Montglane*, XIII secolo).

Senza l'adultera Ginevra non esisterebbero Lancillotto e la sua bravura con gli scacchi (*Lancillotto in prosa*, 1215 – 1235 circa). Al Castello del Re Pescatore, "quando tutti ebbero mangiato a piacere, furono levate le mense e i cavalieri si misero a giocare a tavole e agli scacchi, e a divertirsi". Lancillotto, poi, sconfigge al gioco il mago Merlino e, non senza fatica, un cavaliere saraceno, grande maestro di scacchi. Una prova di ponderatezza, d'intelligenza. Mentre il suo amore per Ginevra è folle. Immorale. Ginevra, la moglie di Artù, gli fa perdere la testa. Quando la incontra in riva a un fiume ne è talmente abbagliato da dimenticare ogni cosa, e lascia che il suo cavallo precipiti nelle acque alte e annaspi esausto in ogni direzione, incontrollato, in cerca di salvezza.

Gli scacchi sono una finestra sulle ansietà di un medioevo irrequieto. Certo, oppongono due armate, ma anche la ragione e l'amore, i doveri sociali e le pulsioni, i desideri. Un gioco per fare un altro gioco attraverso mille itinerari. Le stanze delle signore sono affollate d'intrighi e di amanti, di cavalieri dagli incontenibili pruriti ai quali si chiede con malizia a quale delle due forze intendano assoggettarsi. Subalterne ma disincantate, tentatrici, cacciatrici, le donne mettono alla prova gli uomini, si prendono gioco della loro virtù. Sono le donne che creano le storie, tante quante un pezzo mosso sulla scacchiera apre a infiniti giochi.



Walewein insegue gli scacchi volanti sul suo cavallo, c. 1350

Nella grande sala del castello di Artù, a Camelot, fluttua una scacchiera magica, enigmatica come il Graal, come una poesia. Si posa sul pavimento di pietra. La scacchiera è fatta di legno prezioso e i pezzi sono d'oro e d'argento, avorio e pietre preziose. È così bella che tutti gli uomini alla corte di Artù ne rimangono colpiti. La scacchiera è un regalo per il re. Chiunque vinca una partita contro la scacchiera riceverà un grande premio. Chi vuole sfidarla?, chiede Artù. Nessuno tra i cavalieri si fa avanti. La scacchiera riprende il volo e scompare dentro nuvole a baldacchino. Il mio regno a chi riporterà la scacchiera, sfida Artù la pigra corte. Nessuno si muove. Va bene, andrò io, accetta a malincuore Walewein, eroe predestinato (Penninc e Vostaert, *Walewein e il gioco degli scacchi*, manoscritto olandese 1250 circa).

Durante la spossante ricerca, come assistito dalla Provvidenza, Walewein uccide draghi, recupera spade magiche, assale castelli, fa carneficine, incontra e ama Ysabel, principessa indiana, figlia del re Assentijn, capelli come la notte. Quando ritrova finalmente la scacchiera magica, accompagnato da Ysabel la riporta ad Artù.

Ysabel se ne va, torna a casa sua. Walewein resta al castello. Ama corrisposto Ysabel, ma sceglie quel potere al quale le donne non sono ammesse. E la virtù, l'amore sacro a quello profano. È il prezzo da pagare, dimenticare gli sguardi di lei. Anela alla perfezione divina, alla santità, forse. Carne e Dio non vanno d'accordo.

Allora vuol dire che l'uomo che non sa controllare le proprie emozioni è colpevole? Che bellezza femminile e amore sono peccato? Che l'unico amore è quello divino e che la sola bellezza è quella della creazione? La lotta è dunque contro il vizio. L'ostacolo alla ragionevolezza è l'amore. Se la donna è il diavolo, allora bisogna resistere alla tentazione, sconfiggere il diavolo a scacchi. Ci sta anche questo nell'inesauribile fiaba simbolica del gioco degli scacchi.



Till Eulenspiegel, edizione di Strasburgo del 1510

Ma del diavolo ci si può liberare in maniera del tutto terrena. Come fa Till Eulenspiegel, autoproclamato imperatore dei giullari, quando sfida a scacchi il diavolo, nel bosco (*Till Eulespiegel*, Strasburgo, 1510).

Il diavolo, giocatore d'azzardo per definizione, è furioso perché sta pareggiando. Perdere contro un contadino è inconcepibile. Inoltre Till Eulenspiegel ha posto una condizione: se avesse vinto lui, il diavolo lo avrebbe lasciato in pace. Se avesse perso, gli avrebbe dato la sua anima. La partita si mette male per il diavolo. Fuori di sé, interrompe il gioco. Hai infranto il giuramento! protesta Till Eulespiegel, ora devi lasciarmi in pace. Io sono il diavolo, non puoi vincere pezzente di un contadino, replica l'altro. Può darsi, ma io ho la fortuna dalla mia, ribatte Till Eulenspiegel, e *"come giullare ho liberato il mondo"*.

Basta un giullare per prendere per i fondelli il diavolo.

(Articolo pubblicato da Unoscacchista.com il 6 marzo 2024)