



UN NEMICO INVISIBILE



Non molto tempo fa, è accaduto un episodio che vi voglio raccontare.

Si trattava di un Re, a cui era giunta voce che si volesse ucciderlo, o comunque catturarlo: qualcuno gli aveva apertamente e sfacciatamente dichiarato guerra.

Un po' preoccupato, ma per nulla impaurito, radunò le sue truppe, armò i suoi fedeli Scudieri, fece uscire il suo più fidato Cavallo, il Cavallo di Re appunto, addestrò al meglio il suo già forte esercito, schierato compatto davanti a sé ed alla sua amata consorte, arroccandosi poi nel proprio castello, ben protetto dalle sue potenti torri.

Anche la sua Donna, la Regina, che lo amava enormemente, gli fu vicino in questo difficile momento: sapeva che qualcuno voleva attentare alla sua vita, ma non immaginava minimamente da quale parte potesse arrivare il pericolo, non sapeva da quale nemico guardarsi, non riusciva ad individuare esattamente quale fosse l'avversario intenzionato a puntarlo e distruggerlo.

La strana partita della sua vita cominciò, ed ebbe numerose perdite tra la sua armata, anche se sapeva per certo di aver inflitto duri colpi alla postazione nemica, il suo avversario.

Nessuno poteva ritenersi immortale e tutti i suoi sudditi erano pronti, come sempre, a sacrificarsi per lui, nessuno escluso, pur di salvare la sua vita: la posta in gioco, la vittoria, era troppo importante.

Non si poteva escludere del tutto un armistizio di pace, una patta tra le parti.

In ogni caso, il Monarca era fermamente deciso a non abbandonare il suo esercito in alcun caso, come il Comandante di una nave che l'abbandonerà per ultimo, nel caso dovesse affondare.

Il nemico colpiva duro ma pur trattandosi di una lotta tra bianchi e neri, nessuno gridava al razzismo, pur riconoscendo la prima mossa sempre al bianco. Comunque la sua Donna/Regina gli diede i migliori consigli sulle mosse da fare per sfuggire alla cattura, se necessario facendogli anche da scudo, immolandosi per lui, ben sapendo che se fossero riusciti a catturare per primi il Re nemico, avrebbero chiuso il gioco e sconfitto gli avversari.

Finalmente un fido Scudiero, aiutato dal suo prode destriero e protetto da tre fanti del suo esercito, penetrò in campo nemico e minacciò il Capo nemico ed avversario, in modo imparabile: SCACCO MATTO e partita vinta, ma ciò non gli bastava.

Il suo vero obiettivo non era meramente la cattura fisica del suo antagonista, in verità solo un incolpevole burattino di legno al servizio di una mente superiore, quanto la conquista del cervello nemico, di colui che aveva guidato da lontano e scagliato con arguzia tutti i pezzi degli scacchi contro di lui, del giocatore che aveva osato sfidarlo così impunemente.

Riuscì a scoprire tramite i suoi Messaggeri, gli Alfieri di corte, anche con l'aiuto di alcuni investigatori privati, la tana rifugio dell'avversario, senza più Soldati a proteggerlo e si precipitò sul posto per farlo prigioniero, ma rimase sbalordito e senza parole quando vide contro chi stava giocando questa strana partita a scacchi: era impossibile arrestarlo, perché si trattava di un COMPUTER, una fredda, insensibile, implacabile e spietata macchina da calcolo senza cuore e senza anima, priva di ogni sentimento, cinica, feroce ed inespressiva: una macchina da guerra brutale, per nulla emozionata o intimorita, già pronta per la prossima sfida.

Sul display troneggiava, lampeggiante, volutamente in inglese a voler sottolineare sfacciatamente, in modo irriverente, la sapienza dell'automa, la scritta beffarda:

RESIGNED,
GAME OVER,
PLAY A NEXT GAME!

Beffa finale: gli fu negata, per ovvi motivi, anche la tradizionale stretta di mano.

Stefan Boer
(Milano, 14 gennaio 2023)