“ANALISI” di VALERIO VALERI

*La scacchiera è il mondo, i pezzi sono i fenomeni dell’universo. Le regole del gioco sono quelle che noi chiamiamo le leggi della natura. L’altro giocatore è nascosto a noi; sappiamo che il suo gioco è sempre corretto e paziente. Ma sappiamo anche, a spese nostre, che egli non perdona mai uno sbaglio né fa mai la più piccola concessione all’ignoranza.* (Thomas Henry Huxley)

Valerio Valeri è un demiurgo dei metalli, dei segni e dei paesaggi; anconetano classe 1950, allievo di Mannucci e Trubbiani, ha cesellato grafismi e orizzonti, sestanti e barche, ha considerato lungamente Siddharta e la vastità del mare e infine, ha riflettuto sul mondo dell’arte stessa attraverso il gioco più vicino alla complessità dell’essere che l’uomo abbia mai prodotto: gli scacchi.

Un gioco che per Valeri è un’eredità paterna e che, diventata passione, finisce per fondersi con il suo lavoro quando, in una tarda foto di Duchamp, coglie un dettaglio che per ogni scacchista che si rispetti non è che un errore da principianti: il nero a destra. Marcel Duchamp era ormai un giocatore professionista: nel 1923, al culmine della notorietà, aveva messo da parte le arti figurative per dedicare 12 anni della sua vita agli scacchi, tanto da poter vincere una partita in due mosse pur se distratto da un’avvenente avversaria come la modella Eve Babitz completamente nuda. Dal dettaglio di quella scacchiera mal organizzata, prende il via una complessa serie di riflessioni dentro e fuori l’ossessione condivisa con il maestro del dadaismo, che nel 1996 dà vita all’opera *Partita a scacchi con Marcel Duchamp*. Una vera partita con tanto di sedie, scacchiera scomposta e pezzi: tra tutti la donna (la regina), riconoscibile per via del femminile stivale col tacco che scende la scala sposando l’assioma duchampiano del *Nudo che scende le scale* e i pedoni-lingue-serpenti che rimarcano la durezza e l’animosità che sempre caratterizza le sfide sullo scacchiere.

Qualche anno dopo, il “nero a destra” ispira una nuova partita, stavolta giocata con una delle più celebri opere cinematografiche di Bergman, *Il settimo sigillo*, dove il cavaliere Block ingaggia con la morte una sfida a scacchi per rimandare la sua dipartita. I significanti, qui, si raccolgono all’interno di un cerchio magico che divide il piano del racconto da quello della realtà e, unico ponte, è la scacchiera stessa in foggia di sgabello. Un andamento narrativo che ricalca il cammino verso la *prise de conscience* della trama animando il piano da gioco dove una piccola barca dallo scafo curvo beccheggia scandendo il tempo, nodo centrale dell’intera partita; una piccola antenna aggrovigliata descrive, invece, il gesto del giocatore che sottrae il pezzo dal campo lasciando che il suo vorticare per un istante nell’aria tracci ingarbugliate linee di forza. In un angolo uno zoccolo, sineddoche del cavaliere e, sugli alti steli, immerso in questa coltre di simboli, uno degli eterni orizzonti di Valerio Valeri che sposa quello marino bergmaniano.

L’ultima delle partite, la più recente, trae spunto da una curiosa quanto mai calzante assonanza: nel 1851, Anderssen e Kieseritzky disputano *L’Immortale*, una partita a scacchi passata alla storia perché giocata su sacrifici che sembravano rendere la vittoria di Anderssen implausibile. L’alto grado di infattibilità e impossibilità traccia, per Valeri, un’affinità elettiva con l’opera di Gino De Dominicis, l’Immortale, appunto. Un grande omaggio articolato in miniature che sono la sintesi di un lungo e serrato confronto: il *Tentativo di far formare dei quadrati invece che dei cerchi attorno a un sasso che cade nell'acqua* risolto con il lancio di un cubo; *Urvasi e* *Gigalmesh* divisi come due sponde lontane ma riconducibili all’uno grazie alla lastra-cuore centrale; lo gnomone della *Calamita Cosmica* rimpicciolito per attrarre energie alla portata del singolo; il sipario che tramanda la teatralità dei calembour dell’Immortale; il vano combattimento con il tempo sanato dal serpente simbolo d’immortalità e un orizzonte, più segnico e leggero, al quale tendere che traduce in linea spezzata il profilo dei nostri Monti Azzurri.

*Analisi*, infine, è l’opera che guida questo percorso, la partenza e la somma dell’intero lavoro. Un personaggio, un volto umano che riflette e analizza, in un gioco di infiniti rimandi, le tre partite a scacchi: omaggi a grandi maestri, certamente ma anche celebrazione del rispecchiamento della vita e dell’arte nel gioco degli scacchi stesso.

Nicoletta Rosetti