

Tabelline

Antonio Cagnoli e Simon Norton Uno scacco matto del Settecento

PIERGIORGIO ODIFREDDI

Nell'articolo *Il matematico in cantina* dello scorso mercoledì, scrivevo: «Se uno vuole giocare a scacchi su una sola scacchiera, può farlo solo con un altro giocatore per volta. Lo sanno tutti, eccetto coloro che, non adattandosi all'evidenza dei fatti e alla necessità delle cose, decidono di inventare una versione degli scacchi a tre giocatori. E per farlo, concepiscono una scacchiera a caselle romboidali di tre colori, adattano opportunamente i pezzi e le regole di mossa e di cattura, e incominciano a divertirsi con un nuovo tipo di scacchi a tre giocatori, invece che a due».

Il riferimento era al matematico inglese Simon Norton, di cui è uscita da poco la biografia *Un genio nello scantinato* di Alexander Masters (Adelphi), dalla quale avevo tratto l'informazione. Ma dopo aver letto l'articolo Adolivio Capece, ufficio stampa della Federazione Scacchistica Italiana, mi ha scritto facendomi notare che, ferma restando la genialità di Norton nella matematica, sicuramente egli non è l'inventore degli scacchi a tre. Questi ultimi sono infatti stati codificati verso la fine del Settecento da un altro matematico,

l'italiano Antonio Cagnoli, secondo presidente della neonata Accademia Nazionale delle Scienze. Cagnoli era amico di un celebre scacchista dell'epoca, Ercole del Rio, ed era evidentemente lui stesso interessato al gioco. Quando venne a sapere che Filippo Marinelli, un ingegnere militare di Napoli, ne aveva proposta una versione a tre giocatori in un opuscolo di una ventina di pagine, ne codificò le regole in maniera automatica. E fu così che, in un'ipotetica e anacronistica partita a tre per la definizione degli scacchi a tre, Cagnoli diede scacco matto a Marinelli e Norton.



ILLUSTRAZIONE DI EMILIANO PONZI

mobiliario, non c'è più nulla che non sia o immediatamente caduco o sempre riconfigurabile. "Reset" è la parola d'ordine, se non il primo comandamento. In questa specie di tremolio generale delle cose (quelle che si vedono e quelle che non si vedono) ognuno insegue trend ipotetici, congettura direttrici, esplora margini, nel tentativo di non sentirsi distaccato da un mondo che viaggia sempre sulla corsia di sorpasso. Almeno, ci si sente invitati a far così, anche se poi, nella pratica, ognuno lenisce l'ansia del precariato morale (quando non proprio materiale) consolidando le abitudini annose che può consolidare, in una specie

di hobbyistico modernariato di se stessi. Segretamente e golosamente disaggiornati dove possiamo (negli abiti o nei gusti musicali, se non nelle dotazioni tecnologiche), possiamo scoprirci prede di nostalgia non solo per i vinili o per le merendine d'epoca, ma anche per oggetti e software desueti (ah, Word 4, come andava bene! ah, i deflettori e i finestrini a manovella, come non si rompevano mai!).

Già Ugo Fantozzi, insospettabile pioniere, sognava di sostituire la moglie Pina «con una di modello più recente, tipo Marisa Mell» (Marisa Mell, attrice austriaca, 1939-1992). Se in quei pri-

“

Se negli anni 70 si discuteva di mercificazione del lavoro umano e del ruolo femminile, ora assistiamo all'umanizzazione delle macchine, a un animismo cosale. Non più "status symbol", gli oggetti fanno storytelling e noi siamo i loro aiutanti. Per aggiornarli blocchiamo noi stessi.

Relazioni, funzioni, istituzioni: non c'è più nulla che non sia immediatamente caduco. In questa specie di tremolio generale delle cose ognuno insegue trend ipotetici, nel tentativo di non sentirsi distaccato da un mondo che viaggia sempre sulla corsia di sorpasso.

mi anni Settanta la mercificazione del lavoro umano e quella del ruolo femminile era un tema presente in tutta la critica sociale (le cui radici risalivano sino all'alienazione marxiana), ora assistiamo al fenomeno opposto: una umanizzazione delle macchine, un animismo cosale, che ci porta, più o meno consapevolmente, ad attribuire una psiche vera e propria alle macchine con cui interagiamo e di cui ci retrocediamo a «interfaccia». Non più status symbol, gli oggetti fanno dello storytelling: ci invitano a partecipare come attori (ma non primi protagonisti), alla storia che ognuno di loro intende raccontarci. In questa storia, siamo noi i loro aiutanti. Loro vanno avanti, noi restiamo fermi. Per aggiornare loro, blocchiamo noi stessi.

Quel che macchine, servizi e beni di consumo ci propongono, alla fine dei conti, è un "benessere". Prima, noi "facevamo" e gli oggetti "erano" (statici simboli di uno status). Ora, gli oggetti promettono di "fare" e in particolare di "farci" stare bene. "Stare bene" è considerata una bellissima cosa, soprattutto perché mettiamo sempre l'enfasi sull'avverbio "bene". Mase vogliamo essere aggiornati noi, prima che le nostre dotazioni tecnologiche e consumistiche, una volta o l'altra dovremmo mettere l'accento sullo "stare".

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'intervista

Morozov: una rincorsa infinita per combattere la tecno-noia

Il teorico dell'«anti-soluzionismo»: «Contro la dittatura dell'online chiudo smartphone e modem in una cassaforte a tempo e faccio altro»

RICCARDO STAGLIANÒ

L'«aggiornamentismo», con la sua dose di fastidi, è veleno e cura insieme. La vera malattia è la noia. Il vuoto di fondo che ci fa salutare l'ennesimo suggerimento non richiesto della macchina a installare l'ultima versione disponibile come un affettuoso consiglio anziché stalking dell'algoritmo. Solo in questo contesto, spiega Evgeny Morozov, si può comprendere l'inesinguibile desiderio di novità, siano iterazioni di software o di messaggi sui social network. Nessuno, incluso lui che insegna «tecnologie della liberazione» a Stanford e ha criticato l'ingenuità della rete e desacralizzato il fondatore della Apple in *Contro Steve Jobs* (entrambi Codice), sembra totalmente sfuggire a questa nuova dipendenza, indotta dalle aziende informatiche.

Una volta il verbo «aggiornare» aveva un'accezione positiva. Adesso sembra che il tecno-consumismo gli valga una cattiva reputazione: concorda?

«A me piace ancora e non è stato trasformato in una parodia come *share*, condividere. Ci sono gli aggiornamenti su Facebook e Twitter, e possiamo riflettere su come questi siti rendano la novità una merce, trasformandola in una droga potente. Detto questo, credo che il termine starebbe bene nelle categorie postumaniste di Bruno Latour e Peter Sloterdijk, dove lo scopo è lavorare sull'auto-miglioramento, dell'individuo o della società. Con questa accezione consapevole di aggiornamento non ho alcun problema».

Ma le aziende che ci chiedono costantemente di aggiornare le app non temono di infastidirci?

«Il software gioca un ruolo sempre maggiore nelle nostre vite. E dal punto di vista degli sviluppatori, cinicamente, gli aggiornamenti sono un modo per dimostrare ai venture capitalist che fanno progressi. L'altro aspetto è la cybersicurezza. Tutte queste app, per arrivare prima degli altri sul mercato, sono piene di falle. Non tappandole si rischierrebbe di esser cacciati dall'Apple Store e dalle altre piattaforme».

C'è chi suggerisce, non da oggi, che le nuove release siano un modo per accelerare l'obsolescenza dell'hardware, costringendo a comprarne di nuovi...

«Non mi sembra il punto chiave. Se i programmatori non aggiustano i difetti, gli hacker festeggiano e il cliente piange. Più della filosofia dell'updating mi interessa la sua estetica. Abbiamo davvero bisogno di sapere

che il sistema è stato aggiornato? Perché Apple vuole che io autorizzi gli aggiornamenti piuttosto che farli in automatico? Compagnie diverse hanno approcci diversi. In teoria aggiornare attivamente dovrebbe renderci più consapevoli dell'infrastruttura tecnologica in cui risiediamo».

Ma cosa sostiene la continua istigazione ad aggiornare: la corsa a una perfezione tecnologica irraggiungibile o l'ammissione che la versione precedente non era un granché?

«Tutto questo e mille altre cose. Alcuni aggiornamenti forniscono sicurezza, altri nuove funzioni. Quando una app diventa popolare è subito copiata, con piccole modifiche e un altro nome. Per mantenere i propri clienti quella originale aggiunge funzionalità. All'infinito».

C'è chi, nevroticamente, dice sempre sì a ogni aggiornamento. Perché la gente è così ossessionata dall'ultima tecnologia?

«Credo che molti di noi siano semplicemente annoiati a morte e, quando non c'è nient'altro che possa divertirci, cerchiamo sollievo nella sovrastimolazione informativa. Così facendo inneschiamo un circolo vizioso: più annoiati siamo, più stimolazione richiediamo; più informazione riceviamo, più ci annoiamo».

In *To Save Everything, Click Here*, lei battezza e critica il «soluzionismo». Vede punti in comune col nostro tema?

«Il "soluzionismo" è un approccio ingenuo e irriflessivo alla soluzione dei problemi. Invece di investigarne le cause nella loro complessità, si limita a scomporli e individuare il livello che la tecnologia può gestire più facilmente. Prendiamo l'obesità. Il soluzionista dice: tutti hanno un telefonino quindi dobbiamo fare una app che avverta le persone quando mangiano troppo o camminano poco. Un cerotto, non una soluzione. Una semplificazione forse simile alle illusioni suggerite dall'«aggiornamentismo»».

Lei in pratica come si difende dalle sirene dell'aggiornamento costante?

«Se parliamo delle richieste di aggiornare le app è semplice. Ne uso molto poche: una per leggere i pdf, Instapaper per gli articoli e Kindle per libri e riviste. Sono contento di come funzionano e non ho bisogno di aggiornarle. Se invece parliamo degli aggiornamenti di Twitter e simili, sto cercando un approccio più consapevole del tempo che trascorro online. Mi sono preso una piccola cassaforte col timer dove, quando leggo o scrivo, chiudo lo smartphone e il modem. Regolo il tempo dell'apertura e dimentico ogni distrazione».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Internazionale

Revolução

Il Brasile di fronte alla crisi



OGGI IN EDICOLA • PDF • IPHONE • IPAD • ANDROID