

Scacchi

I

Nell'angolo severo i giocatori
muovono i lenti pezzi. La scacchiera
li avvince fino all'alba al duro campo
dove si stanno odiando due colori.

Su di esso irradiano rigori magici
le forme: torre omerica, regina
armata, estremo re, cavallo lieve,
pedoni battaglieri, obliquo alfiere.

Quando si lasceranno i due rivali,
quando il tempo oramai li avrà finiti,
il rito certo non sarà concluso.

In Oriente si accese questa guerra
che adesso ha il mondo intero per teatro.
Come l'altro, è infinito questo gioco.

II

Debole re, pedone scaltro, indomita
regina, sghembo alfiere, torre eretta
sul bianco e nero del tracciato cercano
e sferrano la loro lotta ramata.

Non sanno che il fortuito giocatore
che li muove ne domina la sorte,
non sanno che un rigore adamantino
ne soggioga l'arbitrio e la fortuna.

Ma il giocatore è anch'esso prigioniero
(Omar lo dice) d'una sua scacchiera
fatta di nere notti e bianchi giorni.

Dio muove il giocatore, e questi il pezzo.
Che dio dietro di Dio la trama inizia
di tempo e sogno e polvere e agonie?