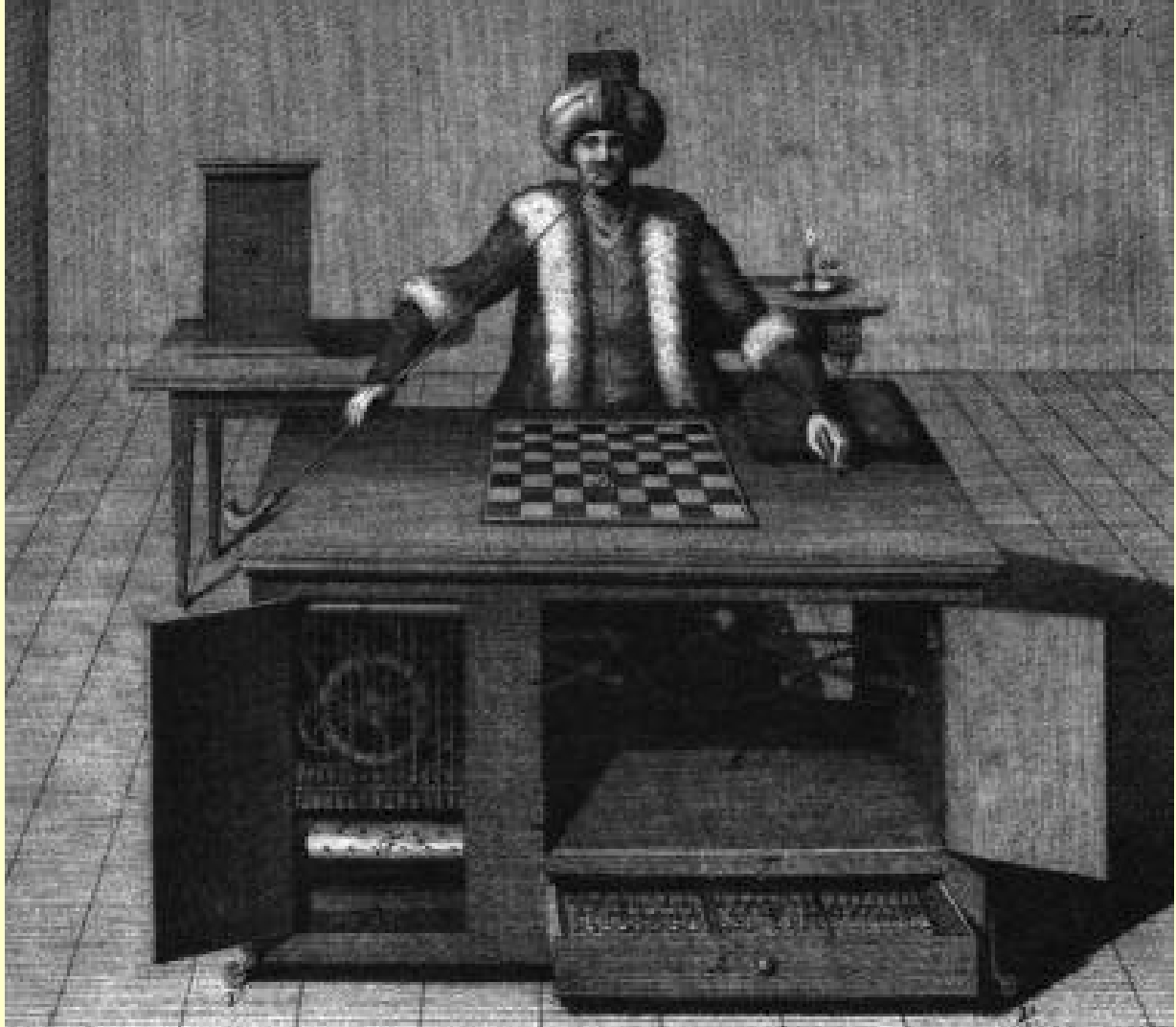


Edgar Allan Poe



Il Giocatore di Scacchi di Maelzel

www.sienascacchi.too.it

EDGAR ALLAN POE

Il giocatore di scacchi di Maelzel

Forse nessuna esibizione del genere ha mai suscitato tanto interesse quanto il Giocatore di Scacchi di Maelzel. Dovunque si sia esibito, è stato oggetto di grande curiosità per tutte le persone intelligenti. Eppure, ancora non se ne conosce il *moduli operandi*. Su questo argomento non è stato scritto nulla di veramente decisivo – e pertanto troviamo ovunque uomini dotati di genio meccanico, di grande acutezza e di mente selettiva i quali non si fanno scrupolo di definire l'Automa un *puro e semplice congegno meccanico*, i cui movimenti non sono collegati all'intervento umano e che pertanto, al di là di ogni confronto, è l'invenzione più straordinaria dell'umanità. E lo sarebbe certamente, se le loro supposizioni fossero esatte. Partendo da questo presupposto, sarebbe del tutto assurdo fare un paragone fra il Giocatore di Scacchi e qualsiasi altro congegno antico o moderno. Eppure, di automi straordinari ce ne sono stati molti. Nelle *Lettere sulla Magia Naturale* di Brewster, troviamo la descrizione di quelli più degni di nota. Fra cui dobbiamo ricordare, in quanto sicuramente esistito, la carrozza inventata da M. Camus per Luigi XIV quando era bambino. In una stanza appositamente preparata, fu collocato un tavolo di circa quattro metri quadrati, sul quale venne posta una carrozza di legno, lunga sei pollici, tirata da due cavalli, anch'essi di legno. La carrozza aveva un finestrino abbassato attraverso il quale si scorgeva una signora seduta. Uno cocchiere a cassetta reggeva le redini e, sul retro, stavano uno staffiere e un paggio. M. Camus toccò una molla e subito il cocchiere schioccò la frusta e i cavalli si misero a trottare lungo il bordo del tavolo, tirando la carrozza. Arrivati alla fine di quella direzione svoltarono a sinistra, e il veicolo venne guidato ad angolo retto rispetto al percorso precedente, sempre lungo il bordo del tavolo. La carrozza proseguì fino davanti alla seggiola del giovane principe; qui si fermò, il paggio scese, aprì lo sportello, scese anche la signora, che presentò una petizione al sovrano. Poi risalì in carrozza, il paggio tirò su i gradini, e riprese il suo posto. Il cocchiere frustò i cavalli e la carrozza fu riportata là da dove era partita.

Degno di nota è anche il Mago di M. Maillardet. Copiamo la descrizione che segue dalle summenzionate *Lettere* del dottor B. il quale trasse le sue informazioni principalmente dalla *Edinburgh Encyclopaedia*.

«Uno dei congegni meccanici più popolari che si siano mai visti è il Mago, costruito da M. Maillardet per dare una risposta a determinati quesiti. Una figura, vestita da mago, appare seduta ai piedi di una parete, con la bacchetta magica in una mano e un libro nell'altra. Un certo numero di domande, già preparate, sono scritte su dei medaglioni ovali; lo spettatore sceglie quella che preferisce e alla quale vuole risposta, la mette in un cassetto pronto ad accoglierla e il cassetto si chiude con una molla, fino a quando arriva la risposta. Il Mago si alza allora dal suo scranno, china il capo, traccia dei cerchi con la sua bacchetta magica e, consultando il libro, quasi immerso in profonda meditazione, se lo porta accanto al viso. Dopo avere apparentemente così riflettuto sulla domanda postagli, alza la bacchetta e batte un colpo sul muro, sopra la sua testa; due porte pieghevoli si spalancano, rivelando la risposta appropriata alla domanda. Poi si richiudono; il Mago riprende la posizione originale, e il cassetto si apre

per restituire il medaglione. Ce ne sono venti, di questi medaglioni, ciascuno con una domanda differente, alle quali il Mago dà le risposte più pertinenti e sorprendenti. I medaglioni consistono in sottili piastre ellittiche di ottone, e sono identici fra loro. Alcuni hanno una domanda incisa sulle due facce e il Mago risponde a entrambe. Se si chiude il cassetto senza metterci un medaglione, il Mago si alza, consulta il suo libro, scuote il capo, e torna a sedersi. Se, invece, ci si mettono due medaglioni insieme, si riceve risposta solo a quello inferiore. Quando il congegno è carico, i movimenti durano per circa un'ora, durante la quale una cinquantina di persone possono avere risposta. L'inventore dichiarò che il meccanismo grazie al quale i vari medaglioni agivano sul congegno, così da ottenere una risposta pertinente alle domande, era semplicissimo.»

Ancor più straordinaria era L'Anatra di Vaucanson. A grandezza naturale, imitava in modo così perfetto l'animale da trarre in inganno tutti gli spettatori. L'anatra, dice Brewster, eseguiva tutte le movenze e i gesti naturali, mangiava e beveva avidamente, con la testa e la gola compiva quei movimenti rapidi tipici delle anatre vere e, come esse, agitava col becco l'acqua che beveva. E schiamazzava anche, nel modo più naturale. L'artista aveva espresso al massimo la propria abilità nella struttura anatomica. Ogni osso dell'animale era presente nell'automa. Le ali erano anatomicamente perfette. Ogni cavità, apofisi e curvatura era stata riprodotta, e ogni osso eseguiva il movimento che gli competeva. Quando le si gettava davanti del granturco allungava il collo a beccarlo, lo inghiottiva e lo digeriva.

Ma se questi congegni erano ingegnosi, che dire della macchina calcolatrice di Babbage? Che pensare di un motore, fatto di legno e di metallo, capace non solo di effettuare qualsiasi calcolo astronomico e nautico, ma di garantirne la precisione matematica grazie alla sua capacità di correggere i possibili errori? Cosa dovremmo pensare di un congegno che, oltre a tutto questo, può addirittura stamparne, una volta ottenuti, i complessi risultati senza il minimo intervento dell'intelligenza umana? Forse mi si risponderà che una tale macchina è assolutamente superiore a ogni paragone con il Giocatore di Scacchi di Maelzel. Niente affatto – gli è nettamente inferiore – se, naturalmente, partiamo dal presupposto (da non ritenersi mai, neppure per un momento, valido) che il Giocatore di Scacchi sia un *puro e semplice congegno meccanico*, che effettua le sue operazioni senza alcun intervento umano. Per loro stessa natura, i calcoli aritmetici e algebrici sono fissi e determinati; a certi *dati* seguono, necessariamente e inevitabilmente, certi risultati. Risultati che non dipendono da nulla, e da nulla sono influenzati, tranne che dai *dati* originariamente forniti. E il problema da risolvere trova, o dovrebbe trovare, la sua soluzione definitiva attraverso una successione di passi precisi che non possono cambiare né venire modificati. Stando così le cose, possiamo facilmente concepire la *possibilità* di regolare un congegno meccanico in modo tale che, una volta messo in moto secondo i *dati* del problema da risolvere, esso continui nel suo movimento regolare, progressivo e diretto verso la soluzione desiderata; dal momento che quei movimenti, per complessi che siano, mai si immaginano altrimenti che circoscritti e determinati. Ma le cose stanno assai diversamente per quanto riguarda il Giocatore di Scacchi. Nel suo caso, non esiste una progressione determinata. Negli scacchi, nessuna mossa segue necessariamente a un'altra. È impossibile predire la disposizione dei pezzi nel corso di una partita in base alla loro disposizione in una partita precedente. Sovrapponiamo la *prima mossa* di un incontro di scacchi ai *dati* di un quesito algebrico e l'enorme differenza salterà subito agli occhi. Il secondo passo nella soluzione del problema – dipendente dai *dati* – seguirà inevitabilmente. È plasmato dai *dati*. Deve essere *così*, e non altrimenti. Ma negli scacchi, alla mossa di apertura non segue una seconda mossa obbligatoria. Nel quesito algebrico, via via che si procede verso la soluzione, l'*inevitabilità* delle operazioni rimane inalterata. Come il secondo passo è conseguente ai *dati*, così il terzo è conseguente al secondo, il quarto al

terzo, il quinto al quarto, e così via, *senza possibili alternative*, fino alla fine. In una partita a scacchi, invece, più si procede, più aumenta l'*incertezza* di ogni mossa successiva. Dopo qualche mossa, *tutte* le seguenti sono ipotetiche. Ogni spettatore ne suggerisce una. Tutto dipende dal giudizio variabile dei giocatori. E, anche ammettendo (il che non si dovrebbe fare) che le mosse del Giocatore Automatico fossero determinate in sé e per sé, esse sarebbero necessariamente interrotte e scompigliate dalla indeterminata volontà del suo antagonista. Non esiste quindi alcuna analogia fra le operazioni del Giocatore di Scacchi e quelle della macchina calcolatrice del signor Babbage; e, se vogliamo definire il primo come un *puro e semplice congegno automatico*, dobbiamo riconoscere che esso è, senza confronti, l'invenzione più straordinaria dell'umanità. Il suo progettatore originale, però, il barone Kempelen, non ebbe scrupoli a definirlo «un meccanismo semplicissimo – una *bagatelle* il cui funzionamento appare tanto straordinario solo grazie alla scelta dei sistemi adottati per creare l'illusione». Ma è inutile insistere su questo punto. E' assodato che le operazioni dell'Automa sono regolate dalla *mente*, e da essa soltanto. Cosa, del resto, matematicamente dimostrabile *a priori*. L'unico interrogativo quindi rimane quello del *come* l'agente umano possa intervenire. Prima di addentrarmi in questo argomento, sarebbe opportuno dare una breve storia e una descrizione del Giocatore di Scacchi, a beneficio di quei nostri lettori i quali non hanno mai avuto occasione di assistere a un'esibizione del Signor Maelzel.

Il Giocatore di Scacchi fu inventato nel 1769 dal barone Kempelen, un nobile ungherese di Presburg, il quale, in seguito, lo cedette, con il segreto del suo funzionamento, all'attuale possessore. Poco dopo il suo completamento, l'Automa fu esibito a Presburg, Parigi, Vienna, e altre capitali del continente. Nel 1783 e 1784, il signor Maelzel lo portò a Londra. In questi ultimi anni, ha fatto il giro delle principali città degli Stati Uniti, suscitando ogni volta grandissima curiosità; e persone di ogni ceto e grado tentarono di scoprire il mistero delle sue operazioni. La riproduzione contenuta in questa pagina, dà un'idea abbastanza approssimativa di come appariva la figura, qualche settimana fa, agli abitanti di Richmond. Il braccio destro dovrebbe essere più allungato sul mobiletto, sul quale si dovrebbe vedere una scacchiera. E non si dovrebbe vedere il cuscino, fintanto che l'Automa regge la pipa. Da quando il Giocatore entrò in possesso di Maelzel, sono state anche apportate piccole modifiche al costume – per esempio, originariamente mancava la piuma.

All'ora fissata per l'esibizione, si alza un sipario o si aprono delle porte scorrevoli, e il congegno viene portato avanti, a circa dodici piedi dallo spettatore più vicino e, fra quest'ultimo e l'Automa, si tende una corda. Si vede una figura abbigliata in costume turco, seduta a gambe incrociate, dietro un mobiletto apparentemente di acero, che serve da tavolino. Se qualcuno lo chiede, l'espositore spinge il congegno in un punto qualsiasi della sala, o lo lascia in un punto indicato, o perfino lo sposta più volte durante la partita. Il fondo del mobile è molto rialzato da terra, grazie alle rotelle su cui si muove, così che gli spettatori possono vedere chiaramente lo spazio immediatamente sottostante l'Automa. La sedia su cui esso siede è fissata al mobile sul cui ripiano c'è una scacchiera, anch'essa inamovibile. Il braccio destro del Giocatore è teso in avanti, ad angolo retto con il corpo, appoggiato con apparente noncuranza accanto alla scacchiera, col dorso della mano verso l'alto. La scacchiera è di circa 18 pollici quadrati. Il braccio sinistro è invece piegato a gomito, e la mano sinistra regge una pipa. Un tendaggio verde nasconde il retro del turco, ricadendogli parzialmente sulle spalle. A giudicare dall'aspetto esteriore, il mobile è diviso in cinque scomparti – tre sportelli, di uguale dimensione, e due cassetti nella parte inferiore. Questa descrizione si riferisce alla prima apparizione in pubblico dell'Automa.

A questo punto, Maelzel comunica ai presenti che mostrerà loro il meccanismo del congegno. Trae di tasca un mazzo di chiavi e, con una di esse, apre il primo sportello (n. 1 dell'illustrazione) affinché tutti possano ispezionarlo. L'interno è apparentemente colmo di ruote, pignoni, leve e altri ingranaggi, uno addossato all'altro così che l'occhio può solo scrutarne la superficie. Lasciando questo sportello spalancato, si porta alle spalle del mobile e, alzando il drappeggio che copre la figura, apre un altro sportello, collocato esattamente dietro il primo. Accostando ad esso una candela accesa e spostando varie volte il congegno, ne illumina completamente l'interno, così che gli spettatori possono rendersi conto che esso è pieno zeppo di ingranaggi. Una volta che gli astanti se ne sono convinti, Maelzel richiude a chiave lo sportello posteriore, lascia ricadere il tendaggio sulla figura e torna davanti al mobile. Non dimenticate che lo sportello n. 1 è sempre aperto. L'espositore procede ora all'apertura del cassetto nella parte inferiore – sembra che ce ne siano due ma, in realtà, è uno solo – le doppie maniglie e le doppie serrature servono unicamente da ornamento. Una volta aperto completamente il cassetto, si vedono un piccolo cuscino e una serie di pezzi degli scacchi fissati su un telaio che li regge perpendicolarmente. Lasciando aperto il cassetto, come lo sportello 1, Maelzel apre adesso gli sportelli 2 e 3; e si scopre che sono sportelli a soffietto, che danno nello stesso scomparto interno la cui parte destra, però (destra per chi lo guarda) presenta una piccola divisione, larga circa sei pollici, anche questa piena di ingranaggi. Lo scomparto principale (chiameremo così quello che si vede aprendo gli sportelli 2 e 3) è foderato di panno scuro e non contiene alcun ingranaggio tranne due pezzi d'acciaio, a forma di quadranti, collocati nei due angoli posteriori, in alto. Sul piano inferiore dello scomparto, accanto all'angolo posteriore a sinistra di chi guarda, c'è una piccola protuberanza di circa otto pollici quadrati, anch'essa coperta di panno scuro. Lasciando aperti gli sportelli 2 e 3, oltre al cassetto e allo sportello n. 1, il presentatore si porta sul retro dello scomparto principale e, aprendo un'altra porticina, ne mostra chiaramente l'interno, introducendovi una candela. Dopo avere così apparentemente mostrato al pubblico l'intero mobile, Maelzel, sempre lasciando sportelli, porta e cassette aperti, fa fare un giro completo all'Automa e, sollevando il drappeggio, mostra il retro della figura del turco. Apre una porticina di circa dieci pollici quadrati, all'altezza dei fianchi e un'altra, più piccola, nella coscia sinistra. Da queste aperture, si vede l'interno della figura, che appare pieno di ingranaggi. In genere, a questo punto gli spettatori sono pienamente convinti di avere visto e osservato l'Automa in ogni sua parte e, se mai qualcuno avesse pensato che all'interno si nascondesse qualcuno, dopo una esposizione così completa scarta immediatamente l'idea, giudicandola del tutto assurda.

Dopo aver riportato il congegno nella sua posizione originale, Maelzel comunica ai presenti che l'Automa giocherà una partita a scacchi con chiunque vorrà cimentarsi con lui. La sfida è accettata, e viene preparato un tavolino per l'antagonista, accanto alla corda ma dalla parte degli spettatori, collocandolo in modo che tutti possano vedere perfettamente l'Automa. Da un cassetto di questo tavolino si estraggono poi i pezzi degli scacchi che in genere, ma non sempre, Maelzel stesso colloca con le proprie mani sulla scacchiera, che è semplicemente dipinta sul ripiano del tavolino. Quando lo sfidante ha preso posto, il presentatore apre il cassetto del mobile, da cui estrae il cuscino che pone come appoggio sotto il braccio sinistro dell'Automa, dopo avergli tolto di mano la pipa. Dallo stesso cassetto prende anche i pezzi degli scacchi che dispone sulla scacchiera davanti alla figura. Dopo di che, richiude gli sportelli a chiave, lasciando il mazzo delle chiavi nello sportello 1. Chiude anche il cassetto e carica il congegno inserendo nel mobile una chiave, dal lato sinistro dello spettatore. La partita ha ora inizio – con l'Automa che fa la prima mossa. La competizione è generalmente limitata a mezz'ora ma se, allo scadere dei 30 minuti, non è ancora terminata e lo

sfidante afferma che riuscirà a battere l'Automa, Maelzel non ha alcuna obiezione a prolungarla. Ovviamente, il limite della mezz'ora è stato fissato per non annoiare il pubblico. E chiaro che ogni mossa dello sfidante sulla propria scacchiera viene riprodotta su quella dell'Automa dallo stesso Maelzel, il quale funge da rappresentante dello spettatore. E, viceversa, quando a muovere è il turco, è sempre Maelzel a riportare la mossa sulla scacchiera dello sfidante, in qualità di rappresentante del turco. Questo comporta che il presentatore si sposti di frequente da un tavolo all'altro. Va anche spesso dietro la figura per riporre i pezzi mangiati nella scatola accanto alla scacchiera, alla sua sinistra. Quando l'Automa esita a muovere, si vede talvolta il presentatore che gli si mette vicinissimo sulla destra, posando ogni tanto la mano sulla scatola, con aria indifferente. Egli ha anche uno strano modo di trascinare i piedi, teso a suscitare nella mente di coloro più furbi che sagaci il sospetto di collusione con il congegno. Si tratta senza dubbio di puri e semplici manierismi da parte di Maelzel; oppure, se egli ne è consapevole, li mette in pratica per far nascere negli spettatori un'idea sbagliata circa il meccanismo dell'Automa.

Il turco gioca con la mano sinistra. E ogni movimento del braccio è ad angolo retto. In tal modo la mano (coperta da un guanto e piegata in modo naturale) viene portata direttamente sopra il pezzo da muovere che le dita, quasi sempre, prendono senza difficoltà. Talvolta però accade che, quando il pezzo non è nella posizione esatta, l'Automa non riesce a prenderlo. In questo caso, non si ripete il tentativo; il braccio prosegue il suo movimento verso la direzione originariamente desiderata, esattamente come se le dita reggessero il pezzo. Indicata, così, la mossa voluta, il braccio torna sul cuscino ed è Maelzel a eseguire lo spostamento indicato dall'Automa. A ogni movimento, si sente il rumore degli ingranaggi della figura. Nel corso della partita, essa gira occasionalmente gli occhi, come a osservare la scacchiera, muove la testa, e pronuncia la parola *echec* (scacco) quando è necessario¹. Se il suo antagonista fa una mossa falsa, essa batte dei colpi secchi sulla scatola con le dita della mano sinistra, scuote vigorosamente la testa e, rimettendo il pezzo erroneamente spostato dove si trovava prima, esegue la mossa successiva. Una volta vinta la partita, l'Automa scuote la testa con aria di trionfo, gira compiaciuto gli occhi sugli spettatori e, tirando più indietro il braccio sinistro, poggia solo le dita sul cuscino. In genere, è il turco a vincere la partita – solo una o due volte è stato battuto. A gioco terminato Maelzel, se qualcuno lo desidera, mostra di nuovo il meccanismo del congegno, nello stesso modo di prima. Poi, il tutto viene spinto via e un tendaggio lo nasconde alla vista del pubblico.

Si è più volte tentato di risolvere il mistero dell'Automa. L'ipotesi più diffusa, spesso condivisa anche da chi avrebbe dovuto avere più buon senso, fu, come abbiamo già detto, che non c'era alcun intervento umano diretto, che il congegno altro non era che una macchina. Molti, però, sostenevano che era lo stesso presentatore a regolarne i movimenti mediante qualche ingranaggio nelle zampe del mobile. Altri ancora, parlavano con convinzione di una calamita. In quanto alla prima ipotesi, per il momento non aggiungeremo nulla a quanto già detto. Per la seconda, basta ripetere quello che abbiamo spiegato prima e cioè che il mobile si muove su rotelle e, a richiesta, può essere spostato da una parte all'altra della sala, anche durante la partita. Altrettanto insostenibile è l'ipotesi della calamita – se così fosse, infatti, un'altra calamita, in tasca a uno qualsiasi degli spettatori, sarebbe sufficiente a inceppare tutto il meccanismo. Il presentatore, comunque, non ha obiezioni a che anche il magnete più potente rimanga sul mobile per tutta la durata dell'esibizione.

¹ Il fatto di far pronunciare al turco la parola *echec* è una miglioria apportata da] signor Maelzel. Quando era ancora in possesso del barone Kempelen, l'Automa indicava lo *scacco* battendo la mano destra sulla scatola.

Il primo tentativo di una spiegazione scritta del segreto – il primo, almeno, a quanto ne sappiamo – fu effettuato in un grosso opuscolo stampato a Parigi nel 1785. In sostanza, l'ipotesi avanzata dall'autore era questa – che il congegno fosse azionato da un nano il quale, secondo lui, quando il mobile veniva aperto, si nascondeva infilando le gambe in due cilindri cavi che si trovavano (ma in realtà non esistono) fra gli ingranaggi dello scomparto 1, mentre il corpo rimaneva all'esterno, nascosto dal drappoggio del turco. Quando gli sportelli venivano richiusi, il nano entrava nel mobile – mentre il rumore degli ingranaggi copriva quello dei suoi movimenti e della porticina che si richiudeva alle spalle. Una volta che l'interno dell'Automa era stato esposto senza che si vedesse nessuno, gli spettatori, sostiene l'autore dell'opuscolo, erano certi che dentro non ci fosse anima viva. L'assurdità di questa ipotesi è talmente evidente da non richiedere commento o confutazione e, infatti, suscitò scarsissimo interesse.

Nel 1789 M.I.F. Freyhere pubblicò a Dresda un libro nel quale cercava di risolvere il mistero. Un volume piuttosto grosso, con molte tavole a colori. L'ipotesi di Freyhere era che «un ragazzo, bene addestrato, molto magro e alto per la sua età (abbastanza da poterlo nascondere in un cassetto subito sotto la scacchiera)» giocasse la partita a scacchi compiendo tutti i gesti dell'Automa. Questa ipotesi, anche se addirittura più sballata di quella dell'autore parigino, incontrò migliore accoglienza e qualcuno la ritenne la vera soluzione del prodigio, fino a quando l'inventore mise fine alla discussione, consentendo che si esaminasse scrupolosamente il piano del mobile.

A questi strampalati tentativi di spiegazione ne seguirono altri, ugualmente strampalati. Recentemente però uno scrittore anonimo, seguendo un ragionamento assai poco filosofico, è riuscito a imboccare una soluzione plausibile – anche se non possiamo ritenerla certa. Il suo saggio fu pubblicato per la prima volta in un settimanale di Baltimora, accompagnato da alcuni cliché, sotto il titolo «Tentativo di analizzare l'Automa Giocatore di Scacchi di Maelzel». Riteniamo che questo saggio sia stato l'originale del *pamphlet* al quale accenna Sir David Brewster nelle sue *Lettere sulla Magia Naturale*, non esitando a definirla una spiegazione completa e soddisfacente. Nell'insieme, i *risultati* dell'analisi sono indubbiamente corretti; ma che Brewster abbia definito il saggio una spiegazione completa e soddisfacente si giustifica solo con una sua lettura distratta e affrettata. Dal compendio del saggio, citato nelle *Lettere sulla Magia Naturale*, è impossibile arrivare a una conclusione precisa circa l'adeguatezza o l'inadeguatezza dell'analisi, a causa della enorme confusione e scarsità delle lettere di riferimento impiegate. Lo stesso errore che si ritrova nel «Tentativo», etc. come lo abbiamo visto originariamente. La soluzione consiste in una serie di minuziose spiegazioni (accompagnate da xilografie che occupano molte pagine), miranti a dimostrare *la possibilità di spostare gli scomparti* del mobile in modo tale da consentire a una persona nascosta all'interno di muoversi, sia pure parzialmente, da una parte all'altra del congegno – sfuggendo così all'occhio degli spettatori. Senza dubbio, come abbiamo già detto e come cercheremo ora di dimostrare, il principio o, meglio, il risultato di questa soluzione è quello giusto. Qualcuno è nascosto nel mobile mentre il suo interno viene mostrato al pubblico. Quella che, invece, non condividiamo è la verbosa descrizione del modo in cui gli scomparti vengono spostati per assecondare i movimenti della persona nascosta all'interno. La respingiamo in quanto essa non è che una teoria formulata in un primo tempo e alla quale, in un secondo tempo, sono state forzatamente adattate le circostanze. Una teoria alla quale non si era arrivati (né si sarebbe potuto arrivare) in base a un ragionamento induttivo. Comunque lo spostamento abbia luogo, è ovvio che esso sia occultato, passo per passo, allo sguardo del pubblico. Dimostrare che alcuni movimenti si possono compiere in un certo modo, non significa affatto che essi vengano compiuti proprio in quel modo. Possono esserci infiniti altri sistemi per ottenere gli stessi risultati. La probabilità che uno di quelli ipotizzati sia

quello giusto è di uno all'infinito. Ma, in realtà, questo particolare aspetto del problema – cioè lo spostamento degli scomparti – non ha la minima importanza. Era del tutto superfluo dedicare sette o otto pagine a dimostrare ciò che nessuna persona di buon senso negherebbe – vale a dire che l'eccezionale genio meccanico del barone Kempelen era perfettamente in grado di escogitare il modo di chiudere una porta, o far scorrere un pannello, con un agente umano a essi collegato; e di compiere queste operazioni, come l'autore stesso del saggio dimostra e come noi cercheremo di illustrare più ampiamente qui appresso, in maniera tale da sfuggire completamente all'occhio degli spettatori.

Formulando una nostra ipotetica spiegazione dell'Automa cercheremo, in primo luogo, di dimostrarne il funzionamento e, in secondo luogo di descrivere, il più succintamente possibile, la natura delle *osservazioni* dalle quali abbiamo tratto le nostre conclusioni.

Per meglio comprendere l'argomento, ripeteremo qui in poche parole la routine seguita dal presentatore per mostrare l'interno del mobiletto – una routine dalla quale non si discosta *mai* in modo sostanziale. Per prima cosa apre lo sportello n. 1. Lasciandolo aperto, si porta sul retro per aprire una porta direttamente alle spalle dello sportello stesso. A questa porta avvicina una candela accesa. *Richiude poi questa porta* a chiave e, tornando sul davanti, apre completamente il cassetto. Dopo di che, apre gli sportelli 2 e 3 (quelli pieghevoli) mostrando l'interno dello scomparto principale. Lasciando aperto quest'ultimo, il cassetto, e lo sportello anteriore dello scomparto n. 1, torna sul retro e spalanca la porta che corrisponde allo scomparto principale. Nel richiudere il mobile non segue un ordine particolare, tranne il fatto che gli sportelli pieghevoli vengono sempre chiusi prima del cassetto.

Ora, supponiamo che, quando il mobile viene spinto per la prima volta davanti al pubblico, al suo interno si trovi già una persona, collocata dietro la massa degli ingranaggi nello scomparto n. 1 (la parte posteriore di questi ingranaggi è fatta in modo da poter scivolare *en masse* dallo scomparto principale a quello n. 1, quando è necessario) con le gambe completamente stese dentro lo scomparto principale. Quando Maelzel apre lo sportello 1, l'uomo all'interno non corre alcun pericolo di essere scoperto dato che anche l'occhio più acuto non riesce a penetrarne l'oscurità interna. Ma le cose cambiano quando viene aperta la porta posteriore del primo scomparto; l'interno viene illuminato e, se ci fosse dentro qualcuno, sarebbe scoperto. Ma non si vede nessuno. L'inserimento della chiave nella toppa era un segnale per cui la persona nascosta si pigia il più possibile in avanti, ad angolo acuto – infilandosi del tutto o quasi nello scomparto principale. Ma la posizione è scomodissima e non può restarci a lungo. Di conseguenza, vediamo che Maelzel *richiude la porta sul retro*. Dopo di che, non c'è motivo per cui l'uomo non riprenda la posizione primitiva, poiché lo scomparto è tornato in ombra e l'interno è del tutto invisibile. Il cassetto è aperto e la persona nascosta può rimettere le gambe nello spazio che occupavano prima². Quindi, nello scomparto principale non vi è più alcuna traccia dell'uomo che ormai si nasconde con il corpo dietro gli ingranaggi del primo scomparto, con le gambe nello spazio occupato dal cassetto. Il presentatore può quindi tranquillamente mostrare lo scomparto principale. E così fa, aprendo gli sportelli sia anteriori che posteriori – e non si vede nessuno. A questo punto, gli spettatori sono convinti che tutto l'interno del mobile è davanti ai loro occhi – ogni sua parte, simultaneamente. Ma naturalmente non è così. La gente non vede lo spazio dietro il cassetto, né l'interno dello scomparto n. 1, di cui il

² Sir David Brewster ipotizza che dietro il cassetto, anche dopo che è stato chiuso, rimanga ampio spazio – in altre parole, che si tratti di un «finto cassetto» che non arriva al fondo del mobile. Ma è un'ipotesi che non regge. Un trucco così banale sarebbe subito scoperto, specialmente dal momento che il cassetto è sempre aperto completamente e gli spettatori si accorgerebbero facilmente se esso fosse meno profondo del mobile.

presentatore chiude virtualmente lo sportello chiudendone la corrispondente porta posteriore. Maelzel, dopo aver girato il mobiletto, solleva il drappeggio del turco, ne apre le porticine sulle reni e sulla coscia e dimostra come, all'interno, non ci siano che ingranaggi; dopo di che, riporta il tutto nella posizione originale e chiude le porticine. L'uomo all'interno adesso può muoversi liberamente. Entra nel corpo del turco quel tanto che basta per avere gli occhi a livello della scacchiera. Molto probabilmente, siede su quel quadratino sporgente, o protuberanza, che si vede in un angolo dello scomparto principale quando gli sportelli sono aperti. Posizione dalla quale può vedere la scacchiera attraverso il torace del turco, che è fatto di reticella metallica. Infilando il braccio destro nella figura, aziona il minuscolo ingranaggio che guida il braccio sinistro e la mano della figura. L'ingranaggio è collocato subito sotto la scapola destra dell'Automa ed è quindi facilmente raggiungibile dalla mano destra dell'uomo nascosto, supponendo che infili il braccio destro nel torace. I movimenti della testa, degli occhi e del braccio destro del Giocatore, come pure il suono della parola *echec*, vengono azionati da altri ingranaggi mossi a piacere, dall'operatore nascosto. L'intero congegno – cioè il gruppo degli ingranaggi indispensabili – si trova molto probabilmente all'interno del piccolo scomparto (largo circa sei pollici) ricavato dalla divisione (sulla destra di chi guarda) dello scomparto principale.

In questa analisi del funzionamento dell'Automa abbiamo volutamente tralasciato di accennare al modo in cui vengono spostati i tramezzi divisorii; e, a questo punto, è facile capire che si tratta di un problema di nessuna importanza, dal momento che qualsiasi bravo carpentiere troverebbe un'infinità di modi per effettuare quello spostamento; e, dal momento che abbiamo dimostrato come, quale che ne sia il modo, lo si possa fare all'insaputa degli spettatori. Le nostre conclusioni si fondano sulle seguenti *osservazioni*, tratte da ripetute visite all'esibizione di Maelzel³.

1. Le mosse del turco non sono effettuate a intervalli regolari, ma si adeguano alle mosse dell'antagonista – anche se il fattore regolarità, così essenziale in ogni tipo di congegno meccanico, si sarebbe potuto facilmente introdurre limitando il tempo concesso all'antagonista per fare la sua mossa. Per esempio, se il limite fosse di tre minuti, si potrebbero regolare le mosse dell'Automa secondo intervalli di poco superiori ai tre minuti. Il fatto che sussista questa irregolarità, quando sarebbe stato così facile fissare un ritmo regolare, dimostra come la regolarità non abbia alcun peso per il funzionamento dell'Automa – in altre parole, che esso non è *un puro e semplice congegno meccanico*.

2. Quando l'Automa sta per fare la sua mossa si percepisce chiaramente, proprio sotto la spalla sinistra, un movimento che agita il drappeggio ricadente su quella spalla. È un movimento che invariabilmente precede di un paio di secondi quello del braccio; che non si sposta mai prima di quel movimento preparatorio della spalla. Ora, poniamo che l'antagonista muova la sua pedina e che Maelzel riporti, come al solito, la mossa sulla scacchiera dell'Automa. Poniamo anche che l'antagonista osservi attentamente l'Automa e che, appena nota quel movimento, prima che il braccio si sposti, ritiri la sua pedina come se si fosse reso conto di aver fatto una mossa sbagliata. Si vedrà allora che il movimento del braccio che, in tutti gli altri casi, segue immediatamente quello della spalla, si arresta – non si verifica – anche se Maelzel non ha ancora riportato sulla scacchiera dell'Automa la mossa corrispondente al ritiro della pedina da parte del contendente. In questo caso, è ovvio che l'Automa stava per muovere; e che il suo

³ Alcune di queste *osservazioni* mirano esclusivamente a dimostrare che il congegno deve essere azionato da una mente umana, e potrebbe apparire superfluo addurre ulteriori argomentazioni a sostegno di quanto è già stato pienamente convenuto. Il nostro scopo principale è quello di convincere alcuni nostri amici per i quali un ragionamento propositivo avrà più valore anche della più esplicita dimostrazione aprioristica.

arresto è stato chiaramente prodotto dal ritiro del pezzo compiuto dall'avversario, senza alcun intervento da parte di Maelzel.

Questo dimostra ampiamente che: 1. l'intervento di Maelzel nel riportare le mosse dell'antagonista sulla scacchiera dell'Automa non è indispensabile ai fini del movimento di quest'ultimo; 2. che questi movimenti sono regolati da una *mente* – da qualcuno che può vedere la scacchiera del suo avversario; 3. che a regolarli non è la mente di Maelzel il quale dava le spalle al contendente quando questi ha ritirato la sua pedina.

3. L'Automa non ne esce invariabilmente vincitore. Se il congegno fosse un semplice meccanismo, questo non accadrebbe – vincerebbe sempre. Una volta scoperto il *principio* in base al quale una macchina può *giocare* una partita a scacchi, sarebbe facile metterla in condizioni di *vincerla*; e, sempre in base allo stesso principio, di *vincerle tutte* – di battere, cioè, qualsiasi avversario. Un attimo di riflessione sarà sufficiente a convincere chiunque che costruire un congegno in grado di vincere sempre non presenta certo maggiori difficoltà, sotto il profilo meccanico, che costruirne uno in grado di vincere una sola volta. Quindi, se consideriamo il Giocatore come un congegno dobbiamo presumere (il che è altamente improbabile) che il suo inventore abbia preferito lasciarlo incompleto anziché renderlo perfetto – supposizione ancor più assurda quando si pensi che il fatto di lasciarlo incompleto costituirebbe un argomento a sfavore della possibilità che si tratti puramente di una macchina – il che è esattamente quanto stiamo sostenendo.

4. Quando la partita si fa difficile o complessa vediamo che il turco non scuote mai la testa né rotea gli occhi. Lo fa solo quando la sua mossa successiva è ovvia, o quando la partita scorre talmente liscia da non richiedere particolare riflessione da parte di un giocatore al posto dell'Automa. Ora, questi strani movimenti di testa e di occhi sono tipici di chi è occupato a riflettere, e l'ingegnoso barone Kempelen li avrebbe applicati al congegno (se di puro e semplice congegno si trattasse) per eseguirli al momento opportuno – cioè di fronte a particolari difficoltà. Ma qui succede esattamente il contrario, e questo capovolgimento si adatta perfettamente alla nostra supposizione di una persona nascosta all'interno. Quando è impegnata a pensare alla partita, questa persona non ha il tempo di occuparsi dell'ingranaggio che aziona la testa e gli occhi. Quando invece la partita non presenta difficoltà, ha tutto il tempo di guardarsi intorno e, pertanto, vediamo che il capo si muove e gli occhi roteano.

5. Quando il congegno viene fatto girare per consentire agli spettatori di vedere il retro della figura del turco, e il drappeggio viene sollevato e si spalancano le porticine sui reni e sulla coscia, si nota che l'interno è stipato di ingranaggi. Osservando però il congegno mentre l'Automa era in movimento – vale a dire il mobile si spostava sulle rotelle – notammo che alcune parti del meccanismo cambiavano forma e posizione in misura tale da non potersi attribuire semplicemente a un fattore prospettico; un successivo esame ci convinse che quei cambiamenti eccessivi erano da attribuire a degli specchi collocati all'interno e certo non destinati ad influenzare il funzionamento del meccanismo stesso. Il loro compito – quale che fosse – doveva necessariamente riferirsi all'occhio dello spettatore. Ne concludemmo seduta stante che gli specchi servivano a moltiplicare l'immagine degli ingranaggi all'interno della figura, così da far sembrare che la riempissero completamente. Se ne deduce quindi che il congegno non è una pura e semplice macchina. Se così fosse l'inventore, anziché volerne dimostrare la complessità, ricorrendo a un artificio per raggiungere questo suo scopo, avrebbe invece fatto di tutto per convincere coloro i quali assistevano all'esibizione che in realtà un risultato tanto straordinario era ottenuto con mezzi *semplici*.

6. Dal punto di vista dell'aderenza alla realtà, l'aspetto esteriore e soprattutto il comportamento del turco non sono che scadenti imitazioni. I lineamenti non mostrano la minima vitalità e, in quanto a somiglianza con una fisionomia umana, sono di gran

lunga inferiori anche alla più scadente immagine di cera. Gli occhi roteano in modo innaturale, senza un corrispondente movimento di palpebre o sopracciglia. In particolare, il braccio esegue le sue operazioni in maniera rigida, goffa, a scatti, con moto rettangolare. Ora, tutto ciò nasce o dall'incapacità di Maelzel di azionarlo in modo migliore o da una trascuratezza intenzionale – dato che una trascuratezza accidentale è da escludere visto che l'ingegnoso artefice dedica tutto il suo tempo a perfezionare l'Automa. Sicuramente non possiamo attribuire l'apparenza stereotipata della figura a scarsa abilità – poiché tutti gli altri automi di Maelzel dimostrano la sua capacità di imitare con assoluta esattezza le immagini e le caratteristiche della vita. Per esempio, i suoi funamboli sono inimitabili. Quando il clown ride, labbra, occhi, sopracciglia, palpebre – ogni suo lineamento – hanno l'espressione giusta. In esso, come nel suo compagno, ogni gesto è così fluido e privo di artificio che, se non fosse per le loro minuscole dimensioni e per il fatto che, prima della loro esibizione sulla fune, vengono fatti passare di mano in mano degli spettatori, nessuno crederebbe che questi automi di legno non siano creature umane. Non possiamo quindi mettere in dubbio l'abilità del signor Maelzel e pertanto dobbiamo supporre che egli abbia lasciato di proposito al suo Giocatore di Scacchi quell'aspetto artificiale e innaturale conferitogli inizialmente (e anche allora, senza dubbio, con intenzione) dal barone Kempelen. E quale fosse l'intenzione non è difficile capirlo. Se, nei suoi movimenti, l'Automa avesse una maggiore apparenza di realismo, lo spettatore sarebbe indotto ad attribuire quei movimenti alla loro vera causa (cioè un intervento umano dall'interno) più di quanto lo sia ora, quando i gesti goffi e spigolosi danno l'idea di un puro e semplice congegno meccanico, senza alcuna assistenza nascosta.

7. Quando, poco prima dell'inizio della partita, l'Automa viene, come sempre, caricato dal presentatore, un orecchio avvezzo al suono prodotto dal caricamento di un meccanismo scoprirà immediatamente che l'asse fatto ruotare dalla chiave dentro il mobiletto non può essere in alcun modo collegato a una molla o a un ingranaggio qualsiasi. In questo caso, la deduzione che se ne trae è la stessa di prima. La carica non serve affatto al funzionamento dell'Automa e viene eseguita allo scopo di suscitare negli spettatori l'illusione di un congegno meccanico.

8. Quando si chiese esplicitamente a Maelzel se l'Automa è o no un semplice macchinario, la sua risposta è invariabilmente la stessa: «No comment». Ora, la fama dell'Automa e la grande curiosità che esso ha ovunque suscitato, sono essenzialmente dovute all'opinione corrente che si tratti di una *macchina*. E quale modo più ovvio ed efficace per convincere di questo il pubblico (come appunto è l'intenzione) che una dichiarazione esplicita in tal senso? D'altro canto, quale modo più ovvio ed efficace di suscitare perplessità circa il carattere puramente meccanico dell'Automa che astenersi dal dichiararlo apertamente? La gente, infatti, fa questa considerazione: Maelzel ha tutto l'interesse a presentare il Giocatore come un semplice congegno; rifiuta di confermarlo esplicitamente a parole, pur non facendosi scrupolo ma, anzi, dimostrandosi ansioso di confermarlo, indirettamente, con i fatti; se davvero fosse ciò che egli intende dimostrare con i fatti, sarebbe dispostissimo ad avvalersi della più diretta testimonianza verbale; di conseguenza, il suo silenzio è dovuto al fatto che egli sa che *non* si tratta esclusivamente di un congegno meccanico; le sue azioni non possono accusarlo di mistificazione; le sue parole, potrebbero.

9. Quando, mostrando al pubblico l'interno del mobile, Maelzel spalanca lo sportello n. 1 e la porta posteriore direttamente corrispondente, accosta a questa porta posteriore una candela accesa (come già detto) e muove avanti e indietro il mobile per dimostrare che il primo scomparto è interamente occupato dagli ingranaggi. Durante questi spostamenti, l'osservatore attento potrà notare che, mentre il gruppo degli ingranaggi accanto allo sportello anteriore n. 1 è perfettamente fisso e stabile, quello verso la parte

posteriore ondeggia leggermente, seguendo gli spostamenti del mobile. Fu proprio questa circostanza a far nascere in noi il sospetto che il blocco posteriore degli ingranaggi fosse sistemato in modo da poterlo facilmente spostare *en masse*, quando fosse necessario. Come abbiamo già detto, la necessità si presenta nel momento in cui l'uomo nascosto si porta in posizione eretta quando viene richiusa la porta sul retro.

10. Sir David Brewster afferma che la figura del turco è a grandezza naturale – ma, in realtà, essa è molto più grande. Nulla di più facile che sbagliarsi sulle proporzioni. Il corpo dell'Automa è generalmente isolato e, non potendo confrontarlo immediatamente con una figura umana, ci lasciamo indurre a ritenerlo di grandezza naturale. Errore cui, però, si può ovviare osservando il Giocatore di Scacchi quando, come talvolta accade, il presentatore gli si accosta. Certo, il signor Maelzel non è molto alto ma, vicino al congegno, la sua testa appare almeno diciotto pollici più in basso rispetto a quella del turco che, non dimentichiamolo, è seduto.

11. Il mobile dietro cui è collocato l'Automa misura esattamente sei pollici di lunghezza, due piedi e quattro pollici di profondità e due piedi e sei pollici di altezza. Dimensioni più che sufficienti a contenere un uomo di statura molto superiore alla media – il solo scomparto principale può ospitare una persona di statura normale nella posizione in cui abbiamo detto si pone l'operatore nascosto. Questi sono dati di fatto che chiunque voglia può controllare, e quindi non indugeremo oltre. Vorremmo solo suggerire che anche se, in apparenza il piano del mobile è costituito da una tavola dello spessore di circa tre pollici, basta chinarsi e guardare verso l'alto quando lo scomparto principale è aperto per rendersi conto che, in realtà, è molto sottile. Anche l'altezza del cassetto è, a prima vista, ingannevole. Fra la sommità del cassetto, osservato dall'esterno, e il fondo del mobile, c'è uno spazio di circa tre pollici – spazio che va incluso nell'altezza del cassetto. Tutti questi accorgimenti, che mirano a fare apparire lo spazio interno minore di quanto in realtà sia, rispondono all'intenzione dell'inventore di suggerire al pubblico un'idea errata, e cioè che dentro il mobile non è possibile far entrare una persona.

12. L'interno dello scomparto principale è interamente foderato di stoffa. Che, a nostro parere, dovrebbe avere un duplice scopo. Parte di essa, una volta ben tesa, potrebbe costituire gli unici tramezzi da rimuovere necessariamente durante i movimenti della persona nascosta, vale a dire il divisorio fra il retro dello scomparto principale e il retro dello scomparto n. 1; e il divisorio fra lo scomparto principale e lo spazio sul retro del cassetto, una volta che questo sia aperto. Supponendo che sia così, sparisce ogni difficoltà di spostamento dei tramezzi, ammesso che tale difficoltà esista. Il secondo scopo della stoffa è quello di attutire e rendere indistinto ogni rumore che i movimenti dell'uomo all'interno potrebbero provocare.

13. Lo sfidante (come abbiamo già sottolineato) non può giocare sulla scacchiera dell'Automa, ma è seduto a una certa distanza. Probabilmente, se qualcuno dovesse chiederlo, si attribuirebbe il motivo di questa collocazione al fatto che, se l'avversario fosse diversamente dislocato, la sua persona si frapporterebbe fra il congegno e gli spettatori, ostacolando la visuale di questi ultimi. Ma è un ostacolo al quale si potrebbe ovviare con estrema facilità, sia mettendo in posizione più elevata le sedie, sia girando l'estremità del mobile verso gli spettatori durante la partita. Se lo sfidante sedesse a contatto con il mobile e avesse l'udito fine, potrebbe scoprire il segreto sentendo il respiro di qualcuno all'interno del mobile.

14. Anche se, mostrando l'interno del congegno, Maelzel a volte si discosta leggermente dalla *routine* che abbiamo indicato, non lo fa *mai*, però, a un *punto tale* da smentire questa nostra soluzione. Per esempio, è successo che aprisse per primo il cassetto – ma non apre mai lo scomparto principale senza prima chiudere la porta posteriore del vano n. 1 – né mai lo apre senza aver prima tirato fuori il cassetto – non

apre mai il cassetto senza chiudere prima lo scomparto principale – né apre mai il retro del vano n. 1 mentre lo scomparto principale è aperto – e la partita non ha inizio se prima non è stato chiuso l'intero mobile. Ora, se dalle nostre osservazioni risultasse che *mai, in nessun caso*, il signor Maelzel si sia discostato dalla *routine* che abbiamo descritto come necessaria all'ipotesi da noi suggerita, questo già la avvalorerebbe al massimo. Ma ancor più la avvalora il fatto che *occasionalmente* si discosta leggermente dalla *routine*, mai però a tal punto da inficiare la nostra soluzione.

15. Durante lo spettacolo, sulla scacchiera dell'Automa ci sono sei candele. Viene spontaneo chiedersi: «perché così tante quando una sola, o al massimo due, sarebbero più che sufficienti per consentire allo spettatore una chiara visuale della scacchiera in una sala peraltro già bene illuminata, come lo è sempre quella in cui si svolge l'esibizione – e quando, inoltre – supponendo che il congegno *sia solamente un congegno* – non c'è alcuna necessità di tanta luce, o di una qualsiasi luce, perché *esso* funzioni – e quando, soprattutto, sul tavolo dello sfidante c'è una sola candela?». La prima e più ovvia ipotesi è che una forte illuminazione costituisce il requisito essenziale perché l'uomo nascosto possa vedere attraverso il materiale trasparente (probabilmente una reticella sottile) di cui è fatto il busto del turco. Ma, considerando la *disposizione* delle candele, sorge subito un'altra spiegazione. Come abbiamo detto, ci sono in totale sei candele, tre per lato. Le più lontane dagli spettatori sono anche le più lunghe – quelle al centro sono più corte di circa due pollici – e quelle più vicine al pubblico ancora più basse, sempre di un paio di pollici – fra i due gruppi di candele esiste una differenza di circa due pollici – vale a dire, la candela più lunga da un lato è di circa tre pollici più corta della candela equivalente dall'altro lato, e così via. In tal modo, non ci sono due candele della stessa altezza e, di conseguenza, anche la difficoltà di identificare il *materiale* di cui è fatto il busto della figura (su cui si proietta la luce) è sensibilmente accresciuta dall'effetto abbagliante di quel complicato intreccio di raggi – ottenuto mettendo i centri di irradiazione a livelli diversi.

16. Fino a quando il Giocatore di Scacchi rimase in possesso del barone Kempelen, più di una volta si osservò – primo, che un italiano il quale alloggiava nella *suite* del barone non era mai visibile durante le partite del turco; e, secondo, che una volta che l'italiano si ammalò, l'esibizione fu sospesa fino alla sua guarigione. Questo italiano dichiarava di non sapere affatto giocare a scacchi, anche se tutti gli altri dipendenti del barone erano buoni scacchisti. Coincidenze analoghe si sono verificate da quando l'Automa fu acquistato da Maelzel. C'è un uomo, un certo *Schlumberger*, che lo segue ovunque vada ma la cui unica mansione sembra quella di aiutarlo a imballare e sballare l'Automa. È un tipo di media statura, con le spalle molto curve. Non sappiamo se egli ammetta o meno di saper giocare a scacchi. Quel che è certo è che non lo si vede mai durante gli spettacoli, anche se è spesso visibile prima e dopo l'esibizione. Inoltre, qualche anno fa Maelzel si recò a Richmond con i suoi automi che esibì, ci sembra, nell'edificio che oggi ospita l'Accademia di Danza di M. Bossieux. *Schlumberger* improvvisamente si ammalò e, durante la sua malattia, non ci furono esibizioni del Giocatore. Questi fatti sono ben noti a molti nostri concittadini. Il motivo addotto per la sospensione degli spettacoli del Giocatore *non* fu la malattia di *Schlumberger*. Il lettore ne tragga le sue conseguenze.

17. Il turco gioca con il *braccio sinistro*. Una circostanza così strana non può essere accidentale. Brewster la ignora, tranne che per una breve nota, ci sembra, a titolo puramente di segnalazione. I primi autori di trattati sull'Automa pare che non se ne siano nemmeno accorti, e non ne fanno cenno. L'autore dell'opuscolo cui accenna Brewster menziona la circostanza, asserendo però di non saperla spiegare. Eppure, proprio da tali discrepanze e incongruenze nascono (se nascono) le deduzioni che ci porteranno alla verità.

Il fatto che l'Automa giochi con la mano sinistra non può dipendere dall'assetto meccanico del congegno considerato come tale. Ogni ingranaggio che aziona in un determinato modo il braccio sinistro della figura potrebbe, se invertito, azionare in maniera analoga il braccio destro. Questo principio è però inapplicabile al meccanismo del corpo umano, in cui esiste una netta e radicale differenza fra la struttura e, in ogni caso, la capacità delle due braccia. Riflettendo su ciò, è naturale riferire l'incongruenza presente nel Giocatore a questa peculiarità della struttura umana. In tal caso, dobbiamo pensare a una qualche *inversione* – dato che l'Automa gioca esattamente nel modo *contrario* a quello in cui giocherebbe un uomo. Queste teorie, una volta formulate, bastano da sole a suggerire l'ipotesi di un operatore nascosto nell'interno. Pochi altri impercettibili passi ci conducono, finalmente, alla conclusione. L'Automa gioca col braccio sinistro perché è quello l'unico modo che consente alla persona nascosta di usare il braccio destro – cosa ovviamente *auspicabile*. Proviamo a immaginare che l'Automa giochi col destro. Per raggiungere l'ingranaggio che aziona il movimento del braccio e che, come già spiegato, si trova proprio sotto la spalla, l'uomo nascosto dovrebbe necessariamente usare il braccio destro in una posizione scomodissima e disagiata (cioè, tenendolo stretto al corpo e compresso fra il corpo e il fianco dell'Automa); oppure, usare il sinistro, portandoselo davanti al petto. In entrambi i casi, non potrebbe agire con la facilità e la precisione necessarie. Al contrario, il fatto che l'Automa giochi col braccio sinistro, elimina ogni difficoltà. L'uomo all'interno porta davanti al petto il braccio destro e le dita della mano operano liberamente sull'ingranaggio nella spalla della figura.

A nostro avviso, non esiste una confutazione ragionevole di questa soluzione al mistero dell'Automa Giocatore di Scacchi.