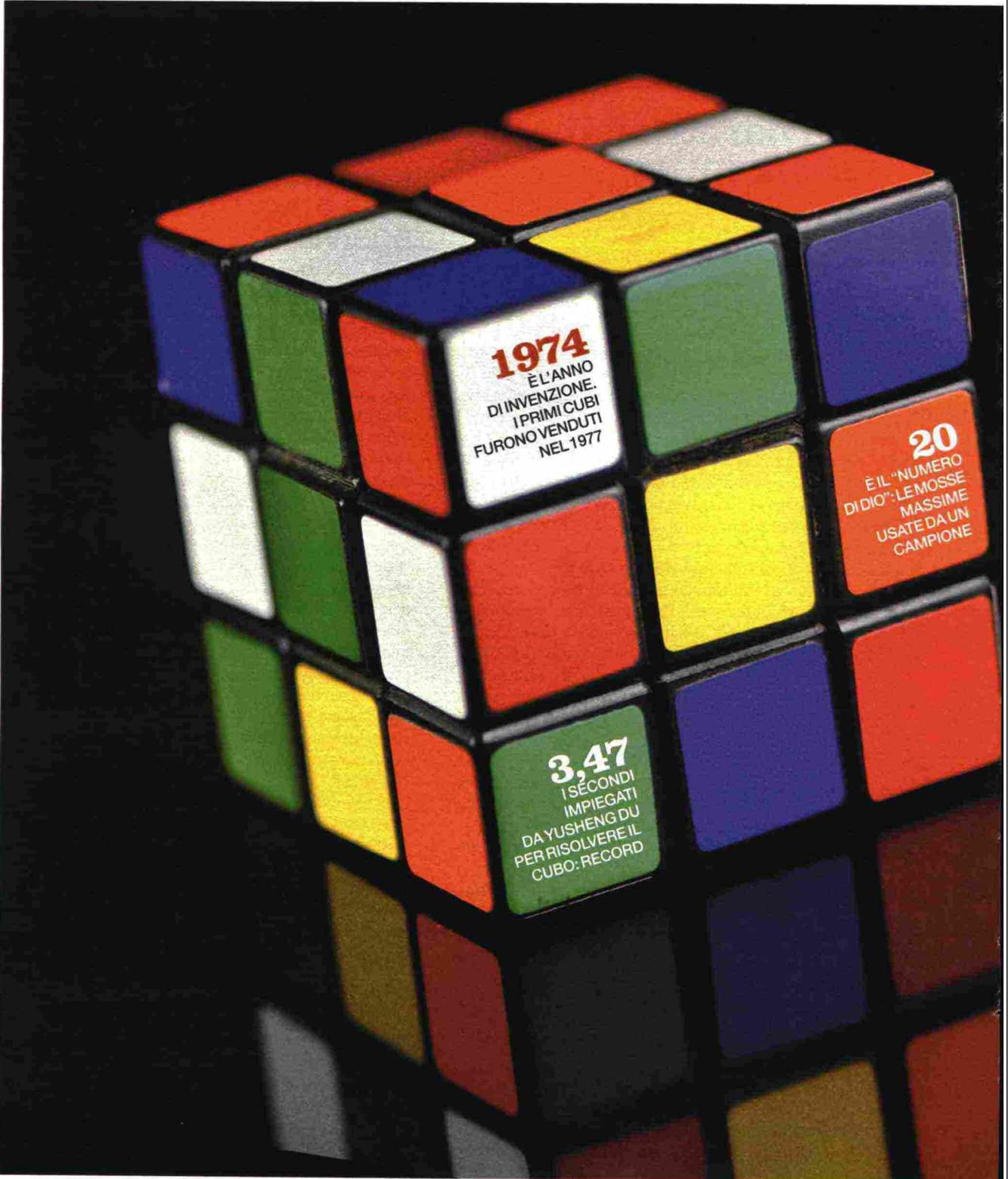


DOLCEVITA
CHE TI SEI INVENTATO

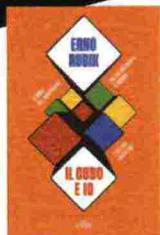


GETTY IMAGES

063430

HO ELEVATO L'INGEGNERO AL CUBO

È IL ROMPICAPO PIÙ AMATO (E PIÙ VENDUTO) AL MONDO. ORA IL SUO CREATORE, ERNO RUBIK, IN UN LIBRO E IN QUESTA INTERVISTA, RACCONTA COME HA FATTO SPREMERE LE MENINGI A TUTTI. COMPRESI GLI INDIGENI WAYAMA

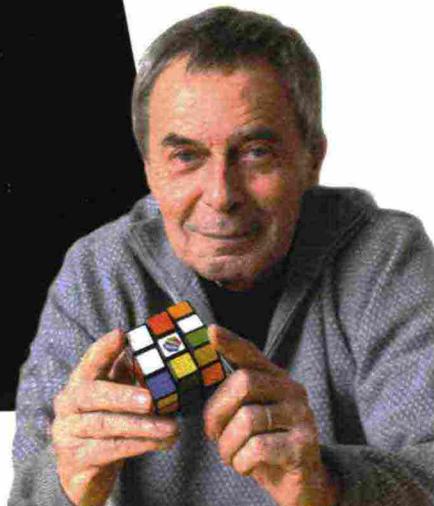


Sopra, la copertina di **Il cubo e io** (Utet, pp. 208, euro 19) di Erno Rubik

di Giuliano Aluffi

I **L CUBO** di Rubik è vivo e gioca insieme a noi. Il diabolico aggeggio colorato che negli anni Ottanta ha fatto impazzire il pianeta – ad oggi risultano venduti oltre 350 milioni di pezzi, e il *National Geographic* documentò la presenza del cubo di Rubik perfino tra gli indigeni Wayana, tribù amazzonica isolata dal mondo moderno – dopo un primo repentino calo di interesse è rinato con il moltiplicarsi di tutorial su YouTube e con le competizioni di Speed Cubing: il record è del cinese Yusheng Du, con 3,47 secondi.

Ma sono fiorite anche gustose variazioni sul tema. Un ragazzo polacco, per esempio, ha risolto il cubo usando i piedi in poco più di 20 secondi. La capacità che ha internet di creare community ha in questi anni amplificato il revival del cubo. E grazie ai supercomputer di Google si è trovato anche quello che i cubisti più fanatici definiscono con reverenza il "numero di Dio", ovvero il massimo numero di mosse



A destra, l'architetto e designer ungherese Erno Rubik, 76 anni

DOLCEVITA
CHE TI SEI INVENTATO

con cui un campione "onnisciente" può risolvere un cubo, qualsiasi sia la combinazione iniziale: è 20. Erno Rubik, se non il Dio del cubo, è - come lui stesso ama definirsi - il suo Geppetto, non a caso il primo prototipo era di legno. Architetto, docente e scultore, a 29 anni, nell'Ungheria comunista, Rubik inventò il cubo e oggi, a 76 anni, si racconta nel saggio autobiografico *Il cubo e io* (Utet, pp. 208, euro 19).

Professor Rubik, non le pesa il fatto che tutti la identifichino solo con il cubo?

«Pensa che non ne possa più di sentir nominare il mio cubo? Niente affatto. E sono felice che non si parli di me! Io sono una persona solitaria e indipendente a cui non piace essere contattata da altri. Mi piace scegliere le persone con cui aprirmi».

Perché il cubo è così piacevole da manipolare?

«Credo che il cubo tocchi qualche corda del cuore umano. Mette in relazione i problemi da risolvere con il fare qualcosa con le mani e con il cervello. Questo tipo di esperienza capita separatamente molte volte, ma è molto raro che capiti tutta insieme. Un'altra chiave del successo del cubo è che è pieno di contraddizioni, e quindi intriga».

Contraddizioni?

«Il cubo nella nostra mente è un solido, è un oggetto che quando lo piazzi su un tavolo o lo usi come un mattone è stabile e non rotola. Il fatto che invece il cubo di Rubik, quando lo prendi in mano, possa ruotare sovvertendo le nostre aspettative. Il cubo è un oggetto, ma il movimento lo fa sembrare quasi vivo. Talmente vivo che qualcuno ha commercializzato, per "ucciderlo", anche una sorta di pesante paletta, The Cube Smasher pensata per chi, frustrato dai tentativi vani di risolverlo, volesse farlo a pezzi».

Si ricorda la prima volta che lo ha risolto?

«Inventai il cubo in un giorno di pri-

mavera del 1974, insegnavo architettura a Budapest e cercavo il modo di spostare dei cubetti tenendoli però sempre attaccati, in qualche modo, insieme. Ero stufo dei puzzle con tanti pezzi che si possono smarrire o sono faticosi da assemblare perché bisogna tenere d'occhio tante componenti. Volevo qualcosa di più compatto. E così nacque il cubo, che all'inizio era di legno e ogni cubetto aveva un lato di 2x2 centimetri invece dei 3x3 di oggi. Lo misi a schiacciare e mi accorsi subito che non rius-

scivo più a trovare la combinazione di partenza. Dopo due settimane stavo per rinunciare, ma mia madre mi diede dello sciocco, e allora continuai. Altre due settimane e l'avevo risolto. Quando, anni dopo, il mio agente andava per le fiere dei giocattoli cercando aziende interessate a commercializzarlo, mi portava con sé: non sapevo l'inglese e avevo un compito molto specifico: dimostrare agli interessati che il cubo si poteva risolvere».

Perché il cubo attrae ancora molti giovani?

«Quando le nuove generazioni scoprono il cubo, a loro sembra ancora una vera novità, allo stesso modo in cui tutto è nuovo per un neonato. Ma la cosa interessante è che la reazione dei più giovani è molto simile a quella che i loro genitori o i loro nonni hanno avuto in passato. Come se questi 45 anni non fossero passati».

Il nome originale era Buvuos Kocka, ovvero "cubo magico". Perché è diventato il cubo di Rubik? Il suo cognome dell'Est Europa evoca il fascino della matematica, degli scacchi, della strategia?

«In realtà il nome "cubo di Rubik" è nato per un'esigenza puramente pratica. Quando Ideal Toy, con cui l'azienda statale ungherese Konsumex strinse un accordo per la produzione di un milione di pezzi, stava per lanciarlo sul mercato internazionale, sorse un problema: io avevo registrato il brevetto per il cubo solo in Ungheria. Così, per proteggere l'investimento, Ideal Toy ha pensato di usare un nome che fosse difendibile almeno come trademark, che tra l'altro è anche la forma più duratura di protezione, visto che il brevetto dura solo 20 anni e a volte può essere dura difenderlo. Così mi hanno chiesto di usare il mio nome e io ho acconsentito, senza pensare troppo alle conseguenze, ovvero all'attenzione che avrei attirato su di me. Poi, certo, il mio è un cognome che è facile da pronunciare nella maggior parte delle lingue, perché non ha suoni strani. Un altro van-

GIRA CHE TI RIGIRA, SU GRANDE E PICCOLO SCHERMO

Alcuni film e cartoni in cui viene usato il cubo di Rubik

1 ARMAGEDDON

(1988) di Michael Bay. Nella foto, Steve Buscemi

2 SNOWDEN (2016) di Oliver Stone. Nella foto, Joseph Gordon-Levitt

3 LA RICERCA DELLA FELICITÀ

(2006) di Gabriele Muccino. Nella foto, Will Smith

4 I SIMPSON

Nella foto, Homer



«CHI GIOCA HA L'ESPRESSIONE SERENA E CONCENTRATA DI CHI FA QUALCOSA DI ATTIVO»





GETTY IMAGES

taggio è che, essendo poco comune, non ha un background storico: ho rintracciato diversi Rubik nel mondo, ma – per fortuna - nessuno di questi in un contesto negativo».

Nel libro lei dice che quando vede le persone giocare con il cubo, vede volti sereni ma allo stesso tempo concentrati...

«È vero. È quel tipo di sensazione in cui hai perso in parte la tua connessione col mondo esterno. Ti stai concentrando sul risultato, e in un modo attivo: le tue mani si muovono, la tua mente lavora. E questo è molto vicino alla meditazione».

Per alcuni il cubo è diventato una passione totalizzante...

«Sono stato invitato a diverse competizioni degli speed cubers – non come concorrente, perché il minuto circa che ci metto a risolvere il cubo non è un tempo accettabile, anche se per la mia età lo considero un vanto – e ho notato che quando i concorrenti si riposano tra una gara e l'altra, le loro mani si muovono di continuo. Sembra quasi che non prestino attenzione a quello che stanno facendo. E intanto risolvono il cubo! Per tutto il tempo. Una delle cose che mi hanno impressionato di più



Il campionato mondiale organizzato dalla **World Cube Association** che si è svolto nel luglio 2019 a Melbourne, Australia

è stata la gara tra due gemelli tedeschi. Pertivano con lo stesso schema iniziale e hanno risolto il cubo con un solo millesimo di secondo di differenza. Incredibile».

Il cubo in Ungheria, Tetris in Russia. C'era qualcosa al di là del Muro che facilitava la creazione di giochi così coinvolgenti e che danno anche una certa dipendenza?

«Non avevo mai sentito questa teoria prima d'ora. Non credo che abbiamo creato giochi che danno dipendenza da questa parte del mondo più che altrove. Certamente se non è possibile avere l'equipaggiamento per volare col del-

taplano o fare il bungee jumping, devi cercare modi più spartani per divertirti. Molte nazioni in questa parte di mondo hanno combattuto per sopravvivere e questo aiuta a diventare creativi».

Quando lei, a 29 anni, ha inventato il cubo viveva nell'appartamento di sua madre, in una stanza piena di puzzle e giochi di legno che costruiva per sperimentare le sue idee sui rompicapo tridimensionali. Perdoni la domanda impertinente: ma quando portava le sue fidanzate nella stanza, non temeva che di fronte a tutti quei giochi la considerassero un po' inquietante?

«Non avevo paura di questo. Credo che il tuo ambiente, la tua casa, come ti vesti, quello che ti circonda è molto tipico di te. Se vuoi essere più vicino a qualcuno, lo dovresti invitare e fargli vedere dove vivi. Se la persona ha gli occhi e la mente aperta, imparerà di più su di te vedendo come vivi piuttosto che passando ore e ore con te da qualche altra parte. A quel tempo quella stanza era il mio "laboratorio" dove trovavo i pensieri e la mia ispirazione. Certo, c'era un po' di confusione ma nelle stanze vuote non c'è niente di interessante».

Giuliano Aluffi



«IL PRIMO PROTOTIPO CHE HO REALIZZATO ERA IN LEGNO CON I QUADRATI PIÙ PICCOLI»