

[©]

7-apr-2002

Salvatore Benvenga

Le arti figurative (la pittura in particolar modo, ma non solo) hanno talvolta inserito il gioco degli scacchi come soggetto della rappresentazione artistica. Al presente, che mi risulti, non esiste una schedatura completa ed articolata di tutte le opere artistiche che hanno raffigurato il gioco degli scacchi lungo la storia. Alcune di queste opere sono state, dagli artisti o dai loro committenti, inserite perfino in un contesto religioso: potremmo citare il mosaico del vecchio battistero (XII secolo) della chiesa di S.Sabino a Piacenza oppure una delle tarsie del coro della Chiesa di S.Petronio a Bologna, intagliate da Agostino De Marchi intorno al 1470, che raffigura una scacchiera appesa che sovrasta una teca sulla quale sono appoggiati tre pezzi da gioco. A tal proposito nessuno ha saputo spiegare perché mai tale soggetto fosse stato scelto dal De Marchi per decorare uno dei primi stalli del coro. Pur se alcune opere artistiche a soggetto scacchistico appartengono alla categoria delle incisioni o miniature, esistono anche affreschi come quello del Castello di Bracciano o anche quello del Palazzo Davanzati a Firenze. Ma anche la pittura non difetta di soggetti scacchistici. Due celebri quadri (anche se pochi sanno ricondurli agli autori) sovente riprodotti su libri e riviste sono quello del Mussini - Il Puttino alla Corte del Re di Spagna - e quello dell'Induno: La partita a Scacchi, quest'ultima conservata alla civica galleria d'arte moderna di Milano. In un interessante dipinto ad olio del 1568 viene raffigurata anche la famiglia dei reali inglesi Windsor, il soggetto ritrae Enrico VIII che osserva i figli giocare a scacchi. Va osservato che, in diverse opere, vi è raffigurata anche una presenza femminile, spesso inserita come giocatrice. Anche la filatelia di molti paesi ha onorato il gioco degli scacchi, proponendo emissioni a soggetto scacchistico. La raffigurazione dei pezzi ha interessato perfino la ceramistica: una per tutte va ricordarata la collezione Wedgwood del 1783 conservati al Museo Sloan di Londra e curati personalmente da John Flaxman (1755-1895) considerato uno dei massimi scultori inglesi e presidente della Royal Academy. Per quanto riguarda l'elaborazione artistica della foggia dei pezzi sarebbe necessario aprire un ulteriore, lunghissimo capitolo. Ci ripromettiamo di farlo in un altro appuntamento. Per il momento ci basta osservare come l'arte, nelle sue molteplici forme, abbia sovente raffigurato il gioco più artistico che ci sia.

[©]

14-apr-2002

Salvatore Benvenga

Anche gli scacchi, al pari di qualsivoglia altra espressione artistica o di pensiero, hanno subito (e subiscono) una evoluzione teorica. Se ai non addetti ai lavori l'affermazione posta in premessa di questo articolo può apparire ambiziosa, se non esagerata, limitandosi essi a considerare gli scacchi un gioco (per quanto complesso), l'obiettivo realtà storica parla chiaro a riguardo. Non ci vogliamo riferire qui alle regole del gioco, vale a dire a quelle variazioni che - nell'arco di parecchi secoli - portarono, ad esempio, ad una modifica nei movimenti della Donna (o Regina che dir si voglia) o all'arrocco. Sarebbe come parlare dell'introduzione nel gioco del calcio della possibilità di sostituire più giocatori durante la partita o dei calci di rigori in luogo del lancio della monetina al termine di una finale. L'evoluzione del pensiero

scacchistico ha subito almeno due interventi decisivi negli ultimi due secoli a causa di due grandi teorici: Philidor e Nimzowitsch. Il primo gettò le basi del gioco posizionale, pienamente compreso diversi decenni dopo da Steinitz e da questi portato su un piano di nobiltà teorica, il secondo aprì la strada al gioco moderno. E così come avvenne con Philidor, anche con Minzowitsch, bisognerà considerare l'anno della morte come inizio di una nuova era. Difficilmente le idee anticipatrici di una rivoluzione di pensiero trovano terreno fertile e fruttificano in tempo perché chi le ha generate possa godere (spiritualmente) della loro larga accettazione.

Nimzowitsch ha realmente introdotto un nuovo punto di vista sulla comprensione strategica del gioco rispetto a quella in auge nel periodo classico (ante 1935, tanto per intenderci). Questo non significa che quanti gli furono coevi o predecessori furono a lui inferiori per profondità di pensiero o capacità tecnica. Significa soltanto che egli (al pari di Philidor) gettò per primo luce su un aspetto strategico ignorato. Come accade per quell'esploratore che, ispirato da un sogno o da un raggio di luce che filtra da una fenditura tra le rocce, scopre un nuovo territorio, così questi pensatori abbattono un muro e permisero a tutti di vedere che dietro c'era un nuovo mondo da esplorare. Nimzowitch portò alla comune conoscenza principi fondamentali: blocco, avamposto, settima traversa, trattamento delle catene pedonali e soprattutto intuì che la regola vale solo se confortata dall'analisi concreta della posizione. Il dogma dei principi classici di cui Tarrasch era strenuo difensore, piano piano si sgretolò ed aprì la via al pragmatismo della scuola scacchistica sovietica che ha finito col dominare per gran parte del novecento e di cui Kasparov è l'alfiere più rappresentativo.

[©]

21-apr-2002

Salvatore Benvenga

Ogni anno Linares, piccola città dell'Andalusia nota ai musicisti per aver dato i natali nel 1893 ad Andrés Segovia, è meta di un pellegrinaggio scacchistico che ha, come tempio principale, l'Anibal Hotel. Il proprietario - Don Luis Rentero - ha trasformato dal 1990, prima edizione del trofeo Città di Linares, il suo Albergo in un epicentro mondiale degli scacchi. Nel sud della Spagna, tra le montagne della Sierra Nevada, la Sierra del Gador e la Sierra de Baza, in una regione arida, remota e desolata, si snoda la linea ferroviaria Linares-Almeria su una lunghezza di circa 250 km. Linares, che divide la stazione ferroviaria con la cittadina di Baez, conta circa 60000 abitanti, quindi una città poco più grossa di Gallarate. Al di là dei natali illustri dati a Segovia e dei riferimenti ai simboli storico religiosi del Santuario de Nuestra Señora de Linares, la cui immagine presidiò la conquista cristiana di Cordova, secondo una tradizione, oggetto di un popolare pellegrinaggio e della celebre croce di Linares, il luogo non avrebbe nulla per contendere il primato a centri più importanti: da New York a Mosca. Eppure, grazie al "patron" Luis Rentero, sulla cui figura qualcuno ha talvolta espresso critiche, Linares è diventata il simbolo degli scacchi mondiali. Kasparov e Rentero, non dimentichiamolo, avevano fondato la WCC (World Chess Council) ovvero una Lega scacchistica in contrapposizione alla Fide. Al di là del tentativo di trasformare la WCC in un firmamento (non riuscito per ovvie ragioni, la prima delle quali è che, essendo la Fide la somma di tutte le federazioni scacchistiche nazionali, qualsiasi altro organo finisce inevitabilmente col diventare un club degli scacchi sia pure ad alto profilo), Rentero ha compiuto un'opera straordinaria: quella di trasformare una quieta cittadina sperduta nel cuore dell'Andalusia nel più

importante appuntamento scacchistico degli ultimi dodici anni. Se ogni storia ha una morale, lasciamo ai nostri lettori il piacere di dedurne una.

[©]

28-apr-2002

Salvatore Benvenga

Ci eravamo lasciati la volta scorsa con l'appassionante enigma sui misteriosi autori dei due più antichi ed importanti manoscritti scacchistici al mondo: il Bonus Socius (di cui abbiamo diffusamente parlato la volta scorsa) ed il Civis Bononiae. Mentre l'autore del Bonus Socius non lasciò alcun riferimento preciso di sé, l'autore del Civis Bononiae decise di riportare all'inizio un breve componimento di 24 versi in cui, come in un thriller che si rispetti, cercò di far scervellare i lettori per individuare l'autore dell'opera. Estraiamo quattro versi, dal diciottesimo al ventunesimo: << Potrai sapere chi io sia...(Quis sim scire poteris..)>> quindi << Nota le sillabe al principio dei versi e toglila la lettera di mezzo. Io sono un cittadino di Bologna...(Civis sum Bononiae...) >>. Una spiegazione logica, dopo molti tentativi fatti negli anni precedenti, venne dal prof. Bassi dell'Università di Upsala nel 1950 ed è integralmente riportata sulla <<Storia degli scacchi in Italia>> di Chicco-Rosino. Ne riassumiamo sommariamente l'analisi per ovvi motivi di spazio. Lette le parole all'estremità dei versi chiave (sopra riportati) elidendo ciò che sta in mezzo, come in una sciarada della celebre Settimana Enigmistica salta fuori l'espressione Bonus Sotius (uguale a Socius). Apparve d'incanto che Civis Bononiae e Bonus Socius fossero identificabili in un autore vissuto a Bologna nel XII-XIII secolo. Chi poteva essere costui? Guarda caso in quel tempo a Bologna esercitò l'arte di grammatico un tal Boncompagno da Signa (cfr. anche la monumentale opera di Francesco Flora "Storia della letteratura italiana", volume primo, in cui si dice: << ...nel 1226 dava alla luce il Boncompagnus; ed ebbe fama vastissima, non pari tuttavia a quella ch'egli credeva di meritare, reputandosi più grande di Marco Tullio Cicerone!>> Buoncompagno (perfettamente traducibile nel latino "bonus socius"), spirito bizzarro, buon retore, perfettamente in grado di celare in versi con astuti riferimenti alle lettere ed alle sillabe (di cui padroneggiava l'arte) la propria identità. Altri piccoli riscontri su cui non trattiamo porterebbero ad individuare in questo singolare personaggio che desiderava la fama sopra ogni cosa, l'autore dei due più antichi ed importanti manoscritti problemistici oggi noti al mondo. Sebbene resti aperta l'ipotesi di Davidsohn secondo cui l'autore avrebbe potuto essere anche il maestro Bene, concittadino e rivale del Boncompagno, la soluzione del prof. Bassi resta ad oggi tutto sommato la più credibile. Comunque sia, resta unanime l'accettazione che Civis Bononiae designi un antico gruppo di raccolte di problemi scacchistici aventi caratteri comuni.

[©]

5-mag-2002

Salvatore Benvenga

Sotto il profilo storico, i più antichi documenti scacchistici pervenuti (ovviamente si parla di manoscritti) sono i "partiti". Con questo termine non si identificano delle partite a scacchi, ma posizioni di pezzi sulla scacchiera (analogamente a quanto la nostra rubrica fa col diagramma settimanale che accompagna l'articolo), SI tratta quindi di problemi in cui, uno dei due colori, a cui tocca muovere per primo, doveva dar matto in un numero predefinito di mosse: non una di più, né una di meno. Uno dei codici più antichi è il codice latino (probabilmente del XII secolo e

conservato nella Biblioteca Nazionale di Firenze) noto come Bonus Socius. Esso comprende, tra l'altro, 194 problemi di scacchi. Quel "partiti" significa che il manoscritto comprendeva anche 24 merelli (corrispondenti grosso modo al moderno gioco da tavola del tris). Il codice è in realtà privo di titolo. Vi è solo una nota (probabilmente del XV secolo) sul frontespizio in cui si dice che il manoscritto fu a lungo posseduto dalla famiglia Baldovinetti che, nel 1852, lo vendette al granduca di Toscana. Il nome con cui tale manoscritto è famoso deriva in realtà da un prologo latino, scritto in terza pagina, in cui il compilatore (rimasto anonimo) scrive ad un certo punto testualmente: << Pertanto io, buon compagno, accondiscendendo alle preghiere dei miei compagni (ego bonus socius sociorum meorum precibus acquiescens) mi sono adoperato a raccogliere in questo libro i partiti... eccetera...>>. La scoperta di questo codice si deve al signor Fantacci di Roma che, nel 1854, ne segnalò l'esistenza a Staunton (a quel tempo direttore del Chess Player Chronicle) che informò il mondo che la fonte più antica della problemistica è stata rintracciata in Italia. Tornando all'epoca in cui esso fu redatto (in cui - come a tutti noto - non esistevano case editrici) era normale che cospisti s'incaricassero di duplicare un manoscritto - più o meno fedelmente e/o integralmente - permettendone la circolazione. Come scrive Murray, esso raggiunse la Francia nei primi del XIV secolo, dove fu a sua volta ricopiato. Di tali copie francesi sopravvivono sette esemplari, ma nessuna del tutto fedele all'originale. Il più importante di essi è il codice riccamente miniato che è custodito alla Nationale de Paris, un tempo posseduto da Charles d'Orleans. L'indagine per scoprire chi fosse l'autore di questo antico manoscritto, ci riferiamo sempre al Bonus Socius originale, è per molti versi degna di una trama di un film con Indiana Jones. Essa passa attraverso le analogie con un altro "anonimo" manoscritto posteriore, altrettanto famoso ed importante: il Civis Bononiae (cittadino bolognese). Ma di questo appassionante enigma parleremo nella prossima puntata.

[©]

12-mag-2002

Salvatore Benvenga

Va assolutamente lodata l'iniziativa di una giovane casa editrice (Caissa Italia) che ha fermamente creduto nella pubblicazione in italiano di un'opera di assoluto rilievo: quei <<Lavori critici ed analitici>> di Mikhail Botvinnik ritenuto dalla critica uno dei capisaldi della letteratura scacchistica mondiale. Questo primo volume (378 pagine) riporta 123 partite giocate tra il 1923 ed il 1941 dal compianto ex campione del mondo dalla cui scuola sono usciti, con altri, campioni del calibro di Karpov e Kasparov. Mikhail Botvinnik (Mosca 1911-1995) è stato campione del mondo dal 1948 al 1963 (con due brevi interregni di Smyslov e Tal) ed è stato unanimemente conosciuto ed apprezzato per il suo stile di gioco solido e rigoroso. Come rileva egli stesso in quello che potremmo definire una sorta di diario commentato della propria monumentale attività scacchistica in cui ha raccolto ed analizzato le sue migliori partite: << E' curioso che l'ascesa verso il primo gradino abbia richiesto un anno, quella al secondo due, e quella al terzo quattro! Quanto più ti trovi in alto, tanto più è difficile restarci: gli avversari diventano sempre più forti.>>

L'opera è corredata da alcune foto inedite al grande pubblico e di note di cronaca assolutamente gustose ed importanti per tentare di comprendere più a fondo lo spirito dei tempi e le circostanze in cui le partite oggetto di analisi vennero disputate. Ma, a mio giudizio, il volume del Grande Maestro ha il pregio di non disperdere l'attenzione del lettore in

numerose varianti. Il ritmo dell'analisi è scandito come da un metronomo, con interventi secchi, precisi, mai prolissi, assolutamente essenziali e comprensibili. E' un esempio formidabile su come andrebbe condotta un'analisi scacchistica destinata a tutti. Botvinnik, che aveva conseguito anche il dottorato nella ricerca scientifica, è stato come noto anche uno dei pionieri della applicazione del gioco degli scacchi nei processi informatici e questa "forma mentis", rigorosa e consequenziale nello sviluppo delle tematiche e nella sottolineatura dei passaggi fondamentali dello studio critico, traspare in modo cristallino. Quest'opera, finalmente disponibile anche in lingua italiana, non dovrebbe assolutamente mancare nella biblioteca dello scacchista, proprio per la sua completezza e per lo straordinario mezzo di studio che è in grado di offrire ad ogni livello. Non inganni però la semplicità del linguaggio e la scorrevolezza dei commenti. Come per il celeberrimo "60 Partite da ricordare" di Fischer, la sua godibilità (in senso completo del termine) aumenta quanto più è alto il livello di conoscenze scacchistiche del lettore.

[©]

19-mag-2002

Salvatore Benvenga

La letteratura scacchistica (secondo quanto scrive H.D.Davidson nel suo *Short History of Chess*, Greenberg, 1949) non ha mai trattato del significato del gioco degli scacchi. Si è piuttosto occupata delle leggende che attengono alla sua nascita.

Riassumiamo per i nostri lettori, aggregando quelle che posseggono un elemento comune, le leggende sulla nascita del gioco:

- L'inventore degli scacchi fu l'indiano Sissa, precettore di un principe dispotico. Con questo gioco intese far capire che il Re, senza l'appoggio dei suoi sudditi, non vale nulla;
- Fu la ninfa Scacchide ad insegnare ai mortali il gioco preferito dagli dei;
- Durante l'assedio di Troia il filosofo Palamedes inventò gli scacchi per trarre dalla noia i principi greci;
- Gli scacchi furono inventati per consolare una regina che aveva perso un figlio per mano di un fratello in una guerra civile e per raccontarle come si erano svolti i fatti;
- Il gioco fu inventato da un emissario di un re indù per far sentire in inferiorità culturale e psicologica i vicini persiani e convincerli in tal modo a corrispondergli i tributi;
- Gli scacchi furono inventati per sostituire la guerra e perché il re occupasse il suo tempo in attività non cruenta;
- Fu un cinese ad inventare gli scacchi creando i pezzi con cui poter simulare una battaglia e studiare come manovrare le proprie armate;
- Un saggio inventò il gioco per valorizzare la prudenza, la pazienza e la capacità di calcolare gli effetti dei propri comportamenti.

Se si esaminano i contenuti di queste leggende (ne abbiamo ommesso alcune che molto assomigliano a quelle descritte) si individuerà che l'invenzione del gioco è stata collegata ad una funzione educatrice o morale, consolatoria, di puro intrattenimento, di esaltazione delle capacità intellettive, di istruzione all'attività bellica.

Si potrebbe quasi dire che la leggenda è strumentale al fine di raccontare perché il gioco degli scacchi esista: ha poca importanza, per certi versi, il contesto o il fatto che ne ha favorito la creazione, quello che più conta è spiegare, conferendo nobiltà, allo scopo per il quale essi sono stati inventati.

Forse l'immaginario collettivo è più colpito dal prezzo richiesto dal

legendario Sissa per aver inventato gli scacchi: raddoppiare il quantitativo di chicchi di grano per ogni casa della scacchiera. Un chicco sulla prima, due sulla seconda, quattro sulla terza, e così via fino ad arrivare, con la sessantaquattresima casa, ad una spaventosa quantità che nessun raccolto di grano è in grado di produrre.

L'istruttiva morale della storia di Sissa, di fatto, è stata fagocitata dalla sorprendente scoperta numerica del raddoppiamento dei chicchi di grano sulle case (simbolo a sua volta della inimmaginabile quantità di varianti teoricamente possibili che il gioco degli scacchi comporta nel suo svolgimento).

[©]

26-mag-2002

Salvatore Benvenaga

Scrivendo Freud in <<Saggi sulla psicoanalisi>>: "E' assai triste sapere che la vita somiglia ad una partita a scacchi, laddove una sola mossa sbagliata può costringerci all'abbandono con l'aggravante che - nella vita - non è possibile contare su una partita di rivincita."

Questa prefazione ci permette di introdurre i risultati di un aspetto di una ricerca (in verità molto più articolata) condotta da due psicologi - Festini e Liccione - e pubblicata nell'opera <<Psicologia degli scacchi>>. L'ambito, ripetiamo limitato, su cui soffermiamo la nostra attenzione in questa sede è quello relativo alla simbolizzazione del gioco. Ben il 67% degli scacchisti intervistati durante la ricerca condotta dai due psicologi ha ritenuto che esista un nesso tra la vita ed il gioco degli scacchi. Pur trattandosi di un gioco molto competitivo che affonda le sue stesse radici in quello che oggi si chiamerebbe "war-game" (gioco di guerra), solo il 10% del suddetto sessanta, lo associa alla guerra. Il restante cinquanta per cento valorizza molti altri aspetti interessanti: la spietatezza (nel senso che, come nella vita, gli errori si scontano sempre e duramente), l'impegno (per affermarsi, come nella vita, ci vuole tempo e costanza), la problematicità (la vita e gli scacchi pongono continuamente davanti a noi situazioni problematiche diverse da cui occorre trarsi d'impaccio), il connubio tra passione e razionalità (come nella vita, entrambe coesistono ma non sono in grado, se lasciate agire separatamente, di portare al successo).

Nikolaj Krogjus (che fu tra l'altro un grande campione russo a cavallo degli anni cinquanta) noto psicologo ed autore di una celebre ricerca sull'argomento, pur non esplicitando direttamente questa correlazione tra scacchi e vita, sottolineò che entrambi richiedono analoghe qualità psicologiche per avere successo. Soffermandosi sul fenomeno dello zeitnot (la scarsità di tempo sull'orologio) l'insigne studioso osservò come le reazioni emotive dello scacchista siano del tutto analoghe a quelle risultanti da circostanze critiche della vita.

Esistono tredici leggende sulla nascita del gioco degli scacchi (su cui ci soffermeremo in un prossimo articolo). Ebbene, di queste, solo tre fanno riferimento alla guerra, e di queste tre solo una dice che gli scacchi furono inventati per istruire alla guerra, mentre le altre due per sostituirla o evitarla. Le restanti dieci leggende riconducono il gioco all'intrattenimento o distrazione, alla funzione morale, alla competizione intellettuale. Occorre infine osservare come comune denominatore di esse emerga sempre che scacchi e vita richiedano identiche qualità morali.

[©]

2-giu-2002

Salvatore Benvenaga

Nella splendida mostra di Varese , al Castello di Masnago (che da solo meriterebbe una visita) aperta fino al prossimo 14 luglio, dal titolo "Il ritratto in Lombardia da Moroni a Ceruti", il primo quadro che accoglie il visitatore della mostra è "La partita a scacchi" di Sofonisba Anguissola (Cremona 1535 ca - Palermo 1625) del 1555 proveniente dal Museo Narodowe di Poznan.

L'autrice del dipinto (che all'epoca in cui lo eseguì si presume avesse circa vent'anni) vi ha raffigurato quattro figure femminili tra cui tre delle sue sei sorelle. Due di esse, Lucia e Minerva sono intente a giocare a una partita a scacchi, mentre la piccola Europa osserva con sguardo divertito. La quarta figura (un'anziana inserviente o nutrice, almeno a giudicare dal contrasto tra il suo abbigliamento e quello sontuoso e raffinato delle sorelle Anguissola) getta uno sguardo curioso alla posizione sulla scacchiera.

Ebbene il quadro contiene un errore, diciamo, tecnico. Alla destra delle giocatrici c'è una casa nera, mentre è noto che la casa a destra debba essere necessariamente bianca. Tale imprecisione, rafforzata dalla caotica posizione dei pezzi sulla scacchiera, contrasta nettamente con la ricchezza e la precisione degli altri finissimi dettagli del quadro, tant'è che potrebbe legittimamente supporre che Sofonisba in realtà, contrariamente alle proprie sorelle non abbia coltivato la passione per gli scacchi, ma si sia semplicemente limitata a immortalare una consueta scena di vita italica cinquecentesca.

[©]

9-giu-2002

Salvatore Benvenga

Quando si parla di software scacchistici quasi nessuno conosce chi, dietro le quinte, lavora per implementarli e svilupparne le successive releases. Con questo articolo vorremmo rendere noti ai nostri lettori alcuni dei programmatori che sono nascosti dietro i nomi delle loro creature virtuali. Il famoso programma Crafty (ottimo non solo per la sua licenza freeware) è un diretto discendente di Cray Blitz (che fu campione del mondo tra il 1983 ed il 1989) del professor Robert Hyatt. Ha raggiunto un picco di 2785 punti Elo nel gioco standard ed è uno dei motori preferiti da molte interfacce.

Ed Schroder è invece il creatore di Rebel. Nato a Le Hague in Olanda, è stato un giocatore precocissimo avendo imparato dal proprio padre a soli sei anni. Tale precocità si è manifestata anche nell'interesse verso la programmazione scacchistica. Dapprima per hobby quindi, grazie allo straordinario terzo posto conseguito da Rebel nel 1982 al campionato olandese per computer scacchistici, professionalmente per la Hegener & Glaser che decise di assumere questo talentuoso programmatore.

Chessmaster (The King) deve la sua nascita all'olandese Johan de Koning (da qui il nome King dato al programma, considerato che entrambi i vocaboli, nelle rispettive lingue significano il Re, in italiano).

Dapprima scritto per processori Motorola 68000 (operativi sui primi Macintosh), è stato in seguito implementato per i processori di famiglia RISC, quindi per gli Intel 80x86.

Per la sua aggressiva tecnica di gioco da almeno un decennio è stabilmente tra i più forti programmi al mondo.

Richard Lang è il padre della serie Genius, che dal 1980 hanno vinto dieci titoli mondiali nel campionato per computer. E' stato il primo programma nel 1994 a battere Kasparov in una partita standard, ha demolito Nikolic ed ha raggiunto un Elo di 2795 su un normale PC con Pentium 100Mz! Lang ha anche scritto programmi per Sinclair Spectrum e QL, Atari ST, Macintosh, e quelli della serie Mephisto.

[©]

16-giu-2002

Salvatore Benvenga

Dopo oltre sei anni di Presidenza ed in anticipo sulle normali scadenze elettorali, Alvise Zichichi si dimette dalla più alta carica della Federazione Scacchistica Italiana.

Nella pratica, l'ufficializzazione verrà probabilmente fatta slittare a novembre in ragione del fatto che il Coni ha ventilato l'ipotesi di un commissariamento qualora, nel caso di dimissioni immediate, l'assemblea, chiamata a pronunciarsi sul rinnovo delle cariche entro i 90 giorni previsti dallo statuto, non giunga ad una nomina. Giustamente Zichichi, e soprattutto il vicario Giuseppe Lamonica, opereranno in questo lasso di tempo - considerato di "transizione" - per permettere la costruzione di un pacchetto di riforme ed una rosa di candidati su cui far convergere le preferenze degli elettori.

La dolorosa scelta di Zichichi è dipesa in primo luogo dall'aver preso d'atto che le sue proposte di rafforzamento della struttura centrale della Federazione e la richiesta di adeguamento delle quote di affiliazione non trovavano sostegno in seno all'organo direttivo. L'ingresso della Fsi nel Coni ha causato, in aggiunta ad altre incombenze amministrative, un aumento dei costi di gestione dell'apparato federale. E poiché i contributi del Coni non sono più quelli di una volta e gli sponsor latitano, la strada dell'autofinanziamento resta l'unica percorribile, salvo non sacrificare qualcos'altro o reperire nuove strade che, al momento, nessuno sa indicare. Questa la cronaca. Se volessimo commentarla, dovremmo andare oltre l'evento in sé e toccare il quadro di riferimento in cui ci si confronta. In Italia gli scacchi - lo diciamo dolorosamente - sono visti dai più come un fatto dopolavoristico se non come un passatempo (per quanto nobile). Da questo atteggiamento discendono - nei fatti - alcune conseguenze economiche che, in un contesto organizzativo di un certo livello, fanno la differenza tra attuare programmi e accontentarsi di ripieghi. E per questo, crediamo, Zichichi ha lasciato.

[©]

23-giu-2002

Salvatore Benvenga

Negli scacchi pesa più la predisposizione naturale o lo studio e l'allenamento assiduo? L'argomento è intrigante e sicuramente offre il destro ad ampie discussioni. Se si intervistasse il popolo degli scacchisti crediamo si dividerebbe a metà nel propugnare una o l'altra tesi.

Dal canto nostro riteniamo la realtà molto più complessa, nel senso che se è vero che il talento è un dono naturale che marca un "enfant prodige" è altrettanto vero che nessun giovane, per quanto predisposto, traguardi l'eccellenza senza coltivare uno studio assiduo. Di esempi se ne potrebbero trovare a bizzeffe, solo Capablanca in un certo verso costituiva la classica eccezione che conferma la regola. Aveva sempre dichiarato di non aver mai studiato un libro di aperture. Se si considera per converso che Alekhine formò il suo talento mostruoso sull'applicazione ferrea abbiamo un bilanciamento delle due tesi.

Noi non abbiamo certezze, ma l'aver in qualche modo seguito da parecchi anni il circo Barnum dello scacchismo e studiato con passione la storia dei grandi campioni ci fa ritenere che in una ideale suddivisione dei pesi

il talento naturale conti qualcosa meno dello studio e dell'allenamento. Il talento è in grado - a parità di forze teoriche - di regalare un "quid" in più. Permette il colpo in grado di indirizzare la partita in modo favorevole. Ma non prevarrà mai, da solo, su una preparazione solida e inscalfibile come una roccia.

[©]

30-giu-2002

Salvatore Benvenga

Su quale sia l'età migliore per iniziare a giocare a scacchi vi sono pareri diversi. Ma già l'espressione "età migliore" è meritevole di chiarimenti. Migliore per che cosa? Per imparare le regole del gioco oppure per assimilare concetti di tipo strategico? Nel primo caso già a quattro-cinque anni un bambino è in grado rapidamente di imparare i movimenti dei pezzi e divertirsi a dare scacco matto, ma difficilmente, prima dei dieci anni, egli è in grado di formulare anche un semplice piano strategico e capire se occorre astenersi dal catturare un pezzo per privilegiare altre opportunità.

Da queste premesse ne risulta che condividiamo la teoria secondo cui la fase di avviamento al gioco debbe essere suddivisa in due tempi: va bene anche un precoce insegnamento del movimento dei pezzi valorizzando quell'aspetto ludico che nei bambini è oltremodo sentito, ma solo dopo i dieci anni si può cominciare a trattare di concetti strategici sia pur limitati (esempio lo sviluppo dei pezzi) o tattici (matti elementari in due o tre mosse).

Considerata pealtro la grande capacità che di memorizzazione che i bambini possiedono, bisognerebbe evitare che essi si abituino ad un gioco puramente meccanico (fenomeno accettabile tra i più piccoli), correggendo con pazienza e senso pratico tale impostazione. Non va dimenticato infine che il bambino non è un oggetto da plasmare a proprio piacimento, ma un soggetto con proprie potenzialità ed inclinazioni da assecondare con intelligenza. E gli scacchi - per loro natura - contengono un'elevata capacità formativa.

[©]