

[©]

21-set- 2003

Salvatore Benvenga

L'interruzione delle pubblicazioni per le ferie estive non ci ha consentito di dare per tempo la notizia della scomparsa di Alvise Zichichi, già Presidente della Federazione Scacchistica Italiana, Campione Italiano nel 1985 ad Arcidosso, maestro internazionale, saggista, pubblicista, nonché già coordinatore dell'Associazione Maestri Italiani di scacchi per la quale aveva curato alcune preziose raccolte (una per tutte quella su Esteban Canal). Zichichi, nato a Milano il 4 luglio 1938, si trasferì a Roma per ragioni di lavoro (era funzionario di banca) ed in quella città ha vissuto molti anni della sua vita fino alla scomparsa avvenuta improvvisamente il 21 giugno scorso. E' stato uno dei più brillanti giocatori italiani, uno dei pochi che - a cavallo degli anni sessanta e settanta - era in grado di onorare i colori azzurri in campo internazionale. Aveva iniziato a giocare all'età di dodici anni, diventando C.M. nel 1955, quindi Maestro nel 62-63 a Reggio E. e M.I. nel 1977. Ha partecipato a varie Olimpiadi tra il 1966 ed il 1986. Diventato Presidente della Federazione Scacchistica Italiana, era riuscito a ricucire la frattura determinata dall'uscita di Mariotti, mettendo in gioco tutta la sua passione e indiscussa serietà. Proprio lo scorso anno aveva rassegnato le dimissioni dall'incarico per motivi di salute. Abbiamo avuto il privilegio di conoscerlo personalmente e possiamo testimoniarne le alte qualità tecniche e morali che, detto senza retorica, hanno contrassegnato il suo percorso scacchistico ed umano.

[©]

28-set-2003

Salvatore Benvenga

Va segnalata la lodevolissima iniziativa del Comune di Militello in Val di Catania che ha pubblicato una edizione anastatica della celeberrima opera di don Pietro Carrera: "Il gioco de gli Scacchi ", che fu il primo libro stampato in Militello nel 1617. Il Carrera (nato a Militello il 12 luglio 1573 e morto a Messina il 18 settembre 1647) era un sacerdote. Divenuto cappellano nel suo paese natio fu preso a benvolere da Donna Giovanna, consorte del Principe di Pietraperzia a cui il libro fu poi dedicato. Il trattato, di cui esistono pochi esemplari originali, è teoricamente molto importante, ma lo è ancor di più come fonte di notizie sul gioco e gli scacchisti (siciliani e non) del tempo, tra cui Paolo Boi il Siracusano. Un giudizio sullo scacchista Carrera (come scrisse il compianto Adriano Chicco) resta incerto, fatto salvo la sua resistenza al gioco: riusciva ad applicarvisi ininterrottamente da mattina a sera senza stancarsi. Tornando al libro, il nostro paese, dieci anni dopo la pubblicazione su Polerio curata dal Centro Servizi Culturali di Lanciano (Regione Abruzzo) vede un altro ente pubblico (il Comune di Militello appunto) curare una pregevolissima iniziativa editoriale di grande interesse culturale. E' questa una strada impegnativa che, se si esclude gli addetti ai lavori, resta poco pubblicizzata. Meriterebbe invece maggiore risalto proprio per la sua preziosità. Il volume, di 663 pagine, è preceduto da una dotta introduzione di Santo Spina e da un glossario dei termini, utilissimo per comprendere il significato di alcuni vocaboli in uso nel '600.

[©]

5-ott-2003

Salvatore Benvenga

Ci sono due pezzi del gioco degli scacchi che si dividono le simpatie della generalità degli scacchisti. Pur se non apertamente manifestate, tali simpatie determinano lo stile di gioco di molti scacchisti. I pezzi in questione sono gli Alfieri ed i Cavalli. Sebbene, teoricamente parlando, essi abbiano lo stesso valore, grande è la loro differenza strategica e diverse le manovre a cui devono essere sottoposti per esplicare la massima attività. I teorici hanno stabilito che la coppia degli Alfieri è più forte, soprattutto nelle posizioni aperte e con pedoni su entrambe le ali della scacchiera. Entrambi gli Alfieri hanno anche il vantaggio di poter controllare a distanza le diagonali bianche e nere. Per contro, un solo Alfiere può controllare unicamente le case del proprio colore, quindi - in un certo senso - è come lottare con un braccio solo. I Cavalli sono più manovrieri, colpiscono la fantasia (soprattutto del giocatore inesperto) per il loro bizzarro movimento e per la capacità di poter rifilare dei micidiali colpi doppi. Sono fortissimi nelle posizioni bloccate proprio per la loro capacità di saltare l'ostacolo. Sebbene non siano in grado di perdere dei tempi, coprono da soli, alternativamente, tanto le case bianche che quelle nere. Conservo memoria di un caro amico scacchista che all'inizio del gioco cambiava subito i propri Alfieri per i Cavalli avversari, quindi tentava di disporre un blocco di pedoni per facilitare la loro potenzialità. Spesso questa tattica pagava, ma contro un forte stratega in grado di valorizzare la coppia degli Alfieri il successo era tutt'altro che scontato.

[©]

12-ott-2003

Salvatore Benvenga

E' il gioco degli scacchi in grado di potenziare la mente? Si può tentare di rispondere a questa domanda osservando come esso non sia assolutamente soggetto ad alcun elemento esterno. Non esiste cioè fattore estraneo al gioco che possa determinarne l'esito: non la fortuna, non la decisione di un terzo, non il mezzo tecnico, non le condizioni climatiche. Nulla se non la condizione psicofisica di chi lo pratica o la preparazione, ma questo è un fatto interiore che influenza solo la capacità agonistica di chi disputa la partita. Entrambi i giocatori partono da posizioni assolutamente pari e manovrano con le stesse regole. Solo la capacità immaginativa e la logica possono determinare l'esito di una partita. E' naturale che persone intellettualmente dotate privilegino attività che esaltino tali qualità mentali, mentre accade che coloro che sono fisicamente prestanti siano attratti da ciò che mette alla prova le doti fisiche. Diderot, così come lo stesso Goethe che ne tradusse l'opera, descrisse gli scacchi come il segno distintivo della genialità umana. Non per nulla personaggi di straordinaria levatura mentale quali Voltaire, Leibnitz, Tolstoi e perfino Napoleone furono appassionati scacchisti. Da secoli il gioco attrae non solo persone assolutamente comuni, ma perfino una incredibile schiera di artisti e pensatori. Più che l'intelligenza, viene messa alla prova la capacità logica e l'idea anticipatrice su cui indirizzare gli sforzi mentali diretti a conseguire la vittoria. Va infine ricordato che è elevato il numero di scacchisti che raggiungono l'età anziana in brillanti condizioni mentali.

[©]

19-ott-2003

Salvatore Benvenga

La lotta per il tempo è uno dei problemi più difficili che lo scacchista si trova ad affrontare durante una partita. Quando si parla di tempo non ci si riferisce a quello (espresso in ore o minuti) avuto a disposizione per effettuare una serie di mosse oppure completare l'intera partita, ma ad un altro tipo di tempo, ben più importante. Tanto importante che - in quasi tutte le lingue del mondo, inglese incluso - il concetto viene reso con lo stesso identico vocabolo italiano: tempo, per l'appunto. Esso identifica l'unità di misura del gioco: la singola mossa. In concreto, durante l'apertura, ogni mossa che sviluppi un pezzo o eviti di muovere due volte lo stesso pezzo porta ad un guadagno di tempo. E' una lotta per conquistare una posizione più solida senza indugi proprio perché l'equilibrio posizionale di una partita viene alterato dallo squilibrio nei tempi. Morphy, per citare un nome, resta un esempio mirabile sotto questo aspetto: chi osserva le sue partite non potrà che meravigliarsi di come egli usciva dall'apertura in modo sbrigativo ed efficace. In poche mosse (tempi) egli era pronto ad aggredire l'avversario e liquidarlo, mentre costui era ancora intento a trovare una idonea collocazione dei propri pezzi. Molte partite si sono concluse perché al difendente è mancato un tempo (mossa) per contrastare l'attacco: come si dice, per un punto Martin perse la cappa. Per guadagnare tempo esiste una sola ricetta: sforzarsi di effettuare mosse che siano efficaci per l'attacco o per la difesa, centralizzare i pezzi e giocare per l'iniziativa.

[©]

26-ott-2003

Salvatore Benvenga

Tutti - almeno crediamo - sanno che le stragrande maggioranza delle partite di scacchi cominciano con la prima mossa di pedone (molto di rado si assiste a mosse tipo 1.Cf3). Crediamo altresì che tutti sappiano che nella massima parte delle partite il Bianco comincia con 1.e4 (pedone di Re) ovvero con 1.d4 (pedone di Donna), altre mosse sono percentualmente assai meno numerose. Si può anche dire che, sebbene l'avanzata del pedone di Re sia leggermente più giocata di quella del pedone di Donna, la scelta di una piuttosto che dell'altra mossa di apertura è spesso questione di feeling. Ci sono giocatori che mai aprirebbero col pedone di Donna, Bobby Fischer ha perfino scritto sul suo memorabile << 60 partite da ricordare >> : << Per principio non apro mai in modo diverso da 1.e4 >>. Per converso ci sono giocatori che non se la sentono di muovere per primo il pedone di Re. Grunfeld, interrogato sul perché avesse mai iniziato con 1.e4, dichiarò: << Io cerco di non fare mai errori in apertura.>> Come si vede due modi diametralmente opposti di vedere la cosa. Pur vero che l'apertura di Re è foriera di immediato scontro alla baionetta, mentre aprire di Donna conduce a partite più manovrate e - tutto sommato - meno aggressive. Probabilmente nella scelta dell'una o dell'altra apertura si manifesta l'indole del giocatore, più o meno coscientemente portato a trasferire il proprio ego sulla scacchiera. Non è secondario questo aspetto, per quanto grandi campioni come Kasparov o Capablanca abbiano indifferentemente in repertorio entrambe le aperture.

[©]

2-nov-2003

Salvatore Benvenga

La capacità di memorizzare informazioni è un fenomeno che interessa due aspetti nella fase cognitiva generale: quello a breve termine e quello a lungo termine. Banalmente ognuno può verificare quanto affermato leggendo l'incipit di questo articolo una sola volta per poi tentare di ripeterlo

senza guardare. Ci si accorgerà che solo ripassando più volte la frase sarà possibile ricordarla esattamente, proprio come avviene nello studio di una poesia. La nostra mente ricorda - a distanza di tempo - nomi, luoghi, fatti, cose che sono state trasferite stabilmente nella memoria a lungo termine. Negli scacchi la memoria a breve termine gioca un ruolo fondamentale. In un esperimento sono state fatte osservare - solo per pochi secondi ognuna - alcune posizioni famose con molti pezzi presenti sulla scacchiera. Ebbene solo i Grandi Maestri hanno dimostrato una reale abilità a ricostruirle, mentre i <<comuni mortali>> si confondevano grandemente. Analogo esperimento con pezzi disposti a casaccio hanno livellato i risultati. Gli esperti ne hanno tratto la conclusione che la capacità di memoria a breve termine è pressoché equivalente negli umani, ma l'immagazzinamento di informazioni sviluppato da un forte giocatore va pari passo con la sua esperienza. In pratica la memoria viene aiutata dall'assimilazione e conoscenza di realtà concrete su cui l'esperto giocatore si è formato. Da qui l'importante suggerimento di non tentare di imparare varianti a memoria (vi resterebbero per poco tempo), ma di sforzarsi di affrontare piccoli blocchi soffermandosi in più riprese nel tempo.

[©]

9-nov-2003

Salvatore Benvenga

Niente di nuovo sotto il sole: come una malefica prassi, l'organizzazione di un match tra un detentore ed uno sfidante indicato dalla Federazione trova - da illo tempore - sempre ostacoli di ogni genere. Se fosse accertato quanto scrive il giornalista russo Evgeny Bebhuk sulla "Parlamentskaya gazeta" e cioè che Ponomariov avrebbe intascato 400.000 dollari in anticipo sul monte premi fissato per il match mondiale contro Kasparov (notizia riportata dal sito www.clubkasparov.ru/) per poi rifiutarsi di giocare l'incontro, saremmo di fronte ad uno scenario poco edificante per lo sport. Il 30 agosto, sempre secondo quanto riportato dalla fonte citata, la Federazione Scacchistica Ucraina - sotto la cui egida gioca Ponomariov - in una breve conferenza stampa, aveva giustificato il rifiuto del match semplicemente per una impossibilità a trovare un compromesso. Appena il giorno prima, il presidente della Fide, Kirsan Ilyumzhinov, aveva deciso di cancellare il match, decidendo di ripristinare il torneo <<knock-out>> con 128 giocatori tra novembre e dicembre. In conseguenza di ciò, Ponomariov terrà il titolo fino all'esito di detto torneo, il cui vincitore (secondo gli accordi di Praga) sfiderà Kasparov nella primavera del 2004. Nel frattempo l'altro match (Kramnik-Leko) si dovrebbe disputare regolarmente a Buenos Aires con un montepremi di 500.000 dollari. I due finalisti potranno infine incrociarsi per la tormentata riunificazione del titolo mondiale. Almeno, questo è quello che tutti - da fin troppo tempo - si augurano possa finalmente accadere.

[©]

16-nov-2003

Salvatore Benvenga

L'Associazione Silenziosa Italiana Scacchistica (Asis) è un organismo che svolge attività di volontariato a favore dei portatori di handicap. Ricerche svolte in materia, come sottolinea il sito dell'associazione, <<hanno dimostrato l'ipotesi secondo cui gli scacchi possono costituire uno strumento utile per facilitare l'apprendimento scolastico negli adolescenti sordi.>> Secondo questo studio, il bambino sordomuto trova ostacoli nello sviluppo delle caratteristiche cognitive come il pensiero

astratto e creativo, nonché nella formazione di concetti. Secondo alcuni autori, il gioco degli scacchi - sottolinea la presentazione dell'Asis - permette di allenare il bambino sordomuto alla ricerca di soluzioni pratiche ed alla formulazione di piani a lunga scadenza. Attraverso il gioco degli scacchi si apprendono nozioni anche molto complicate. Esso presenta inoltre il vantaggio di essere strettamente collegato all'informatica ed alla telematica: moltissimi siti attraverso cui poter giocare e socializzare, centinaia di archivi con milioni di partite conservate a libera disposizione, software di ogni genere anche freeware e così via. A tal fine l'Asis ha pianificato un progetto di formazione telematica che, grazie al computer ed al modem, ha il vantaggio di far colloquiare i portatori di handicap in modo rapido ed a distanza senza problematiche logistiche o di lingua. Non possiamo che sottoscrivere queste osservazioni. L'Asis ha edito, per chi volesse saperne di più, una ricerca dal titolo << Gli scacchi come ausilio didattico per bambini non udenti >>.

[©]

23-nov-2003

Salvatore Benvenga

Girolamo Cardano (Pavia 1501- Roma 1576), era figlio illegittimo di Fazio Cardano e Chiara Micheria e fu un assiduo giocatore di scacchi. Pur avendo appreso solide basi di matematica dal padre avvocato, profondo conoscitore della materia, s'iscrisse alla facoltà di Medicina. Sperperò quel poco che aveva ereditato alla morte del genitore e cominciò a giocare forti poste di denaro per mantenersi, non solo alle carte, ma soprattutto a dadi e scacchi, su cui scrisse anche un libro che non ci è pervenuto. Forte della sua conoscenza del calcolo delle probabilità riusciva, in genere, a vincere più di quanto non perdesse. Laureatosi in Medicina nel 1525, chiese di essere ammesso all'Ordine dei Medici di Milano, ma la sua fama di uomo irrequieto gli provocò un rifiuto. Nel 1531, sposato e senza soldi, si trasferì a Gallarate. Si rituffò nel gioco d'azzardo, al punto che fu costretto a impegnare i gioielli della moglie e i mobili di casa. Trasferitosi a Milano, fu costretto ad abitare in un ospizio, ma ottenne finalmente il posto di docente (che era stato di suo padre) alla Fondazione Piatti, continuando, nel tempo libero, a fare il medico con buoni risultati, pur senza l'abilitazione. Oltre ad aver contribuito allo studio dell'algebra, Cardano è ricordato per le sue teorie in materia di probabilità, di idrodinamica, di meccanica e di geologia, nonché per i suoi studi (ripresi da Galileo) di astronomia e di musica. Fu lui a proporre per primo l'uso dei diagrammi con figure mobili ed il tratteggio della caselle nere.

[©]

30-nov-2003

Salvatore Benvenga

La lista Elo di ottobre consente un'analisi sulla prima fascia di 235 scacchisti over 2500 punti. Di questi, solo quattro: i russi Gary Kasparov (2784) e Vladimir Kramnik (2730), l'indiano Viswanathan Anand (2712) e il naturalizzato spagnolo Alexei Shirov (2702) sono sopra i 2700. Se ne contano 34 sopra i 2600: Topalov (2699), Svidler (2691), Bareev (2686), l'ungarese Judit Polgar - unica donna nel gotha scacchistico - (2680), Grishuk (2676), Leko (2671), Ponomarev (2667), Malakhov (2662), Azmaiparashvili (2661) e Morozevich (2659, per fermarci ai primi dieci della seconda fascia. Rispetto alla lista degli anni precedenti, sia Kasparov che Kramnik sono scesi sotto la soglia dei 2800 punti. Anche il

numero degli over 2700 punti Elo si è drasticamente ridotto. Il paese più rappresentato è la Russia con 58 scacchisti, seguito dall' Ucraina (15), Israele (12), Ungheria (10), Armenia, Germania e Inghilterra (9), Usa e Cina (8), Georgia e Francia (7), Bulgaria (6), Olanda (5). Il più giovane scacchista over 2500 è il cinese Wang Yue (31/3/1987) accreditato di 2537 punti nella 134 posizione della classifica, mentre il più anziano è il naturalizzato svizzero Viktor Kortschnoi (23/3/1931) scivolato al 198 posto con 2511 punti. Karpov Anatolj (23/5/1951) figura in ventesima posizione con 2633 punti che rappresenta la vetta più alta tra gli over 50 (ben 17). Interessante la media Elo per fasce d'età: 2536 per gli ultracinquantenni, 2548 per età compresa tra i 40 ed i 50, 2556 per età compresa tra i 30 e i 40, 2564 per età compresa tra i venti ed i trenta.

[©]

7-dic-2003

Salvatore Benvenga

Tutto ci saremmo aspettati tranne che gli scacchi potessero essere un modello utile alla ricerca scientifica sul proteoma (ovvero analisi proteica cellulare). Un articolo di Sara Gandolfi sul n.45 di Sette, rivela che l'ambizioso progetto è nato nel 1997 in occasione della sfida a scacchi vinta dal supercomputer Deep Blue della Ibm su Kasparov. Quasi nessuno si chiese perché un colosso dell'informatica avesse investito milioni di dollari per una sfida a scacchi. In realtà, rivela l'articolo, un capo progettista si lasciò scappare una frase : << E' un esercizio intellettuale per capire qual'è la natura delle operazioni mentali necessarie a studiare le proteine.>> Secondo gli esperti a causa della somiglianza matematica degli algoritmi sottostanti, lo sviluppo della partita a scacchi è paragonabile a quello di una proteina. In pratica il nipote di Deep Blu, chiamato Blu Gene, avrebbe sfruttato l'esperienza, già mostruosa del suo predecessore, per scomporre in tanti pezzi e analizzare il comportamento delle proteine. La similitudine con gli scacchi sta proprio nel fatto che le mosse possibili in una partita sono pari ad una cifra di 10 seguita da 120 zeri, quando il numero delle particelle dell'universo è <<soltanto>> 10 seguita da 80 zeri. Solo una macchina sperimentata sulla spaventosa potenza di calcolo richiesta dal gioco degli scacchi poteva affrontare la sfida di mostrare come una proteina si sviluppa dalle sue forme elementari: gli aminoacidi. Straordinario, siete d'accordo?

[©]

14-dic-2003

Salvatore Benvenga

A New York si è ripetuta l'unica sfida che - di questi tempi - riesce a trovare sponsor adeguati: quella che mette di fronte il più forte giocatore di scacchi tra gli umani (Kasparov) al nuovo programma Fritz X3D, dietro il quale si muove forse la più importante società di software scacchistico. La sfida, su quattro partite, è finita in parità e qualcuno - maliziosamente - ha ipotizzato che il risultato fosse scontato. Una vittoria a testa e due patte. Tutti felici e nessuno scontento. Crediamo sia corretto registrare queste sfide con giusto distacco, limitandoci alla cronaca ed evitando di dar loro più importanza di quanto ne possano avere. Kasparov, con la vittoria nella terza partita, ha demolito il computer confondendogli - metaforicamente parlando - le idee. Più precisamente si dovrebbe parlare di una astuta condotta di gioco che il programma (costruito su algoritmi e non su intuizioni) non ha ben gestito, finendo per soccombere malamente. La domanda che molti si pongono è se questo

continuo ripetersi di matches uomo-macchina abbia esaurito la sua funzione iniziale (rispondere alla domanda: è la programmazione in grado di battere l'intuizione?) per ridursi ad un banale veicolo pubblicitario attraverso cui le società di software possono meglio commercializzare i loro prodotti. Forse l'unica vera sfida con implicazioni recondite (rimaste ignote ai più) è stata quella contro DeepBlue della IBM. Come scritto in un altro nostro articolo, quel test servì per mettere a punto alcuni algoritmi poi sviluppati in una ricerca biologica di straordinaria portata.

[©]