

Il ruolo della Psicologia negli Scacchi

Ivano E. Pollini

Accademia Scacchi Milano

Maggio 2011

Tradizionalmente la letteratura scacchistica analizza posizioni di apertura, mediogioco e finali come base fondamentale delle conoscenze del giocatore. Tuttavia non sempre lo studio e l'applicazione dei principi di scacchi è sufficiente per raggiungere l'obiettivo finale del gioco, cioè la vittoria. Infatti elementi della personalità del giocatore, quali il carattere, la volontà e l'attenzione, possono determinare il successo o il fallimento della battaglia scacchistica. La psicologia umana, in relazione al gioco degli scacchi, è stata studiata per la prima volta durante il Torneo di Mosca del 1925 da parte dell'Istituto di Psicologia, i cui risultati hanno indicato la sua importanza per la competizione. Tuttavia questa ricerca non ha molto influito nella pratica del gioco e non ha neppure indicato come evitare errori e sviste che avvengono quasi in ogni partita. Ma nuovi studi su questo argomento da parte di psicologi e scacchisti hanno inquadrato in seguito il ruolo dei fattori emotivi e il loro controllo, i difetti dell'attenzione, ed altri elementi psicologici, che condizionano negativamente i processi logici del giocatore. Si sono infine presentate le caratteristiche individuali di alcuni campioni, come Morphy, Lasker, Capablanca e Fischer ed altri, non solo per la l'abilità nel gioco o la tecnica scacchistica, ma anche in relazione alla loro personalità, considerata da un punto di vista psicologico o psicoanalitico.

Il ruolo della *psicologia* nel gioco degli scacchi è spesso sottovalutato. La maggior parte dei giocatori si immerge principalmente nello studio delle aperture e dei finali, senza analizzare a fondo i propri punti di forza e di debolezza da un punto di vista psicologico. Tuttavia non si possono ignorare alcuni elementi come l'attenzione, la concentrazione, la volontà, il ruolo delle emozioni, il rapporto con l'avversario, l'influenza dello zeitnot, e gli errori che capitano durante le competizioni, se si vuole raggiungere una nuova dimensione nel proprio gioco. Come ha sottolineato l'ex-Campione del mondo Boris Spassky nell'introduzione al testo di N. Krogius: "Psychology in Chess" [1], "la discussione dell'*elemento umano* negli scacchi era attesa da tempo".

Emanuel Lasker è stato il primo a capire che dietro alle mosse dei pezzi c'è un essere umano col suo carattere e temperamento. Aveva compreso che non è possibile impegnarsi nella battaglia scacchistica senza considerare l'elemento umano e la psicologia dell'avversario, le sue idiosincrasie e le sue preferenze. In "Common Sense in Chess" [2] Lasker esprime la convinzione che gli scacchi siano, prima di tutto, una *lotta* tra due personalità e due intelletti: "Sono due esseri umani che combattono davanti alla scacchiera, non dei pezzi di legno". Le sue idee sulla necessità di una preparazione psicologica per affrontare le difficili condizioni di torneo, e la conoscenza dello stile degli avversari, sono oggi accettate universalmente. È anche istruttivo sapere come si esprimeva la concezione razionale e psicologica di Lasker [3]. Secondo Lasker aspettare l'errore dell'avversario non era sufficiente, occorreva provocarlo. In altri termini, non si doveva esitare a disturbare l'*equilibrio posizionale*, apparentemente anche a proprio svantaggio (!), per incitare l'avversario a confutare l'"errore" ed aumentare così le probabilità che commettesse un errore a sua volta. Una politica del rischio calcolato.

Un esempio di questo atteggiamento psicologico è illustrato dal gioco di Lasker al penultimo turno del Torneo di Pietroburgo del 1914. Capablanca è al primo posto e lo precede di mezzo punto: la vittoria è indispensabile a Lasker, mentre a Capablanca basta la parità per vincere il torneo. A sorpresa generale, Lasker sceglie con il Bianco un'apertura che porta alla parità (!). Infatti, la *Variante di Cambio della Partita Spagnola* porta ad un equilibrio posizionale dove il Bianco ha un vantaggio *statico* – la migliore struttura pedonale – ed il Nero ha un vantaggio *dinamico* - la coppia degli alfieri. Ma come farà Capablanca, che molto probabilmente giocherà per la parità, a trovare l'energia necessaria per sfruttare il *dinamismo* della coppia degli alfieri? Ecco che si attiva una condizione psicologica che fa sì che sul piano strategico prevalga la buona *struttura dei pedoni* di Lasker. In effetti, il gioco passivo di Capablanca gli permetterà di vincere la partita e l'importante torneo.

Posizione dopo la 32a mossa del Nero (Te7-d7):



Lasker-Capablanca, San Pietroburgo 1914

La partita è continuata con: 33 Rg3! Una sottile mossa di preparazione prima dell'attacco decisivo: il Bianco sottrae il suo Re a possibili scacchi del Cavallo dalla casa d5 o dell'Alfiere lungo la diagonale h1-a8. 33...Re8 34 Tdh1 Ab7 35 e5! dxe5 - Lasker ha liberato la casa e4 per il Cavallo - 36 Ce4 Cd5 37 C6c5 Ac8 (vincendo la qualità, poiché se 37...Te7 38 CxA TxC 39 Cd6+ ecc.) 38 CxT AxC 39 Th7 Tf8 40 Ta1 Rd8 41 Ta8+ Ac8 42 Cc5 il Nero abbandona poiché non può parare le minacce Td7+, Ce6 + e Cb7+ (1-0). Questa partita illustra la genialità di Lasker.

Romanovsky ricorda che Capablanca, di solito riservato, calmo e sorridente, questa volta, dopo la capitolazione, era rimasto alcuni minuti al suo posto, con la testa fra le mani e sembrava disperato. Capablanca non era riuscito a capire le vere intenzioni dell'avversario ed aveva

cercato solo la patta, commettendo alcune imprecisioni magistralmente sfruttate da Lasker. Ma negli scacchi, oltre la psicologia, c'è anche la tecnica ed è questa che ha permesso a Lasker vincere. Si può vedere da questo esempio come la visione psicologica di Lasker vada oltre la teoria di Steinitz e Tarrasch, che aveva introdotto il concetto di *equilibrio posizionale* e lo sfruttamento delle *debolezze* del campo avversario per acquisire vantaggi in termini di *Spazio*, *Tempo* o *Materiale* tali da poter effettuare un attacco vincente. Lasker fa sua questa concezione della politica d'attesa dell'errore avversario, ma poi tende a superarla in chiave psicologica.

La *psicologia umana*, in relazione al gioco degli scacchi, è stata studiata per la prima volta durante il Torneo del 1925, da parte dell'Istituto di Psicologia di Mosca [3]. I risultati di questa ricerca e di altri studi fatti in seguito hanno indicato l'importanza della psicologia per il giocatore di scacchi, poiché non è solo la conoscenza delle regole e dei principi che contano, ma è anche il carattere, l'attenzione e la volontà, e occasionalmente anche lo stato d'animo, che determinano il risultato della partita ed il suo valore artistico. Dunque si deve considerare come un giocatore pensa durante la partita e risolve le difficoltà che incontra sulla scacchiera, come reagisce ai successi e alle sconfitte, quando per esempio commette errori di valutazione o grossolane sviste. Infatti il successo o il fallimento non dipende solo dalle conoscenze scacchistiche ed esperienza del giocatore, ma anche dal suo "self-control", dalla sua perseveranza e da altre qualità personali.

Gli elementi psicologici

Discutiamo ora alcuni elementi psicologici importanti per il giocatore di scacchi, quali l'immagine scacchistica, l'intuizione, l'attenzione, le emozioni, la conoscenza di sé stessi e la natura degli errori.

L'immagine scacchistica

La principale caratteristica dell'immagine scacchistica (chess image) è la sua generalità. Questa *immagine* non è solo la percezione visuale della posizione di pezzi e pedoni sulla scacchiera, ma è anche la rappresentazione della *posizione* nell'immagine mentale del giocatore che tiene conto della relazione esistente tra i pezzi sulla scacchiera e le mosse giocate nel seguito. Dunque le case e le linee, i pezzi e i pedoni sono rappresentati nella *mente* del giocatore non per loro, ma in quanto *portatori* (carriers) di idee della posizione. Nell'immagine così formata si ha dunque un'unità di astratto e di concreto, di percezioni sensoriali e di logica, poiché le idee e le valutazioni della posizione sono espresse in termini di mosse e varianti.

L'intuizione

Un altro importante elemento è l'intuizione che contribuisce alla comprensione e alla rapida valutazione della posizione. L'intuizione è la via diretta per raggiungere la verità (scacchistica), la soluzione che immediatamente arriva alla mente. Ma dietro questa capacità di scoprire *improvvisamente* la verità sulla scacchiera, c'è in realtà un insieme di esperienze accumulate e di conoscenze acquisite nel passato. Contrariamente all'analisi della posizione, la decisione intuitiva sembra rivelare il risultato di operazioni mentali che non sono percepite come tali fino a quel momento. Negli scacchi *l'intuizione creativa* appare come un'improvvisa *scoperta*, che non appare conscia fino al momento della *decisione*. L'oggetto dell'intuizione può riguardare l'aspetto combinatorio o posizionale e può applicarsi sia in attacco che in difesa. Un'altra caratteristica dell'intuizione è la *rapidità* con cui il giocatore arriva alla decisione durante la partita: egli non necessita di idee generali, per quanto originali possano essere, ma solo di quelle che risolvono il particolare problema sulla scacchiera.

L'esempio che viene subito in mente è quella del giovane Capablanca, la cui *visione completa* della scacchiera si formava quasi istantaneamente. Osservatori presenti alle sue sessioni di simultanee hanno osservato che mentre gli altri giocatori reagivano alle mosse mediamente in termini di minuti, Capablanca rispondeva in termini di secondi [4]. Lo stesso Capablanca aveva affermato che durante il gioco le mosse gli arrivavano alla mente in modo quasi istantaneo e subconscio. A proposito della rapidità di gioco, Capablanca ricorda nel suo libro "La mia carriera scacchistica" [5] di aver terminato a Hoboken 28 partite nel giro di 1 ora 40 minuti (tempo medio di gioco inferiore a 4 minuti), perdendo un unico incontro. Scrive ancora di aver superato, nel suo viaggio attraverso gli Stati Uniti 1908-1909, ogni precedente record nelle sessioni di partite simultanee, totalizzando 168 vittorie, prima di perdere una partita delle 22 giocate a Minneapolis.

Vediamo ora un paio di esempi dello stile di Capablanca. Il finale di partita, giocato nel 1913 a Pietroburgo durante una sessione di simultanee, contro Kalantarov e Consultanti (tra cui lo stesso Romanovski) sembra interessante [6].

La posizione è la seguente:



Capablanca-Kalantarov, San Pietroburgo 1913

I giocatori in consultazione (Nero) si aspettavano la mossa 46. Re7, in considerazione del fatto che 46. Rf7 avrebbe comportato un finale favorevole al Nero dopo il cambio di Cavallo (Pedone passato lontano). Stupore generale alla vista della mossa Rf7 giocata istantaneamente da Capablanca, con il seguito 46...Cg5+ 47. CxC fxC 48. g4(!). Ricorda Romanovski che la mossa g4, come pure le successive, furono giocate da Capablanca con cadenza di Blitz (!). Dopo che il Cubano aveva lasciato la scacchiera, i Consultanti cominciarono ad analizzare la posizione considerando le possibili varianti. Osservarono che dopo 48...a5 49. h4 gxh4 50. g5! vinceva. Perciò giocarono la mossa 48...Rh7 col seguito: 49. h4 Rh6 50. Rf6 (se 50...gxh4 51. g5+ Rh7 52. Rf7 h3 53. g6+ e il Bianco vince) 50... Rh7 51. h5! a5 52. Re5 e il Nero abbandonò.

Il secondo esempio riguarda il finale della partita tra Ettliger e Capablanca, giocato a New York nel 1907 [4]. Questo finale è stato abbastanza interessante da attirare l'attenzione del Campione del mondo Lasker, che così scrive: "Capablanca ha ripetutamente mostrato un particolare talento nel vedere attraverso posizioni complicate. In questa posizione sia il Bianco che il Nero non sembrano sicuri: ci si aspetta un attacco da parte del Nero, ma non si vede come possa essere realizzato, poiché il Cavallo, l'Alfiere e il Re del Nero non sanno come avvicinarsi al nemico. Tuttavia l'attacco si conclude in modo splendido".



Ettliger-Capablanca, New York 1907

In questa posizione la partita è proseguita con: 1...Cc4 2 CxC dxc4 3 Txc4 Rd5! 4 Tc8 Re4 5 Te8+ Rd3 6 TxT fxe2+ 7 Re1. A questo punto la parità sembrava raggiunta, ma ecco il sorprendente seguito di Capablanca (!): 7...Ac7 8 Af4 Aa5 9 Ad2 f4! 10 gxf4 Ad8! (0-1)

L'attenzione

Tra gli elementi psicologici quello dell'*attenzione* è un problema centrale, poiché gli scacchi richiedono una concentrazione costante e prolungata. È chiaro come un giocatore possa raggiungere una posizione vincente, ma poi...per effetto di un breve rilassamento o di una momentanea disattenzione, la posizione vinta può trasformarsi in una partita persa. Questo capita in miriadi di casi, non solo in "off-hand games" tra dilettanti, ma anche in "matches" tra grandi maestri! Nonostante l'alto livello di attenzione di questi maestri, errori di valutazione (mistakes) e grossolani errori (blunders) capitano anche in tornei internazionali in modo incomprensibile, considerando l'alta qualificazione dei partecipanti. Non si può certo imputare a generale disattenzione o a ignoranza il verificarsi di questi incidenti, ed è semplicemente ridicolo parlare di mancanza di conoscenza scacchistica per un maestro che non "vede" per esempio una minaccia alla Regina o un matto in una mossa. Questi difetti dell'attenzione capitano principalmente in condizioni sfavorevoli, come la fatica o lo zeitnot, ma la spiegazione per questi errori, che paiono a prima vista inconcepibili, dipende principalmente dalla peculiarità dell'attenzione del giocatore.

Per capire meglio questi fenomeni è necessario considerare che cosa si intende col termine "*attenzione*" in psicologia [1, 3]. L'attenzione è la concentrazione dell'attività cerebrale su un certo oggetto, e, poiché l'attenzione è focalizzata in una particolare direzione, essa esclude automaticamente altri oggetti, fenomeni e pensieri. Quante volte abbiamo osservato che giocatori completamente assorbiti nel gioco tendono a non vedere il mondo intorno a loro. In

quei momenti *solo* la scacchiera con la sua intricata posizione di pezzi e pedoni esiste per loro! Ma, come abbiamo detto, l'attenzione non è uniformemente distribuita su tutti i settori della scacchiera e su tutti i pezzi. La maggiore concentrazione del pensiero è di norma fissata sull'area principale del conflitto. Quando un giocatore, per esempio, è concentrato sull'ala di Re, può trascurare la posizione sull'ala di Donna. E questo non capita per qualche particolare difetto della mente umana, ma è semplicemente dovuto alla natura selettiva dell'attenzione, che sceglie tra un grande numero di oggetti quelli che sono più importanti ad un dato momento. Una prima conclusione è che un giocatore non dovrebbe distribuire un'alta concentrazione dell'attenzione su tutta la scacchiera nello stesso tempo, ma piuttosto imparare a regolare la propria attenzione e dirigerla inizialmente verso i punti più importanti, e solo dopo considerare altri oggetti. Una *visione completa* della scacchiera e la *valutazione* della posizione devono essere attuati gradualmente, spostando la nostra attenzione dal settore principale della battaglia verso gli altri settori, come il centro o l'ala di Donna.

L'emotività

L'attenzione è poi strettamente collegata alle *emozioni* e alla *volontà*. È attraverso le emozioni che un essere umano reagisce all'ambiente circostante. L'esperienza emozionale ha una forte influenza sul flusso dell'attenzione di un giocatore, specialmente durante le competizioni. Per esempio, stati emotivi negativi come confusione, mancanza di fiducia, irritazione, paura o eccessiva fiducia in sé stessi, possono ridurre notevolmente l'attività vitale del giocatore, il suo stato di allerta (alertness) e la sua attenzione.

Alcuni casi in cui un'emotività negativa può ridurre la qualità delle prestazioni sono:

- 1) Condizioni difficili durante la competizione e fattori estranei che influenzano la concentrazione: presenza di spettatori, rumorosità della sala, perfino la forma e il tipo di scacchi o un orologio poco familiare;
- 2) La propria posizione nel torneo e l'importanza della prossima partita. Per esempio, dover giocare "per vincere" può influire sull'attività del sistema nervoso, disturbarne la concentrazione e condurre ad una riflessione frammentaria ed inconsistente;
- 3) Un avversario "difficile". Si sono registrati casi di giocatori di forza approssimativamente uguale, dove uno viene sistematicamente sconfitto dall'altro. Il giocatore perdente, dopo una o più sconfitte può sentirsi incerto ed incapace di reagire: la sua volontà è come paralizzata e la sua concentrazione diminuisce progressivamente. In altri termini, sembra che una volta che lo stato emozionale negativo si sia formato nell'animo del giocatore, questo fatto ne riduce fortemente la resistenza nervosa e l'attenzione per cui la partita viene di solito compromessa. Per esempio, Tal perdeva regolarmente con Korchnoi, Fischer con Geller e Bronstein con Spassky. Altri esempi si sono avuti nei "matches" Lasker-Marshall (1907), Lasker-Janowsky (1910) o Botvinnik-Keres nel Torneo del 1948 per il Campionato del mondo.

Conoscenza di sé stessi

Dunque l'unica possibilità che il giocatore ha di riprendersi è quella di prendere *coscienza* della situazione emotiva negativa e di superarla con un atto di *volontà*; deve tentare di rinormalizzare il proprio *stato emotivo* e prendere la distanza dalla competizione, calmarsi, respirare in modo controllato e regolare. Anche semplici ordini verbali del tipo "controlla ancora una volta" e "non avere fretta", possono aumentare il livello di attenzione e responsabilità. Bisogna essere

consapevoli che la direzione e la concentrazione dell'attenzione dipendono fortemente da due fattori che ne determinano l'efficacia: l'azione della volontà e il ruolo delle emozioni. Come abbiamo già detto, la *battaglia* che si svolge sulla scacchiera è uno scontro di due personalità, di due caratteri e intelletti. Ma mentre Smyslov vedeva nel gioco degli scacchi un'importante sfera di idee creative fondate sulle opposte volontà dei giocatori, Lasker, in modo più diretto, riteneva che negli scacchi esistessero elementi tipici della scienza e dell'arte, ma che entrambi questi elementi fossero subordinati a un aspetto fondamentale, la *lotta* (struggle), una lotta nella sfera dell'intelletto e del pensiero [2, 7]. Tuttavia gli scacchi sono anche considerati un criterio, un canone per l'allenamento della mente nella sfera del pensiero creativo, in modo non dissimile dalla geometria, dalla logica o dalla scienza. Già Philidor (1726-1795), nel suo manuale di scacchi del 1749, ricordava di aver stabilito alcune *regole generali* di teoria e prassi per un gioco che molti celebri autori, come Leibnitz, consideravano una scienza [8].

Se gli scacchi sono davvero una lotta tra due giocatori, sembra allora che il compito psicologico di ogni giocatore sia quello di imporre la propria volontà all'avversario, obbligandolo a confrontarsi con diversi tipi di idee e piani da controbattere sulla scacchiera. Inoltre bisogna saper intuire o capire i punti forti e deboli dell'avversario. Alcuni giocatori, per esempio, adottano un gioco tagliente e combinativo, preferiscono l'attacco e considerano il piano posizionale meno importante. In questo caso, confrontandosi con questo tipo di avversario, si dovrà cercare di annullare la sua *iniziativa*, riducendo il ritmo dell'attacco e riportando la partita verso una situazione più controllabile. Altri viceversa preferiscono una battaglia posizionale, più difensiva e con maggiore attenzione al loro materiale. In questo caso conviene invece fare uscire l'avversario dalla sua posizione fortificata in campo aperto.

Tuttavia, l'applicazione della psicologia in preparazione di un incontro importante non è facile, richiede una buona comprensione del proprio gioco, ed una particolare abilità nel decodificare lo stile dell'avversario. Un tipico aspetto di questo duello psicologico è il metodo della mimetizzazione (camouflage), cioè la preparazione di un assedio decisivo dietro l'apparenza di manovre inoffensive oppure l'avvio di un gioco apparentemente aggressivo col solo obiettivo di distrarre l'attenzione dell'avversario da altri punti deboli della posizione in modo da sfruttare tali *debolezze* una volta che l'apparente tensione si è sciolta. Esempi dell'uso del "camouflage" si possono trovare in alcune partite di Lasker.

Natura degli errori (Mistakes & Blunders)

È inutile persistere nell'illusione di raggiungere la perfezione nella battaglia scacchistica. Sulla scacchiera, come nella vita, gli *errori* sono inevitabili: le parole di Cicerone "L'uomo è soggetto all'errore" si riferiscono anche agli scacchi. È meglio guardare ai propri errori in modo critico, tracciarne le caratteristiche, catalogarli e tentare di limitarne il numero. Ci sono vari tipi di errori, per esempio, quelli dovuti alla mancanza di un bagaglio tecnico minimo, errori di ignoranza o di inesperienza, che sono più facilmente rimediabili. È molto più difficile giustificare le sviste che non sono connesse alla cultura del giocatore.

Come è possibile, per esempio, spiegare il tragico "blunder" di Cigorin nel match contro Steinitz per il titolo mondiale, quando il campione russo, con un pezzo di vantaggio e in posizione vincente, ha spostato l'Alfiere che lo proteggeva da un matto in due mosse?



Cigorin-Steinitz, Avana 1892

In questa posizione la partita è proseguita con: 26 Tae1 Txxg2+ 27 Rh1 Rg7 28 Te8 f5 29 Ce6? Rf6 30 Te7 Tge2 31 d5 Tcd2 32 Ab4?? Txxh2+ (0-1).

E che dire della svista di Tal al Torneo dei Candidati del 1959, che lo stesso Tal presenta in modo umoristico nel libro “Tal - Magia dell’Attacco”? [9]. La posizione sulla scacchiera è semplice (vengono riportati solo gli elementi essenziali: la posizione del Re bianco è ininfluyente):



Averbakh-Tal, Torneo dei Candidati 1959

Scrive Tal: “Quella manifestazione mi è rimasta impressa per una mia svista colossale. Ormai non mi è più possibile ricostruire l’esatta posizione sulla scacchiera, ma il meccanismo fu più o meno il seguente. La mossa è al Nero: Averbakh mi propose la patta, ma io decisi di giocare ancora un po’. Mi accorsi della minaccia Ah7+ e poi DxD, e pensai di difendermi con 1...h6??; Averbakh proseguì con 2 Ah7+ e... non mi propose più la patta!”.

Sviste! Un’altra infelice mossa, giocata da Petrosian al Torneo dei Candidati del 1956, regalava a Bronstein la Regina!

Di solito i giornalisti riferiscono, in modo più o meno stereotipato, che al giocatore “hanno ceduto i nervi” o che “non poteva più sopportare la tensione”. Danno la colpa allo zeitnot, anche se errori capitano con molto tempo di riflessione a disposizione. In realtà queste spiegazioni sono troppo generiche e non individuano i fattori psicologici che hanno catalizzato la genesi dell’errore. I fattori responsabili per gli errori sono di vario tipo, ma due dei più comuni sono la *suggestionabilità* e il cosiddetto “*transfer*” dell’attenzione.

Transfer dell’attenzione

Consideriamo ora le caratteristiche *dinamiche* dell’attenzione. Negli scacchi, come in altre attività creative, l’attenzione non è focalizzata su oggetti immobili, ma è in relazione a situazioni che cambiano *costantemente* sulla scacchiera. La concentrazione del pensiero, quando cerchiamo di visualizzare la futura posizione dei pezzi o calcoliamo una combinazione, ci richiede di analizzare la ridistribuzione dei pezzi e le nuove posizioni che si possono formare. Il fatto che la nostra attenzione sia profonda e costante non significa che sia *statica*. In realtà l’attenzione è un processo attivo e *mobile*. L’unità di stabilità e mobilità dell’attenzione di un essere umano è evidente dalla sua capacità di spostare l’attenzione da un oggetto ad un altro. Questo è

particolarmente importante per il giocatore di scacchi, poiché ci sono continui cambiamenti nella posizione sulla scacchiera. Un'attenzione sufficientemente mobile è di grande d'aiuto, non solo per trasferire la propria attenzione da una posizione ad un'altra in modo appropriato, ma anche per dedicare ad ogni posizione l'attenzione necessaria per la scelta della mossa.

Ma i difetti (*failure*) di trasferimento dell'attenzione sono causa di parecchi disastri che capitano in partita. Si può dare il caso che la nostra mente continui a lavorare su una posizione immaginata e non più esistente sulla scacchiera. A volte rimane un'impressione che non è più correlata con lo sviluppo reale del gioco, ma che è così forte da interferire in modo dannoso col calcolo delle varianti e la valutazione della posizione. Un altro caso riguarda la persistenza dell'immagine nella mente (*retained image*), capita cioè che un pezzo rimosso dalla scacchiera continui una seconda vita nella mente del giocatore! Per esempio, all'Interzonale di Amsterdam 1964, una piccola "tragedia" avvenne durante la partita Darga-Lengyel. Il Nero giocò una combinazione con sacrificio di qualità e Darga abbandonò immediatamente, pensando di perdere una Torre. I due giocatori furono molto sorpresi quando, dopo la partita, fu loro mostrato che Darga avrebbe potuto conservare il proprio vantaggio di materiale con una semplice mossa di Re.



Darga-Lengyel, Amsterdam 1964

La partita continuò: 40...Te6+ 41 Rf2 e il Nero giocò 41...Te6xC+, pensando che dopo 42 TxT Axh4+ il Re bianco poteva ritirarsi *solo* nella casa g2. Darga, che sicuramente pensò allo stesso modo, abbandonò. Come mai entrambi i giocatori non videro la mossa 43 Re3? La spiegazione di questa doppia "cecità" (chess blindness) è che entrambi i giocatori pensarono che la casa e3 fosse ancora difesa dalla Torre rimossa dal gioco! In questo caso il trasferimento dell'attenzione (attention switching), non era avvenuto correttamente e l'errore, dovuto alla permanenza dell'immagine nella mente dei giocatori, può essere spiegato con una certa *inerzia* dell'attenzione.

Un altro esempio - comico e tragico insieme - della forte influenza della *suggestionabilità* e del suo effetto paralizzante sul *transfer* dell'attenzione avvenne al X Campionato sovietico giocato a Tbilisi nel 1937 tra Ebralidze e Ragozin [1].



Ebralidze-Ragozin, Tbilisi 1937

In questa posizione Ragozin giocò rapidamente 40...Tc7, pensando che se la Torre veniva presa l'avrebbe ripresa dando scacco (41...Ad6+)...con l'Alfiere inchiodato (!). Ebralidze cominciò a riflettere: probabilmente aveva visto la pericolosa diagonale h2-b8 e il cambio di Torri, ma non si soffermò a considerare il dettaglio dell'Alfiere inchiodato, grazie al quale poteva vincere un'intera Torre! Non gli passava nemmeno per la testa l'idea di verificare la mossa del suo avversario: "Poteva Ragozin essersi sbagliato?". Nel frattempo l'atmosfera si era fatta più tesa. Qualcuno non riuscì a trattenersi dal gridare: "Archil, prendi la Torre!". "Posso vedere da solo e non interferire" disse Ebralidze. Dopo alcuni minuti, il Bianco ritirò la sua torre in d5 (??). Ci fu un'incredibile emozione nella sala. Dapprima Ebralidze non capì cosa stava succedendo e si guardò attorno sorpreso, ma poi.. il velo cadde e si afferrò la testa in disperazione. Probabilmente la *suggestione* si era creata perché Ebralidze era allora un giovane giocatore ed era portato a credere ciecamente all'autorità del suo famoso avversario, non osando neppure pensare che avesse potuto lasciare in presa una Torre. Tuttavia la partita proseguì: 41 Td5?? Af6 42 Cb5 Tc2+ 43 Rg3 a6 44 Td7+ Re8. A questo punto Ebralidze si immerse nuovamente nei suoi pensieri e spostò la Torre sulla casa fatale c7 (!): 45 Tc7?? Ae5+ e il Bianco abbandonò. L'ultima svista del maestro della Georgia non fu una coincidenza, ma piuttosto il risultato di un *difetto* nel "transfer" dell'attenzione. Dopo che Ebralidze aveva mancato il regalo della Torre da parte di Ragozin, si era fermamente convinto che lo scacco sulla diagonale h2-b8 non fosse più possibile. Ma la posizione era cambiata e l'Alfiere non era più inchiodato per cui lo scacco era possibile: così Ebralidze perse la sua Torre a causa delle sue ferme convinzioni. Queste sono le disavventure che capitano quando interviene un difetto nel transfer dell'attenzione.

Un'interessante nota a margine su possibili miglioramenti relativi alla *mobilità* dell'attenzione riguarda le cosiddette *partite lampo* o blitz (partite di 5 minuti), quando sono giocate in misura ragionevole. Poiché la posizione dei pezzi cambia velocemente in queste partite, la necessità di orientarsi rapidamente, e conseguentemente di trasferire velocemente l'attenzione, è piuttosto evidente. Ci sono molte discussioni sui vantaggi-svantaggi di queste partite veloci. Le partite lampo, per esempio, sembrano essere molto utili per quei giocatori che non competono da molto tempo e desiderano recuperare il ritmo della battaglia scacchistica. D'altra parte, un'eccessiva dedizione al "lightning chess", può ridurre la concentrazione e l'impegno necessari alle condizioni di torneo e portare il giocatore verso un tipo di gioco più leggero, come avviene in "off-hand" games! Tuttavia il gioco lampo, entro termini ragionevoli, sembra benefico, una specie di prova generale per aumentare il proprio potenziale mentale: pensiero, percezione, memoria e attenzione. Il termine "ragionevole" è piuttosto individuale, ma è prassi che molti giocatori, come allenamento per una competizione, cercano la forma migliore giocando 10-15 partite lampo una o più volte al giorno [1].

Lo stile del giocatore

Già il maestro francese Jules Arnous de Rivière (1830-1905) considerava importante analizzare lo stile dei giocatori, ritenendo che in questo si manifestasse il loro carattere e temperamento, e in definitiva la loro personalità. In senso generale, si possono considerare come giocatori “combinativi” quei maestri dal gioco tagliente (sharp) e tattico che si esprime in sacrifici e combinazioni, come Anderssen, Chigorin, Spielmann, Alekhine, Tal e Bronstein. Questi giocatori hanno grandi poteri di immaginazione e l’abilità di effettuare calcoli concreti in lunghe *combinazioni*. Si considerano invece giocatori “posizionali” quei maestri che hanno un approccio più tranquillo e solido, caratterizzato dalla fiducia nei *principi generali* della strategia, dove la valutazione della *posizione* è basata su deduzioni logiche. È tipico di giocatori posizionali, come Steinitz, Rubinstein, Capablanca, Botvinnik, Smyslov, Petrosian, Fischer e Karpov considerare gli scacchi come una disciplina scientifica governata da principi generali. Si è poi instaurato, tra gli anni 1940 e 1960, un diverso stile, detto “universale”, in cui viene attuata una fusione degli elementi posizionali e combinativi del gioco. Si ritiene che Keres, Spassky, ed anche Lasker, appartengano a questa categoria. Tuttavia, già nel 1925, Lasker superava nel suo “Manual of Chess” [10], la tradizionale divisione dello stile in combinativo e posizionale. Scrive Lasker: ”La maggioranza dei giocatori si può dividere nelle due classi dei giocatori di combinazione e di posizione, ma nel “*chess master*” questo antagonismo è trasformato in un’armonia. Nel maestro il gioco di combinazione è *completato* dal gioco di posizione. Nel gioco di combinazione il maestro individua e sconfigge i *falsi* valori, mentre i *veri* valori lo guidano nel gioco di posizione, che mostra l’onore di quei valori”.

Questi Campioni, che hanno una profonda conoscenza dei *principi degli scacchi* ed una grande *esperienza* di gioco, hanno anche una particolare struttura psicologica ed un talento individuale, che consente loro di arrivare al successo nei tornei internazionali. Queste qualità individuali si riscontrano meno frequentemente nel giocatore non professionale (un forte dilettante, un giocatore qualificato), che è più soggetto a particolari “debolezze” (difetti dell’attenzione, incapacità di riconoscere e dominare le proprie emozioni, instabilità di carattere, ecc.) che in genere gli impediscono di accedere ad alti livelli di prestazioni competitive.

Psicologia del giocatore secondo Fine

Nel saggio “The Psychology of the Chess Player” [11] il Dr. Fine, uno dei più forti giocatori del secolo scorso e psicoanalista di professione, discute l’insieme dei processi scacchistici e presenta le caratteristiche personali di alcuni campioni del 1800, come Staunton, Anderssen e Morphy, oltre a campioni conosciuti personalmente come Lasker, Capablanca e Botvinnik. Li presenta divisi in due categorie: gli “eroi” della scacchiera (Morphy, Steinitz, Capablanca, Alekhine...e mettiamo anche Fischer), e i non eroi (Lasker, Euwe e Botvinnik). I primi si sono dedicati esclusivamente agli scacchi, mentre i secondi hanno anche avuto interessi diversi. Nel caso di Fischer, per esempio, gli scacchi hanno costituito un veicolo per il soddisfacimento delle proprie fantasie di onnipotenza. Anche nella seconda categoria gli scacchi rappresentano uno sfogo all’istinto di aggressione, ma Lasker, quando aveva terminato una partita, non voleva nemmeno sentir parlare di scacchi. Gli scacchi -si dice nel saggio- richiedono un’attiva partecipazione dell’intelligenza umana: quattro sono gli aspetti che sembrano essere predominanti: memoria, visualizzazione, organizzazione ed immaginazione. Per giocare bene a scacchi è importante saper riconoscere e ricordare un considerevole *numero* di posizioni, assimilate in precedenza con lo studio della teoria e la pratica del gioco. La *visualizzazione* è essenziale perché al giocatore non è concesso muovere i pezzi, tranne che per fare la sua mossa. L’organizzazione mentale è poi necessaria per poter *coordinare* e unificare l’*azione dei pezzi* in modo che acquistino la massima efficacia. Infine c’è l’immaginazione, che è collegata alla visualizzazione, ma che in certo modo ne è indipendente.

Nel descrivere le caratteristiche di vari campioni del passato, Fine tratta anche alcuni casi di psicosi e di disturbi della personalità, tra cui Morphy, Rubinstein, Alekhine e Torre e in parte anche Steinitz. Ma prima di trattare questi casi, è interessante conoscere la sua descrizione di due dei più grandi giocatori della storia degli scacchi: Lasker e Capablanca.

Emanuel Lasker (1868-1941)

Dopo aver vinto il campionato del mondo, battendo Steinitz nel 1894, ed aver vinto gli “outstanding” tornei di Pietroburgo (1895), Norimberga (1896), Londra (1899) e Parigi (1900), dimostrando di essere chiaramente superiore ad ogni giocatore professionale dell’epoca, Lasker si ritirò dalla competizione attiva per prendere il Ph.D. in Matematica ad Erlangen nel 1900. Insegnò brevemente in università inglesi (Manchester) ed americane (New Orleans), ma in seguito preferì considerarsi un filosofo libero di dedicarsi alle varie cure ed attività che più lo interessavano al momento. Nonostante avesse perso il titolo nel 1921 con Capablanca, vinceva nel 1924 (a 56 anni di età) il grande Torneo Internazionale di New York, davanti a tutti i più forti giocatori del tempo, incluso Capablanca. Nel 1935, al Torneo Internazionale di Mosca, a 67 anni (!), arrivava terzo, a ½ punto di distanza dai vincitori Botvinnik e Flohr, senza perdere una partita, e ancora davanti a Capablanca. Un miracolo biologico!

Lasker era principalmente uno spirito indipendente, il cui comportamento per la maggior parte della sua vita, fu quello di un intellettuale “free-lancer” e filosofo. Il suo Manuale di Scacchi, che tratta dei vari aspetti del gioco (storia degli scacchi, teoria di Steinitz, formazione del giocatore, strategia, tattica, combinazioni ed estetica negli scacchi), ha un’impronta fortemente filosofica ed è di grande istruzione nel più alto senso del termine. Lo stile di Lasker era molto personale, tipico della sua complessa personalità e piuttosto difficile da definire. Tuttavia due caratteristiche

del suo gioco erano evidenti: la sua superiorità tattica e la ricerca di chiarezza e ordine sulla scacchiera. Lasker poteva attaccare o difendersi; anche se normalmente preferiva difendersi, poteva giocare aperture, medio gioco e finale con uguale virtuosità. Einstein, che giocava a scacchi, e aveva discusso con lui alcuni aspetti della “Teoria della Relatività Speciale” aveva detto che “Lasker cannot be pinned down” [12]. Non era cioè facile “vincolarlo” o “fissarlo” sulla scacchiera: la sua genialità ed il suo eclettismo gli permettevano di superare momenti complessi della lotta scacchistica o risolvere posizione molto difficili, o quasi perse, per raggiungere la parità o anche una meritata vittoria. Numerose sue partite hanno testimoniato questo.

Un celebre esempio è la partita Lasker-Tarrasch a Pietroburgo nel 1914:



Lasker-Tarrasch, Pietroburgo1914

Lasker è in posizione difficile: il finale è vantaggioso per il Nero in virtù della maggioranza di Pedoni sul lato di Donna e della presenza di una impedonatura nel campo del Bianco. Inoltre il Re nero può prendere parte ad operazioni attive prima del Re bianco. Il Nero, dopo 37...Ae6+ ed il successivo cambio dell'Alfiere, può guadagnare il pedone b3 e vincere la partita. In seguito il Nero dovrà dare l'Alfiere per il Pedone h e i suoi tre pedoni passati sostenuti dal Re dovranno lottare contro l'Alfiere bianco, che non può avere il supporto del proprio Re. Ma Tarrasch considerò che il cambio di entrambi gli Alfieri fosse la strada più precisa verso la vittoria: 37... Axc7 38 Axf5! Rxf5 39 Rxc7 a5. Nel seguente diagramma...



Lasker-Tarrasch, Pietroburgo 1914

...la posizione del Bianco sembra perduta, ma Lasker trova una mossa da studio! Come può fare il Re bianco a fermare il pedone a, che, dopo le mosse c5-c4, cambio in c4 e c4-c3, marcerà verso la promozione? Lasker giocò così: 40. h4 Rg4 41 Rg6!! Ecco il punto: ora il Nero è costretto a prendere il pedone, permettendo al Bianco di guadagnare tempo e spazio! 41...Rxh4 42 Rf5 Rg3 43 Re4 Rf2 44 Rd5 Re3 45 Rxc5 Rd3 46 Rxb5 Rc2 Rc2 47 Rxa5 Rxb3 - patta.

La ricerca di chiarezza di Lasker si rifletteva anche in alcune varianti d'apertura che gli sono state attribuite, come la Difesa Lasker del Gambetto Evans e del Gambetto di Donna, o la Variante di Cambio della Partita Spagnola, in cui, dopo il cambio forzato di alcuni pezzi, poteva raggiungere un finale vincente. L'epitome di questa sua attitudine era riflessa nella sua concezione del Gambetto di Re, che giocava per raggiungere un finale vincente!

José Raúl Capablanca (1888-1942)

Capablanca, nato all'Avana nell'isola di Cuba, era il Don Giovanni della scacchiera. Vincere in ogni attività che intraprendeva era il "goal" della sua vita. Non solo nel campo degli scacchi, in cui era considerato quasi invincibile – una "chess machine" - appunto, ma anche a bridge, a tennis e soprattutto a baseball, per cui giocava nella squadra dell'Università della Columbia. I suoi connazionali erano entusiasti per i suoi successi nei tornei e nelle partite simultanee o rapide dove eccelleva. Spesso è stato paragonato al leggendario Morphy e non senza ragione. Entrambi erano di discendenza latina e giocavano a scacchi in modo sorprendente a cominciare dall'infanzia. Entrambi diventavano maestri a 12 anni, sconfiggendo ogni giocatore americano contemporaneo prima dei 20 anni, e facendo seguire a questi successi una visita in Europa, dove piegavano i più importanti maestri dell'epoca con discreta facilità. A Capablanca venne data una posizione nel servizio diplomatico, con compiti leggeri, in modo da permettergli di dedicarsi

quasi esclusivamente agli scacchi. Un precedente matrimonio era finito infelicamente. Fisicamente attraente, era sempre circondato da una serie di donne adoranti, con cui ha intrattenuto una serie di incontri casuali, fino al matrimonio, a 50 anni, con una principessa russa. Fine lo caratterizza da un punto di vista psicoanalitico come un esempio di carattere fallico-narcisistico. Scrive che lo scopo inconscio della sua vita sessuale consisteva nel piacere della conquista e che, come l'originale Don Giovanni, perdeva interesse nelle donne dopo averle conquistate. Sembra che verso gli uomini mostrasse una sprezzante arroganza e che fosse un "poor loser", nonostante le dichiarazioni in contrario espresse nei suoi trattati di scacchi [5]. Tuttavia, un'impressione di carattere diverso si ricava dal libro di H. Golombek [13], dove Capablanca viene descritto come un grande giocatore, dotato di semplicità, fascino (charm) e sincerità. Sensibile alle critiche rivolte al suo primo libro "La mia Carriera Scacchistica", dove non aveva presentato nessuna partita persa, Capablanca, nel suo successivo trattato "I Fondamenti degli Scacchi", inserì tutte le otto partite di torneo perse fino allora. Lo stile di Capablanca può essere descritto come "materialistico". Poteva vincere un Pedone, o raggiungere un lieve vantaggio posizionale ed il resto era trattato dalla sua tecnica incomparabile e praticamente priva di errori. Una volta raggiunto un vantaggio, anche lieve, poteva ritirarsi nella sua "dreamland" e non aveva più bisogno di pensare. Da questa illusione scaturì il mito della sua invincibilità. Nel suo libro "La mia carriera scacchistica" aveva scritto: "Ci sono state volte nella mia vita in cui sono stato sfiorato dall'idea di non poter perdere neppure una partita. Ma poi venivo battuto e la sconfitta mi riportava dal mondo dei sogni alla realtà ("from dreamland to earth"). La "dreamland", in cui non si può essere battuti, è un aspetto conosciuto in psicoanalisi: è il ritorno alla propria madre.

Psicosi e disturbi della personalità

Presentiamo ora un breve ritratto dei due Campioni americani Morphy [14-17] e Fischer [18, 19], rimandando alla letteratura per una conoscenza approfondita delle loro migliori partite. Questi libri di istruzione sono molto interessanti, poiché ci consentono di capire e studiare la tecnica di gioco di questi campioni, oltre a darci importanti notizie sulla loro vita e personalità. Ma il caso di Paul Morphy, trattato da Fine, e quello di Bobby Fischer [20], di cui abbiamo notizie dalla cronaca, sono stati inquadrati anche da un punto di vista psicoanalitico.

Paul Morphy (1837-1884)

Morphy (1837-1884) ha attratto attenzione psichiatrica a causa della sua psicosi in età matura, dopo il suo ritiro (a 21 anni di età!) dalla scena scacchistica di cui era stato indiscusso protagonista. Morphy desiderava accedere alla professione legale come il padre – Alonzo Morphy era giudice dell’Alta Corte della Luisiana - ma non ebbe successo. Deluso per la mancata professione giuridica e la meschinità del mondo scacchistico americano di allora, si ritirò gradualmente in uno stato di volontaria reclusione che terminò in evidente paranoia. Si immaginò perseguitato da persone che volevano rendergli la vita intollerabile, ed in particolare dall’amministratore della proprietà di suo padre. Il suo eccentrico stile di vita consisteva nel fare una passeggiata ogni giorno, puntualmente a mezzogiorno, in Canal Street, scrupolosamente vestito ed elegante, mentre nel pomeriggio si ritirava nella sua casa di Royal Street a New Orleans fino a sera, quando si recava al Teatro d’Opera, dove non mancava una sola rappresentazione. Non voleva sentir parlare di scacchi e il solo accenno all’argomento era sufficiente ad irritarlo. Tuttavia, pur non giocando quasi più in pubblico negli Stati Uniti, si conoscono alcune partite giocate a New Orleans, durante gli anni 1861-69, col suo compagno d’infanzia Charles Amédée Maurian (a cui concedeva il vantaggio di un Cavallo), a Cuba ed a Parigi con Jules Arnous de Rivière, uno dei suoi più ardenti ammiratori [14]. I suoi discorsi vertevano costantemente sulla fortuna del padre, che gli aveva lasciato in eredità la somma (!) di \$ 146.162, 54. Fanno anche parte del suo quadro clinico le ripetute dichiarazioni di non essere un giocatore di professione. Ma è interessante conoscere il discorso fatto a New York, al ritorno dai suoi trionfi europei: “Gli scacchi sono il più scientifico, piacevole e morale dei giochi. Le sue battaglie non sono combattute per denaro, ma solo per onore. Gli scacchi sono eminentemente il gioco dei filosofi, ma non sono e non possono essere che un passatempo ed una ricreazione per il tempo libero. Il gioco degli scacchi non dovrebbe essere preferito a detrimento di occupazioni più serie e dovrebbe essere tenuto mantenuto nei propri confini e nel “background”. Tuttavia, come semplice gioco, come svago e rilassamento dalle più severe cure ed preoccupazioni della vita, è altamente raccomandabile”.

Ed ora un paio d’esempi dello *stile* di Morphy che Capablanca riteneva perfetto. Le parole di Fischer sono ugualmente esplicite:” Morphy è stato forse il giocatore più preciso che sia mai esistito”. A questo proposito, richiamo l’attenzione sull’interessante libro di Valeri Beim, in cui l’autore entra in profondità nel gioco di Morphy per capire cosa lo rese così speciale e ne commenta lo stile caratteristico, l’immenso intuito e l’innata capacità di comprendere i *fattori dinamici* della partita a scacchi. In relazione all’approccio dinamico del suo gioco Beim avanza poi la tesi che Morphy abbia insegnato a tutte le generazioni future le basi del *dinamismo* negli scacchi. Anche Capablanca aveva dichiarato di aver imparato a giocare a scacchi dalle partite di

Morphy. Inoltre, nel libro in cui vengono fatti raffronti con altri giocatori dallo stile dinamico come Alekhine, Tal e Kasparov, l'autore osserva che questi giocatori tendevano a creare posizioni strategicamente complesse, anche quando disponevano di altre scelte. Il gioco di Morphy era invece caratterizzato da una rara combinazione di linearità e approccio combinatorio. Solo con l'avvento di Capablanca, ed anche di Fischer, si è potuto assistere nuovamente ad una armoniosa *coordinazione* dei pezzi a così alto livello e diventa realistico, dichiara Beim, considerare il tema dell'affinità di stile tra Morphy, Capablanca e Fischer [16].

Primo esempio: Barnes-Morphy, Londra 1858 - Difesa Philidor. In realtà, le mosse d'apertura sono quelle di un Controgambetto Philidor (1 e4 e5; 2 Cf3 d6; 3 d4 f5), per cui Morphy aveva una predilezione in quanto questo *gambetto* sembrava adattarsi bene al suo stile. Steinitz, invece, fu estremamente critico su questo contrattacco da parte del Nero, definendolo assolutamente insoddisfacente (unsound). La teoria moderna concorda col giudizio di Steinitz, affermando che la mossa 3...f5 veniva giocata nel buon tempo antico, ma che è troppo rischiosa per il moderno gioco "scientifico". Anche se questa partita è presentata da Sergeant [14] tra i "casual games" di Morphy, bisogna ricordare che la forza dell'opposizione, che comprendeva Barnes, Bird, Boden e Lowenthal, era notevole e che Morphy si era dovuto impegnare seriamente. È anche noto che nessuno dei suoi "off-hand games" superano in interesse ed importanza quelli giocati a Londra durante gli anni 1858-1859 [14, 15]. Inoltre Thomas E. Barnes era uno dei più forti giocatori del St. George Chess Club di Londra, con a suo credito il miglior record di partite vinte a Morphy durante il suo viaggio in Europa (8 vittorie vs 19 sconfitte).

La posizione:



Barnes-Morphy, Londra 1858

Il Bianco gioca 14 f3? - errore fatale - 14 Cd2! era la sola mossa. 14...Cb4 15 Ca3 Axe6

(deviazione) 16 AxA Cd3+! 17 DxC (se PxC segue Ab4+ e matto alla mossa successiva) PxD 18 O-O-O AxCa3 19 Ae6b3 d2+ 20 Rb1 Ac5 21 Cfe5 Rf8 - facendo posto alla Ta8 - 22 Cd3 Te8 23 CxAc5 DxTf1 24 Ce6+ TxC e il Bianco abbandona.

Il secondo esempio è tratto dal match Morphy-Anderssen giocato all'Hotel de Breteuil a Parigi, nel Dicembre 1858. Il risultato del match fu: Morphy 7; Anderssen 2; patte 2. Anderssen era allora considerato il più forte giocatore del mondo. Il diagramma illustra una posizione che proviene da una Difesa Siciliana. Morphy ha il Bianco:



Morphy-Anderssen, Parigi 1858

Ecco il seguito della partita: 9 Ccd5 PxA 10. Cbc7+ Rf7 11 Df3+ Cf6 - Morphy venne qui criticato per non aver catturato la Torre. 12 Ac4 Cd4! 13 Cd5xCf6 + (scacco di scoperta) d5 14 Axd5 Rg6 15 Dh5+ RxC 16 f2xe3 Cxc2+ 17 Re2 e il Nero abbandonò dopo 17 mosse (!).

Vediamo ora l'unico problema composto da Morphy quando aveva circa 10 anni: il Bianco da matto in 2 mosse. Soluzione: 1 Ta6 b7xT 2 b7#.



Morphy: Il Bianco muove e da matto in 2 mosse

Questo semplice problema di scacchi riportato da Sergeant, è interessante per la sua lettura in chiave psicoanalitica [3]. Nel simbolismo scacchistico il Re, che è la figura centrale del gioco, e non può essere catturato [21], rappresenta il padre rapportato alle dimensioni del bambino. La Regina, che ha in comune col Re la caratteristica di essere unica, rappresenta la figura materna, e il suo grande potere è assolutamente determinante per mettere a morte il Re avversario. E il pedone? Il Pedone rappresenta il bambino con le sue possibilità di crescita e la sua marcia verso la promozione, che gli permetterà di diventare qualsiasi figura ad eccezione del Re. Questa impossibilità di diventare Re è un modo per sottolineare l'esistenza di un tabù familiare e tribale, come la proibizione di prendere a tavola il posto del padre. Altre caratteristiche del *pedone* sono: a) il pedone non può tornare indietro - contrariamente agli altri pezzi - sottolineando così che l'accesso allo stadio adulto è irreversibile; b) nella promozione non può sostituirsi al Re, né recedere dal suo *compito* fondamentale di proteggere il proprio Re (nell'arrocco) e di attaccare il Re avversario; c) tuttavia il pedone, il pezzo più umile della scacchiera, può catturare qualsiasi pezzo e anche dare matto. Morphy ha dunque composto un problema dove è *proprio* il debole pedone a dare matto (!). Non c'è da stupirsi perché questo *pedone* è il piccolo Morphy in lotta col Re avversario, col padre simbolico. Non c'è il padre reale, ma quello *simbolico* è sempre presente.

Bobby Fischer (1943-2008)

Di Fischer si può ricordare che, dopo aver sconfitto la gigantesca macchina scacchistica sovietica ed aver sopraffatto nel 1972 un giocatore del livello di Spassky, in quello che doveva diventare il match del secolo, era poi precipitato in una spirale paranoica che l'aveva spinto a ritirarsi in una drammatica solitudine, piena di odio proprio contro quegli Stati Uniti di cui era stato l'eroe. È commovente sapere che Spassky ha sempre ammirato, sostenuto e compianto l'amico Fischer

con grande umanità.

Ed ora un paio di belle combinazioni di Fischer:



Fischer-Benko, Campionato USA 1965-66

Una geniale mossa di Bobby Fischer contro Benko al Campionato USA del 1965-66. Fischer *sacrifica* la Donna con la mossa 37 Dg6-e8+!! (37...TxD 38 Ad5+) e costringe il Nero all'abbandono.

In questo secondo esempio, Fischer contro Benko trova una graziosa combinazione che gli apre la strada verso un risultato pieno (11-0) nel Campionato USA del 1963-64.



Fischer-Benko, Campionato USA 1963-64

La combinazione inizia con la mossa 19 Tf6!! Un fulmine a ciel sereno! Avendo il Pf7 bloccato, il Nero si trova senza *difesa* di fronte alla spinta e5: il Nero gioca 19...Rg8 20 e5 h6 21 Ce2! ma poi abbandona. Infatti, se 19...dxc3 si ha 20 e5 h6 21 Txf6+ Rg8 22 Th8+ Axh8 23 Dh7#.

Oltre la Psicologia

Infine dobbiamo osservare che non solo la psicologia è utile al giocatore, ma che anche gli scacchi sono di grande interesse per la psicologia. Gli scacchi hanno infatti destato l'attenzione di psicologi e psicoanalisti, cibernetici, matematici, scienziati - ed anche letterati - interessati al ruolo che il gioco ha nella formazione del carattere di un giocatore, agli effetti sulla sua mente, alla sua determinazione e i suoi sensi. È noto che gli scacchi richiedono una continua applicazione di importanti aspetti dell'intelligenza umana. Dunque gli scacchi possono essere considerati un *paradigma* del funzionamento della mente umana (Neuroscienze) ed un *modello fondamentale* per studiare gli aspetti creativi della personalità.

Uomo contro Computer

A questo punto non possiamo ignorare un importante tema, in cui la psicologia gioca un ruolo secondario, cioè il confronto "*Uomo contro Computer*", che ha infiammato l'animo degli appassionati in ogni parte del pianeta. Senza entrare nel dibattito relativo all'Intelligenza Artificiale, cioè la possibilità di identificare il cervello umano con un computer, riassumiamo brevemente alcune tappe storiche sul confronto "Computers versus Humans". Tuttavia, prima di trattare questo argomento, è importante dire che allo stato attuale le nostre conoscenze delle relazioni fra cervello e computer sono piuttosto superficiali. Sappiamo, per esempio, che il cervello è un organo elettrochimico con un enorme numero di connessioni, che opera con azioni parallele e globali, a bassa velocità ed energia, ma che è capace di generare in continuazione nuovi elementi e connessioni, mentre il computer è un sistema elettronico a connessioni fisse, operante sequenzialmente e localmente ad alta velocità. Non si pone dunque il problema di identificare cervello e computer come macchine a livello di "hardware", bensì di paragonarli come comportamento e prestazioni a livello di "software". Infatti, appena il computer fu disponibile, si cominciò ad usarlo non soltanto per calcoli matematici, ma anche per simulare diversi aspetti dell'attività mentale umana.

Fin dai tempi *dell'automa scacchistico*, immaginato da Edgar A. Poe nel suo racconto "L'automa di Maelzel", è sempre stato vivo nell'uomo il desiderio di costruire una macchina in grado non soltanto di giocare *correttamente*, ma anche di battere i più famosi campioni. Questo sogno si è tradotto in realtà proprio in questi ultimi anni, grazie all'avvento di calcolatori sempre più potenti. Lo scetticismo di molti giocatori, tra cui il Maestro Internazionale David Levy che sfidò qualunque programma scacchistico e fu poi sconfitto da *Deep Thought* nel 1989, cominciò a vacillare nel 1994 quando *Fritz3* arrivò primo in un torneo lampo alla pari di Kasparov, lasciandosi alle spalle giocatori celebri come Anand e Short. A conferma delle sue qualità, Fritz3 riuscì addirittura a battere Kasparov in una storica partita disputata in Germania e trasmessa in diretta televisiva. Da notare che il programma di scacchi Fritz3 non era eseguito su un supercalcolatore, ma su un normale Personal Computer.

Gli scettici più esigenti obiettarono che le cadenze *lampo* (5') e *semilampo* (15') aiutano troppo il calcolatore, mentre la vera bravura emerge nel gioco meditato, con le cadenze del torneo FIDE. Ma anche questa convinzione non era destinata a durare a lungo. Nel 1996 la casa IBM propose a Kasparov una sfida a Filadelfia (USA) sulla base di 6 partite contro il supercalcolatore scacchistico *Deep Blue*, moderna evoluzione di *Deep Thought*. Il Campione del mondo in carica accettò la sfida, battendo alla fine il computer con il punteggio di 4 a 2, ma perdendo in modo

clamoroso la partita d'esordio. Pertanto il 10 Febbraio 1996 Deep Blue entrò nella storia come il primo computer ad aver battuto un campione mondiale di scacchi in una partita giocata con tempi regolamentari FIDE. Ma l'11 Maggio 1997 con il punteggio di 3,5 a 2,5 Deep Blue si aggiudicava il match contro Kasparov, entrando definitivamente nella storia dell'informatica scacchistica.

E ancora, nel 2005, Hydra sconfigge Michael Adams (3rd FIDE world ranking in 2002) con il punteggio 5,5 a 0,5 [22]. Nel 2006, il Campione del mondo Vladimir Kramnik viene sconfitto per 4 a 2 da *Deep Fritz*, e in una partita Kramnik non vede il matto in una mossa (!).

Scacchi e Letteratura

Gli scacchi nella letteratura sono forse un tema che seduce più il neofita che il giocatore, ma un cenno pare opportuno. Infatti la letteratura illustra come il gioco degli scacchi possa rispecchiare la nobiltà, i difetti e le caratteristiche uniche dell'essere umano.

Forse il più celebre racconto è la "Novella degli Scacchi" di S. Zweig [23]. L'azione si svolge su un transatlantico diretto a Buenos Aires: un ricco passeggero sfida il Campione del mondo Mirko Czentovic che accetta la sfida in tono beffardo. Durante la partita, mentre la posizione del passeggero inizia a deteriorarsi, cominciano ad arrivarli suggerimenti di mosse perfette e previsioni brillanti da parte di un misterioso personaggio frammisto alla folla che si trova attorno alla scacchiera...La frase: "Non esistono altri valori al mondo oltre agli scacchi e il denaro", non è pronunciata da Fischer, ma da Mirko Czentovic, uno dei due protagonisti del racconto. Nella novella Zweig mette sotto accusa il gioco concepito come professione, come pura macchina logica sprovvista di poesia, immaginazione e grandezza dell'anima; esalta invece il gioco come puro dono, finezza dell'intelligenza, musica e poesia. Inoltre illustra come gli scacchi possano esprimere stati d'animo estremi e comportamenti patologici umani.

Molti altri autori hanno usato il gioco degli scacchi come base della loro opera. La varietà di modi con cui trattano il soggetto rivela quanto la vita e lo spirito umano possano essere espressi in questo gioco. In questo senso, riteniamo opportuno riportare un altro paio di esempi letterari che traggono la loro ispirazione dagli scacchi.

Nell'"Enigma dell'Alfiere" (The Bishop Murder Case) di S. S. Van Dine, il gioco degli scacchi ha un ruolo fondamentale: Pardee, che sta giocando una partita a scacchi aggiornata contro Akiba Rubinstein può approfittare del lungo tempo di riflessione del suo avversario per lasciare la sala del torneo e commettere un assassinio? L'analisi della partita darà la risposta alla fine del romanzo [24].

In "Zugzwang" di Ronan Bennet [25], l'azione si svolge a San Pietroburgo nell'Aprile del 1914, dove si disputa uno dei più appassionanti tornei di scacchi che la storia ricordi. Ma negli stessi giorni, nella stessa città, un'altra partita decide il destino dell'Europa. Il grande giocatore Avrom C. Rosenthal (Rubinstein), che aveva sconfitto Lasker nel 1909 e Capablanca nel 1911 e vinto 5 tornei nel 1912, era il grande favorito, ma il suo genio era affetto da una grave instabilità psicologica. Quindi, prima dell'inizio del torneo, Rosenthal si sottopone ad alcune sedute psicoanalitiche nel tentativo di raggiungere un equilibrio psicologico sufficiente per partecipare alla competizione. Si rivolge al famoso psicoanalista freudiano, e giocatore di scacchi, Otto Spethmann, che riceve intanto una visita della polizia...Sulla sua scacchiera Spethmann disputa

una partita reale e una simbolica nel tentativo di non farsi travolgere dalle forze politiche, storiche ed erotiche che turbinano attorno a lui.

Concludiamo con una poesia di Jorge Luis Borges: “Scacchi” (Ajedrez) dall’opera “L’artefice” (El Hacedor) [26]:

I

“I giocatori, nel grave cantone,/guidano i lenti pezzi. La scacchiera/fino al mattino li incatena all’arduo/riquadro dove s’odiano due colori. Raggiano in esso magici rigori/le forme: torre omerica, leggero/cavallo, armata regina, re estremo/alfiere obliquo, aggressive pedine./I giocatori si separeranno,/li ridurrà in polvere il tempo, e il rito/antico troverà nuovi fedeli./Accesa nell’oriente, questa guerra/ha oggi il mondo per anfiteatro./Come l’altro è infinito questo giuoco.

II

Lieve re, sbieco alfiere, irriducibile/donna, pedina astuta, torre eretta,/sparsi sul nero e il bianco del cammin/cercano e danno la battaglia armata./Non sanno che la mano destinata del giocatore conduce la sorte,/non sanno che un rigore adamantino/governa il loro arbitrio di prigionieri./Ma anche il giocatore è prigioniero/(Omar afferma) di un’altra scacchiera/di nere notti e di bianche giornate./Dio muove il giocatore, questi il pezzo/Quale dio dietro Dio la trama ordisce/di tempo e polvere, sogno e agonia?”

Un ringraziamento è dovuto al Dr. Giorgio Chinnici, che ha curato la parte editoriale dell’articolo e seguito ogni fase della sua preparazione con pazienza, disponibilità e

competenza.

Bibliografia

- [1] Nikolai Krogius: “*Psychology in Chess*”, Pitman House Ltd, London 1976
- [2] Emanuel Lasker: “*Common Sense in Chess*”, Dover Publication, New York 1965
- [3] Jacques Dextreit et Norbert Engel: “*Jeu d’Echecs et Sciences Humaines*”, Payot, Paris 1984
- [4] David Hooper and Dale Brandreth: “*The Unknown Capablanca*”, Dover Publications, Inc., Second revised edition, New York 1993
- [5] José Raúl Capablanca: “*La mia carriera scacchistica*”, Prisma Editori, Roma 1990
- [6] Isaak Linder & Wladimir Linder: “*Das Schachgenie Capablanca*”, Sportverlag, Berlin 1988
- [7] Emanuele Lasker, “*Lotta*”, Scacchi e Scienze Applicate, Venezia 2007, Supplemento n. 11 al Fascicolo 25, 2005 (2006)
- [8] André Danican Philidor: “*Analyse du Jeu des Echecs*”, Compagnie Jean-Jacques Pauvert e Nicolas Neumann 1988
- [9] M. Tal e J. Damskij: “*Tal - Magia dell’Attacco*”, Prisma Editori, Roma 1997, pag. 49
- [10] Emanuel Lasker: “*Lasker’s Manual of Chess*”, Dover Publications, Inc New York 1960
- [11] Reuben Fine: “*The Psychology of the Chess Player*”, Dover Publication, New York 1956
- [12] J. Hannak: “*Emanuel Lasker - Biographie eines Schachweltmeisters*”, mit einem Geleitwort von Albert Einstein, Verlag das Schach-Archiv, Hamburg 1984
- [13] H. Golombek: “*Capablanca’s Hundred Best Games of Chess*” Bell & Sons, London 1970
- [14] Philip W. Sergeant: “*Morphy’s Chess of Games*”, Dover Publications, Inc. New York 1957
- [15] Geza Maroczy: “*Paul Morphy*”, Editions Olms, Zurich 1989
- [16] Valery Beim: “*Paul Morphy: Una prospettiva moderna*”, Prisma Editori, Roma 2008
- [17] David Lawson: “*Paul Morphy: The Pride and Sorrow of Chess*”, University of Louisiana at Lafayette Press 2010. Fondamentale per una conoscenza completa dell’ambiente e della vita di Morphy.
- [18] Bobby Fischer: “*60 Partite da ricordare*”, U. Mursia & C., Milano 1972
- [19] Frank Brady: “*Bobby Fischer: Profile of a Prodigy*”, Dover Publications, Inc New York 1973
- [20] Il caso di Fischer non è trattato nel saggio di Fine ed è discusso assieme a quello di Morphy per semplicità di presentazione.
- [21] Sul fatto che il Re non possa essere catturato, c’è un divertente episodio che si riferisce a Luigi VI nel 1110. Fatto prigioniero sul campo di battaglia, al Cavaliere che ne reclamava il possesso, così si esprimeva: “Ignorante ed insolente Cavaliere, non sai che perfino negli Scacchi un Re non può essere catturato?”
- [22] Raymond Keene: “*Chess Terminators: The rise of the machines from Deep Blue to Hydra*”, Hardinge Simpole Publishing, Devon England 2005
- [23] Stephan Zweig: “*Novella degli Scacchi*”, Garzanti Editore, Milano 2007
- [24] S.S. Van Dine: “*L’Enigma dell’Alfiere*”, Polillo Editore, Milano 2007
- [25] Ronan Bennet: “*Zugzwang*”, Ponte alle Grazie srl, Milano 2007
- [26] Jorge Luis Borges: “*Tutte le Opere*”, Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1984, Volume I, pag. 1178