



SCACCHI ITALIA

GLI SCACCHI LIBERANO



LA FANTASIA



DA HOGWARTS AI VIDEOGIOCHI:
SE I PEZZI DIVENTANO MAGICI

LE DONNE



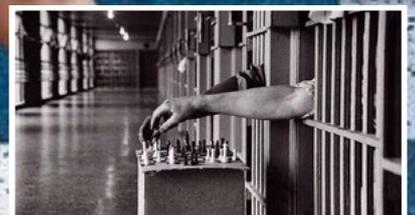
IL RISCATTO FEMMINILE PASSA
ANCHE DAL TAVOLO DA GIOCO

LUIGI MAGGI Il Presidente rieletto:
"Così immagino la Federazione nel 2028"

BORGES I misteri delle 64 caselle hanno
ispirato tanti suoi racconti. Ecco come

RENATO MINUTOLO Il comico: "I litigi
sono come partite. E le mogli dei forti GM"

I PRIGIONIERI



IL VIAGGIO VERSO LA REDENZIONE
INIZIA CON LA PRIMA MOSSA

IN QUESTO NUMERO

- 4 Speciale: il programma di Luigi Maggi**
Il Presidente rieletto traccia il cammino della Federazione nei prossimi quattro anni: «Crescita, efficienza e trasparenza»
- 10 Jorge Luis Borges**
Modesto giocatore (come si definiva) ha usato in molti suoi racconti concetti legati all' "inconscio" degli scacchi
- 16 Se la partita diventa una sfida tra maghi**
Dalla saga di Harry Potter alla scacchiera magica di Neretum, la letteratura fantasy si è spesso ispirata al gioco. Ecco perché
- 20 Quando i computer si potevano battere**
Impazza la moda del "retrogaming" e in tanti riscoprono i programmi di 30 anni fa: più deboli ma tanto più affascinanti
- 26 Il comico Renato Minutolo**
È famoso per le sue spassose "litigate scacchistiche": «Di crisi ne ho risolte poche, ma ho indotto tanti a tornare a giocare»
- 30 Le donne alla scacchiera: libere e forti**
Dalle più antiche raffigurazioni fino ai più recenti film, il nobile gioco mette femmine e maschi su un piano di parità
- 36 "Torri e alfiere aiutano la mentalità d'impresa"**
Intervista ad Alba Buccella, manager di un'azienda informatica: «Questo sport insegna a fare scelte meditate»
- 40 Non solo Carlsen: tutti i "biscotti" nello sport**
Fa discutere il titolo Blitz condiviso tra Nepo e il norvegese: ma i casi analoghi sono tanti, alcuni virtuosi, altri meno
- 44 Addio a Gianluca Ferlito**
Appassionato collezionista, ha anche scritto contributi storici sul nostro sport. Il ricordo di Rodolfo Pozzi e Gregorio Granata
- 46 Il viaggio verso la libertà inizia con la prima mossa**
Nel libro "Il silenzio degli scacchi" Mirko Trasciatti elenca i benefici che il gioco offre a carcerati e vittime di dipendenze





Il programma 2025-2028 del Presidente rieletto Luigi Maggi. Obiettivo: superare quota 30 mila tesserati e attirare nuovi sponsor per diventare sempre più grandi

PAROLE D'ORDINE: CRESCITA MERITO E TRASPARENZA

Domenica 15 dicembre, nel Salone d'onore del Coni, si è svolta l'assemblea elettiva della FSI, che ha confermato come Presidente Luigi Maggi con 217 voti, contro i 173 di Elia Mariano. Maggi ha poi proposto al nuovo Consiglio Federale, nella seduta dello scorso 18 gennaio, il Programma di indirizzo per il quadriennio 2025-2028, che il Consiglio ha approvato all'unanimità. Lo proponiamo integralmente ai tesserati e ai semplici appassionati, in quanto contiene le "linee direttive" che la Federazione seguirà nei prossimi anni.

FINALITÀ E OBIETTIVI DEL PROGRAMMA

Il programma d'indirizzo del Consiglio Federale individua le principali linee strategiche ed operative che interesseranno la Federazione Scacchistica Italiana nel quadriennio olimpico 2025-2028. Allo stesso tempo è un mezzo d'informazione per tutti i tesserati e affiliati.

Il programma d'indirizzo è in continuità col precedente mandato, continuerà a porre al centro dell'azione federale la crescita, il merito e la trasparenza, quali elementi indispensabili per l'affermazione degli scacchi in Italia e per accreditarsi come Federazione eleggibile al riconoscimento di Federazione Sportiva Nazionale. Esso

prevede la graduale trasformazione di un modello organizzativo federale fondato su un approccio volontaristico in una organizzazione con una sempre maggiore professionalizzazione delle figure apicali e delle proprie attività, processo ineludibile per fare un ulteriore salto di qualità agonistico, gestionale, culturale e di penetrazione degli scacchi nella società quale sport a tutti gli effetti.

Per tale ragione, ci si pongono i seguenti obiettivi generali; essi sono:

- La crescita dei tesserati e degli affiliati.
- L'incremento delle risorse economiche federali e dei Comitati.
- L'ulteriore efficientamento organizzativo della Federazione per assecondare la

crescita delle diverse anime (solidarietà e volontariato; professionalizzazione).

- La crescita dei risultati agonistici degli atleti di vertice, delle rappresentative nazionali, l'incubazione e lo sviluppo dei giovani talenti con la Scuola Scacchistica Federale.

- La continuità dell'impegno federale nella diffusione degli scacchi a livello scolastico per accrescere la base dei praticanti.

- La crescita del patrimonio umano composto dai dirigenti sportivi, atleti, istruttori e arbitri

- La valorizzazione dei grandi eventi istituzionali e dei festival che si svolgono in Italia.

- La valorizzazione dell'immagine federale, delle attività e del movimento scacchistico anche ai fini di un mecenatismo sportivo e di un avvicinamento delle imprese al nostro sport.

- La continuità e il rafforzamento del rapporto con gli Organi Istituzionali di riferimento (CONI, Sport e Salute Spa, Ministero dello Sport, MIM, FIDE, ECU).

Tutte le misure attuative necessarie per il conseguimento degli obiettivi del Programma saranno attuate ricercando l'efficacia, l'efficienza, l'economicità e l'eticità della gestione (le quattro "e").

Il Programma è basato su linee concrete d'azione che specificano il "cosa" (risultato

misurabile da ottenere), il "come" (la via per raggiungere il risultato), il "quando" (se non diversamente specificato sarà nell'arco del quadriennio), il "perché" (il motivo per cui si intende raggiungere un certo obiettivo qualora non sia ovvio).

LA CRESCITA DEI TESSERATI E DEGLI AFFILIATI

L'obiettivo per il 2028 è di superare i 30.000 tesserati e di portare gli affiliati a 440 (+20 per cento). In tal modo si avrebbe un tesseramento medio per affiliato superiore a 68. L'incremento di tesserati e affiliati deve essere considerato condizione necessaria sebbene non sufficiente per puntare al riconoscimento di FSN.

Le linee di azione individuate per conseguire gli obiettivi accennati saranno le seguenti:

a) mantenimento dell'attuale costo del tesseramento d'ingresso dei giovani U18 (per favorire il passaggio dei più giovani dalla scuola alle Asd);

b) introduzione di un tesseramento agonistico per la fascia d'età dai 18 ai 24 anni (che possiamo chiamare fascia universitaria) con un costo intermedio tra la TT e la TA. Tale azione porterebbe ad un significativo incremento di tesserati nella fascia di età specialmente in ambito universitario;

c) progressiva contrazione del costo della Tessera Ordinaria e della Tessera Agonistica a seguito dell'aumento dei tesserati e delle entrate conseguenti della Federazione per stimolare ulteriormente il tesseramento;

d) sviluppo di attività agonistiche in ambito universitario, ambiente favorevole per lo sviluppo degli scacchi per le caratteristiche della popolazione studentesca, con l'istituzione di un campionato universitario;

e) incentivare la costituzione di ASD nelle scuole e nelle università;

f) la presenza sul territorio di un numero adeguato di arbitri necessario a sostenere la crescita del numero delle manifestazioni sportive locali, soprattutto di carattere giovanile e universitario, che sono necessarie per consentire un passaggio dalla scuola/università alle ASD.

L'INCREMENTO DELLE RISORSE ECONOMICHE FEDERALI E DEI COMITATI

Lo sviluppo della Federazione deve passare anche per un incremento dei ricavi così da permettere gli investimenti necessari. Si proseguirà sulla strada già segnata dal precedente quadriennio, puntando entro il termine del mandato a una crescita dei ricavi del 25 per cento. ▶

**ALTRI
QUATTRO ANNI**
Nella foto a sinistra
Luigi Maggi, 66
anni, rieletto
Presidente della FSI
per il quadriennio
2025-2028.

Le principali linee d'azione per raggiungere l'obiettivo saranno le seguenti:

a) finanziamento da parte di enti pubblici di specifici progetti per la diffusione degli scacchi nella scuola e/o a favore di soggetti fragili. Ciò avverrà con la partecipazione a specifici bandi;

b) contribuzioni da parte di enti pubblici a manifestazioni agonistiche federali sfruttando i rapporti con gli Enti locali e le altre possibilità offerte dagli Organismi italiani di gestione dello sport;

c) contributi di soggetti privati quale mecenatismo sportivo;

d) ricerca di sponsorizzazioni, se il caso tramite agenzie specializzate;

e) incremento dei tesserati e degli affiliati.

I Comitati Regionali che dimostrino ampia capacità di spesa dei fondi propri e di quelli destinati dalla Federazione allo sviluppo locale, riceveranno quale premialità quote suppletive di contributo federale.

EFFICIENTAMENTO ORGANIZZATIVO DELLA FEDERAZIONE

La Federazione è altamente informatizzata ma, nonostante ciò, soffre di un sotto-dimensionamento dell'organico. Si prevede l'assunzione di un addetto informatico in modo da sgravare il Segretario Generale da tale compito e rafforzare la segreteria.

La copertura economica viene dall'aumento dei contributi governativi (+ 15 per cento nel 2025).

La Federazione Scacchistica Italiana, a fianco dell'attività sportiva amatoriale portata mirabilmente avanti da tanti atleti, dirigenti sportivi, istruttori e arbitri, ha un nucleo importante di professionisti che trovano fonte di sostegno negli scacchi. Nel passato quadriennio olimpico si è potuto verificare che queste due diverse ma non contrapposte anime devono coesistere all'interno della Federazione, integrarsi e progredire. Per tale ragione e per governare la crescita sportiva e gestionale della Federazione, ad alcune figure apicali sono richieste l'assunzione di sempre maggiori responsabilità, l'impiego di competenze e tempo adeguato agli incarichi ricoperti. Per tale ragione, alcune posizioni disporranno di specifiche indennità per lavoro sportivo o gestionale, quali ad esempio: Direttore Agonistico, Responsabile CIS, Responsabile CIGU18, Responsabile Campionati studenteschi, Responsabile Scuola Federale, Responsabile Relazioni internazionali.

Le Commissioni saranno riorganizzate e accorpate per una esigenza di più facile coordinamento e la loro composizione sarà



rivista ogni anno. I membri delle commissioni saranno di due tipi: membri effettivi (nominati dal CF) e membri aggiunti (individuati dal Presidente/coordinatore della commissione) che coadiuveranno i lavori.

Alle otto Commissioni previste dal Regolamento Organico Federale e/o dal CONI (CAF, Commissione Tecnica, Commissione Medica e Antidoping, Commissione Calendario, Commissione CIS, Commissione Didattica giovanile e scuola, Commissione Organizzazione Periferica, Commissione Atleti) si aggiungeranno tre commissioni funzionali: Scuola Federale, Cultura, Sociale.

Sarà nominata la figura del Responsabile degli Affari legali della Federazione.

IL SETTORE AGONISTICO

Si proseguirà la politica di sviluppo del settore agonistico avviata nel 2021 con la costituzione del Club Italia, del Junior Club Italia e della Scuola Scacchistica Federale, che ha rivoluzionato la precedente impostazione.

Il Club Italia consentirà la remunerazione degli atleti di vertice in base al conseguimento di risultati sportivi, al livello di partecipazione alle attività proposte, al comportamento sportivo. Inoltre, fornirà le occasioni tecniche perché i nostri migliori atleti si possano perfezionare (stage, tornei di altissimo livello, pacchetti di formazione specifica, utilizzo di super motori, eccetera).

Lo Junior Club Italia permetterà ai migliori giovani di avere una preparazione agonistica di alto livello e personalizzata

tramite i nostri migliori giocatori e tecnici di vertice, con la partecipazione a tornei internazionali.

La Scuola Scacchistica Federale fornirà a circa 50 giovani promesse, sotto i 16 anni, la formazione scacchistica pluriennale da parte di notissimi Istruttori MI e GMI per competere a livello internazionale. Inoltre, farà da incubatore ai giovani talenti che si andranno progressivamente ad affiancare ai nostri giocatori di vertice.

Per rafforzare il settore agonistico si costituirà il Centro Tecnico Federale, con l'acquisto di un immobile, in una località fornita di adeguato sistema ricettivo, per:

- ospitare gli stage tecnici delle nazionali open, femminile e seniores in preparazione delle grandi competizioni internazionali;
- ospitare gli stage della Scuola Scacchistica Federale in preparazione alle competizioni internazionali;
- ospitare stage di perfezionamento per i più promettenti talenti giovanili;

IL CONSIGLIO FEDERALE

A centro pagina, la foto di gruppo del nuovo Consiglio Federale: da sinistra Massimo De Barberis, Veronika Goi, Andrea Bisaro, Pietro Barrera, il Presidente Luigi Maggi, Paolo Lenzi (Presidente dei revisori dei conti), Mariagrazia De Rosa, Francesca Capuano, Riccardo Merendino, Pierluigi Piscopo, Tino Testolina e Giulio Calavalle.

LE NUOVE COMMISSIONI E GLI INCARICHI OPERATIVI

Con il nuovo quadriennio olimpico, cambia anche la "cabina di comando" della Federazione, con un ricambio sia negli incarichi operativi che nelle Commissioni. Ecco la nuova composizione:

Direzione agonistica: Pierluigi Piscopo (direttore agonistico), Lexy Ortega (Responsabile tecnico giovanile), Maurizio Caposciutti (Responsabile tecnico seniores)

Organizzazione Periferica: Lorenzo Antonelli (presidente), Domenico Zibellini, Giuseppe Cerami, Paolo Collaro.

Cultura e Benemerenze: Mario Leoncini (presidente), Eugenio Dessy, Giovanni Longo, Massimiliano De Angelis, Danilo Mallò, Roberto Cassano, Giampaolo Torselli, Daniele Santo Spina.

CIS ed Eventi a gestione diretta: Fabrizio Frigieri (Presidente e direttore nazionale), Alessandro Biancotti, Gerhard Bertagnolli,

Francesco Cardinale, Giuseppe Buonocore.

Calendario nazionale: Marco Biagioli (Presidente), Sergio Pagano, Osvaldo Merlini, Massimo Maione.

Didattica giovanile e Scuola: Francesca Capuano (Presidente), Valter Ravagnati, Riccardo Merendino (direttore nazionale CIG), Giuliano D'Eredità (direttore nazionale Campionati scolastici), Giuseppe Rinaldi (progetti finanziati), Marco Picariello, Lorenzo Antonelli (direttore Trofeo Coni)

Tecnica: Giuseppe Buonocore (Presidente), Iliaria Olivo, Leonardo Bartolini, Roberto Ricca, Dario Marinello, Giorgio Perrone.

Atleti: Veronika Goi (coordinatore), Pierluigi Piscopo, Lorenzo Lodici, Marina Brunello.

Medica e Antidoping: Antonio Dentale, Claudio Tonelli, Daniel Giorgio Di Mattia.

Scuola federale: Luigi De Bernardis (Presidente), Davide Spa-

tola, Francesca Capuano, Giuliano D'Eredità, Sebastiano Paulesu, Gianluca Angelicola, Lexy Ortega, Luigi Maggi, Emilio Bellatala.

Sociale: Michele Barbone (Presidente), Antonio Amatulli, Mario Angelo Fiore, Mirko Trasciatti, Salvatore Isoldo, Alessandro Dominici, Egidio Cardinali, Veronika Goi, Igor del Mestre

Quindi: Alberto Collobiano, Andrea Rebergiani e Marika Chirulli - Responsabili di area dei campioni scolastici

Francesco Lupo - Responsabile nazionale campionati on line

Luigi Maggi - Responsabile Relazioni internazionali

Leonardo Bartolini - Responsabile Elo

Giampaolo Torselli - Responsabile Affari legali

Nicola Paglietti - Safeguarding officer

Ermanno Benà - Strutture e impianti sportivi

- ospitare stage organizzati dai Comitati Regionali;
- ospitare conferenze e corsi di aggiornamento e formazione degli istruttori e degli arbitri;
- disporre di spazi per immagazzinamento delle attrezzature e degli archivi federali;
- favorire lo sviluppo locale degli scacchi.

Nel 2025 si renderanno disponibili le risorse utili per effettuare l'operazione, avendo terminato il pagamento dei mutui accesi per l'acquisto della sede operativa di Milano.

Il Centro Tecnico Federale si affiancherà alla sede operativa di proprietà e alla sistemazione definitiva della Biblioteca Federale, completando gli elementi indispensabili per rafforzare patrimonialmente, organizzativamente, culturalmente e tecnicamente la nostra Federazione.

GLI SCACCHI NELLA SCUOLA

La scuola rimane il grande serbatoio dove attingere i giovani che desiderano avvicinarsi allo sport degli scacchi.

In questi ultimi anni, si riscontra una notevole richiesta di istruttori per svolgere attività in orario scolastico ed extra scolastico. L'attuale numero di Istruttori si dimostra insufficiente per molteplici ragioni e, sebbene stia crescendo in modo importante, trova il suo limite nel numero dei giocatori in possesso di TA. In alcune nazioni, per ovviare a questo "collo di bottiglia", per favorire l'inserimento degli scacchi a scuola si stanno realizzando massicci programmi di formazione degli insegnanti scolastici. Tenendo presente la situazione italiana, caratterizzata dall'autonomia scolastica, e l'irrealizzabilità a oggi di un intervento centralizzato a livello ministeriale, è però possibile delineare le seguenti linee di intervento:

- Formazione/sensibilizzazione degli insegnanti scolastici per la diffusione sociale degli scacchi (uso degli scacchi per la didattica scolastica) attraverso corsi organizzati dalla Federazione/Comitati Regionali;
- Formazione degli insegnanti con corsi di Istruttore Scolastico Divulgativo, in collegamento con il territorio, per una indiretta e massiva alfabetizzazione scacchistica degli studenti e la successiva creazione di Associazioni sportive scolastiche affiliate alla Federazione;
- Realizzazione di progetti di inserimento degli scacchi in orario extra scolastico, finanziati dal bilancio federale e affidati alle Scuole scacchistiche riconosciute dalla Federazione, per l'incremento dei tesserati giovanili e la loro transizione alle Asd del territorio.

La realizzazione dei punti a) e b), avverrà a seguito dell'accreditamento al MIM della Federazione quale soggetto formatore, e al reperimento di specifici fondi con progetti a finanziamento pubblico.

Per ampliare l'aspetto divulgativo e amatoriale del gioco nella scuola, ai ben rodati campionati studenteschi si studierà la possibilità di affiancare lo svolgimento di un campionato scolastico individuale, da svolgere in presenza oppure on line, soggetto ad approvazione del MIM.

LA CRESCITA DEL CAPITALE UMANO

La Scuola Federale di Formazione, regolamentata nel 2021, ha l'obiettivo della valorizzazione del patrimonio umano presente nella Federazione e negli Affiliati. La Scuola è dotata di proprie metodologie didattiche basate sulla formazione a distanza utilizzando Zoom, integrato da una piattaforma Moodle per l'organizzazione e gestione dei corsi, l'archiviazione del materiale didattico e delle lezioni svolte.

Sono circa 3.500 i dirigenti sportivi e gli istruttori che costituiscono il target privilegiato della Scuola, cui si uniranno azioni formative/informative rivolte agli insegnanti della scuola primaria e secondaria.

La modifica statutaria del 15 dicembre scorso consentirà di avviare il riconoscimento per erogare corsi accreditati dal MIM.

I campi di azione della Scuola saranno allargati gradualmente, andando a ricomprendere anche la Scuola Scacchistica Federale, in un processo di integrazione delle competenze e degli strumenti, seguendo una logica di formazione continua, compiuta e sempre più diffusa. Particolarmente utile sarà l'apporto degli Istruttori della Scuola Scacchistica Federale per la formazione e aggiornamento degli Istruttori (corsi SNAQ) e nell'aggiornamento del Protocollo SNAQ.

La Scuola pubblicherà un catalogo annuale di corsi aperti a dirigenti sportivi e istruttori. In linea approssimativa, ci si pone di formare annualmente 200 dirigenti sportivi, 200 istruttori per le qualifiche dell'Albo, 400 Istruttori per l'aggiornamento obbligatorio, 200 docenti scolastici. A questi numeri si aggiungeranno i partecipanti dei corsi di competenza dei Comitati.

La CAF continuerà a disporre di un proprio sistema di formazione continua e aggiornamento tecnico, ma dovrà prevedere nel territorio un numero congruo di Arbitri (organico arbitrale) in accordo con gli indirizzi forniti dal Consiglio Federale.

LA VALORIZZAZIONE DEI GRANDI EVENTI ISTITUZIONALI E DEI MAGGIORI TORNEI

La Federazione amplierà l'ammontare economico del vigente sistema premiante riservato agli organizzatori degli eventi sportivi validi per le norme internazionali; di fatto si tradurrà in una drastica contrazione dei costi di omologazione dei tornei che hanno elevate spese di organizzazione. L'ammontare disponibile a favore degli organizzatori crescerà gradualmente con l'incremento dei ricavi federali.

Inoltre, sarà attivata una convenzione biennale tra la Federazione e i principali organizzatori di eventi per l'invito di giovani talenti del Junior Club Italia e della Scuola scacchistica federale, così da facilitare l'acquisizione dei titoli internazionali in Italia. Tali eventi avranno la copertura stampa e social da parte della Federazione.

IL MIGLIORAMENTO DELL'IMMAGINE FEDERALE, DELLE ATTIVITÀ E DEL MOVIMENTO SCACCHISTICO

La comunicazione interna ed esterna proseguirà con gli strumenti implementati col programma del quadriennio 2021 – 2024. Il sito federale, dopo gli sviluppi occorsi all'inizio del 2024, subirà un completamento, inserendo ulteriori funzioni idonee per la comunicazione, e saranno aggiornate le procedure informatiche.

Sebbene le dimensioni della Federazione non possano ancora essere considerate interessanti da molti sponsor, l'immagine e le suggestioni offerte dagli scacchi lo sono.

Per tale ragione si affiderà ad una agenzia specializzata la ricerca di un "main sponsor" federale, da affiancare allo sponsor tecnico ed altre sponsorizzazioni di attività sportive e/o culturali specifiche.

Particolare enfasi sarà data alla comunicazione ed alle azioni promozionali per donare il 5 per mille alla Federazione, agevolazione finora scarsamente utilizzata. L'obiettivo è di triplicare l'importo inserito a bilancio 2023 (ultimo disponibile). Poiché la Federazione persegue anche attività sociali, il ricavato sarà destinato alla realizzazione di microprogetti sociali afferenti all'ambito sportivo (ad esempio: scacchi nelle carceri, corsi gratuiti in scuole con alunni affetti da disabilità o forti disuguaglianze).

LA CONTINUITÀ DEL RAPPORTO CON GLI ORGANI ISTITUZIONALI DI RIFERIMENTO DELLO SPORT

Una solida rete di relazioni nazionali ed

internazionali è importante per lo sviluppo della Federazione e il suo collocamento nel sistema sportivo.

Per quanto riguarda le relazioni con gli Organi di governo dello sport italiano, ci si propone di partecipare agli Organi di collegamento delle DSA e alle riunioni degli Organi collegiali del CONI, auspicando la riconferma degli incarichi formali già in essere.

I regolamenti della Federazione sono molto inclusivi per le persone con disabilità. Tuttavia, è eticamente e socialmente importante estendere il più possibile l'attività di promozione degli scacchi tra le persone che hanno forme di disabilità. Per tale ragione, con il CIP si porterà avanti il riconoscimento di DSA Paralimpica, preparando i regolamenti tecnici necessari al riconoscimento.

Lo sviluppo degli scacchi nella scuola è strategico come si è accennato più volte. Nei confronti del MIM si faranno le azioni necessarie per il riconoscimento dell'attività di aggiornamento e/o formazione degli insegnanti della scuola e l'accreditamento della Federazione come ente formatore.

Il Presidente svolgerà un compito importante di tessitura di relazioni internazionali qualificate per consentire che in Italia si continuino ad organizzare eventi europei e mondiali di medie e grandi dimensioni, particolarmente adatti alle caratteristiche dei nostri Organizzatori Internazionali ed al sistema paese. Azione tanto più necessaria in considerazione dell'accresciuto peso delle federazioni asiatiche da ascrivere a una contrapposizione geopolitica est-ovest che ha avuto riflessi anche all'interno della FIDE. A tale proposito si punterà ad ampliare la rosa dei dirigenti sportivi e degli arbitri italiani presenti negli organi dell'ECU e della FIDE.

Una particolare attenzione sarà data anche alla costituzione di relazioni bilaterali con altre federazioni dell'area del mediterraneo e di paesi con cui esistono forti legami sociali e culturali, già iniziata in questo mandato con accordi di cooperazione sportiva con le Federazioni di San Marino, Argentina e Albania. Progetti di cooperazione sportiva, possibilmente in accordo con il Ministero degli Affari esteri, saranno proposti a Federazioni di paesi africani e del sud America.

La Mitropa Chess Association, a guida italiana, continuerà a svolgere il compito di migliorare le relazioni e la cooperazione sportiva con i paesi mitteleuropei. ■

L'autore

**EUGENIO DESSY**

Nato a Cagliari nel 1965, laureato in Scienze politiche, ha iniziato a giocare nel 2004 ed è segretario della Commissione Cultura della FSI. È attivo come istruttore di base presso il suo circolo, a Cagliari. Inoltre è un esperto enigmista, anche come autore per riviste specializzate.

LE AFFINITA' ELETTIVE TRA BORGES E GLI SCACCHI

Appassionato ma "modesto" giocatore, lo scrittore nelle sue opere pare ispirarsi ai segreti fondamentali del gioco, in particolare per tre aspetti: il senso del meraviglioso, la complessità e l'astrattezza

Molto è stato scritto sull'opera e sulla figura dello scrittore argentino Jorge Luis Borges, eppure questo geniale autore, eterno candidato a un Premio Nobel che non ebbe mai, è meno noto di quanto meriterebbe. Questo è vero in generale e, in particolare, nell'ambiente scacchistico. Il che è quanto meno curioso, perché gli scacchi sono molto importanti nell'opera di Borges: «*Gli scacchi sono un'occupazione nobilissima, infinitamente superiore a tutti i giochi che conosco; tuttavia io sono uno dei più modesti giocatori che esistano*» (cit. da *Discussione*)

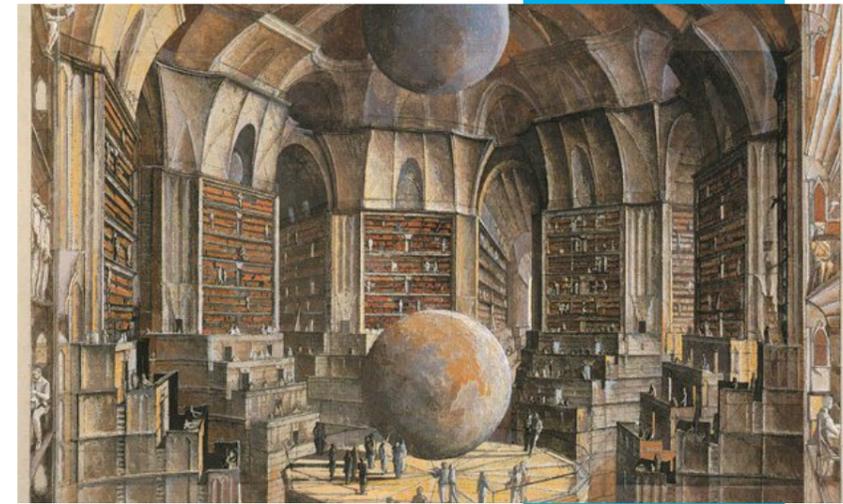
L'analisi del Borges "scacchistico" che proponiamo in questa breve nota è però molto diversa, dal punto di vista del contenuto, da quella che è stata fatta per gli altri autori che hanno parlato del nostro gioco

Li giudicava un passatempo "nobilissimo"

nelle loro opere come Stefan Zweig, Paolo Maurensig, Vladimir Nabokov, Walter Tevis, Fritz Leiber (sul quale rimandiamo all'ottimo articolo di Federico Cenci pubblicato su *Scacchitalia* nel febbraio 2023). Gli autori citati, infatti, parlano esplicitamente di scacchi, descrivono partite, vicende dei tornei, emozioni dei protagonisti mentre giocano. Ci calano direttamente in quell'atmosfera tecnica e agonistica che ben conosciamo, sia pure con intenti letterari diversi: in Zweig (*La novella degli scacchi*) per esempio gli scacchi sono inseriti in un più ampio discorso sulla decadenza della cultura asburgica, mentre in Maurensig (*La variante di Lüneburg*) il protagonista gioca ogni giorno contro il suo carceriere drammatiche partite nel campo nazista di Bergen-Belsen, che valgono la vita o la morte di molte persone, partite che vengo-

AUTORE IMMENSO

In questa foto, un'immagine di Jorge Luis Borges (1899-1986) già anziano nella sua dimora. A destra una raffigurazione di fantasia (opera di Erik Desmazières) del suo racconto forse più conosciuto, *La Biblioteca di Babele*.

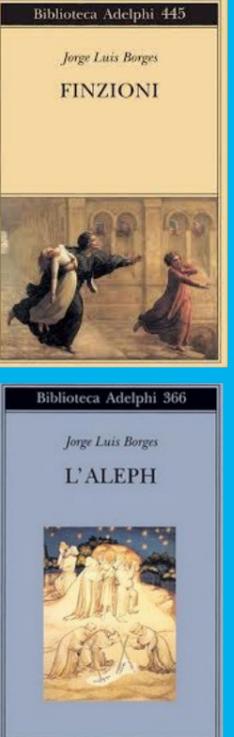


alfiere obliquo, aggressive pedine. I giocatori si separeranno, li ridurrà in polvere il tempo, e il rito antico troverà nuovi fedeli. Accesa nell'oriente, questa guerra ha oggi il mondo per anfiteatro. Come l'altro, è infinito questo giuoco.

Lieve re, sbieco alfiere, irriducibile donna, pedina astuta, torre eretta, sparsi sul nero e il bianco del cammino cercano e danno la battaglia armata. Non sanno che è la mano destinata del giocatore a condurre 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?

Come si vede, i versi sono fortemente allegorici, richiamano simbolicamente varie immagini, come quella della battaglia, della lotta del bene contro il male, della ciclicità del tempo, del destino, dell'infinito e altro ancora, ma nessuna concreta immagine di lotta tra i pezzi per come la intendiamo noi. Nonostante questo, o forse grazie a questo, ci sono alcune caratteristiche proprie della scrittura di Borges che conferiscono alle sue opere una intima affinità con il gioco degli scacchi; in particolare ne abbiamo individuato tre: il senso del meraviglioso, la complessità e l'astrattezza.

Il senso del meraviglioso (sense of wonder) è una categoria letteraria che viene associata ai generi della fantascienza e del fantastico, e si può descrivere come lo stupore che il lettore prova nel confrontarsi ▶



LE RACCOLTE PIÙ NOTE

Sopra, le copertine di due raccolte di racconti di Borges, *Finzioni* e *L'Aleph* (ed. Adelphi) da cui sono tratti gli scritti commentati in questo articolo.



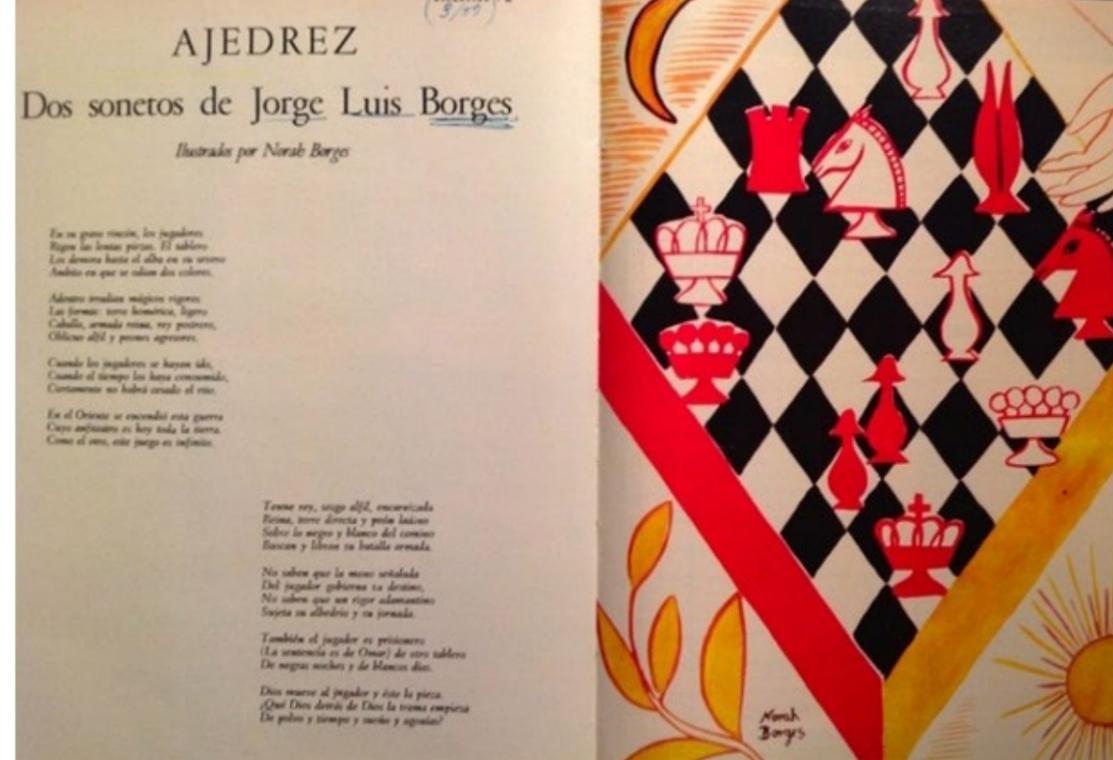
IL PIANETA IMMAGINARIO
Sopra, un'altra immagine di Jorge Luis Borges. Sotto, una mappa del pianeta fantastico Tlön, Uqbar, Orbis Tertius, descritto da Borges nell'omonimo racconto: un pianeta immaginario dove non vigono le leggi fisiche del nostro universo.

con un nuovo concetto che, nel caso della fantascienza, può essere l'incontro con una razza aliena o la descrizione di una possibile nuova tecnologia, mentre nel caso del genere fantastico, e di Borges in particolare, lo stupore si manifesta di fronte a un concetto più "esistenziale" non necessariamente nuovo, che spesso faceva già parte della nostra intuizione, ma era rimasto latente per molto tempo. Lo svelamento avviene in genere per mezzo del sapiente uso di metafore e oggetti simbolici, che non rappresentano direttamente il concetto, ma che in qualche modo lo richiamano.

Sono innumerevoli, nei racconti di Borges, gli esempi del genere. Ad esempio in *La lotteria a Babilonia*, dalla raccolta *Finzioni*, la descrizione di un gioco simile

alla lotteria praticato in Oriente diventa una complessa metafora per descrivere l'importanza del caso nella vita: analizzando in modo minuzioso i dettagli del gioco, che nel corso del tempo espande misteriosamente i suoi effetti, pian piano ci si rende conto che l'intreccio sta in realtà parlando di noi, dei nostri pensieri e dei dubbi più profondi. Leggiamo questa citazione: «*Se la lotteria è una intensificazione del caso, una periodica infusione del caos nel cosmo, non converrebbe fare intervenire il caso in tutte le fasi del gioco, e non in una sola? Non è ridicolo che il caso detti la morte di qualcuno e che le circostanze di questa morte – pubblica o segreta, immediata o ritardata di un secolo – non siano anch'esse soggette al caso?... Questo funzionamento silenzioso, comparabile a quello di Dio, provoca ogni sorta di congetture*».

Oltre a questo, per illustrare il senso del meraviglioso nell'opera di Borges andrebbero in realtà citati tutti i racconti, perché era questa essenzialmente la sua capacità: stupire il lettore, ammaliarlo con la sua inesauribile fantasia e con una scrittura talmente perfetta, sintetica, elegante e slegata dal tempo e dallo spazio al punto da sembrare "assoluta" e capace di trasportarci nel suo universo metafisico che è sì astratto (come approfondiremo più avanti) ma nello stesso tempo non ci appare estraneo, perché in esso riconosciamo, come notava Mario Vargas Llosa in una bella introduzione, «*reconditi desideri e verità intime del nostro essere che soltanto grazie alle creazioni letterarie di Borges hanno potuto prendere for-*



ma». Riportiamo solo un altro brano tratto da *Le rovine circolari*, nel quale Borges tratta letterariamente uno dei temi classici dell'idealismo, il rapporto tra sogno e realtà; si narra, con ritmo incalzante e struggente prosa poetica, il desiderio di paternità di un uomo: «*Il proposito che lo guidava non era impossibile, anche se certamente soprannaturale. Voleva sognare un uomo: voleva sognarlo con minuziosa interezza e imporlo alla realtà. Questo progetto magico aveva esaurito l'intero spazio della sua anima; se qualcuno gli avesse chiesto il suo nome, o un tratto qualunque della sua vita anteriore, non avrebbe saputo rispondere... Compreso che l'impegno di modellare la materia incoerente e vertiginosa di cui si compongono i sogni è il più arduo che possa assumere un uomo, anche se penetri tutti gli enigmi dell'ordine superiore e inferiore: molto più arduo che tessere una corda di sabbia o monetare il vento senza volto...*»

Se pensiamo agli scacchi, possiamo dire che il senso del meraviglioso appartiene "per natura" all'esperienza di ogni giocatore, ed è anzi quello che sorregge la passione necessaria a iniziare e a proseguire nella pratica di un gioco tanto impegnativo. Non credo di dover spendere molto tempo a dimostrare questo assunto: basti dire, cosa fate vedere a un amico interessato che vorrebbe iniziare a giocare? Certo, innanzitutto come si muovono i pezzi (cosa che forse dopo un po' di tempo troviamo anche banale, ma ho tante volte verificato che

in un principiante, compreso me stesso, già il solo notare che ogni pezzo ha una sua peculiarità, sia di movimento che figurativa, ha un suo irresistibile fascino).

E subito dopo? Immagino che un po' tutti mostrino agli aspiranti scacchisti certe partite memorabili, la Immortale, la Sempreverde, le partite di Morphy, di Tal e di tutti gli artisti della scacchiera di ogni tempo. Dopo un po' passeremo anche a spiegare le strutture pedonali, l'importanza del controllo della casa d5 e altre amenità strategiche, perché gli scacchi sono un gioco a strati, possono essere compresi parzialmente e con soddisfazione per livelli successivi di competenza, che poi è anche

la caratteristica della grande letteratura, e quindi dei racconti di Borges: non è obbligatorio capire tutto subito, inizialmente ci si può far attrarre anche da una frase, da una immagine, perfino da una singola

parola, come a scacchi da una singola mossa, o dal movimento bizzarro del cavallo, e andare avanti nutrendosi della meraviglia che ogni nuova scoperta porta con sé.

Per quanto riguarda la complessità, crediamo che si possa essere tutti d'accordo che gli scacchi siano complessi: non tanto nelle loro regole, che si possono imparare in mezz'oretta di studio, quanto nella strategia e nella tattica. Dal punto di vista teorico, come spiega Giangiuseppe Pili nel suo bel saggio *La filosofia degli scacchi*, la complessità si definisce più o meno

I DUE SONETTI TEMATICI

A sinistra, la riproduzione in un libro dei due sonetti sugli scacchi di Jorge Luis Borges. Nel testo dell'articolo sono tradotti in italiano, qui vi diamo la versione originale, in spagnolo, del primo:

*En su grave rincón,
los jugadores/
rigen las lentas
piezas. El tablero/
los demora hasta el
alba en su severo/
ámbito en que se
odian dos colores./
Adentro irradian
mágicos rigores/
las formas: torre
homérica, ligero/
caballo, armada
reina, rey postrero,
oblicuo alfil y
peones agresores./
Cuando los
jugadores se hayan
ido,
cuando el tiempo los
haya consumido,
ciertamente no
habrá cesado el
rito./
En el Oriente se
encendió esta
guerra/
cuyo anfiteatro es
hoy toda la Tierra./
Como el otro, este
juego es infinito.*

I suoi racconti come le partite "immortali"



RARI I FILM DAI SUOI SCRITTI

Sopra, una scena del film argentino *Dias de odio* del 1954 tratto dal racconto *Emma Zunz* di Jorge Luis Borges, contenuto nella raccolta *L'Aleph*. Si tratta di una delle pochissime trasposizioni cinematografiche delle opere di Borges, per loro natura molto difficili da riprodurre in immagini. Al contrario, hanno ispirato altri campi artistici, ad esempio la musica: ci sono almeno tre canzoni di Roberto Vecchioni (appassionato scacchista anche lui) tratte dai racconti di Borges: *Canzonenoznac* (1975), *Ninni* (1978), e *Il miracolo segreto* (2013).

partendo dagli elementi base di un certo insieme (negli scacchi le case della scacchiera o i singoli pezzi), che presi da soli sono "semplici", ma nelle loro interazioni (i vari elementi di strategia e tattica) diventano, appunto, complessi. Valga per tutte la nota considerazione che esistono più mosse sulla scacchiera che atomi nell'universo. Ed è proprio questa complessità che affascina i praticanti, probabilmente perché rende il gioco "infinito" (guarda caso un concetto centrale in Borges) e non facilmente risolvibile, al contrario di altri giochi che invece, proprio per questo loro limite, vengono presto abbandonati.

In Borges, la complessità è strutturale e, sicuramente, ricercata, non tanto nel linguaggio, che al contrario pur essendo colto, profondo e di impostazione classica è lineare, scorrevole e privo di ostentazioni, ma nel significato, nello sviluppo delle trame, dei personaggi e negli espedienti letterari utilizzati. Se prendiamo alcuni dei migliori racconti, ci accorgiamo infatti che essi sono organizzati come un vero e proprio albero delle varianti: primo fra tutti, *Il giardino dei sentieri che si biforciano*, (tratto dalla raccolta *Finzioni*) il cui titolo dovrebbe già suggerire molto agli scacchisti: in questo racconto, il protagonista è un romanzo dove vengono descritti tutti i possibili risultati futuri di un evento, ognuno dei quali si ramifica ulteriormente prevedendo tutte le conseguenze che ogni sottoevento potrà avere nel tempo, e così via: «*Quasi immediatamente compresi; il giardino dei sentieri che si biforciano era il romanzo caotico; le parole "ai diversi futuri (non a tutti)" mi suggerirono l'immagine della biforcazione del tempo, non*

dello spazio. Una nuova lettura di tutta l'opera mi confermò in questa idea. In tutte le opere narrative, ogni volta che si è di fronte a diverse alternative ci si decide per una e si eliminano le altre; in quella del quasi inestricabile Tsui Pen ci si decide – simultaneamente – per tutte... Di qui le contraddizioni del romanzo».

Si può apprezzare in questo brano, oltre all'indubbia eleganza, anche la stratificazione della prosa borgesiana, che qui spazia, senza darlo a vedere, dal livello della fisica quantistica a quello della critica letteraria.

Come abbiamo visto prima, anche il racconto *La lotteria a Babilonia* contiene la descrizione di un albero delle varianti; lo riprendiamo brevemente per citarne il magnifico incipit: «*Come tutti gli uomini di Babilonia, sono stato proconsole; come tutti, schiavo*».

Non per caso lo citiamo, perché Borges stupisce anche con gli incipit: non ricordo altri autori capaci di una sintesi così straordinaria ed esaustiva, in grado di descrivere un mondo intero in sole dodici parole, ma in certi casi anche meno, come in *La Biblioteca di Babele*, che si apre così: «*L'universo (che altri chiama la Biblioteca)*

Sette parole! Invito a leggere tutto il racconto, del quale tra poco accennerò brevemente, per constatare l'efficacia e la precisione stupefacente di questo incipit.

Il futuro appare quasi un albero delle varianti

Un altro elemento comune tra gli scritti borgesiani e il gioco degli scacchi è sicuramente il carattere dell'astrattezza. Quanto abbiamo già detto a proposito del senso del meraviglioso e della complessità è già sufficiente a collocare gli scacchi, almeno in parte, nella categoria dei giochi astratti; d'altronde non è forse vero che in ogni partita la maggior parte del gioco si svolge nella nostra mente, calcolando varianti, cercando di prevedere il futuro, provando a ricordare configurazioni che abbiamo già incontrato? Naturalmente tutto ciò ha anche un inevitabile riflesso pratico nelle mosse che eseguiamo alla scacchiera. Lo stesso avviene in Borges che, essendo un autore del genere fantastico, a volte chiamato anche "letteratura speculativa" o, nel suo caso, genere fantastico-filosofico, è per definizione un maestro del pensiero astratto.

Si può dire che tutti i suoi scritti siano caratterizzati in questo senso, ma voglio citare in particolare il racconto cui accennavamo prima, *La Biblioteca di Babele*, dove si immagina una enorme (o meglio infinita) biblioteca contenente tutti i libri possibili, quelli esistenti e tutte le loro possibili variazioni, mentre i bibliotecari passano una vita a cercare la mossa... scusate, il libro migliore, quello che spiega tutti gli altri e ti fa capire tutto il senso della vita (o chissà, ti rende un imbattibile Grande Maestro). Questa costruzione astratta viene descritta con una tale precisione di dettaglio (come abbiamo già potuto notare per altre sue opere) da farla considerare, anni dopo, come la prima vera intuizione letteraria di internet.

Un altro racconto caratterizzato da mirabile astrattezza è senz'altro *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, geniale raffigurazione di un pianeta immaginario con le sue specifiche leggi fisiche che rifiutano il materialismo e dove l'idea, il pensiero, in ultima analisi il logos, prevale sulla materia e anzi la crea.

In generale, sull'astrattezza possiamo dire più specificamente che Borges è, appunto, un creatore di mondi, caratteristica che in generale dovrebbe appartenere a tutti gli scrittori, ma che in lui è particolarmente accentuata. E sono mondi, quelli di Borges, estremamente affascinanti e particolarmente affini e compatibili con il mondo degli scacchi, per tutti i motivi che abbiamo descritto e per tantissimi altri, tra i quali vorrei citarne, per concludere, solo un altro, il contenuto ludico delle sue narrazioni: quello che fa Borges quando scrive, al di là della apparenza seria e insuperabilmente colta, è essenzialmente giocare, un po' perché la sua abilità e la sua inesauribile fantasia gli permettono di riutilizzare a piacimento le parole e i concetti creando paradossi imprevedibili, e un po' perché ha probabilmente ereditato dalla nonna paterna, che era inglese, quel sottile senso dello humour che ritroviamo spesso nei racconti e che ha ispirato molti artisti, come per esempio il fumettista argentino Quino con la sua Mafalda.

Vediamo un esempio di scrittura ludica tratta proprio da *Tlön*. Descrivendo la lingua idealistica parlata sul pianeta, Borges scrive: «*Nella congetturale Ursprache di Tlön non esistono sostantivi; esistono verbi impersonali, qualificati da suffissi (o prefis-*



si) monosillabici con valore averbiale: Per esempio: non c'è una parola che corrisponda alla nostra parola luna, ma c'è un verbo che sarebbe da noi luneggiare o allunare. Sorse la luna sul fiume si dice "hlor u fang axaxaxas mlo", cioè, nell'ordine: "verso su (upward) dietro semprefluire luneggiò". (Xul Solar traduce brevemente: "hop, dietro percorrere lunò, Upward, behind the outstreaming, it mooned)")

Questa nota va quindi intesa non come una recensione letteraria classica, ma, se ce lo consentite, come un vero e proprio invito alla lettura rivolto agli scacchisti, nella certezza che potranno trovare nelle opere di Borges una lettura divertente e stimolante (la consiglio anche prima di un torneo, secondo me molto più utile per rinfrescare la mente rispetto al ripasso frenetico di varianti a memoria). Gli amanti degli scacchi potranno, in qualche modo, "ritrovare a casa".

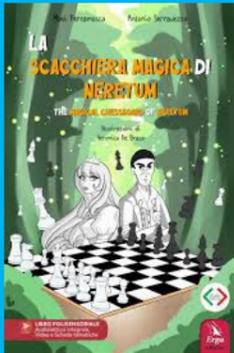
CITATO ANCHE DA BERTOLUCCI

Sopra, Alida Valli, all'epoca 49 anni, e Giulio Brogi, 39, in una scena del film di Bernardo Bertolucci *La strategia del ragno* (1970). In alto, un'immagine dello stesso film. L'intreccio è tratto da un racconto di Borges, *Tema del traditore e dell'eroe*, ambientato però tra il fascismo e l'Italia del Dopoguerra.

L'autore


ANTONIO SERRAVEZZA

Istruttore FSI, è vicepresidente del Circolo La Salle di Gallipoli e fondatore del gruppo "Salento Scacchi". Insieme a Mavi Ferramosca, qualche mese fa ha pubblicato per Le Due Torri *La scacchiera magica di Neretum* (sotto, la cover) un fantasy con inserti multisensoriali che ha lo scopo di avvicinare i ragazzi agli scacchi.



SE LA PARTITA SI TRASFORMA IN UNA BATTAGLIA TRA MAGHI

Che cosa lega gli scacchi al genere fantasy? L'immaginazione sfrenata che si unisce al pensiero strategico. E un simbolismo che si richiama a tempi antichi. Temi usati anche nei videogiochi

Da dove nasce il legame tra gli scacchi e il mondo del fantasy? Dipende forse dalla natura dei pezzi che si usano sulla scacchiera? Dalla presenza di un Cavallo o di un Alfiere? O, più semplicemente, perché gli scacchi sono la raffigurazione di una battaglia? Certamente, quello che accomuna queste due dimensioni è la creatività. Ma non solo.

D'altronde, gli scacchi hanno una lunga storia legata ai libri: è attraverso

antichi manoscritti che il gioco strategico per eccellenza è giunto fino a noi, evolvendosi fino a diventare digitale nell'era di Internet e dell'intelligenza artificiale. Con le sue figure regali e fortemente simboliche, Re, Regine, Cavalieri e Pedoni, gli scacchi evocano in modo spontaneo immagini di epiche battaglie tra regni, un tema che si intreccia perfettamente con il mondo del fantasy.

Veniamo a uno dei più conosciuti episodi in cui gli scacchi hanno incrociato

il fantasy, vale a dire il momento in cui Harry Potter e i suoi amici affrontano la scacchiera magica. Ecco una citazione tratta da *Harry Potter e la Pietra Filosofale*: «Sembrava che i pezzi degli scacchi li avessero sentiti, perché a quelle parole un cavallo, un alfiere e una torre voltarono le spalle ai pezzi bianchi e se ne andarono dalla scacchiera lasciando tre caselle vuote, che vennero occupate da Harry, Ron e Hermione».

Nel celebre ciclo dedicato al maghetto con gli occhiali, la partita a scacchi magici gioca un ruolo cruciale, trasformando il gioco in una prova di coraggio e abilità. Qui, gli scacchi rappresentano una sfida in cui ogni pezzo prende vita, sottolineando il legame tra strategia e magia.

Ma perché J.K. Rowling ha scelto gli

scacchi per questa scena iconica, e non un altro espediente? Una delle ragioni principali potrebbe essere la necessità di evidenziare la collaborazione tra i protagonisti. In questa scena, Ron, Hermione e Harry devono unire le forze e fare sacrifici personali per superare l'ostacolo.

In particolare, il sacrificio di Ron rappresenta valori centrali nella saga: coraggio, leadership e altruismo.

Negli scacchi, come nella vita, a volte è necessario sacrificare

qualcosa di importante per proteggere ciò che è più prezioso. Questo parallelismo rafforza il tema della cooperazione e della strategia condivisa, poiché nessuno dei personaggi potrebbe risolvere la sfida da solo. Infatti in una partita di scacchi, spesso e volentieri, se non coordiniamo

È centrale il valore del sacrificio

HARRY DIVENTA UN PEZZO

Nella foto grande a sinistra, Harry Potter, Ron ed Hermione, impersonati dagli attori Daniel Radcliffe, all'epoca 12 anni, Rupert Grint, 13, ed Emma Watson, 11, giocano nella scuola di Hogwarts con degli scacchi fatati. Sopra, diventano essi stessi pezzi di una scacchiera magica. Sono scene tratte da *Harry Potter e la pietra filosofale* (2001), il primo dei film tratti dalla saga.

L'IMPERATORE EMHYR

A sinistra Emhyr var Emreis, il protagonista del videogioco *The Witcher 3*, davanti a una scacchiera dall'aspetto lugubre. Per l'imperatore gli scacchi sono un modo per manifestare la propria natura calcolatrice e spietata.



LE FIGURE DI BATTLE VS CHESS

Sopra, un'immagine del videogioco *Battle vs Chess*, in cui, tra le altre cose, le catture degli scacchi diventano veri e propri combattimenti corpo a corpo con armi bianche. Della versione "vintage" del medesimo gioco si parlerà nel prossimo articolo.

più pezzi non riusciamo a dare scacco matto.

La battaglia di scacchi è una delle tante prove che i protagonisti devono superare per raggiungere la pietra filosofale, e ognuna di queste sfide mette alla prova una diversa qualità: l'intelligenza, il coraggio, la lealtà. Gli scacchi, in particolare, rappresentano la necessità di pensare in modo strategico, ma anche di collaborare, poiché nessuno dei personaggi potrebbe risolvere la sfida da solo. Nel genere fantasy e negli scacchi, la strategia è il cuore pulsante. Un giocatore di scacchi è, per certi versi, un condottiero che guida il proprio esercito attraverso campi di battaglia simbolici, compiendo scelte dettate dalla sua logica di pensiero.

Dopo la battaglia e la strategia, sono quindi i personaggi l'altro elemento che accomuna fantasy e scacchi. Nel fantasy, ritroviamo spesso archetipi che richiamano i pezzi degli scacchi: il Re e la Regina incarnano il potere supremo, i Cavalieri rappresentano la forza e il movimento imprevedibile, mentre i pedoni, apparentemente insignificanti, simboleggiano i sacrifici necessari per la vittoria. Questa simbologia, ricca di significato, è perfetta per il genere fantasy, che si nutre di modelli fondamentali che forniscono le basi per intrighi avvincenti e personaggi indimenticabili.

Ma non possiamo trascurare, in questa sede, esperienze più moderne, ad esempio i videogiochi fantasy, come

C'è un uso sapiente degli archetipi

The Witcher 3, pluripremiato nel settore come gioco dell'anno, in cui il personaggio principale, l'imperatore Emhyr var Emreis, gioca effettivamente a scacchi, un'attività che sottolinea la sua natura manipolatrice e calcolatrice, tipica di un sovrano che vede la guerra come una partita su una scacchiera.

Gli scacchi hanno ispirato molti videogiochi fantasy: da un lato abbiamo minigiochi diretti (come in *Battle vs Chess* o *Chessaria: The Tactical Adventure*) in cui i personaggi rappresentano guerrieri, maghi e creature mitologiche e quando una pedina "mangia" un'altra, viene mostrato un breve combattimento in stile action. Dall'altro lato scopriamo minigiochi indiretti in cui i creatori si sono ispirati agli scacchi rappresentando conflitti strategici più ampi (ad esempio in *Dark Souls* o *Alice: Madness Returns*). Questi giochi catturano l'essenza del pensiero tattico e della pianificazione strategica, adattandola a mondi fantastici ricchi di magia e creature mitologiche.



E poi c'è il caso di un fantasy tutto italiano: *La Scacchiera Magica di Neretum*, di cui vi offriamo qui una citazione «(...) continuò il cantastorie «Ma ora il regno è caduto in disgrazia, è in corso una battaglia per la sua conquista e siamo in seria difficoltà. Il malevolo Stregone Boris, invidioso della prosperità e dell'armonia di Caturanga, ha messo in pericolo la pace del Regno rubando il Magico Cristallo degli Scacchi che fa vivere in pace gli abitanti allontanando dai loro cuori l'invidia e la cattiveria. Ora vige il caos e gli abitanti si fanno dispetti, litigano».

Questo libro è stato scritto da me insieme a Mavi Ferramosca. Si tratta di un romanzo fantasy multisensoriale pensato per avvicinare i lettori al mondo degli scacchi, combinando, tra l'altro, elementi didattici e musicali per rendere l'apprendimento del gioco divertente e coinvolgente. Inoltre, include una sezione in lingua inglese, ideale per avvicinarsi a questa lingua universale.

I protagonisti, Tea e Luca (i nomi vi dicono qualcosa?), sono due fratelli con la passione per gli scacchi che si ritrovano nel misterioso castello di Neretum. Qui, una scacchiera magica li trasporta nel regno incantato di Caturanga, dove affrontano sfide legate a strategia, coraggio e altruismo. Come negli scacchi, il romanzo insegna che la vita richiede pianificazione, flessibilità e consapevolezza. Ogni scelta ha conseguenze, ma mantenere la calma e ragionare sulle alternative permette di affrontare anche le situazioni più imprevedibili.

Conclusione

Scacchi e fantasy sono uniti da una straordinaria sinergia. Entrambi richiedono creatività, strategia e immaginazione. Che si tratti di un libro, di un film o di un videogioco, gli scacchi continuano a ispirare storie di eroi e battaglie epiche, dimostrando che il pensiero tattico è universale, capace di attraversare i confini della realtà e della fantasia. ■

Insegnano che la vita è piena di dure scelte

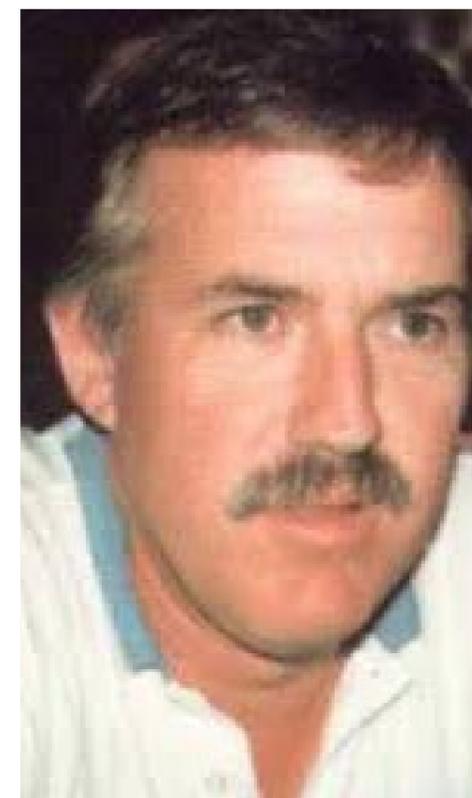
L'autore


MICHELE DOMENICO TODINO

È ricercatore nel campo delle educational technologies, del Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione dell'Università degli Studi di Salerno. Il suo percorso formativo include il conseguimento di un Dottorato di Ricerca in PAED-02/A Didattica e pedagogia speciale (ex M-PED/03), una laurea in Ingegneria informatica conseguita presso il Politecnico di Milano, e un Master in Computer Science ottenuto presso l'Università dell'Illinois a Chicago. Maggiori dettagli sull'attività di ricerca sono disponibili all'indirizzo: <https://www.researchgate.net/profile/Michele-Todino>

CHESSMASTER 2000

Nella foto grande in alto, una videata di *Chessmaster 2000*, forse il gioco di scacchi più popolare della fine del XX secolo, tornato oggi di gran moda. È disponibile all'indirizzo https://www.retrogames.cz/play_432-DOS.php


IL SUO INVENTORE

A sinistra, il creatore di *Chessmaster 2000* Dave Kittinger. In basso, la confezione del gioco, con l'iconica figura del Maestro, dall'aspetto simile a quello di un mago delle saghe nordiche.

QUANDO GLI SCACCHI AL PC SEMBRANO VIDEOGIOCHI (E SI POTEVANO BATTERE!)

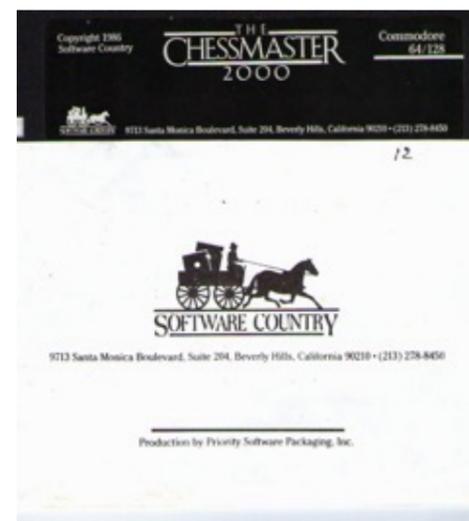
Impazza la moda del "retrogaming": tornano in auge i primi rudimentali programmi, dalle grafiche colorate e affascinanti

Immaginatevi davanti a uno schermo a tubo catodico, capace di illuminarsi tramite una matrice di puntini rossi, verdi e blu. Mentre i pixel grossolani disegnano scacchiere elettriche su cui i pezzi si muovono come semplici, quasi grezze, forme digitali, vi chiedete quale sarà la prossima mossa del computer.

Questo era quello che succedeva quarant'anni fa, quando i vecchi PC e console facevano girare titoli come *Chessmaster 2000*, *Battle Chess*, *Sargon II*, *Colossus Chess* e *Fritz*, che non erano solo software, ma veri mondi ludico-digitali. Erano una sorta di viaggi interattivi in cui chi possedeva un personal computer o una console si avvicinava spesso per la prima volta all'universo degli scacchi. I giocatori potevano

esplorare quest'incredibile mondo e sfidare macchine che, all'epoca, si potevano ancora battere, magari scoprendo qualche baco nel programma, stereotipie o alcune prevedibili lacune nelle strategie di attacco e difesa.

Questi giochi, spesso sviluppati in piccoli laboratori da pionieri della programmazione, offrivano un'esperienza più vicina all'avventura che alla rigida teoria scacchistica. Giocare a *Battle Chess*, per esempio, significava non solo muovere i pezzi, ma vederli combattere, colpire e conquistare in una danza animata, quasi fiabesca. Chiunque, con un po' di sforzo, poteva provare il piacere della vittoria, godendosi il gioco e sentendosi un campione. All'epoca, vincere era davvero



possibile: i pezzi non erano mossi da un'intelligenza artificiale spietata, ma da algoritmi che lasciavano spazio all'errore e alla creatività, offrendo una sfida accessibile a tutti. In quei videogiochi il giocatore era al centro dell'esperienza e poteva assaporare il gusto della vittoria senza l'impotenza che si prova oggi contro i moderni colossi come Stockfish o AlphaZero, in cui ogni partita si trasforma in un duello asettico e implacabile, preludio a una sconfitta inevitabile, che serve solo a sperimentare nuove tattiche.

In quei giochi del passato era come entrare in una dimensione più ludica che



simulativa: bastava accendere il Commodore 64 o l'Amiga, avviare il gioco e lasciarsi trasportare dalla sfida. A differenza delle simulazioni moderne, questi scacchi avevano l'anima del videogioco. In questo contesto, è opportuno citare James Paul Gee, il quale, nel suo libro *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, mira a illustrare i vantaggi e gli effetti positivi derivanti dall'applicazione delle tecniche proprie dei videogiochi in ambito educativo. Queste metodologie, integrate nei contesti formativi attraverso la "gamification", possono infatti trasformarsi in strumenti didattici efficaci. Soprattutto, ▶



CHE DUELLI IN "BATTLE CHESS"

Sopra, un'immagine di *Battle Chess*, un gioco di scacchi animato, lanciato nel 1988, in cui i pezzi, quando arrivava il momento di una cattura, si esibivano in veri e propri duelli. Conteneva anche diverse citazioni di film ispirati al genere fantasy e avventuroso.

in quelle vecchie partite, ad esempio con *Battle Chess*, c'era un pizzico di leggerezza.

Ma è ancora possibile giocare a questi videogiochi? Per chi sente nostalgia o per i giovani curiosi, la risposta è sì, grazie agli emulatori online. Questo fenomeno si chiama "retrogaming", un'attività che consiste nel collezionare giochi del passato e ovviamente tornare a usarli. Il retrogaming include sia i giochi originali su console o computer d'epoca, sia le versioni emulate online che girano su dispositivi moderni come computer, smartphone e tablet, rendendo quest'esperienza economica e semplice da intraprendere.

Se guardiamo più a fondo questo fenomeno, da un punto di vista estetico, la grafica retrò possiede un fascino unico, capace di evocare una sorta di magia. Così, molti videogiochi recenti scelgono di richiamare la "magia" dei grandi pixel, quei tasselli luminosi che evocano il passato, riportando in vita una bellezza ricca di memoria e ricordi. E se un alto livello di realismo è cruciale nei simulatori, come quelli usati per l'addestramento dei piloti o in chirurgia virtuale, dove precisione e fedeltà visiva sono fondamentali, nel mondo dei videogiochi sta riemergendo

l'interesse per sistemi più semplici, capaci di affascinare anche i più giovani, si pensi a tal riguardo il grande successo di *Min-dcraft*.

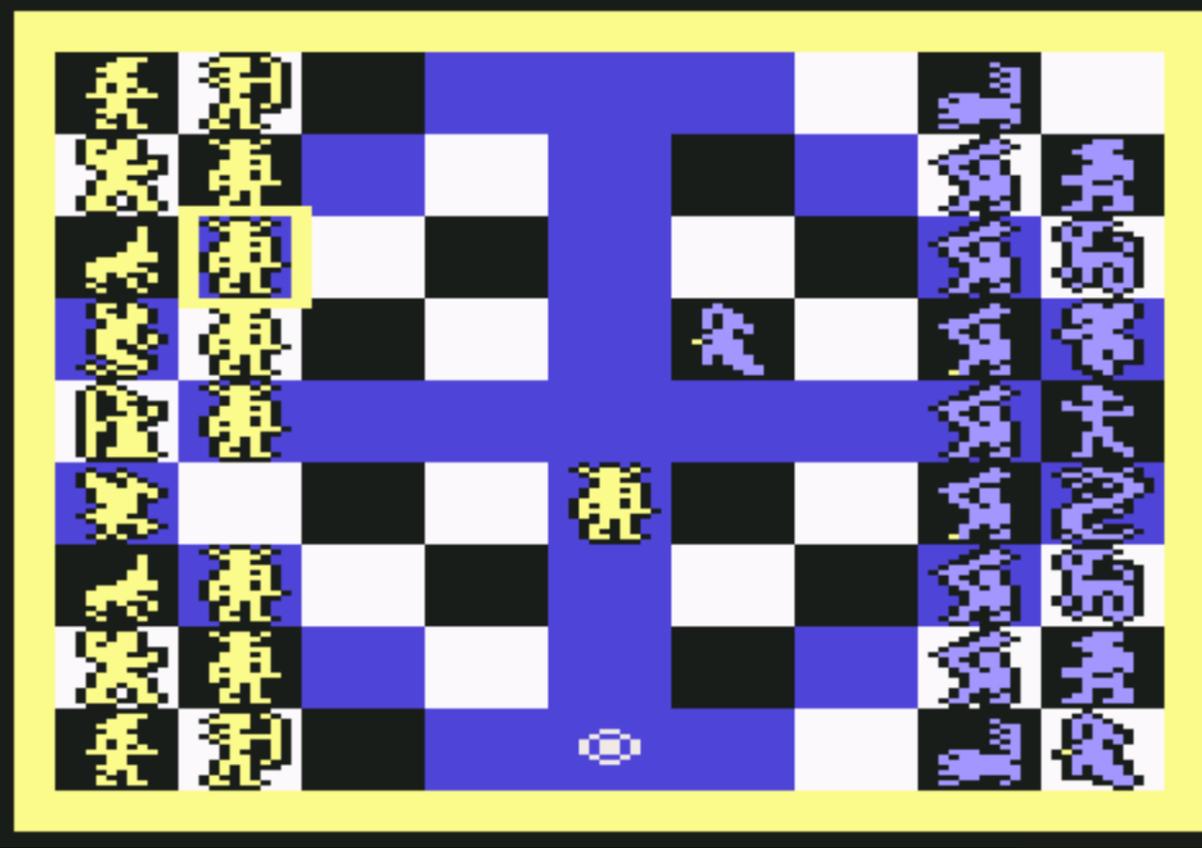
Il retrogaming rappresenta una reazione interessante alla ricerca incessante di una grafica sempre più realistica (che richiede schede video sempre più potenti e costose), celebrando invece uno stile essenziale e minimalista.

Ma dove trovare questi giochi? Tra i miei ricordi più vividi ci sono quelli legati a *The Chessmaster 2000*, lanciato nel 1986, un motore di gioco creato da Dave Kittinger, capace di mettere in difficoltà i meno esperti. Il gioco che più mi affascinava, però, era *Battle Chess*, uscito per Amiga

Piacciono molto pure ai giovani

nel 1988 e presto approdato su molte altre piattaforme. In questo gioco, una partita di scacchi diventava, come accennato in precedenza, uno spettacolo visivo arricchito da animazioni vivaci, difatti, i Pedoni che brandivano lance, i cavalieri tranciavano gli arti dei nemici, e le Torri che si trasformavano in golem minacciosi per divorare gli avversari. Queste animazioni, come spiega B. Edwards nel suo articolo del 2013 *A brief history of computer chess*, rendevano gli scacchi affascinanti persino per chi nor-

ARCHON



malmente non si sarebbe avvicinato a questo gioco, offrendo qualche attimo in più per scegliere la mossa successiva, un lusso per entrambi i giocatori. In questo pezzo, apparso su *PCWorld Digital Magazine*, Edwards ricorda che *Battle Chess* includeva anche omaggi alla cultura pop, infatti, la scena del cavaliere contro cavaliere ricordava il combattimento del Cavaliere nero in *Monty Python e il Sacro Graal*, e il duello tra Re e Alfiere richiamava Indiana Jones. Per chi vuole rivivere questa magia, è possibile giocare a *Battle Chess* online all'indirizzo: <https://playclassic.games/games/chess-dos-games-online/play-battle-chess-online/>

La storia di Chessmaster 2000, forse il più celebre e amato programma di scacchi del passato ebbe inizio nel lontano 1986, quando vide la luce. Era una gemma creata da The Software Toolworks. Questo software rivoluzionario fu lanciato per diverse piattaforme informatiche dell'epoca, dal Commodore 64 all'Amiga, fino ai sistemi MS-DOS, aprendo le porte a un nuovo universo per gli appassionati di scacchi. Al cuore di *Chessmaster 2000* batteva un motore d'intelligenza artificiale, diremmo oggi, creato dal talentuoso

Dave Kittinger, un nome già noto nell'ambiente. Kittinger, con il suo ingegno, aveva dato vita a un motore che si distingueva per la potenza e la precisione, un prodigio per quei tempi.

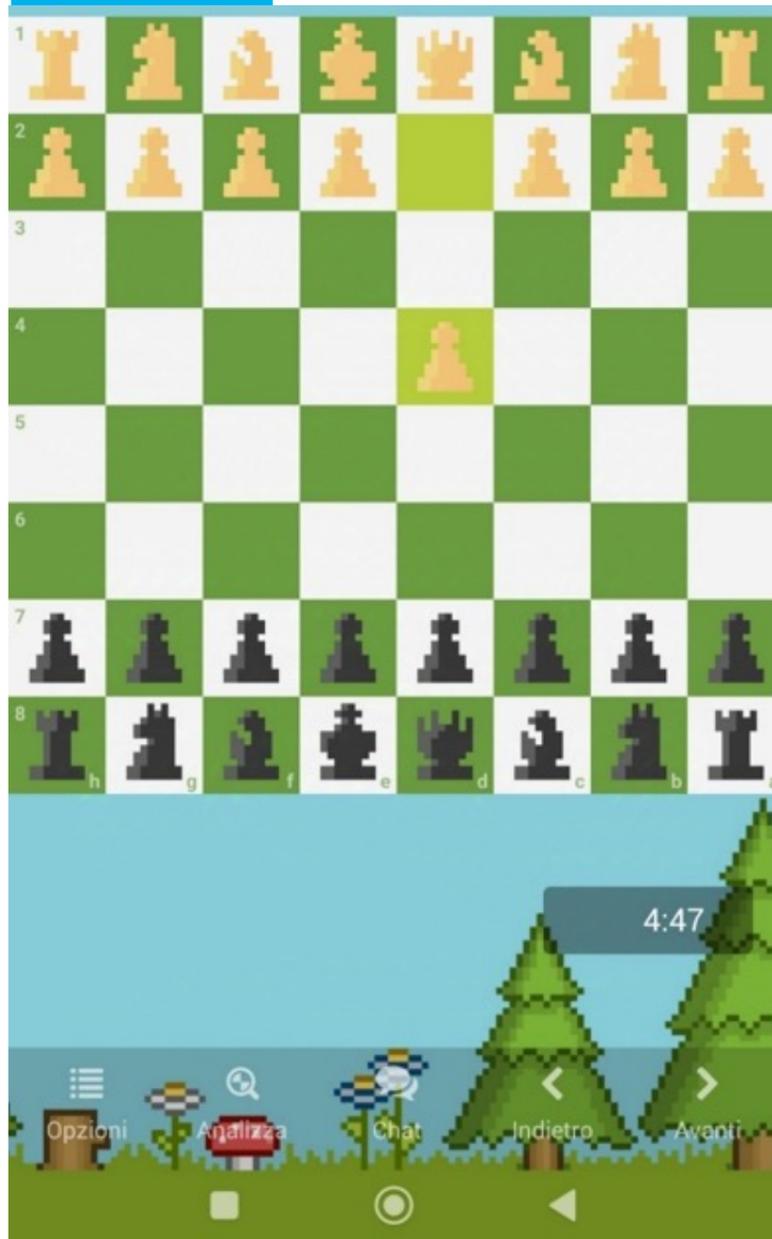
Su un microcomputer, l'abilità di Chessmaster 2000 era impressionante. Forte, veloce e implacabile, si diceva che potesse leggere il gioco come un maestro che decifra le note di uno spartito, riconoscendo ogni mossa come parte di una sinfonia più grande. Quel motore, piccolo ma inarrestabile, rappresentava nella fantasia degli autori la mente di un antico giocatore di scacchi, rappresentato sulla copertina della scatola e nella schermata iniziale, che aveva un po' le fattezze di un Mago Merlino o di Gandalf

del *Signore degli Anelli* dando un tocco agiungitivo di magia al software, dove questo stratega era intrappolato in pochi kilobyte di codice. Con il passare degli anni, *Chessmaster 2000* divenne una leggenda: non solo un software, ma una guida e un maestro virtuale per milioni di giocatori nel mondo, un faro per chiunque cercasse di scoprire i segreti dell'antico gioco degli scacchi, ma non avesse il tempo o i soldi per trovare un maestro in carne e ossa a sua disposizione.

Erano forti, ma certo non irresistibili

I MISTERI DI ARCHON

Sopra, le prime mosse di una partita di scacchi disputata su un altro videogioco *Archon: The Light and the Dark*, uscito nel 1983, chiaramente ispirato al mondo dei cavalieri antichi e del fantasy, tra maghi, streghe, forze della Luce e dell'Oscurità. Oggi si può trovare online all'indirizzo: <https://arcadespot.com/game/archon/>



mosse del gioco e ogni duello diventa una danza feroce, un rito antico per decidere l'esito dello scontro che si basa, come in molti giochi di ruolo, sul concetto di punti ferita. Ogni fazione è guidata da un essere dal potere supremo: il Mago per la Luce e la Strega per l'Oscurità. Un'altra interessante intuizione è quella delle caselle che pulsano e mutano con il ritmo dell'alba e del tramonto. Nel buio, le forze dell'Oscurità ricevono vigore, i loro colpi si fanno più letali, mentre alla luce del giorno le creature della Luce brillano e diventano quasi inarrestabili.

Tra queste caselle vi sono anche punti di potere, in cui convergono le energie primordiali del mondo, e conquistarle significa ottenere un vantaggio inestimabile. Non vige il silenzio meditativo degli scacchi, ma il fragore della battaglia e la potenza di una guerra mistica che risuona di echi fantasy. Un'ultima curiosità consiste nel fatto che i suoi ideatori furono Paul Reiche III e John Freeman, ed è interessante notare che la programmazione fu realizzata dalla moglie di Freeman, Anne Westfall.

Questi videogiochi, con la loro semplicità e un algoritmo "gentile nei confronti dell'avversario umano", ci ricordano che, a volte, la vera vittoria non è sconfiggere un avversario invincibile, ma semplicemente divertirsi, lasciando che il gioco diventi, ancora una volta, magia e svago. Una magia prodotta dai giochi a 8 bit e 16 bit che ancora oggi influenzano le grafiche dei giochi in commercio. A tal proposito, si pensi che la famosa piattaforma *Chess.com* offre una scacchiera con una grafica che ricorda questo glorioso periodo che vide la nascita dei videogiochi.

Un altro gioco attuale e decisamente fuori dagli schemi è *An Elaborate History of Chess*. È un gioco di strategia e crafting che permette di fare un tuffo nella storia degli scacchi, usandola come ambientazione "storica". In una fedele trasposizione della scacchiera e dei pezzi, potrai costruire castelli, usare e muovere arcivescovi (gli Alfieri, che in inglese sono Bishops), impiegare cavalieri, esplorare dungeon, coltivare e ovviamente fare scacco matto. Gli sviluppatori si vantano di spiegare in modo divertente il mondo degli scacchi. Perché citarlo? Perché va tuttavia notata la scelta dei programmatori di usare una



grafica retrò e pixelata... e tutto torna.

In questo breve articolo si evidenziano alcune caratteristiche della cultura vintage all'interno delle culture che intrecciano il mondo nerd, il retrogaming e quello scacchistico, in cui gli artefatti culturali rimandano ai modi di produzione e fruizione di oggetti, immagini e informazioni relative al passato. In accordo con quanto scrive J. Suominen nel suo articolo del 2007 *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*, queste culture interconnesse rappresentano una forma di cultura moderna, costruita attraverso modalità di interazione con il passato, incluse tradizioni, eventi e significati attribuiti alla memoria storica. Il retrogaming è strettamente legato al concetto di nostalgia, poiché entrambi implicano un ritorno emotivo e simbolico al passato. Nel retrogaming, i giocatori rivivono esperienze ludiche del passato attraverso l'uso di tecnologie e giochi classici.

Tuttavia, l'interesse per i giochi retrò nelle giovani generazioni dimostra che questo fenomeno non è solo nostalgia, poiché il ritorno alle origini del gaming e ai titoli di un tempo è alimentato anche dalla bellezza intrinseca di questa forma grafico-artistica, che, nella sua semplicità, evoca emozioni di gioia, spensieratezza e leggerezza che molti simulatori di gioco moderni non riescono a offrire. Inoltre, in accordo



con J. Paul Gee (*Come un videogioco: Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina editore 2013), possiamo affermare che «spesso si dice che i videogiochi siano straordinari dal punto di vista della motivazione. Aggiungerei che sono risorse incredibili anche nel determinare un senso di investimento, da intendersi come "prenderci cura di qualcosa perché coinvolge profondamente"».

Se questo articolo vi ha incuriosito, aggiungiamo che è possibile trovare un elenco esteso di tutti i vecchi giochi di scacchi per computer e console a questo indirizzo: https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_chess_video_games, che offre molte informazioni (sviluppatore, prima versione, ultima versione, licenza e piattaforma per ogni gioco).

L'OMAGGIO DI CHESS.COM

Sopra, una delle scacchiere programmabili sulla popolare piattaforma *Chess.com*, un evidente omaggio e una citazione grafica dei primi videogiochi scacchistici, in particolare *Archon*.

Ma di tutti i giochi, quello che ho più anelato di ritrovare è stato *Archon: The Light and the Dark* (che è disponibile online all'indirizzo: <https://arcadespot.com/game/archon/>). Di questo gioco, prodotto nel 1983, avevo un lontano ricordo, legato a delle visite che facevo a un amico di un amico, poi diventato mio caro amico, ai tempi delle elementari, che aveva l'Atari. Mi ricordavo che era una sorta di gioco di scacchi eterodosso, molto divertente, che aveva un elemento di mistero.

In effetti, la scacchiera si staglia come un campo di battaglia arcano, tra bene e male, tra Luce e Ombra, dove magia e mitologia si intrecciano su una scacchiera incantata. Cavalieri, manticores, fenici e golem si sfidano in scontri che trascendono le

AN HISTORY OF CHESS

Sopra, immagini di un videogioco moderno che cita i tempi eroici dei primi programmi scacchistici: si tratta di *An Elaborate History of Chess*, un gioco so strategia fondato sulla storia degli scacchi. Si trova su: https://store.steampowered.com/app/1255020/An_Elaborate_History_of_Chess/

L'autore



ANANIA CASALE

Laureato in Filosofia, è giornalista professionista dal 1995, e ha lavorato per alcuni dei più prestigiosi quotidiani e periodici italiani. Da sempre appassionato di scacchi, ha scritto sul tema un libro di interviste a personaggi celebri: *La scacchiera dei famosi* (ed. Algama). Ora è addetto stampa della FSI e direttore di *Scacchitalia*.

TORINESE DOC

Nella foto grande un primo piano di Renato Minutolo, 43 anni, comico torinese e protagonista della "stand up comedy" italiana.

Intervista al comico Renato Minutolo, inventore della spassosa "Guida coniugale per vincere le litigate", che usa i concetti del nostro gioco per spiegare i conflitti di coppia: «Non so se sono riuscito a salvare qualche rapporto, ma ho riportato tanta gente a divertirsi con Cavalli e Alfieri»

LE STRATEGIE DEGLI SCACCHI? USATELE CONTRO IL PARTNER

Litigare è come giocare a scacchi. Il problema è che il nostro avversario è un Grande Maestro, e tu sai a malapena muovere i pezzi. La donna ha sempre il Bianco, perché è sempre lei a iniziare la litigata». Questo l'incipit, fulminante, della *Guida coniugale per vincere le tue litigate*, una serie di filmati che impazza su Youtube da otto anni, realizzati dal comico Renato Minutolo. Che in modo del tutto originale, e perfino sconcertante, "traduce" i conflitti di coppia in partite a scacchi (e viceversa), usando an-

che concetti base del gioco da autentico esperto (l'attacco di scoperta, l'interferenza, il "desperado", il vortice) per trasformare comicamente ogni discussione tra uomo e donna in una sorta di match scacchistico all'ultimo sangue, dove a ogni mossa corrisponde un'argomentazione polemica della donna, e a ogni contromossa una difesa dialettica del partner sotto accusa. L'effetto è spassoso, come potrà constatare chiunque vada su Youtube a vedersi le 34 puntate della *Guida*, o vada ad assistere a uno dei suoi divertenti spettacoli.



Minutolo, è arrivata prima la sua passione per gli scacchi, oppure la sua idea di descrivere in modo comico le litigate di coppia?

«È iniziato tutto qualche anno fa, quando fui fulminato da questa intuizione: raccontare i litigi coniugali come partite a scacchi. Ma all'epoca non avevo le competenze tecniche, insomma, non ne capivo abbastanza di scacchi per poterla realizzare. Un paio di anni dopo ho iniziato a studiare gli scacchi in modo più dettagliato, in particolare le tattiche di gioco. La cosa che più affascinava è che ci fossero tante diverse aperture, con nomi esotici: la "Spagnola", la "Siciliana", la "Francese" e tanti termini curiosi. Insomma, sono entrato totalmente nel vortice, e degli scacchi mi sono innamorato davvero, così ho iniziato a scrivere questa guida. Altrimenti forse l'avrei fatta egualmente, ma non sarebbe certo durata ben 34 capitoli».

Quindi è diventato anche un buon giocatore?

«Diciamo che l'unico trofeo sportivo ▶

NEI VIDEO E SULLA SCENA

In alto, Renato Minutolo in uno dei suoi popolari video della *Guida coniugale per vincere le tue litigate* in cui trasforma i conflitti coniugali in partite a scacchi. La *Guida* è diventata anche uno spettacolo teatrale (a sinistra la locandina). Sopra, Minutolo fa la prima mossa cerimoniale nella partita tra Luca Moroni, 24 anni, a Michele Godena, 57, ai Campionati italiani di Torino.



L'IMITAZIONE DI BARBERO

Sopra, Renato Minutolo nei panni dello storico Alessandro Barbero, una delle sue imitazioni di maggior successo. Il suo Barbero, nello spettacolo, interferisce spesso con le litigate "scacchistiche", con rimandi alle coppie del passato.

della mia vita l'ho vinto proprio grazie agli scacchi. Sono arrivato secondo a un torneo organizzato in montagna, un semilampo da dieci minuti a Oulx, nell'alta val di Susa. Sono rimasto stupito io stesso: credevo di venire eliminato subito, perché mi parevano tutti più esperti. E invece...»

Nella sua *Guida* assegna ai vari pezzi degli scacchi dei significati profondi, quasi psicanalitici. Cito da un suo video: «I pedoni della Donna sono gli ambasciatori di morte e distruzione. Annunciano che una litigata sta iniziando, si preparano a sostenerla e aiutano a sviluppare gli argomenti di accusa. I pedoni dell'uomo servono solo a tamponare le accuse... Cavalli e Alfieri della donna sono la guerriglia emotiva con cui la donna cerca di sfondare le difese dell'uomo: fanno terrorismo psicologico. Cavallo e Alfieri maschili sono i cechini e i vigilantes che cercano di contrattaccare e arrestare l'assalto femminile... Le Torri rappresentano dignità e carisma dei due litiganti, le argomentazioni più forti, per questo vanno mosse verso la fine, perché non ci si può permettere di perderle. La Regina è il pezzo più potente, nelle mani della donna si trasforma in odio e distruzione di massa, rappresenta il conflitto emotivo che ha con la madre. Rappresenta la ma-

dre anche per l'uomo, ma in questo caso è simbolo di amore e protezione: è colei che ci mette sempre una pezza e ti salva dalle situazioni più disperate... I Re sono il cuore della litigata e rappresentano la ragione... chi la perde per primo ha perso la partita, ha perso la litigata». Voleva leggere scacchi e psicanalisi?

«Non avevo ambizioni così profonde. In realtà il messaggio che volevo lanciare, oltre a quello comico, è che litigare non è in fondo così dannoso per la coppia. Se uno sta insieme a una persona e continua a litigare è perché non vuole lasciarla: è uno scontro, ma è anche una forma di comunicazione. Quando c'è silenzio, indifferenza, quello è davvero un brutto segnale».

Qual è la risorsa scacchistica che più le è servita nella vita reale?

«Quella che chiamo "la difesa a specchio", quando ripeti in modo simmetrico le mosse del tuo avversario, perché è un modo di litigare che ho trovato personalmente utile».

È interessante che questo suo utilizzo insolito dei concetti degli scacchi è stato ideato otto anni fa, quando il gioco andava meno di moda rispetto a oggi.

«Vero, a quell'epoca erano relativamente pochi a filarsi gli scacchi. Erano una disciplina per super appassionati, e basta. Poi tutto

è cambiato con la pandemia. Io ho avuto la possibilità di approfondire i temi che ho trattato con il Circolo scacchistico pistoiese e in particolare con David Dolci, che al contrario di me è una persona pacata e tranquilla. Ha anche collaborato in prima persona ad alcuni dei miei video».

Questa *Guida* ha avuto grande successo. Sono così tanti a riconoscersi nelle sue analisi scacchistiche dei litigi coniugali?

«Addirittura c'è gente che mi manda le sue litigate, e chiede a me che cosa deve fare. Ma la cosa più interessante è che molti, guardando le varie puntate della mia *Guida* hanno ripreso a giocare a scacchi. Anzi, qualcuno ha iniziato da zero. Posso dire quindi di aver dato un piccolo contributo alla ripresa degli scacchi in Italia».

Nel suo mondo, quello dei comici e della televisione, ha conosciuto altri giocatori appassionati?

«Sono pochissimi, in realtà. Uno di questi è un collega comico, Filippo Giardina, insieme a cui durante la pandemia ho cercato di organizzare su Lichess dei tornei tra colleghi, che avevo chiamato *Comedy Chess*. Un altro appassionato con cui ho giocato anche di persona è Eugenio Cesaro, del gruppo degli Eugenio in via di Gioia, torinese come me».

E che abbiamo già intervistato un paio d'anni fa per *Scacchitalia*. Si dice che un altro appassionato di scacchi sia Alessandro Barbero, che peraltro lei imita in modo spassoso, divulgando anche lei pillole di storia, anche se in modo comico e grottesco.

«Con lui è andata proprio come con gli scacchi. Ho iniziato ad appassionarmi di storia, e soltanto dopo ho scoperto Barbero, che peraltro in quel momento era meno famoso di quanto non sia ora. Ho notato che era un personaggio interessante, e così ho deciso di raccontare episodi storici con la sua voce, perché mi piace mettere in luce questo suo aspetto allegramente sadico. Ma anche la storia, come gli scacchi, è diventata quasi un'ossessione: mi sono messo a leggere saggi serissimi, in particolare sulla fine dell'Impero Romano e sul Medioevo, che sono i miei periodi preferiti»

Lo ha conosciuto di persona Barbero?

«Sì, l'ho incontrato dalle mie parti, a Giaveno, e gli ho chiesto se giocasse a scacchi, e lui mi ha risposto che lo fa qualche volta la sera con sua moglie. Così, nel mio spettacolo itinerante, che si basa appunto sulle litigate scacchistiche, ho potuto inserire anche lui che, con l'autorità dello storico, assicura al pubblico che si litigava tra marito e moglie anche nei tempi antichi, e spiega con quali modalità».

A dicembre lei è stato invitato ai Campionati italiani di Torino a fare la prima mossa cerimoniale. Le è piaciuta questa esperienza?

«È stata una delle giornate più belle dell'anno passato, anzi la più bella. Già quando gli amici della Scacchistica Torinese me l'hanno proposto è stata una gioia pazzesca, ero euforico, mi pareva di aver vinto una lotteria. Per coincidenza, mi hanno invitato proprio il giorno in cui è mancata la luce e il turno è stato rinviato. Così con la mia scacchierina sono mi sono rifugiato con Luca Moroni, di cui sono un grande fan, e Pierluigi Piscopo in un bar e ho giocato con loro».

E chi ha vinto?

«Mi hanno fatto entrambi i complimenti per il mio livello di gioco. Ma ho paura che non fossero del tutto sinceri...»

“La donna ha il Bianco: è lei che avvia le liti”

“Il Re è la ragione: chi la perde è battuto”

**GIORGIO CHINNICI**

Fisico e ingegnere elettronico, si interessa di linguistica e di filosofia. Divulgatore scientifico, tiene conferenze aperte a tutti e ha pubblicato sei volumi con Hoepli e due con Codice Edizioni, l'ultimo dei quali è *Lo specchio del tempo. Simmetrie, inversioni e leggi della fisica* (Codice 2025), nelle librerie dallo scorso 18 febbraio (sotto). Prima nazionale, si dedica con grande passione alla diffusione degli scacchi e dei loro aspetti culturali.



IL RISCATTO FEMMINILE PASSA ANCHE DALLA SCACCHIERA

Già nelle più antiche raffigurazioni il nobile giuoco mette su un piano di parità donne e uomini. E la stessa nascita della Regina è simbolo di un'evoluzione dell'immaginario collettivo

Nella Biblioteca Universitaria di Heidelberg è conservato un prezioso manoscritto miniato su pergamena, il *Codex Menasse*. Risalente al periodo tra il 1304 e il 1340, il codice è una raccolta di liri-

che fino a quel momento tramandate solo oralmente, le poesie medievali dei cosiddetti Minnesänger tedeschi che, come i trovatori occitani, cantavano l'amor cortese. Tra le 137 miniature policrome del *Codex Menasse* spicca quella che raffigura

che si rispettasse. Gli scacchi però hanno qualcosa in più, in quanto veicolo di confronto tra opposti: metafora della guerra, certo, ma anche dell'amore e dunque della complementarità incarnata dall'indole maschile e da quella femminile.

Uno degli esempi più significativi della partita a scacchi come allegoria delle schermaglie amorose è l'opera di Évrard de Conty (anno di nascita incerto, morto nel 1405), medico personale del duca di Normandia e futuro re di Francia, Carlo VI. A lui alcuni attribuiscono il poema *Les Échecs amoureux*, composto sul finire del XIV secolo; in realtà probabilmente l'autore era un altro, rimasto sconosciuto. Di sicuro Évrard de Conty scrisse invece attorno al 1405 un commentario parziale in prosa di quell'opera in versi, dal titolo simile: *Le Livre des échecs amoureux moralisés*, che ebbe immediata fortuna. Successivamente, negli anni 1496-1498, il pittore e miniaturista Robinet Testard realizzò per la contessa Luisa di Savoia una versione riccamente miniata del commentario di de Conty, oggi conservata nella Biblioteca Nazionale di Francia.

L'eroe della storia parte alla ricerca dell'amore, ovvero della sua strada nel cammino della vita. Dove, come sulla scacchiera, la scelta fatta a ogni bivio può portare in definitiva al successo oppure alla sconfitta. Ci sono due voci contrastanti che possono guidare nel prendere la decisione: quella della ragione da una parte e quella dell'istinto, dell'intuito, del sentimento, dall'altra. Una dialettica rappresentata dal maschile e dal femminile, ma anche dalla battaglia tutta interiore nella mente dell'amante (o del giocatore). Le vari fasi della partita a scacchi tra il narratore e la donna tracciano un parallelo con i momenti cruciali nel gioco amoroso.

Nella miniatura di Testard è lampante come la figura dominante sia Luisa di Savoia, donna intelligente dal ruolo politico di primo piano e madre di un altro futuro re di Francia, Francesco I. Il suo avversario maschile è ritratto di spalle, anonimo e insignificante, mentre il suo sposo, il conte Carlo di Valois-Angoulême, è un semplice spettatore.

Nel Medioevo europeo e poi nel Rinascimento, pur in una società rigidamente patriarcale, Luisa non è stata comunque l'unica donna ad avere potere. Anzi, possiamo citare regine che hanno ▶

il margravio Ottone IV del Brandeburgo (1238-1308 ca.) intento a giocare a scacchi con una donna, una scena di corte festosa, come sottolinea la presenza dei musicisti in basso. I due personaggi reggono un pezzo appena catturato, un Cavallo l'uomo e un Alfiere la donna, la quale inoltre ha la mano sulla scacchiera, cosa che solitamente simboleggia il controllo della situazione.

A corte la donna gioca difatti un ruolo fondamentale. Vi rappresenta grazia e sensibilità, ma anche cultura e capacità intellettuale, doti ben messe in mostra attraverso il gioco degli scacchi. Il quale del resto, insieme alla musica e alla poesia, doveva fare necessariamente parte del bagaglio delle abilità di ogni cortigiana

IL DIPINTO DELLA ANGUISSOLA

Nella foto dell'altra pagina, il celebre dipinto di Sofonisba Anguissola (1532-1625) datato 1555, raffigurante le sorelle che giocano a scacchi, simbolo di una femminilità che si coniuga con la cultura e il potere sociale (simboleggiato dagli abiti eleganti delle giovinette).

MINIATURE MEDIOEVALI

A destra, una miniatura del trecentesco *Codex Menasse* in cui due cortigiani giocano a scacchi. Più a destra, nella miniatura di Robinet Testard (fine Quattrocento) Luisa di Savoia, madre del futuro Re Francesco I, gioca a scacchi con uno sconosciuto avversario, mentre il marito Carlo di Valois-Angoulême ne osserva le mosse. Più a destra in basso Re e Regina nei pezzi di Lewis, databili al XII secolo: sono simili negli abiti ed entrambi assisi in trono.



lasciato un marchio indelebile nella storia, come Costanza d'Altavilla, Caterina de' Medici, Eleonora di Aquitania o Isabella di Castiglia. Eccezioni, certo, ma di grande rilievo. Proprio l'accesso delle donne a posizioni di comando potrebbe essere stato uno dei fattori culturali, oltre all'ideale dell'amor cortese, a determinare il cambiamento che ha visto comparire la donna sulla scacchiera stessa, come pezzo del gioco e proprio come Regina. Nel suo libro *Birth of the Chess Queen*, la scrittrice americana Marilyn Yalom, studiosa della condizione femminile nella storia, aggiunge anche un terzo possibile fattore: il culto della Vergine Maria.

Quando il gioco degli scacchi fu introdotto in Europa dagli arabi nel VIII secolo, il pezzo che nella simbologia militare, all'epoca prevalente, stava vicino al re era il Visir, cioè un consigliere o primo ministro. Non c'era posto per le donne in un esercito sul campo. Nel nuovo ambiente culturale, tuttavia, verosimilmente sulla spinta dei tre fattori che abbiamo nominato, il visir divenne la Regina. Consigliera del consorte-sovrano, tessitrice di abili trame diplomatiche e governante essa stessa in prima persona. Poiché inoltre i pezzi del gioco potevano ora assumere ben definite forme di esseri viventi, cosa vietata invece presso gli arabi, ci sono testimonianze di antiche regine degli scacchi assise su troni, avvolte in abiti drappeggiati e col capo cinto da corone,



esattamente come avviene per il Re.

La novella Regina si diffuse in tutta Europa nel periodo dal XI al XIII secolo. Un reperto di enorme importanza storico-archeologica, nonché di elevato valore estetico, sono i celeberrimi scacchi di Lewis. Tra i 93 oggetti, risalenti al XII secolo, scoperti nel 1831 sull'isola scozzese di Lewis nelle Ebridi Esterne, ci sono 78 pezzi degli scacchi e in particolare appunto 8 Regine e 8 Re.

Come è noto, le regole del gioco originarie, come tramandate dagli arabi, erano identiche alle attuali solo per la Torre e per il Cavallo. Durante il Medioevo e il primo Rinascimento ci fu un'e-



IL PERCORSO DI ALICE

A sinistra un disegno ottocentesco di John Tenniel, che raffigura Alice nel racconto *Attraverso lo specchio* di Lewis Carroll. Da pedone che era, la piccola Alice è diventata Regina e dialoga con le altre due Regine: una metafora evidente.

voluzione che condusse da una parte alle regole moderne e dall'altra alla standardizzazione delle stesse, superando così i particolarismi locali e la difformità delle regole. Nell'ultimo quarto del XV secolo il gioco venne trasformato radicalmente dall'introduzione del movimento attuale per l'Alfiere e per la Donna o Regina che dir si voglia. Quest'ultima, le cui possibili mosse in precedenza erano limitate a due sole case in diagonale, diventò il pezzo più potente della scacchiera. La transizione viene suggellata dal libro di Luis Ramírez de Lucena *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez*, pubblicato all'incirca nell'anno 1497 a Salamanca, sotto la potente regina Isabella di Castiglia. Le 150 posizioni contenute nel libro seguono infatti in parte le vecchie regole e in parte le nuove.

La Yalom ipotizza che anche il conferimento alla Regina degli scacchi di facoltà straordinarie possa essere

stato influenzato dal fatto che una regina vera godesse di prerogative altrettanto straordinarie per una donna. L'autrice non menziona affatto però la motivazione immediata più plausibile, e cioè che il gioco degli scacchi con le vecchie regole era piuttosto lento e si cercavano maniere per renderlo più dinamico ampliandone le possibilità, specialmente dal punto di vista tattico. Inoltre il pezzo più forte, che

riunisce in sé i movimenti della Torre e dell'Alfiere, doveva essere uno solo e non due: escludendo il Re, che a scacchi ha un ruolo molto speciale, non restava che la Regina. Rimane valido ad ogni modo il concetto che un pezzo femminile così potente certamente non poteva apparire fuori dal mondo, non suscitava "scandalo", proprio per via della regina Isabella in carne e ossa.

Se pure escludiamo le corti, fino a tempi relativamente recenti l'accesso all'istruzione e alla cultura era comunque in genere appannaggio dei rampolli di famiglie aristocratiche e non certo di quelle popolari. Nel caso delle donne, occor-

reva anche che la famiglia fosse in qualche misura illuminata. Certamente lo erano il nobile piacentino Amilcare Anguissola e sua moglie Bianca Ponzoni, i quali, avendo avuto sette figli di cui uno solo ma-

schio, indirizzarono le femmine all'arte, alla letteratura, alla musica e agli scacchi. La primogenita Sofonisba, nata a Cremona nel 1532, divenne un'affermata pittrice assurgendo a fama in tutta Europa.

Nel 1555 Sofonisba Anguissola dipinse *La partita a scacchi*, una scena di vita familiare che rappresenta evidentemente un'ostentazione di stato sociale. Per il lussureggiante giardino che fa da sfondo e per il dedicarsi al gioco degli scacchi, ▶

Isabella di Castiglia fu il modello



LA FICTION DELLA SVOLTA
Anya Taylor-Joy, oggi 28 anni, nei panni di Beth Harmon in una scena di *La regina degli scacchi*, la fortunata serie Tv di alcuni anni fa. Attraverso gli scacchi, la Harmon si riscatta dalla sua infanzia infelice e dalla dipendenza da alcol e sostanze.

il quale è anche inteso come simbolo di comando sugli eventi. Soprattutto, per i raffinati abiti e i gioielli indossati dalle tre sorelle dell'artista raffigurate nel dipinto, Lucia, Europa e Minerva, in contrasto con il semplice vestito della popolana, l'anziana domestica a destra che può solo osservare ammirata. Sul bordo della scacchiera una scritta in latino reca la firma e l'anno: "Sophonisba Angussola virgo Amilcaris filia ex vera effigie tres suas sorores et ancilam pinxit MDLV", cioè "Sofonisba Anguissola figlia di Amilcare dipinse dal vero tre sue sorelle e una servitrice, nell'anno 1555".

Che gli scacchi siano anche simbolo dell'autoaffermazione delle donne appare evidente dall'analisi di testi più vicini a noi contemporanei, come quelli di Lewis Carroll che raccontano le avventure di Alice. Entrando dentro lo specchio, Alice si ritrova in un mondo magico fatto a guisa di scacchiera e popolato da strani personaggi, alcuni dei quali sono pezzi degli scacchi. Lei stessa, una popolana, non può che essere un pedone, parte dello schieramento bianco opposto a quello rosso. Come mostra il disegno di John Tenniel, che illustrò sia *Alice nel paese delle*

meraviglie (1865), sia *Attraverso lo specchio* (1871), nella sua marcia in avanti Alice si viene a trovare in compagnia della Regina bianca e di quella rossa e, avendo infine raggiunto l'ultima traversa, diventa essa stessa una Regina.

Se arriviamo ai nostri giorni, non c'è dubbio che le strutture sociali siano profondamente mutate. Ciononostante, la donna rimane esposta a situazioni di fragilità, di emarginazione o di prevaricazione. Gli scacchi possono quindi assumere ancora il significato di veicolo di riscatto. Pensando a questa funzione viene naturalmente subito in mente *La regina degli scacchi*, fortunata miniserie TV che al gioco ha reso un grande servizio accrescendone la popolarità, e prima ancora

l'omonimo romanzo di Walter Tevis (autore anche di *Il colore dei soldi* e *l'uomo che cadde sulla terra*) a cui la serie si ispira. Molto è stato già detto e scritto sulla vicenda di Beth Harmon, che grazie agli scacchi si affranca dalla sua condizione di orfana e dalla dipendenza da alcol e sostanze. Vorrei aggiungere soltanto che un altro tema della storia, che pure ha grande rilievo, è quello degli scacchi quale mezzo di fratellanza, una funzione e un ruolo

Beth si salva da frustrazioni e dipendenze



sociale che la protagonista scopre grazie a una sensibilità tutta femminile.

Un romanzo meno noto, ma che decisamente merita molto è invece *La giocatrice di scacchi* di Bertina Henrichs, scritto nel 2006. L'autrice è nata a Francoforte nel 1966 e vive a Parigi, dove nel 1997 ha conseguito il dottorato in letteratura con una tesi sugli scrittori che hanno redatto le loro opere in una lingua diversa dalla propria lingua madre. Poi lei stessa ha seguito le orme di grandi predecessori come Joseph Conrad, Vladimir Nabokov e Samuel Beckett, poiché ha scritto *La Joueuse d'échecs*, come pure i suoi romanzi successivi, in francese. La versione tedesca è una traduzione, realizzata da una specialista che casualmente porta il nome del primo campione del mondo: Claudia Steinitz. Il libro ha avuto grande successo in Francia e in Germania ed è stato tradotto in varie altre lingue tra cui l'italiano, a cura di Maurizia Balmelli per Einaudi.

La giocatrice di scacchi è un racconto semplice, ma appassionante e dalla commovente delicatezza. La protagonista, Eleni, vive a Naxos, isola greca che non ha mai lasciato, e lavora come

cameriera in un albergo, dove intravede persone che provengono da terre lontane e parlano un'altra lingua, e che per un giorno sono re e regine. Eleni ha quarantadue anni, due figli e un matrimonio fossilizzato sui binari della quotidianità, una vita che non le concede ambizioni. Un giorno rassettando la camera dove alloggia una coppia di turisti francesi, si imbatte in una scacchiera con la posizione di una partita in corso. Ben presto il gioco l'affascina, la cattura, le regala una passione clandestina e una voglia di vivere del tutto nuova.

Dal romanzo della Henrichs è stato tratto un film uscito nel 2009 in francese e tedesco, nonché in inglese con il titolo *Queen to Play*, con Sandrine Bonnaire nella parte di Eleni, in coppia con un celebre attore hollywoodiano, Kevin Kline. Purtroppo il film non è stato mai doppiato né distribuito in Italia. La regista Caroline Bottaro ha scelto di ambientare la storia in Corsica anziché a Naxos e lo ha girato nei pressi di Bastia. Per il resto il film rimane per fortuna abbastanza aderente al libro, riuscendo a mantenerne la finezza e la leggerezza senza stravolgerne il significato. ■

La cameriera che si scopre giocatrice

IL FILM CON LA BONNAIRE
Sopra a sinistra Sandrine Bonnaire, all'epoca 44 anni, nel film del 2009 *Queen to play* (sopra, la locandina dove figura anche l'altro protagonista, Kevin Kline), tratto dal romanzo *La giocatrice di scacchi* di Bertina Henrichs. È la storia di una semplice cameriera d'albergo che negli scacchi trova una nuova ragione di vita.

L'autore



ANTONELLA PRUDENTE

È nata nel 1971 a Nusco, dove vive. Fa parte del Consiglio direttivo del Circolo scacchistico di Montella. Fin da giovanissima ha mostrato il suo interesse per la scrittura giornalistica, oltre che per le tradizioni e la lingua della sua terra. È stata tra le collaboratrici più attive alla composizione della *Grammatica del dialetto* di Nusco, alla quale sono seguiti il primo e il secondo volume di racconti in dialetto nuscano: *Voci e memorie* e *Fatti di Nusco*; la raccolta di proverbi *Ru sai comu si rici?* e il racconto *Cave hominem*. Docente di lettere presso l'I.S.S.R. D'Aquino di Montella, Nusco, Bagnoli, porta avanti da ormai sei anni il progetto *Ca è letterario*, che promuove il coinvolgimento diretto dei ragazzi irpini nel dibattito sulla democrazia e sulla necessità di essere cittadini consapevoli e responsabili.

"TORRI E ALFIERI SONO L'UNIVERSITÀ DELLA MENTE: PAROLA DI MANAGER"

Intervista ad Alba Buccella, che col marito ha fondato una delle più dinamiche aziende del Sud: «Gli scacchi mi hanno insegnato la capacità organizzativa e a non agire mai d'impulso»

Chi sono? Mi sento soprattutto una donna nata a Montella, un paesino dell'Irpinia, 65 anni fa. Non ho paura a dire la mia età, anzi direi che è un bel traguardo. Nascere in un piccolo paese non ha mai limitato la mia crescita fisica, morale e professionale. Non mi ha mai sfiorato l'idea di andare via. Ho conseguito la laurea in Giurisprudenza all'Università di Salerno, università del Sud. Ho sempre ritenuto un grave errore il fatto che i giovani laureati se ne andassero via, abbandonassero la propria terra. Io sono ancora qui. Noi come azienda Acca Software siamo la prova vivente che tutto è possibile anche in un luogo, per così dire, "dimenticato da Dio". Acca è uno dei maggiori produttori mondiali di software e servizi per i settori dell'architettura, dell'ingegneria e delle costruzioni, un unicum a livello internazionale.

Alba Buccella è una donna manager nata e cresciuta nell'Alta Irpinia, e con il marito Guido Cianciulli ha fondato un'azienda, Acca Software, con sede a Bagnoli Irpino, che oggi è all'avanguardia in Italia e in Europa nel suo settore (*vedi didascalie nella pagina a fianco*). In questa straordinaria carriera, tanto più notevole in una realtà del Sud tradizionalmente povera e isolata, hanno avuto un ruolo anche gli scacchi, come racconta in questa intervista.

Alba, ci parla del suo rapporto con lo sport? È stato sempre parte della sua vita?

«Sì, certo. Vengo da una famiglia numero-



sa, eravamo in sei, tutti appassionati di sport. Mio padre amava andare in bicicletta e ha insegnato a tutti noi figli ad andare in bici. E poi seguivamo tante discipline in televisione. Ricordo, che una volta, in occasione della vittoria di Nino Benvenuti in America, la mamma ci svegliò alle tre di notte per festeggiare. Tutta la famiglia era sveglia per seguire la vittoria del pugile italiano. Lo sport è un elemento che ha sempre fatto parte del nostro quotidiano, della mia famiglia e anche delle persone che frequentavamo».

E come ha iniziato a giocare a scacchi?

«A quei tempi soprattutto per una femminuccia c'era ben poco. I ragazzi giocavano a pallone al campo sportivo qui a Montel-



la, all'aperto, e noi ragazzine sugli spalti a guardare e a fare il tifo. Poi, per caso, è nata la passione per gli scacchi: mio fratello, più grande di me, trovò su in soffitta una scacchiera e anche il libretto delle istruzioni. Da sempre curiosa, cominciai a studiare le regole del gioco, che poi gioco non è. Cominciai ad appassionarmi, giocavo, mi allenavo tutti i giorni con mio fratello, è lui che mi ha insegnato tutto sugli scacchi. Ho imparato le mosse, quindi ad applicare strategie sempre nuove. Passavamo ore a sfidarci. Con gli scacchi è cambiata anche la mia posizione nei confronti dello sport: per la prima volta entrai in competizione, anche se solo con mio fratello. Da spettatrice e tifosa, divenni giocatrice. Cambia tutto: se vinci e sei donna, e se vinci contro un maschio, la soddisfazione è grandissima. Ho continuato a giocare e ad allenarmi con mio fratello con frequenza, poi lui è andato a vivere all'estero. Quando i miei figli son cresciuti, ho insegnato loro a giocare».

Perché? Da madre, che cosa pensava che il gioco degli scacchi potesse dare ai suoi figli?

«Per prima cosa, la possibilità di divertirmi con loro. Il gioco degli scacchi è un passatempo sano che permette di stare insieme, un gioco di alto valore educativo. Qualsiasi sport è valido, ma gli scacchi per me sono qualcosa di diverso: quando giocavo con i

miei figli, spiegavo loro le regole, li educavo a rispettarle, e quindi non era più solo un gioco tra mamma e figlio, ma un modo per dare e ricevere direttive psicologiche, quasi senza accorgersene».

Un vero e proprio strumento educativo.

«Sì, è certamente una disciplina che ti fa prendere tempo per ragionare, per riflettere prima di muovere un pezzo, educa il cervello a pensare e ad agire con dei criteri: quando fai una mossa, è studiata e meditata e subito dopo sei già proiettato nella mossa successiva e nella risposta dell'avversario, e così via. Secondo me, a livello educativo è questo l'aspetto più importante. Ci vuole poco ad agire d'impeto, a lasciarsi andare, a compiere senza riflettere un'azione, che può essere anche cattiva. Invece concentrarsi, sapere che devi prendere il tuo tempo per fare quella determinata mossa, calcolare che conseguenze può avere, quante cose possono cambiare, prendere ancora ulteriore tempo per riflettere sulla risposta dell'avversario, Ti educa ad affrontare le varie situazioni che ti presenta la vita».

Insomma, uno sport che allena alla razionalità e all'autocontrollo.

«Il gioco degli scacchi educa all'umanità. Si ottiene quell'elasticità mentale che abitua alla pazienza, alla riflessione, e quando una persona è calma e riflessiva, anche la violenza ▶

"La lezione decisiva: usare bene il tempo"

COS'È ACCA SOFTWARE

A sinistra, la sede di Acca Software, a Bagnoli Irpino (Avellino). Più a sinistra Alba Buccella, 65 anni. Acca Software è l'azienda leader italiana per il software tecnico e del Building Information Modeling (BIM), e conta 237 dipendenti. Con i suoi software ha rivoluzionato il mondo dell'edilizia, contribuendo alla digitalizzazione dell'attività di ingegneri, geometri, architetti, studi professionali, imprese edili e pubbliche amministrazioni. Acca vanta oggi una gamma di oltre 100 prodotti ed è la prima azienda italiana ad aver lanciato sul mercato software BIM certificati IFC.

**FONDATA
NEL 1989**

A sinistra, l'imponente sede di Acca Software, situata nel cuore dell'Alta Irpinia, la zona più interna dell'Avellinese. Fondata nel 1989, questa azienda è oggi uno dei punti di riferimento in Europa per le innovazioni digitali nel settore delle costruzioni.

**COPPIA DI
IMPRENDITORI**
Sopra, Alba
Buccella e il marito
Guido Cianciulli
in una foto del
2016 con l'allora
sottosegretario
alla Presidenza del
Consiglio Luca Lotti
(oggi 42 anni).

è sotto controllo. L'istinto umano purtroppo include anche la violenza e forse l'uomo è l'animale più cattivo. Il saper attendere pazientemente, come questo gioco ti educa a fare, comporta anche l'educazione del carattere».

Ha praticato gli scacchi solo in famiglia?

«No, anzi. Prima del Covid, quando facevo parte della Caritas, accettai il compito di andare a far visita ai carcerati della casa circondariale di Sant'Angelo dei Lombardi. La prima volta fui sorpresa di vedere quanti giovani ci fossero. Facevamo tante cose: laboratori di pittura, di lingua, di scrittura, tornei... e così inserimmo anche il torneo di scacchi, che fu affidato soprattutto a me. Fu bellissimo. Tutto sotto controllo e tutto organizzato: nella stanzetta i tavolinetti, le persone sedute in coppia, l'uno di fronte all'altro. Persone con un passato difficile che questa volta cercavano di vincere solo attraverso il gioco, e seguendo le regole».

Gli scacchi li aiutavano?

«Sì, perché in fondo erano solo ragazzi che avevano bisogno di essere trattati in maniera normale. Avere vicino degli estranei, delle terze persone che non fossero i carcerieri, le guardie o i parenti, ma delle terze persone sconosciute che comunque trasmettevano

serenità e calore, che andavano lì senza pregiudizi, li faceva sentire meglio. Dedicare a loro il nostro tempo libero per ascoltare la loro storia, senza mai giudicarli, e sorridere insieme, facendo battute, li faceva cambiare. Con il gioco, poi, offrivi loro una possibilità: gestire le emozioni».

Gli scacchi hanno solo aspetti positivi?

«No, l'exasperazione può essere un aspetto negativo. È un gioco che si può svolgere a diversi livelli, da quello amatoriale, a quello di principiante, fino al giocatore esperto e poi al Grande Maestro. Quando si sale di livello, aumenta lo spessore agonistico, cresce la competizione, e l'agonismo è un fattore pericoloso, da prendere con le pinze. Mi è capitato di aver frequentato persone ai tempi dell'università che partecipavano a tornei importanti, di livello agonistico e vivevano male il rapporto con gli scacchi. Quando prevale una sorta di "fissazione", non è più un gioco, uno sport sano, si perde la voglia di divertirsi, e diventa una specie di droga».

Le donne che giocano a scacchi sono ancora poche rispetto agli uomini. Perché secondo lei?

«Credo che sia un fatto di cultura, di educazione. Il ruolo dei genitori è fondamentale. È necessario educare alla parità. Non dovreb-

be esserci una differenza così netta tra ciò che è maschile e ciò che è femminile. Il gioco degli scacchi è stato sempre visto, come il calcio, un gioco per maschi. Un ruolo fondamentale in questo è sicuramente quello della scuola. La scuola deve educare prima di tutto a essere umani, senza distinzioni di sesso. Introdurre a scuola gli scacchi, potrebbe significare anche questo: mettere sullo stesso livello il bambino e la bambina. Una disciplina che ti consente di emergere per puro merito, grazie a una corretta competizione, non fa differenza fra maschi e femmine».

Gli scacchi l'hanno aiutata nella sua vita professionale da manager? E in che modo?

«Come ogni indirizzo di studio ti dà una certa forma mentis, umanistica o scientifica o tecnica, così il gioco degli scacchi mi ha predisposta ad acquisire una modalità di pensiero e di lavoro organizzata e regolata, che è utile a una donna quanto a un uomo. In questo senso, gli scacchi, abbinati a un buon percorso di studi danno quel "qualcosa in più". Quando io e mio marito abbiamo fondato la nostra azienda, di informatica sapevo ben poco. Ci siamo suddivisi i compiti, a me veniva di fare meglio questa cosa, a mio marito veniva di fare meglio quell'altra. E mi sono state molto utili le qualità organizzative, la capacità di concentrazione e l'abilità a

fare tante cose contemporaneamente, e pure bene. Questa elasticità mentale la procura la cultura, ma anche il gioco intelligente. E quale gioco è più intelligente degli scacchi?

L'ultima domanda la lasciamo alla giovane scacchista Miriam Picariello, giornalista in erba.

«Lei ha illustrato come gli scacchi possono aiutare a crescere. Ma in cosa possono aiutare chi è in età più avanzata?»

«Possono essere d'aiuto a qualsiasi età, perché nella vita si cambia. La vita è in continua evoluzione: tu adesso hai quindici anni poi ne avrai diciotto, poi venti e cambierai idee, gusti, opinioni. E gli scacchi, anche se inizi quando hai una certa età, possono aiutarti a cambiare la tua visione del mondo, proprio per quello che abbiamo detto: perché devi stare seduto, devi avere pazienza, devi riflettere, devi pensare alla tua mossa e a quella del tuo avversario, e a come può rispondere. Tutto questo meccanismo mentale ispira dei mutamenti che possono avvenire a qualunque età, anzi sono inevitabili. Ma è in nostro potere decidere di indirizzarci verso cambiamenti costruttivi, buoni. Possiamo, con la nostra intelligenza, magari facendo qualche "mea culpa" decidere che direzione deve prendere questo cambiamento: se in positivo o in negativo».

“Aiutano pure a cambiare punti di vista”

“Male però se diventano un'ossessione”

L'autore



LUCA NERI

Nato a Sassari nel 1997, ora vive a Cagliari. Giornalista televisivo per l'emittente sarda Videolina, nel tempo libero è scacchista per diletto e dal 2020 al 2024 ha fatto parte del Comitato Regionale Scacchi Sardegna.

L'ORO DIVISO COL QATARIOTA
Nella foto grande in alto, Gianmarco Tamberi, all'epoca 29 anni, e Mutaz Essa Barshim, 30, atleta del Qatar, si accordano per dividere il primo posto e conquistare quindi entrambi la medaglia d'oro nel salto in alto maschile alle Olimpiadi di Tokyo 2021.



DA CARLSEN A TAMBERI, ELOGIO E CRITICA DEL "BISCOTTO"

Se nella realtà accordarsi per un vantaggio reciproco è virtuoso, nello sport è un peccato mortale, come ricordano bene i tifosi italiani. Ma lo scacchista norvegese ama stravolgere le regole...

Postura svogliata, ma mica per mancanza di voglia. Blue jeans d'ordinanza, broncio per vizio e per vezzo. Io sono Magnus e gioco per gentile concessione. Soprattutto, smetto quando lo decido io. Sguardo ad incrociare quello di Ian Nepomniachtchi, avversario di una vita per modo di dire e per quanto possa esserlo uno che le ha (quasi) sempre prese. Basta così. Campioni del mondo entrambi e "stecca para pe' tutti", come il Libanese di *Romanzo criminale*. È accaduto a fine 2024 a New York, nella finale dei Campionati del Mondo Blitz quando, tra lo sconcerto di molti e il divertimento di

tanti, Carlsen ha proposto a Nepo la divisione, anzi il raddoppio del titolo mondiale, in barba a usanze e regolamenti.

Carlsen ha vinto ancora - stavolta senza farlo davvero - ma questo, da un po' di tempo a questa parte, sembra interessargli relativamente. Da quando il norvegese ha realizzato che gli scacchi non sono esattamente lo sport più pop del globo, ha scelto di investire le sue energie per mettere le sessantaquattro caselle in bocca ai laici. Ha messo in campo la sua fama e la sua immensa intelligenza. La sua conoscenza del mondo e delle sue nuove logiche. E la sua prepotenza. Io sono Magnus e voi non siete un...

Pari e patta, dicevamo. E il mondo degli scacchi insorge. Perché il giuoco è nobile e nello sport, a differenza di quella stessa vita di cui è quasi sempre metafora, non c'è niente di meno nobile di un accordo.

Con le dovute eccezioni, ovviamente. Il "Can we have two golds?" alle Olimpiadi di Tokyo 2021, ad esempio. Mutaz e Gianmarco, Barshim e Tamberi. Finale del salto in alto ai Giochi giapponesi, un qatariota e un azzurro a contendersi il bottino grosso. Due amici. Percorso netto sino ai due metri e trentasette, ma a due e trentanove le ali si inceppano e i due esseri quasi umani smettono di volare. Il giudice di gara li riunisce e spiega a favor di camera: «Possiamo continuare a saltare». Tradotto: continuiamo con le misure più basse, sinché uno dei due non sbaglia. Barshim lo interrompe e pronuncia la domanda, con l'articolo determinativo: «Possiamo avere due ori?». Gimbo Tamberi lo fissa per mezzo secondo prima di distogliere lo sguardo e andare ovunque con la testa. Barshim aggiunge due parole da pelle d'oca: «History, man». Anche il



giudice è spiazzato e quasi balbetta: «Se... se decidete...». Quando finisce la frase, Gianmarco è già tra le braccia di Mutaz, consegnando al pianeta Terra una delle immagini più belle delle Olimpiadi post pandemia, l'era degli abbracci mancati.

Mica è sempre history, sia chiaro. O meglio, mica è sempre la parte bella della storia. Pensiamo a quella religione che in Italia, da sempre move il sole e l'altre stelle, il calcio. E torniamo indietro di ventuno anni, sino agli europei del Portogallo. Gli azzurri si presentano all'ap- ▶

L'ABBRACCIO CON NEPO

Nelle foto in alto, Magnus Carlsen, 34 anni, e Ian Nepomniachtchi, 34, si accordano a dicembre 2024, per dividere il titolo di Campione del mondo Blitz e poi si abbracciano soddisfatti.



2004, AZZURRI BEFFATI

Sopra, Svezia e Danimarca agli Europei in Portogallo del 2004, nella famosa partita del "biscotto": il 2-2 era l'unico risultato che le avrebbe qualificate certamente tutte e due, e 2-2 fu. A essere penalizzata fu l'Italia (a destra uno dei protagonisti della sfortunata spedizione azzurra, Massimo Oddo, all'epoca 28 anni).

Il più celebre resta quello tra Svezia e Danimarca

puntamento col vestito buono, forti di una delle generazioni geneticamente più fortunate di sempre, impreziosita dall'estro inarrivabile dell'allora ventunenne Antonio Cassano. L'Italia finisce nel girone C, alla portata, con Svezia, Danimarca e Bulgaria. Alla prima è 0-0 contro i danesi, in una partita che passerà alla storia per lo sputo del figlio di Romolo, Francesco Totti, nei confronti del futuro juventino Poulsen. Non una bella scena, anche perché la prova Tv lo inchiederà e sarà punito con tre giornate di squalifica. Non va meglio contro la Svezia, nel giorno dell'Epifania di Ibrahimovic: gol di Cassano, pareggio abbacinante di Zlatan con un colpo di tacca che sarà leggenda.

Nel frattempo le due avversarie degli uomini di Trapattoni hanno fatto il loro dovere contro la modesta Bulgaria, e comandano il girone con 4 punti, a +2 sull'Italia. Che per passare il turno dovrà vincere l'ultima e sperare che Svezia e Danimarca non facciano 2-2, l'unico risultato che escluderebbe gli azzurri. Come mai potrà andare a finire? A



Guimaraes Cassano segna nel recupero il gol-vittoria, ma conta solo per le statistiche. Nell'altra sfida, alla doppietta del milanista Tomasson rispondono Larsson e Jonson, completando il "nostro" check-out con scene fantozziane e al limite del surreale, tra papere dei portieri e difensori decisamente accomodanti. L'Italia annuncia una rivolta e solleva un polverone, chiedendo la sacra difesa di mamma Uefa. Il presidente è Lennart Johansson, svedese. Come mai potrà andare a finire?



Ci sono poi le volte in cui ci si fa rimontare apposta

Ma 'ste cose succedono solo nel calcio, penserà qualcuno. E invece no. E nemmeno solo in Italia. Anche in Australia, dove Valentino Rossi, mezzo uomo e mezzo casco, si fece un mazzo tanto per risalire la griglia, dall'ultimo al quarto posto, e tentare una rimonta ai danni di Jorge Lorenzo che sarebbe passata alla storia, e forse qualcosina di più. Col condizionale. Perché Marc Marquez - in quel momento terzo - spagnolo come il rivale del "Dottore", decise che Valentino (con cui era finita a catafascio al Gp dell'Olanda, tra spintoni e j'accuse espliciti) non dovesse vincere quel Mondiale. E biscottò, improntando una gara esclusivamente difensiva, impedendo il sorpasso di Rossi senza mai andare all'attacco.

E poi ancora nella pallacanestro quando, ai Giochi di Londra del 2012, la Spagna impostò un quarto da "Oggi le comiche" per farsi recuperare dal Brasile ed evitare gli Stati Uniti di LeBron, Kobe e Durant in semifinale. O nel tennis, quando ai Masters dell'80 Lendl fu



particolarmente morbido con Connors per non incrociare Borg, chiudendo il secondo set prima ancora di iniziarlo, in diciassette (!) minuti.

Tutto il mondo è paese, insomma. E tutto il paese è biscotto. Cambiano gli sport e le loro nobiltà, ma l'epica dell'accordone colpisce sempre, attraverso i decenni. Si modifica il suo racconto e la sua portata, la sua storia e le sue sfumature.

C'è chi il biscotto lo fa per noia, come Marc e il suo odio viscerale per Valentino. C'è chi il biscotto lo fa per professione, come la Spagna e il lucido calcolo per assicurarsi una medaglia evitando gli alieni del Team Usa. E poi c'è Magnus. Lui né l'uno né l'altro. Lui lo ha fatto per passione. ■

ROSSI FERMATO DA MARQUEZ

È celebre la gara in cui Marc Marquez, oggi 32, danneggiò Valentino Rossi, 46, (sopra, i due) per favorire l'altro spagnolo Jorge Lorenzo. In alto, la discussa partita tra Spagna e Brasile delle Olimpiadi 2012, in cui la Spagna si fece rimontare per evitare gli Usa al turno successivo.



PERDITA DOLOROSA

Sopra, un'immagine di Gianfelice Ferlito, recentemente scomparso. Più a destra Ferlito con Rodolfo e Milly Pozzi e Alessandro Sanvito al Congresso internazionale di Firenze del 2000.

ADDIO A GIANFELICE FERLITO COLLEZIONISTA E STORICO

Per 33 anni nel direttivo della Chess Collectors International, ha offerto anche molteplici contributi sul passato del nostro gioco. Un amico carissimo che ricorderemo per sempre

Un ricordo di Rodolfo Pozzi e Gregorio Granata

Ci ha lasciati Gianfelice Ferlito, un caro amico col quale avevamo trascorso un quarto di secolo organizzando convegni e parlando di scacchi e di collezionismo.

Abitava nel varesotto ed era anche un appassionato giocatore di golf. Laureato in Economia e Commercio all'Università Bocconi di Milano, per quindici anni è stato dirigente del Gruppo Internazionale di lavoro Pirelli a Londra.

Durante questo periodo, nel 1982, si è avvicinato al nostro gioco diven-

tando esperto di storia degli scacchi, collezionista e giocatore, specialmente per corrispondenza. Dal 1989 è stato socio della Chess Collectors International e per 33 anni ha fatto parte del Consiglio Direttivo.

Con i coniugi Rodolfo e Milly Pozzi ha organizzato a Firenze nel 2000 il IX Congresso della Chess Collectors International (il primo tenutosi in Italia), che ha riscosso grande successo grazie soprattutto all'eccezionale mostra *L'arte degli scacchi* curata da un altro amico scomparso, Alessandro Sanvito, alla Biblioteca Nazionale Centrale, dove si sono potuti ammirare pezzi antichi come quello di Venafro, manoscritti, incunaboli, libri e

dipinti. Il convegno inoltre ha fatto conoscere le bellezze italiane ai "chess collectors" di vari continenti.

Ha scritto articoli di storia scacchistica su riviste come *Scacco*, *Scacchitalia* e *Scacchi e Scienze Applicate*, su cui ha tenuto una rubrica riguardante le mostre di scacchi nel mondo.

È stato tra i fondatori del Königstein Initiative Group, e nel 1995 ha riunito, in un supplemento di *Informazione scacchi*, gli articoli sui pezzi islamici di un convegno tenuto ad Amsterdam nel 1993.

Appassionato di storia e di illustri personaggi come Alessandro Magno, sono stati assai apprezzati i suoi contributi sull'arte di Marcel Duchamp e sulle vite di François-André Danican Philidor e Paul Morphy (questi due ultimi saggi apparsi negli anni 2015-2016 sul sito web dell'Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza con impaginazione e grafica di Giorgio Ruggeri Laderchi).

Negli ultimi anni aveva riproposto,

traducendolo con una libera versione in italiano e un ricchissimo e dotto apparato di note e riferimenti, i quattro trattati del *Libellus de moribus hominum et officii nobilium ac popularium super ludo scachorum*, opera moraleggiante basata sul gioco degli scacchi scritta in latino intorno al 1275 del frate dell'Ordine dei frati predicatori Jacopo da Cessole, senza avere potuto licenziarlo per le stampe.

I testi più importanti che ha pubblicato sono:

Marcel Duchamp e la passione per gli scacchi, in *Scacco*, 1991, pp. 338-347;

What do we actually mean, when we use the term Chess in speaking or writing?, in *Working-Paper, Suggestions and Comments*, Kelkheim/Ts., Herausgeber, 1999, pp. 25-26;

Old Islamic Chessmen. Historical, religious and artistic considerations about their shape and design, in *Homo ludens*, München-Salzburg, 1994, pp. 81-89;

Cronache varesine di scacchi, in *Calendari do ra Famiglia Bosina par or 1994*, Varese, 1993, pp. 48-53;

Riflessioni sulle origini e la storia degli scacchi, in *Scacchitalia*, 11, 2010, pp. 44-59.

Gli amici della Chess Collectors International Italia, che si è costituita nel 2002, porgono le più sentite condoglianze alla moglie Anna e ai familiari, custodiranno per sempre la sua memoria e ne serberanno un ottimo ricordo. ■

ALLA MOSTRA DI BAJ

Sopra, Gianfelice Ferlito, Giovanni Longo e Rodolfo Pozzi alla mostra degli scacchi dell'artista Enrico Baj *La mossa del cavallo*, che si tenne a Como nel giugno 2012.

Ha scritto su Duchamp e Philidor

L'autore

**MIRKO TRASCIATTI**

Nato nel 1990, residente a Foligno, è Istruttore Capo/Tutor della FSI, FIDE trainer e Arbitro internazionale. Da anni lavora con i carcerati nelle strutture di Spoleto, Terni e Treviso, portando i suoi allievi a partecipare alle più recenti edizioni del Torneo intercontinentale per carcerati FIDE. Per il suo impegno ha vinto nel 2023 il Premio Mondonico del CONI e il premio giornalistico Estra "Le buone notizie dello sport". Fa parte della Commissione Sociale della FSI.



IL VIAGGIO VERSO LA LIBERTÀ INIZIA CON LA PRIMA MOSSA

Nel suo libro l'istruttore capo FSI Mirko Trasciatti spiega perché gli scacchi sono un potente mezzo di rinascita per i carcerati: «Aiutano a ridare identità, dignità e autostima ai prigionieri»

Riproduciamo, per gentile concessione dell'autore, alcuni brani del libro di Mirko Trasciatti Il silenzio degli scacchi, pubblicato pochi mesi fa, che espone i risultati delle sue esperienze di insegnamento degli scacchi in carcere. Il volume è in vendita su Amazon.

Gli scacchi, con la loro complessità e profondità strategica, vanno ben oltre il semplice intrattenimento. In contesti come quello carcerario, questo antico gioco diventa uno strumento di trasformazione personale e sociale. Molti detenuti, infatti, grazie a programmi strutturati come "Chess for Freedom" della FIDE e altre iniziative simili, hanno scoperto negli scacchi un'opportunità unica per migliorare la propria vita e per prepararsi a un

“Anche in cella creano un senso di comunità”

futuro migliore una volta scontata la pena.

Uno degli aspetti più interessanti degli scacchi è la capacità di creare un senso di comunità anche in un ambiente notoriamente difficile come il carcere. La condivisione di una passione comune,

come quella per gli scacchi, permette di abbattere barriere culturali e sociali che altrimenti potrebbero sembrare insormontabili. Attraverso il gioco, i detenuti imparano a vedere l'altro non come un rivale o un nemico,

ma come un partner con cui condividere un'esperienza costruttiva. Questo tipo di interazione può contribuire a ridurre il conflitto e a promuovere un clima di rispetto reciproco, che è fondamentale per il mantenimento della pace all'interno delle mura carcerarie.

Oltre agli effetti immediati sul benes-



sere emotivo e sulle relazioni interpersonali, la pratica degli scacchi offre benefici a lungo termine che possono influenzare positivamente il reinserimento sociale dei detenuti. Ad esempio, il miglioramento delle abilità come la memoria, la capacità di pianificazione e il pensiero critico, può preparare i detenuti ad affrontare meglio le sfide che incontreranno una volta rilasciati. La disciplina e la pazienza necessarie per eccellere negli scacchi sono qualità che possono essere applicate in molti ambiti della vita, dalla ricerca di un lavoro alla gestione delle relazioni personali.



Testimonianze dirette raccolte dai detenuti partecipanti ai corsi di scacchi rivelano quanto questa attività sia apprezzata e valorizzata. Molti di loro riferiscono di aver trovato negli scacchi un rifugio mentale che li ha aiutati a sopportare meglio le difficoltà della vita carceraria. Alcuni hanno descritto come il gioco sia diventato una sorta di meditazione attiva, capace di calmare la mente e di offrire uno spazio di serenità in un contesto altrimenti opprimente. Altri hanno evidenziato come il miglioramento nelle proprie capacità di gioco abbia contribuito a una maggiore autostima, elemento cruciale per chi, come i detenuti, spesso si trova a lottare con sentimenti di inadeguatezza e frustrazione.

Dal punto di vista educativo, i corsi di scacchi rappresentano anche un'opportunità per arricchire il bagaglio culturale dei detenuti. Attraverso lo studio delle aperture, delle strategie e delle grandi partite del passato, i partecipanti possono sviluppare un interesse per la storia e la cultura legate a questo gioco millenario. Questo arricchimento culturale non solo rende più piacevole l'esperienza carceraria, ma può anche aprire nuove prospettive e interessi che i detenuti possono coltivare una volta tornati in libertà.

È importante, però, sottolineare che, nonostante tutti i benefici, il gioco degli scacchi non è una panacea. Esistono molti altri fattori che influenzano il comportamento criminale e la possibilità di reintegrazione nella società, e non tutti ►

IMPEGNO PREMIATO

A sinistra Mirko Trasciatti, 34 anni, mostra uno dei riconoscimenti ricevuti per la sua attività di istruttore nelle carceri, il Premio giornalistico Estra "Le buone notizie dello sport". Più in basso, la copertina del suo libro *Il silenzio degli scacchi*, da cui abbiamo tratto i brani che potete leggere in questo articolo. Nella foto grande dell'altra pagina, un detenuto gioca a scacchi da solo in un penitenziario di New York (Photograph: Cornell Capa). Si tratta di una delle foto simboliche del fascino degli scacchi che il *Guardian*, circa sei mesi fa, ha proposto ai suoi lettori.



LE INIZIATIVE DELLA FIDE

In queste pagine, foto di detenuti che giocano a scacchi, diffuse dall'Ufficio stampa della FIDE. La Federazione internazionale ha preso molto a cuore il tema degli scacchi in carcere, fino ad organizzare, annualmente, un Torneo intercontinentale per prigionieri: l'ultimo ha visto la partecipazione di 117 squadre da tutto il mondo.

possono essere affrontati attraverso la pratica di un gioco, per quanto complesso e profondo come gli scacchi. Tuttavia, l'integrazione di attività come questa all'interno di un corso di riabilitazione più ampio può fare una differenza significativa, agendo su aspetti chiave come l'autocontrollo, la gestione dello stress e lo sviluppo di relazioni positive.

Gli scacchi rappresentano dunque uno strumento prezioso all'interno del sistema carcerario, capace di offrire ai detenuti non solo un passatempo, ma una reale opportunità di crescita personale e sociale. Attraverso la pratica costante e l'impegno nel gioco, i detenuti possono riscoprire il proprio valore, sviluppare nuove competenze e prepararsi in modo più efficace per un futuro al di fuori delle mura del carcere. Questo rende gli scacchi non solo un gioco, ma una componente essenziale di un percorso di recupero e reintegrazione nella società.

Gli scacchi, offrono una prospettiva unica sulla complessità dell'animo umano e sulle dinamiche psicologiche e sociali, specialmente nel contesto della riabilitazione. La giustapposizione di competizione e cooperazione nel regno degli scacchi crea una lente attraverso cui possiamo comprendere queste dinamiche, con implicazioni significative per i programmi di riabilitazione, sia in ambito carcerario che nel trattamento delle dipendenze.

A prima vista, la scacchiera può sembrare un campo di battaglia dove l'obiettivo è annientare l'avversario. Tuttavia, dietro l'apparente competizione, si nasconde un mondo di crescita personale, cooperazione e riabilitazione. Gli scacchi, infatti, non sono solo un gioco di strategia, ma rappresentano un vero e proprio allenamento per la mente. Pianificare le mosse, anticipare le azioni dell'avversario e adattarsi ai cambiamenti della situazione richiede un pensiero strategico e una capacità di analisi che vanno ben oltre il gioco stesso.

“Sono utili per uscire dalle dipendenze”

Queste abilità sono fondamentali non solo per affrontare le sfide quotidiane, ma anche per costruire un futuro migliore e più equilibrato, specialmente per chi è coinvolto

in programmi di riabilitazione.

Nel contesto delle dipendenze, gli scacchi possono essere un potente strumento terapeutico. Il gioco richiede concentrazione, disciplina e la capacità di pensare a lungo termine, qualità che sono spesso carenti in individui con dipendenze. La natura competitiva degli scacchi stimola la resilienza e l'intelligenza emotiva, aiutando i giocatori a gestire la frustrazione e le battute d'arresto. Questo processo di apprendimento può riflettersi positivamente nella vita reale, insegnando ai partecipanti a gestire le tentazioni e a sviluppare strategie per evitare le ricadute. La capacità di pianificare e anticipare le mosse dell'av-

versario può essere tradotta in una maggiore consapevolezza delle situazioni che potrebbero innescare una ricaduta, permettendo così di prendere misure preventive più efficaci.

Oltre alla competizione, gli scacchi promuovono una forma di cooperazione che è fondamentale per la riabilitazione. Sebbene il gioco sembri essere un conflitto tra due menti, richiede intrinsecamente un rispetto reciproco per le regole e un impegno comune per la crescita intellettuale e personale.

Questo aspetto cooperativo è particolarmente rilevante nei contesti riabilitativi, dove il supporto reciproco e la costruzione di relazioni positive sono cruciali per il successo del trattamento. In un ambiente carcerario o in un centro di recupero, gli scacchi possono fungere da ponte per l'interazione sociale, offrendo un'opportunità per costruire relazioni positive e un senso di comunità, elementi spesso carenti in questi ambienti.

I club e i tornei di scacchi all'interno delle carceri o dei centri di riabilitazione offrono un ambiente sicuro e stimolante in cui i partecipanti possono socializzare, condividere esperienze e imparare gli uni dagli altri. Questo tipo di interazione non solo contrasta l'isolamento, ma favorisce anche l'empatia, la comprensione e il rispetto reciproco, elementi fondamentali per un reinserimento positivo nella società.

“Insegnano disciplina e controllo di sé”

Inoltre, la struttura stessa degli scacchi, con le sue regole rigide e la necessità di rispettare l'avversario, offre un modello di comportamento che può essere estremamente utile nel trattamento delle dipendenze. La disciplina richiesta per giocare bene a scacchi può tradursi in una maggiore autocontrollo nella gestione della propria dipendenza. Imparare a gestire le proprie emozioni durante una partita, a mantenere la calma sotto pressione e a non lasciarsi sopraffare dalla frustrazione sono abilità che possono avere un impatto positivo anche nella lotta contro le dipendenze.

Immagina ora una scacchiera, un universo in miniatura dove ogni casella è una possibilità, ogni pezzo un soldato in una battaglia silenziosa. La luce si riflette sulle case bianche e nere, creando un'atmosfera di concentrazione e sfida. Il ticchettio dell'orologio scandisce il tempo, lo scorrere delle lancette inondano l'ambiente di una tensione palpabile.

Per chi è alle prese con una dipendenza, questa immagine può evocare un senso di calma e di controllo. Mentre le dita scorrono sulla scacchiera, muovendo i pezzi con cautela, la mente si libera dai pensieri ossessivi e si concentra sull'obiettivo immediato: la prossima mossa. È come se il giocatore fosse immerso in un flusso di coscienza, dove ogni decisione richiede attenzione e ponderazione.

UN'ANCORA DI SALVEZZA

A centro pagina, due detenuti si salutano prima della partita: la foto è stata scattata ai tempi del Covid, e questo spiega le mascherine e il contatto via gomito. Nei brani del suo libro che proponiamo, Trasciatti si dice convinto dell'utilità degli scacchi non solo per il riscatto dei detenuti, ma anche come terapia per chi è vittima di dipendenze.

L'odore del legno della scacchiera, il fruscio dei pezzi sul tavolo, il calore della competizione: tutti questi elementi sensoriali contribuiscono a creare un'esperienza multisensoriale che stimola la mente e il corpo. La concentrazione richiesta per giocare a scacchi può essere paragonata a una meditazione attiva, un modo per allontanare i pensieri negativi e trovare un senso di pace interiore.

Per chi è in fase di recupero da una dipendenza, questa sensazione di calma e di controllo può essere estremamente benefica. La dipendenza, infatti, è spesso caratterizzata da un senso di perdita di controllo e da un'incapacità di resistere alle tentazioni. Giocando a scacchi, le persone possono riacquistare un senso di potere sulla propria vita e imparare a gestire i propri impulsi.

La scacchiera può essere vista come una metafora della vita stessa. Ogni mossa è una scelta, ogni vittoria una conquista, ogni sconfitta un'opportunità per imparare e crescere. Giocando a scacchi, le persone imparano a gestire la frustrazione, a sviluppare la resilienza e a trovare nuove strategie per affrontare le sfide.

Immaginiamo un centro di riabilitazione dove, accanto alle tradizionali terapie, viene offerto un corso di scacchi. I pazienti, seduti attorno a un tavolo, si concentrano sulle loro partite, mentre fuori dalla finestra il sole tramonta. L'atmosfera è serena e rilassata, eppure c'è un senso di attesa e di sfida. Questa è un'immagine di speranza. Un'immagine di persone che, grazie agli scacchi, stanno costruendo un futuro migliore per se stesse. Un futuro dove la dipendenza è solo un ricordo lontano e dove la vita è piena di nuove possibilità.

Passiamo ora, invece, a visualizzare la scacchiera, con le sue 64 case, come un qualcosa di più di un semplice campo di battaglia. Per chi è recluso, rappresenta un terreno fertile per la rinascita, un luogo dove plasmare una nuova identità.

Il rapporto tra gli scacchi e il processo psicologico di ricostruzione dell'identità offre dunque una visione affascinante del potere trasformativo di questo antico gioco. All'interno delle mura carcerarie, dove il passato spesso incombe



come un'ombra, gli scacchi rappresentano molto più di un semplice campo di battaglia. Ogni mossa sulla scacchiera diventa una metafora del processo decisionale nella vita, in cui lungimiranza, pazienza e strategia sostituiscono impulsività e reattività. Per i detenuti, questo microcosmo offre un'opportunità unica di sperimentare il potere delle decisioni consapevoli e di costruire una nuova immagine di sé, lontana dai condizionamenti del passato.

“Ogni partita allontana dal passato”

Nel contesto della riabilitazione, la ricostruzione dell'identità è un elemento cruciale.

I detenuti, spesso definiti dai loro errori passati, trovano negli scacchi un

terreno neutrale dove il loro passato non determina il loro potenziale per il futuro. La scacchiera diventa un terreno fertile per la rinascita, un luogo dove plasmare una nuova identità. Ogni partita offre ai detenuti un'opportunità per analizzare le proprie mosse, identificare gli errori e imparare dai propri fallimenti. Questo esercizio di auto-riflessione promuove una maggiore consapevolezza di sé, aiutando i giocatori a comprendere le proprie motivazioni e a sviluppare un senso di responsabilità personale.

Gli scacchi facilitano una forma di disciplina mentale e di introspezione che è rara nel tipico ambiente carcerario. Richiede concentrazione, analisi,

pianificazione e la capacità di adattarsi ai cambiamenti. Queste abilità cognitive, stimolate dal gioco, si trasferiscono facilmente alla vita quotidiana, contribuendo alla formazione di individui più consapevoli e responsabili. Inoltre, la struttura stessa del gioco, con le sue regole precise e il rispetto per l'avversario, rispecchia le norme della società che i detenuti devono imparare a gestire dopo il rilascio. Attraverso gli scacchi, i detenuti imparano l'importanza della disciplina, del fair play e della convivenza civile, valori che li preparano a reinserirsi in modo positivo nella comunità.

Il successo negli scacchi, anche parziale, può avere un impatto profondo sull'autostima. Ogni vittoria, ogni progresso, rafforza la convinzione di potercela fare. Questa sensazione di competenza e di realizzazione è fondamentale per superare le difficoltà del passato e costruire un futuro migliore. Il rinforzo positivo sperimentato attraverso gli scacchi - che sia tramite una vittoria sulla scacchiera, il riconoscimento da parte dei compagni o la soddisfazione personale del miglioramento - funge da potente contrappeso alla percezione negativa di sé con cui molti detenuti lottano.

Questo fenomeno psicologico di ricostruzione dell'identità attraverso gli scacchi non è solo anedddotico. Psicologi e sostenitori della riforma carceraria han-

no osservato notevoli cambiamenti nel comportamento e nella mentalità dei detenuti che partecipano regolarmente ai programmi di scacchi. Queste persone spesso dimostrano un miglior controllo degli impulsi, una maggiore empatia e un più forte senso di responsabilità personale. L'effetto cumulativo di questi cambiamenti è una graduale, ma profonda, trasformazione dell'identità, in cui il detenuto inizia a vedersi non come un prodotto del suo passato, ma come artefice del suo futuro.

Ma gli scacchi non sono solo un passatempo. Sono uno strumento potente per la riabilitazione. Imparando a pianificare le proprie mosse, a prevedere le azioni dell'avversario e a gestire la frustrazione, i detenuti sviluppano abilità fondamentali per affrontare le sfide della vita. Queste abilità si traducono in una maggiore consapevolezza di sé, in un miglior controllo degli impulsi e in una maggiore capacità di prendere decisioni responsabili.

Il percorso di riabilitazione attraverso gli scacchi è un viaggio graduale e profondo. È un viaggio alla scoperta di sé, un'opportunità per riscoprire le proprie potenzialità e costruire una nuova identità. Ogni vittoria, ogni progresso, è un passo avanti verso un futuro migliore.

Gli effetti degli scacchi sulla salute mentale sono molteplici. Giocare a scacchi aiuta a ridurre lo stress, a migliorare la concentrazione, a sviluppare la memoria e a rafforzare le connessioni neurali. Inoltre, il gioco stimola la creatività e la capacità di risolvere i problemi, abilità fondamentali per affrontare le sfide della vita.

Immagina un detenuto che, dopo aver trascorso ore a studiare le aperture e a perfezionare le proprie strategie, esce dalla prigione con una nuova consapevolezza di sé. Un detenuto che, grazie agli scacchi, ha sviluppato le competenze necessarie per trovare un lavoro, costruire relazioni significative e vivere una vita soddisfacente. Questa è la vera forza degli scacchi: la capacità di trasformare vite e di costruire un futuro migliore. ■

“Danno gli strumenti per cambiare vita”