



Gli scacchi e la psicologia



- Tu giochi a scacchi, non è vero?
- Come lo sai?
- Lo so, l'ho visto nei quadri, lo dicono le leggende
- Sì, anche questo è vero, come è vero che non ho mai perduto un gioco
- Forse anche la Morte può commettere un errore
- Per quale ragione vuoi sfidarmi?
- Te lo dirò se accetti
- Avanti allora
- Perché voglio sapere fino a che punto saprò resisterti, e se dando scacco alla Morte avrò salva la vita. Ti tocca il nero
- Sì addice alla Morte, non credi?

Fig.1 - Il settimo sigillo (I. Bergman, 1957)

Queste le parole che il cavaliere Antonius Block, di ritorno dalle crociate, rivolge alla Morte, comparsa sulla spiaggia e sul punto di chiamarlo a sé. Si tratta della scena di apertura de *Il settimo sigillo*, film svedese del 1957 ad opera del regista Ingmar Bergman, trasposizione cinematografica di una pièce teatrale scritta da lui stesso. Bergman non è stato il primo, né certamente il solo, ad usare **gli scacchi come rappresentazione per la vita**, o a trovare in questo gioco il primo termine di una metafora che presentava all'estremo opposto una sfida (spesso mortale, come lo scontro finale tra Sherlock Holmes e il Professor Moriarty in *Sherlock Holmes - Gioco di ombre*), una prova di abilità (*Harry Potter e la pietra filosofale*, con gli "scacchi dei maghi"), o la contrapposizione tra due nazioni, sul piede di guerra (*spoiler*, USA vs. URSS).

La Regina degli scacchi, miniserie targata Netflix adesso disponibile, riprende il tema e vede Elizabeth Harmon come piccola bambina prodigio, che crescendo svilupperà la sua tecnica (e non solo quella). La penna di Walter Tevis, autore del romanzo adattato per il piccolo schermo da cui viene ripreso l'omonimo titolo (*The Queen's Gambit*, in inglese), riprende a piene mani dalla figura (realmente esistita, questa) di Bobby Fischer, resa nel film biografico **La grande partita** (*Pawn Sacrifice*, 2014, regia di Edward Zwick, con Tobey Maguire e Liev Schreiber nel ruolo, rispettivamente, di Fischer e di Spassky).

Partendo dalla trame intessute nella serie e nel film, analizzeremo come la vita dei nostri protagonisti si sia evoluta a partire dalle combinazioni possibili di quelle 64 case bianche e nere, e come la psicologia possa permetterci di conoscere più a fondo *in primis* i significati e il fascino di questo sofisticato gioco, e, in secondo luogo, la mente di quelli che all'apparenza possono sembrare freddi calcolatori, ma incarnano esseri quanto più umani possibile, con le proprie lotte contro tutti, e, soprattutto, contro sé stessi.

LA SERIE E IL FILM

(La parte riguardo alla serie è **priva di spoiler**)

Parigi, 1967

Il battito cardiaco accelerato, così come il respiro, lo stomaco chiuso, le mani sudate, la mente ancora annebbiata dei fumi dell'alcool e dai bagordi della notte precedente, il ticchettio dell'orologio che svanisce in sottofondo. Poi alza lo sguardo, e sembra vederlo davvero per la prima volta: Borgov è lì, e la sta aspettando. Beth Harmon sa che è arrivato il momento, e lei non è preparata ad affrontarlo.

La prima scena della prima stagione de *La regina degli scacchi* si chiude così, con la nostra protagonista, di cui conosceremo la storia nel corso degli episodi successivi, intenta a sedersi alla scacchiera per affrontare non solo la sua più grande sfida, ma anche la sua maggior paura: il primo incontro ufficiale con il campione del mondo di scacchi in carica, il russo Sergey Borgov. È un inizio *in medias res*, dove veniamo da subito proiettati nell'apice dell'azione, per poi tornare al principio, riprendendo la storia da dove è cominciata.

Anche nella sequenza iniziale de *La grande partita* troviamo il protagonista nel mezzo della sfida contro il proprio più grande avversario. Quello che passerà alla storia come uno dei maggiori maestri, Bobby Fischer, si appresta a sfidare il campione del mondo in carica, Boris Spassky, per il titolo dell'anno 1972, a Reykjavik, in quello che sarà ricordato come il "match del secolo".

Le analogie tra i due girati non finiscono qui, e non sono casuali: come abbiamo detto, i personaggi si basano l'uno sull'altro, con uno sviluppo delle due storie parallelo. Tuttavia, sarà la conclusione ad essere molto diversa. In un caso un lieto fine, nell'altro il suo esatto opposto.

LA REGINA DEGLI SCACCHI

Partendo dalle vicende di Beth (Anya Taylor-Joy), l'arco narrativo che Scott decide di dare alla serie presenta due linee temporali distinte, dove quella principale, che segue lo sviluppo del suo protagonista, con la crescente abilità negli scacchi man mano che i tornei si susseguono, viene affiancata da continui flash-back che ci portano a conoscere il rapporto di Elisabeth con la madre e il (mancato) rapporto con il padre. La serie, oltre che parlare di scacchi, affronta i temi del **femminismo**, della **dipendenza da droghe** e **dell'alcolismo**. Saranno infatti questi ultimi due elementi a caratterizzare quello che è il rapporto tra un'esistenza travagliata e una spiccata genialità, che non può e non vuole essere ignorata.



Fig. 2 - Elisabeth Harmon in *The Queen's Gambit*

Per quanto riguarda il primo aspetto, una Elisabeth bambina entra in contatto fin da subito con quelle che le vengono descritte come "vitamine" in orfanotrofio, dove l'assunzione di tali medicine era quotidiana: questo particolare elemento si basa su fatti reali, ovvero era pratica comune nel corso della seconda metà del XIX secolo distribuire questo tipo di **tranquillanti** negli orfanotrofi per mantenere i bambini calmi. Più avanti, e questo aspetto avrà particolare rilevanza per Beth, sarà imposto a simili strutture il divieto di continuare questa pratica.

In secondo luogo, anche **l'alcol** rivestirà una componente centrale nelle vicende della protagonista ma, per non rovinare la visione a chi non avesse già visto la serie, non approfondiremo ulteriormente l'argomento.

Infine, il **femminismo** riveste una componente chiave nell'intera vicenda per un motivo, ovvero la particolare valenza simbolica del gioco stesso, che analizzeremo in seguito. Tuttavia, anche non considerando questo aspetto, gli scacchi risultano principalmente giocati da uomini, e benché vi siano grandi maestri donne, il romanzo di Tevis rappresenta l'unico caso in cui una donna ambisca al titolo mondiale.

Dal momento che si tratta di una serie recente e attualmente disponibile, non ci saranno ulteriori dettagli per quanto riguarda la trama. Invece, un discorso analogo non vale per *La grande partita*, basata su eventi reali, e che ci concede quindi un *liberi tutti*.

LA GRANDE PARTITA

La scena iniziale, come già detto, si apre a Reykjavik, nel mezzo del campionato mondiale. Ma si apre in un momento preciso all'interno del campionato, ovvero dopo la sconfitta di Bobby alla seconda partita, per un errore grossolano: ciò produce in lui un vero e proprio attacco di panico, che lo porta, ed è questo che ci viene mostrato, a ribaltare la propria stanza in preda ad uno stato delirante e paranoico alla ricerca della possibile presenza di microspie sovietiche. Tale impronta strutturerà il film per la sua interezza.

La storia ripercorre poi gli inizi della vita e della carriera di Bobby Fischer, a Brooklyn, dove immediatamente il punto di vista assunto è quello di agenti dell'FBI intenti a sorvegliare la sua casa, nella quale il nostro protagonista vive con la sorella maggiore Joan e la madre, fervente comunista, sospettata di spionaggio. Il padre lo abbandona all'età di due anni, e, successivamente ad uno scontro con la madre avuto in adolescenza, anche questa figura uscirà dalla sua vita. Punti di riferimento che accompagneranno Bobby saranno invece l'avvocato Paul Marshall (Michael Stuhlbarg) e William Lombardy (Peter Sarsgaard), prete cattolico e campione di scacchi in giovane età. Sarà attraverso il personaggio di Sarsgaard che riusciremo a comprendere meglio le mosse delle diverse partite, ma soprattutto attraverso gli scambi tra i due compagni di Bobby, che costituiranno una sorta di unico narratore onnisciente, potremo conoscere i retroscena delle vicende narrate, in particolare dei sintomi psicotici che accompagneranno Fischer per l'intero corso della sua vita.



Fig.3 - Locandina americana del film

Nello specifico, un dialogo presenta i retroscena di un innato talento geniale, e ruota attorno alla figura di **Paul Morphy**: come il personaggio di Sarsgaard ci dice, rivolgendosi a Marshall, Morphy è da considerarsi:

“Il più grande giocatore di questo Paese, prima di Bobby, questo è chiaro, ma all'età di 21 anni aveva già battuto tutti i maestri d'Europa, ma poi, le cose cominciarono a complicarsi: iniziò ad avere visioni, a convincersi che qualcuno volesse avvelenarlo, e si ritirò, a 26 anni. Alla fine, si uccise, in una vasca da bagno, circondato da 12 paia di scarpe da donna”.

(Seppur Morphy presentasse realmente un feticismo per le calzature femminili, questa ultima informazione sulla sua morte non corrisponde al vero).

Dall'analisi che emerge nel libro di Reuben Fine, che ebbe modo di confrontarsi anche col il celebre psicoanalista Ernest Jones (che a questo campione dedicò un saggio), Morphy presentava una forma indubbia di **disturbo paranoide di personalità**: si credeva perseguitato da persone che volevano rendergli la vita impossibile, o che tentavano di avvelenarlo.

Tuttavia, gli scacchi giocarono in realtà un ruolo benefico nel caso di Morphy, che da subito fu caratterizzato da un desiderio di ritrarsi dalla vita, una mancanza di volontà di prenderla sul serio. Gli scacchi, in questo caso, lo salvarono, compensando ed incanalando questi impulsi autodistruttivi.

Ciò nonostante, con l'aumentare della sua fama e la sua manifesta incredibile abilità, non gli era più possibile vedere (e mostrare) gli scacchi come semplice svago o divertimento, facendo venire meno, così, il loro scopo difensivo. La sua psiche regredì ulteriormente e la psicosi prese il sopravvento.

Proseguendo con la trama, Fischer rivendica il diritto di poter avanzare tutta una serie di richieste per continuare ad avere una sua partecipazione al torneo. Richieste tra le più bizzarre, come il voler giocare in una sala da ping pong, senza pubblico e telecamere che, nel più totale silenzio, impedivano comunque la totale concentrazione del campione.

Nello sviluppo dalla vicenda, ci viene anche offerto un breve spiraglio sulla figura e la psiche di Spassky, avversario di Fischer e personaggio altrettanto importante, a volte troppo trascurato. Campione singolare, dotato di civiltà, misurato ed umano, imparò a giocare a scacchi a cinque anni, e a dieci fu promosso alla seconda categoria (la prima categoria in Russia equivale ai campionati nazionali).

In un momento introspettivo, grazie al quale possiamo dedurre che non siano solo gli statunitensi ad avere particolari psicosi (considerato come il dialogo si rivolga a immaginarie microspie credute nascoste nell'arredamento della stanza), il campione russo decide di ordinare al proprio staff di assecondare tutte le richieste di Bobby, dal momento che una possibile vittoria per *forfeit* sarebbe inaccettabile.

Tornati a giocare, questa volta la sfida viene riaperta da Fischer, in svantaggio di due punti, che si aggiudica la terza partita: mentre il quarto *match* risulta pari, Bobby si prende anche il quinto incontro, portando il punteggio a 2 e ½ a testa (una patta vale mezzo punto). Sarà il sesto incontro a decidere l'intera competizione: Fischer muove scegliendo di usare un'apertura mai utilizzata prima, e una mossa dopo l'altra, Spassky risulta sempre più in difficoltà, fino al momento in cui succede: lentamente, è il sovietico il più veloce a realizzare che tutte le possibilità si sono chiuse, e non rimane che dichiarare la sconfitta. Un Bobby Fischer attonito e ancora incredulo assiste al suo avversario che si alza in piedi, guidando l'intera platea in una ovazione per la sua bravura. È l'inizio della fine, fine che vedrà lo statunitense trionfante e, per la prima volta, senza più uno scopo nella vita.

Con il proseguire delle scene e l'inizio dei titoli di coda, veniamo informati di quello che sarà l'epilogo della vicenda di Fischer: per aver rigiocato la sfida a Belgrado, nel 1992, ed aver quindi violato l'embargo ONU (*leggi: statunitense*) contro l'ex Jugoslavia, viene condannato a dieci anni di prigione ed espropriato dei suoi beni. Arrestato in Giappone e rilasciato solo dopo la concessione di un passaporto da parte del governo islandese, è morto a Reykjavik nel 2008.

Non giocò più pubblicamente per vent'anni dopo la conquista del titolo.

IL GIOCO, LA SUA PSICOLOGIA

Il primo istinto che ci colpisce, finita la serie (o dopo qualche episodio, in caso riuscite a resistere all'*abbuffata* di contenuti, il cosiddetto *binge-watching*) è quello di prendere in mano una scacchiera, anche digitale, sfidare qualcuno e sconfiggerlo con abili e geniali mosse, a cui arriveremmo sicuramente anche con poca o nessuna esperienza in questo campo (*ironia*, N.d.A).

Ma facciamo un passo indietro: cosa rende gli scacchi così unici? Perché possono essere un esempio così affascinante di sfida, lotta e conflitto? Risponderemo partendo dalla loro **storia**, cercando di identificare cosa conferisca agli scacchi quella attrazione magnetica, che fin dal '200, ha portato gli uomini a cimentarsi in questa arte.

Considerato uno dei giochi più antichi della società occidentale, la sua nascita viene fatta risalire al VII o VIII secolo. Introdotto in Europa a partire dal Duecento, fu l'Italia, inizialmente, ad averne i maestri più forti, ed è questa la motivazione per cui molte aperture mantengono tutt'oggi nomi italiani, come la Difesa siciliana (marchio di fabbrica di Fischer e Beth).

Scopo del gioco è dare scacco al Re, ed è proprio questa figura ad essere essenziale: etimologicamente, "scacco matto" deriva dal persiano *shah-mat* e significa "il re è morto", *shah* significa "re" e dà origine anche alle parole "scacco" e "scacchi". Inoltre, "re" è l'unico termine a non variare tra una lingua e l'altra, al contrario di quanto avviene per la denominazione degli altri pezzi - per esempio, l'alfiere è *Bishop* (*vescovo*), *Fou* (*buffone*), e *Läufer* (*corridore*), rispettivamente in inglese, francese e tedesco.¹

Successivamente, si ha una semplice costruzione logica sulla scacchiera: c'è un pezzo che si muove sulle diagonali (l'Alfiere), uno che si muove sulle orizzontali e sulle verticali (la Torre), uno che si muove solo in avanti (il Pedone), e quando non può più andare avanti si cambia in un altro pezzo che gli conferisce una maggiore manovrabilità (promozione), c'è un pezzo che si muove in qualsiasi direzione per un numero qualsiasi di case (la Regina), uno che si muove in qualsiasi direzione per una sola casa alla volta (il Re), e infine uno che combina il movimento verticale con quello in diagonale e può scavalcare altri pezzi (il Cavallo).¹

In questo gioco non esiste il minimo elemento di casualità, ogni mossa è determinata dai giocatori, e la vittoria (o sconfitta) può dipendere solo da sé stessi.

Chiedersi cosa trovino gli uomini in un gioco come gli scacchi equivale a chiedersi perché la guerra esista, ma almeno, per quanto riguarda gli scacchi, una tale aggressività può essere sapientemente incanalata verso un fine accettabile.

Tuttavia, se è evidente che gli scacchi possano caratterizzarsi come un gioco sostitutivo dell'arte della guerra, meno evidente è il motivo inconscio per il quale vengono giocati, ovvero, non il comune agonismo, caratteristica di tutti i giochi competitivi, bensì l'uccisione del padre.¹

Scriva infatti Piergiorgio Odifreddi: "[...] un gioco il cui scopo è lo scacco al re, il pezzo più importante e allo stesso tempo più vulnerabile, [è] un'evidente immagine del **conflitto edipico** secondo cui l'avvicendamento generazionale passa attraverso una soppressione violenta del padre".²

Sempre per lo stesso motivo, vengono così spiegati, primo, lo scarso interessamento da parte delle donne, e secondo, il carattere di violenza che può assumere per gli uomini.

Dal momento che è il Re a rendere unico questo gioco, è attorno alla sua figura centrale che ruota tutto il simbolismo: è **sia indispensabile e insostituibile, sia debole e bisognoso di protezione**. Esso simboleggia il pene del ragazzo nello stadio fallico e suscita quindi l'ansia da castrazione. Lo scacco matto può essere inteso come la castrazione effettiva, lo smascheramento di una debolezza intrinseca e nascosta e la distruzione del padre.¹



Di notevole rilevanza è altresì il **tabù che proibisce di toccare i pezzi**, tanto da portare alla regola del "se tocchi muovi" che viene anticipata a Beth e Bobby nei loro primi approcci a tornei ufficiali. Regola che porta con sé un'usanza particolare, ovvero quella di scusarsi, se i pezzi dovessero essere toccati non per essere mossi (ad esempio riposizionandoli perfettamente al centro della casa): il termine "acconcio", dal francese *j'adoube* (internazionalmente usato) funziona da scusante, citato ne *La grande partita* quando Bobby si presenta con notevole ritardo ad una partita. Tale tabù può quindi rappresentare una difesa dell'io nei confronti di due minacce: la masturbazione e il contatto fisico tra due uomini, l'omosessualità.

"Qualche spiritoso ha detto che gli scacchi sono troppo difficili per essere un gioco e troppo facili per essere una scienza". Il piacere che se ne trae è, in realtà, maggiore di quello che si ottiene da altri passatempi, e si potrebbe senz'altro dire che gli scacchi sono molto più vicini degli altri giochi all'arte e alla scienza.

Concludendo, nella sua storia plurisecolare questo particolare passatempo (i Grandi Maestri non me ne vogliano) ha trovato il modo di intersecarsi nelle vite di milioni di esseri umani: gli spaccati de *La regina degli scacchi* e *La grande partita* ci hanno offerto un nuovo punto di vista su cosa voglia dire muovere un pedone su una scacchiera e su come la psiche possa trovare rappresentazioni nelle quali incanalare le proprie istanze.

Successivamente, sono stati gli scritti di Fine e di Odifreddi a permetterci di approfondire i motivi inconsci che possono portare un giovane uomo ad approcciarsi a questo gioco, e soprattutto perché siano un esempio così puntuale di lotta tra due fronti, due idee o di concetti come *Bene* e *Male*.

Jacopo Cammarata
jacopo.cammarata01@icatt.it

Bibliografia e Sitografia

Reuben Fine, *La psicologia del giocatore di scacchi*, tr. it. di F. Bovoli, Adelphi, Milano 1976 (1973)

P. Odifreddi, "SCACCO ALLA REGINA (DELLE SCIENZE)", in areweb.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Aprile_04/scacchi.html

A. Park, "The Queen's Gambit': The True Story, Explained", in <https://www.marieclaire.com/culture/a34483986/the-queens-gambit-true-story-beth-harmon/>

A. Park, "What Are the Green Pills Beth Takes In 'The Queen's Gambit'?", in <https://www.marieclaire.com/culture/a34496439/the-queens-gambit-green-pills/>

fig. 1: I. Bergman, 1957, *Il settimo sigillo* <https://www.intrattenimento.eu/settimo-sigillo-riflessioni-bergman/>

fig. 2: Scott Frank, 2020, *La regina degli scacchi* <https://style.corriere.it/spettacoli/tv/la-regina-degli-scacchi-the-queens-gambit-netflix-serie-tv-anya-taylor-joy/>

fig. 3: E. Zwick, 2014, *La grande partita* http://www.impawards.com/2015/pawn_sacrifice.html