

Capitolo 19

Armonia e coordinazione

19.1 Introduzione

Nel decadente mondo occidentale si è manifestata negli ultimi tempi una propensione verso la cultura orientale.

Le cose cambiano così in fretta che non c'è tempo per riflettere; di conseguenza, sempre più persone seguono corsi di discipline di meditazione come lo yoga.

C'è anche la tendenza a praticare sport di combattimento. Per quanto mi riguarda, non ho mai avuto inclinazione verso questo genere di cose, ma c'è un'arte marziale orientale di cui apprezzo la filosofia: il Tai Qi. Mi dicono che nel Tai Qi si insegnano peculiari tecniche difensive basate sull'elusione.

Il Tai Qi è tutto basato sull'equilibrio interiore. Il maestro di Tai Qi non è necessariamente forte, ma sa sempre mantenere il proprio equilibrio e riesce a far sì che la forza dispiegata dall'avversario si ritorca contro di lui.

Essendo in completa armonia con se stesso, sa muoversi in accordo con i movimenti dell'avversario che finirà per colpire l'aria.

La seguente affermazione di un maestro di Tai Qi è significativa a

tal riguardo: *“To uso solo 10 libbre per ricevere 1000 libbre.”*

Evitando i colpi al momento opportuno, fa sì che le 1000 libbre falliscono il bersaglio, e l'avversario si scoordina molto più di lui.

Questo principio si applica sicuramente anche agli scacchi.

Se abbiamo cura che ci sia armonia nel nostro schieramento, non può succederci nulla di male.

Ovviamente un giocatore deve stare attento per capire quali colpi l'avversario vuole sferrare “al corpo”. Muovendosi in accordo con lui e facendolo combattere contro se stesso, servono solo “10 libbre per riceverne 1000”.

La partita che segue è del maestro olandese Johan van Mil di Eindhoven, purtroppo scomparso nel 2008 all'età di 49 anni.

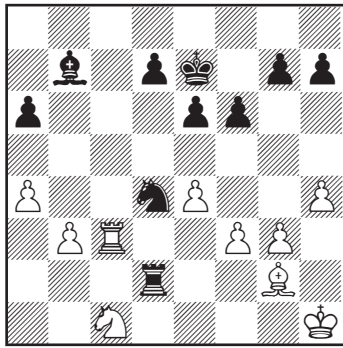
Insieme abbiamo girato l'Europa per tanti anni, in cerca di avventura e di fama sempiterna.

Fin da giovane, Van Mil soffriva di problemi renali.

Quando finalmente venne trapiantato, era preoccupato di poter un giorno ricevere un colpo imprevisto al nuovo rene.

Questa paura gli fece intraprendere la pratica del Tai Qi, con la quale, così diceva, riuscì anche a conseguire un miglior equilibrio interiore.

Nella partita che segue, giocata magnificamente, applica alla perfezione l'arte dell'elusione:



34.b4?!

In un modo o nell'altro questa mossa costa un ♖, ma il Bianco spera di riuscire a pattare il finale di quattro contro tre sullo stesso lato.

34...♗c6 35.b5

Nella sua condizione di emergenza, il Bianco cede il ♖ perché teme che il Nero possa crearsi un ♖ passato. L'alternativa 35.a5 ♗b5 sembra cattiva per il Bianco perché la minaccia di guadagnare un ♖ con 36...♗b2 è imparabile, e anche il ♖a debole farà la stessa fine.

35...axb5 36.axb5 ♖xb5 37.♗d3 ♗b2

Ancora una volta il Nero evita il cambio delle torri. I suoi pezzi cooperano armoniosamente, mentre non c'è coesione tra quelli bianchi.

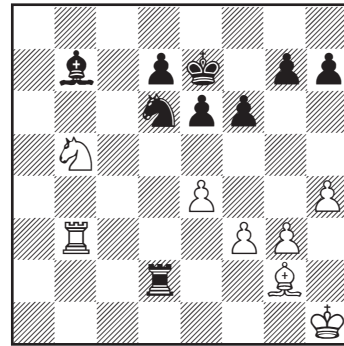
38.♖b3

Il Bianco prova a sferrare un colpo sotto la cintura con 39.♖d4.

38...♖d6

Di nuovo il Nero sfugge a ogni schermaglia.

39.♖d4 ♗b7 40.♗b3 ♗d2 41.♖b5



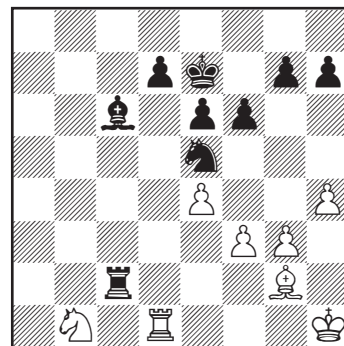
41...♖f7!

Ogni cambio di pezzo è meticolosamente evitato. Il Nero dimostra così di padroneggiare l'arte dell'elusione. Nel suo commento alla partita, Van Mil ha scritto: "A questo punto il Cavallo bianco starebbe meglio fuori dalla scacchiera, dentro non ha alcuna funzione."

42.♖c3 ♗c6 43.♗b1

E' divertente vedere i pezzi bianchi che vanno continuamente a vuoto. La posizione del Nero non offre un solo obiettivo d'attacco.

43...♖e5 44.♗d1 ♗c2 45.♖b1



45...f5!

Dopo aver mandato nella direzione sbagliata le 1000 libbre dell'avversario, il Nero passa all'azione. Con la mossa del testo inizia il primo contatto "fisico" dopo una vita. E va immediatamente a bersaglio.

Qui il vero maestro di Tai Qi poteva optare per 45...♘c4, creando la minaccia 46...♙xg2!

46.♙g1

46.exf5? non va per 46...♙xg2 47.♙xg2 ♕xf3+ e il Nero guadagna un pezzo.

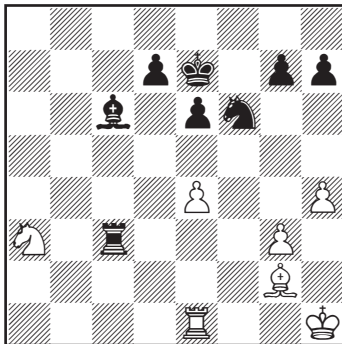
46...fxe4 47.fxe4 ♘g4

Minaccia 48...♙xg2+ seguita da 49...♗e3+. Poche volte il GM Vogt deve essersi sentito così impotente. Più elegante era 47...♘c4, poiché lì il Cavallo è invulnerabile e, oltre a minacciare 48...♙xg2, toglie al Cavallo bianco le case più importanti.

48.♙e1?!

Equivale ad una resa. Il Bianco poteva tentare 48.♕f3 ♗e3 49.♙d3 ♙c1+ 50.♙f2 ♘c4 51.♗d2, dove i suoi pezzi almeno ritornano in vita.

48...♗f6 49.♗a3 ♙c3 0-1



Così cade un altro ♗. Il Bianco preferisce non vedere il seguito e abbandona.

Se parliamo di armonia, è importante saper distinguere quando l'armonia della nostra posizione viene turbata.

Questo può avvenire per diverse ragioni:

A) I pezzi si intralciano a vicenda

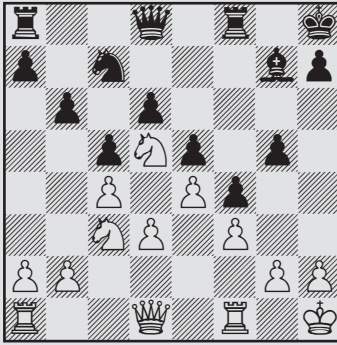
- a1) Per mancanza di spazio, alcuni pezzi sono impediti nelle loro manovre (ne abbiamo già visto alcuni esempi in altre parti del libro).
- a2) Due pezzi vogliono la stessa casa.

Questo principio è spiegato dal GM rumeno Suba nel libro "Strategia dinamica negli scacchi" pag.72.

La politica della liquidazione

La posizione deve essere ripulita dalle impurità strategiche e tattiche al fine di ottenere un vantaggio strategico chiaro e realizzabile. Va da sé che ciò che è buono per uno è un male per l'altro. Come corollario della politica della liquidazione si può dedurre la necessità di astenersi dalla semplificazione quando l'avversario ha un evidente vantaggio strategico, evitando così che questo diventi l'unico fattore della posizione. In una rivista sovietica una volta ho visto un interessante articolo intitolato Lishnaya Figura (più o meno "Un pezzo di troppo")

In esso si trattava dell' inattività dei pezzi superflui, che possono causare problemi per il loro possessore. Ecco un esempio che chiarisce bene questo concetto:



Muove il Bianco

Con la mossa al Bianco egli deve giocare 1. ♖xc7 ♜xc7 2. ♘d5 conquistando il chiaro vantaggio di un cavallo dominante contro un alfiere passivo, per potersi poi dedicare tranquillamente all'iniziativa sull'ala di donna con b4, bxc5 ecc.

Invece se la mossa è al Nero egli farebbe bene ad evitare il cambio della coppia dei cavalli rendendo così "superfluo" il cavallo in c3. Ad esempio con 1... ♖e6! il Nero mantiene vivo il gioco con concrete possibilità di controgioco sull'ala di re.

- a3) Lo sviluppo è stato disturbato da circostanze particolari, ed è difficile completarlo (vedere la partita Botvinnik-Yudovich).

B) La cooperazione tra i pezzi è stata disturbata

- b1) A causa dell'attività dei pezzi nemici, qualche nostro pezzo si tro-

va spiazzato (si veda la partita O'Kelly-Castaldi).

- b2) Un pezzo non può far nulla a causa della struttura pedonale (vedere la partita Nimzowitsch-Rubinstein).

- b3) Mancando un bersaglio i pezzi vagano a vuoto (come nella partita Vogt-Van Mil vista prima).

- b4) Un pezzo è d'intralcio alla comunicazione tra le due ali dello schieramento (vedere la partita M.Gurevich-Timman).

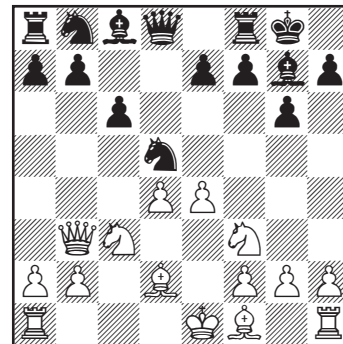
E' tempo di commentare le partite menzionate.

Botvinnik, Mikhail

Yudovich, Mikhail

Camp. URSS, Leningrado 1933

1.c4 ♘f6 2.d4 g6 3.♘c3 d5 4.♘f3
 ♙g7 5.♜b3 c6 6.cxd5 ♘xd5 7.♙d2
 0-0 8.e4



8... ♖b6?!

La radice di tutto il male che verrà. Bisognava cambiare in c3.

9. ♗d1 ♘8d7 10.a4! a5