

Il gioco degli scacchi nel medioevo

di Ezio Zanini
mail??

La storia degli scacchi è tanto controversa quanto affascinante.

Ancora oggi infuria la polemica sulle origini di questo gioco, chi scrive ha avuto più volte esperienza diretta di tale foga grazie a molti scambi d'informazioni avvenuti in differenti circostanze.

Molti scrittori hanno narrato di questo passatempo, attribuendone l'invenzione, nel corso degli anni, a quasi tutte le antiche civiltà africane, asiatiche ed europee, mentre altri arrivano a sostenere che le origini possano addirittura risalire alla nascita dell'umanità.

Per tentare di porre chiarezza sull'argomento è opportuno attenersi alle fonti storiche, limitando, per quanto possibile, congetture e speculazioni intuitive.

Giochi più o meno assomiglianti agli scacchi sono, in effetti, esistiti per migliaia d'anni e sono stati rappresentati sulle diverse tombe d'antiche civiltà. Esistono, del resto, ritrovamenti di tavole quadrate o rettangolari dotate di pezzi "figurati" molto simili a quelli degli scacchi ma queste somiglianze possono essere dovute solo al caso. Anche quando le fonti letterarie ascrivibili a queste civiltà sono copiose, non ne esistono che parlino, esplicitamente o no, del gioco degli scacchi. Non è ancora stato provato pertanto alcun legame diretto tra il gioco in questione e tali ritrovamenti.

La diffusione ed evoluzione del gioco degli scacchi sono strettamente correlate con l'evoluzione del nostro sapere matematico e scientifico, la loro forma, il "design" e la letteratura attinente s'intrecciano spesso



[1] Re e cavallo appartenenti alla serie "di Carlo Magno": Il Re ricalca la figura di Alessio Comneni, raffigurato seduto su un trono con al fianco due servitori intenti ad aprire una tenda. Il "cavallo" è rappresentato da un cavaliere nordico che regge uno scudo a mandorla ed una spada. Fanno parte della stessa serie pezzi raffiguranti elefanti montati ed un cavaliere di Bisanzio.

con gli stili che hanno formato il patrimonio culturale e la storia d'Europa; per questo e per altri motivi il gioco degli scacchi fa parte del "paesaggio" dentro il quale s'è formata la nostra cultura, sebbene non ne sia originario. Non si può dire lo stesso per numerosi altri giochi di tavole che sono state conosciute con i nomi più disparati in epoche diverse, la cui popolarità ha raggiunto apici incredibili e bruschi rovesci di fortuna.

La storia degli scacchi, che si sono evoluti all'interno di diverse civiltà assorbendone e trasmettendo particolarità e simbologie, merita d'essere indagata da antropologi e linguisti. La stessa origine del gioco è controversa, più probabile sembra la tesi che lo

vede nascere nell'impero indiano prima del

600 d.C.

Il nome originale del gioco era chaturanga (letteralmente "diviso in quattro"), dalle parole in sanscrito chatur, che significa "quattro", e anga, che significa "parti". Il nome fa riferimento alla divisione delle quattro armate: fanteria, cavalleria, carri ed elefanti che facevano parte di un esercito asiatico. Questa prima forma di scacchi veniva giocata sull'ashtapada (letteralmente "ad otto piedi"): una scacchiera di 64 quadrati.

Così come testimonianze sulla parola ashtapada si trovano a partire dal secondo secolo d.C. con riferimenti ad una tavola utilizzata per scopi differenti dal gioco, è importante notare che chaturanga era una parola che faceva inizialmente riferimento ai veri eserciti indiani e solo in seguito agli scacchi. Questo significa che, nella forma originale, gli



[2] La splendida scacchiera realizzata a Firenze da Baldassarre Embriachi attorno al 1450. Nella visione dall'alto è posto in evidenza il cassettino nascosto destinato a contenere tutti i pezzi.

scacchi erano esplicitamente considerati un gioco di simulazione di guerra, avendo preso il nome direttamente dalle armate e che la loro origine va ricercata in epoche successive.

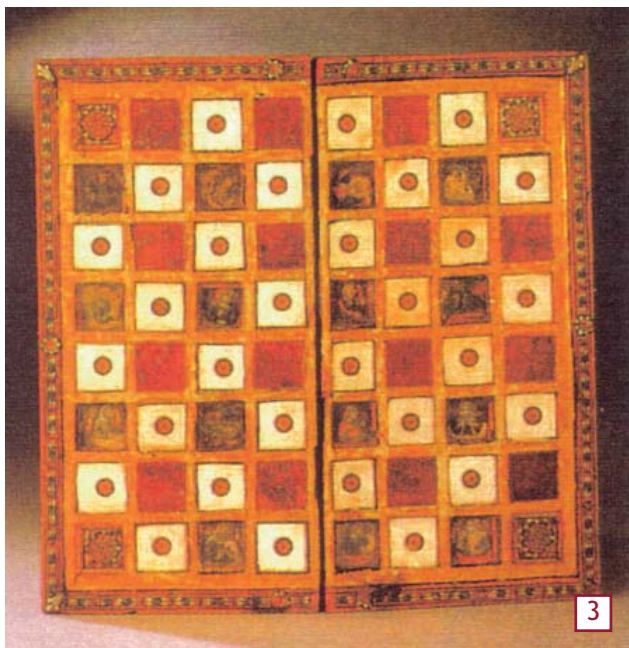
Uno dei primi blandi riferimenti scritti sugli scacchi appare, infatti, nel 625: Il poeta Bana, elogiando in sanscrito il sovrano indiano Harsha, che regnò dal 606 al 647, lo descrisse come Re di pace, sottolineando che nel suo regno le uniche guerre combattute erano quelle tra le api in cerca di polline [...] e le sole armate minacciose erano quelle mosse sui 64 quadrati.

Di tutti i periodi chiamati in causa, l'ipotesi più verosimile, dunque, è che gli scacchi siano nati in India intorno alla metà del 6° secolo d.C. Questa data è indicata anche da un poema persiano scritto circa nell'anno 600, che fa riferimento al gioco degli scacchi come proveniente dall'India.

La letteratura dei seguenti 50-150 anni pervenutaci descrive più volte il gioco degli scacchi, individuandone l'origine in India o, meno frequentemente, in Persia. Le fonti più antiche, insomma, sembrano sostenersi l'un l'altra su quest'importante questione.

Dall'India, gli scacchi si spostarono in Persia (l'odierno Iran). Sappiamo da fonti letterarie che, già nell'anno 600, gli scacchi erano diventati una comune attività della nobiltà persiana.

Sembra che questo gioco sia stato in-



[3] Scacchiera veneziana del 1380 attualmente custodita al Kunthistorische Museum di Vienna.

trodotto durante il regno del monarca persiano Khusrau Nushirwan, che governò dal 531 al 579.

Nel manoscritto persiano Shahnama, il "Libro dei re", è riportata la leggenda, infatti, di una scacchiera donata da un rajah indiano come tributo e pungente sfida allo scia Khusrau Nushirwan. La leggenda rappresenta indubbiamente un primo tentativo di "appropriazione culturale" di un gioco originariamente estraneo alla storia dei persiani, che, nel racconto, vinceranno la sfida proposta, grazie al contributo "del più saggio visir di Persia", Bozorgmehr, ricostruendo l'enigma dello scenario e delle regole del

gioco, e pretendendo per questa vittoria l'incremento dei tributi da parte del rajah indiano che era la posta contesa.

Dell'assimilazione Persiana resta una traccia evidente nella dichiarazione "scacco matto" fatta dal vincitore a fine partita: essa sembra derivare, infatti, dal persiano "shah mat", indiscussa affermazione di vittoria che significa "il re è morto".

Come vedremo, del resto, ogni altra civiltà che, essendo venuta a contatto con questo gioco a contributo alla sua diffusione ed espansione, ha lasciato in esso tracce evidenti.

I pezzi più antichi di cui sia stata provata l'autenticità, sono stati ritrovati durante gli scavi organizzati dall'accademia d'archeologia dell'Uzbekistan, ad Afrasaib, vicino a Samarcanda.

Era il 1977 e furono ritrovati sette pezzi d'avorio intagliato piccolissimi, alti mediamente poco più di tre centimetri.

L'abilità artigianale della fattura di tali pezzi, risalenti al VII sec. d.C. lascia dedurre una tradizione formale già ben radicata, se non da secoli, almeno da alcuni decenni prima della loro creazione. Questi pezzi in avorio danno inoltre una rappresentazione piuttosto dettagliata di un tipo d'esercito asiatico simile a quello affrontato da Alessandro Magno circa un Millennio prima.

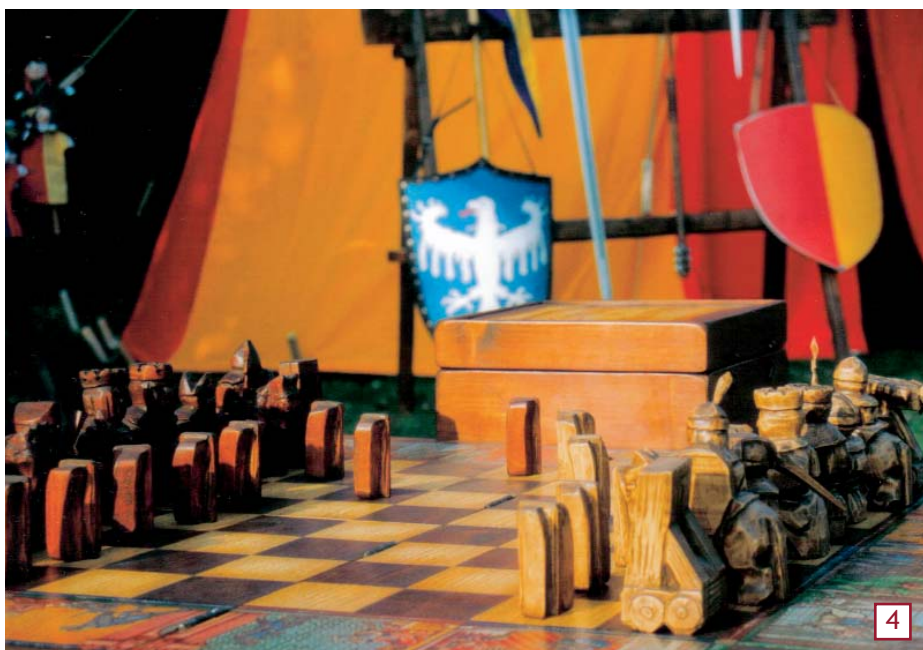
Dopo che l'Islam occupò l'Iran nel VII, sec. adottò molte usanze della nazione appena conquistata.

La passione per gli scacchi fu indubbiamente una di queste "usanze", tanto che lo scrittore Ibn an-Nadim nell'anno 988 nomina numerosi giocatori che scrissero libri su questo gioco, ma gli scacchi approdarono nel mondo islamico probabilmente già tra il 650 e il 750.

Durante tutto il periodo successivo molti autori diedero un contributo letterario alla divulgazione della teoria scacchistica, cercando di fornire, in realtà, una giustificazione morale per questa disciplina, poiché, non essendo menzionata nel Corano, il suo "stato religioso" era incerto.

Si andarono configurando così le motivazioni per una seconda lenta mutazione del gioco che si adattò alla nuova cultura man mano che essa l'assorbiva.

Il gioco degli scacchi si diffuse rapidamente in tutto l'impero islamico con il nome di shatranj; si trattava sostanzialmente di una battaglia tra due eserciti in



[4] Scacchiera veneziana del 1380 attualmente custodita al Kunthistorische Museum di Vienna.



[5] Particolare della scacchiera di Gauvain realizzata dall'Emporium istoriata con immagini originali ispirate al romanzo "Galvano e la scacchiera volante" di un anonimo olandese del 1300.

ognuno dei quali il sovrano era affiancato da un reggente (firz o firzan), da due elefanti (fil o al-fir)» da due cavalieri (faras) ed infine da due carri da battaglia (rukh), di fronte ad essi era schierata la fanteria, composta da otto pedoni (baidaq).

I pezzi utilizzati dai giocatori musulmani e dai maestri di corte, ospitati e riveriti dai califfi di tutto l'impero, si basavano su una raffigurazione di tipo astratto.

Sebbene il corano non condannasse esplicitamente l'incisione figurativa, la cultura musulmana era prevalentemente iconoclasta ed i pezzi degli scacchi

si conformarono ai precetti della religione islamica.

I numerosi ritrovamenti dell'epoca rappresentano indubbiamente i primi esempi d'arte minimalista astratta della storia, costituendo così un altro importante tassello nell'evoluzione del gioco.

Parallelamente, quasi nello stesso periodo, il gioco degli scacchi si diffuse anche verso l'Impero Cinese, il Giappone ed altre nazioni asiatiche, le prime testimonianze cinesi risalgono circa all'ottocento, ma in questa sede ci limiteremo, a seguire i dettagli dello "spostamento" verso occidente.

Gli scacchi arrivarono nell'Europa occi-

dentale attraverso il mondo arabo, prima della fine del primo millennio. Di conseguenza, l'Europa divenne il territorio più fertile per il loro sviluppo nel secondo millennio.

Non si sa con precisione se essi siano giunti prima in Italia o in Spagna, è probabile che siano arrivati in entrambi i paesi quasi contemporaneamente.

Le testimonianze relative a questo gioco, che si moltiplicano a partire dall'XI secolo, sono numerosissime, sia quelle di natura archeologica che letteraria, tanto che sarebbe impossibile in questo contesto trattarle tutte.

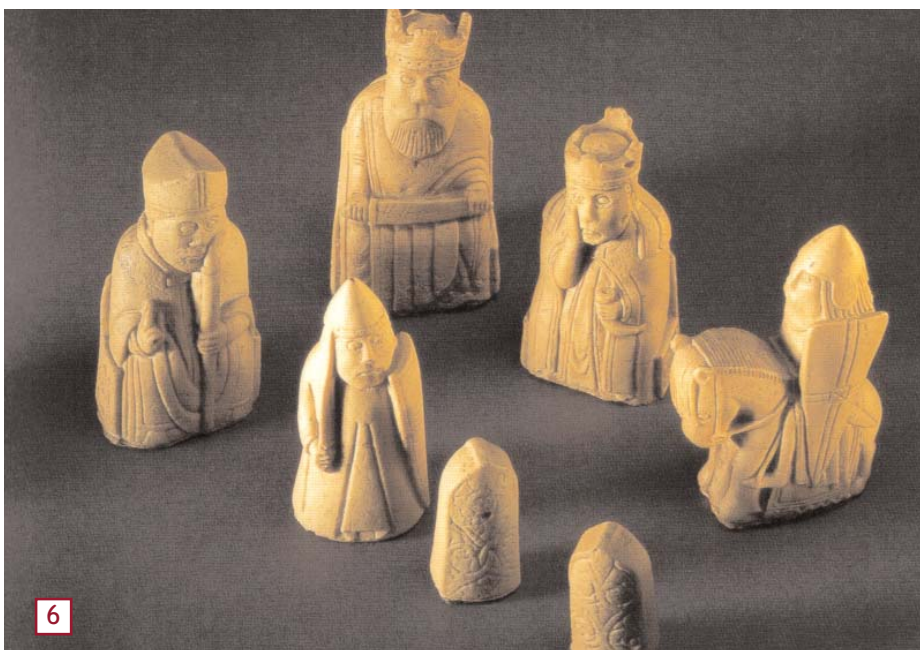
Il primo documento europeo, che fa riferimento al gioco degli scacchi, risale a poco prima dell'anno 1000, non è chiaro, però se si trattasse di un gioco nuovo o se facesse già parte della cultura dell'Europa occidentale.

Il ruolo che possono aver avuto, nella diffusione e divulgazione degli scacchi, i mercanti ed i loro scambi commerciali, che costantemente coinvolgevano Bisanzio, corti europee, Islam, Persia, India e Cina, appartiene al mondo delle ipotesi, ma è un dato di fatto che quest'espansione si sia verificata prevalentemente lungo la via della seta (vedere cartina).

Un altro dato curioso, relativo agli "spostamenti" culturali avvenuti attraverso le vie normalmente usate per il commercio è quello relativo al "viaggio" delle cifre indo-arabe e del sistema di calcolo posizionale-decimale indiano, sviluppatosi in fasi e tempi diversi lungo percorsi geograficamente identici alla diffusione del gioco in questione.

Gli scacchi comunque approdarono in Europa attorno al IX sec. e vennero "filtrati" attraverso il mondo arabo. Nel passaggio tra l'Islam e il mondo europeo essi subirono un'ulteriore modificazione. Non è chiaro se questo avvenne per consapevole volontà di conformarli al sistema feudale e costumi più tipicamente occidentali o per semplice interpretazione errata dei nomi arabi dei pezzi, resi ormai irriconoscibili dall'eccessiva stilizzazione, che vennero così "storpiati".

L'elefante al-fir divenne l'alfiere ed il reggente firz iniziò un processo di trasformazione che, attraverso la vergine (vergine) francese, prima, e la figura della regina, poi, portò ad un ingentilimento d'immagine del gioco di battaglie e strategie, fino ad elevarlo quale metafora di seduzione e d'amor cortese; vero fenomeno di courtoisie nei romanzi del 1200, da Chrétien de Troyes ai trovatori provenzali.



[6] Sette pezzi in osso di tricheco ritrovati nell'isola di Lewis, si nota in vece dell'alfiere la presenza del vescovo ed il Berseker che funge da torre.

La torre stenterà a trovare in questa nuova ottica un'identità definitiva, variando continuamente la propria forma ed interpretazione fino alla fine del medioevo.

Nell'Europa cristiana dell'epoca l'arte dell'intaglio, della decorazione e della rappresentazione particolareggiata dei dettagli era una prerogativa irrinunciabile, quasi assurda a simbolo d'identità culturale e religiosa, richiesta ed incoraggiata per questo, secondo i dettami di quella sindrome che l'uomo post-moderno ha battezzato Horror-vacui.

Scacchiere e pezzi non poterono, di conseguenza, sottrarsi dal modificare il loro aspetto.

Ne sono dimostrazione emblematica gli scacchi di Lewis ritrovati nel 1831 sull'isola della costa occidentale della Scozia da cui traggono il nome.

Sono pezzi perfettamente proporzionati e bilanciati per il gioco e rappresentano un esercito nordico del XI-XII sec. Oltre alla straordinaria ricchezza di dettagli rappresentati, particolarità curiosa di questa serie, realizzata in osso di tricheco, sono i pezzi raffiguranti cippi con-

finari a sostituzione dei pedoni ed i bersker vichinghi, temibili guerrieri-orso circondati da un alone di mistero, al posto delle torri.

Secondo le regole di gioco, riportate sul "libro de los juegos" di Alfonso X el Sabio scritto nella seconda metà del XIII sec., del resto, il pezzo che gode di più mobilità sulla scacchiera, risulta essere il carro (rukh) o torre.

La regina poteva muovere solo in diagonale di una casella, tre alla sua prima mossa scavalcando eventualmente un pezzo. L'alfiere poteva muovere in diagonale al massimo di tre caselle e ogni pedone, fino all'avvento della prima cattura di un pezzo, poteva, come prima mossa, avanzare di tre caselle per poi muoversi di una esattamente come oggi, con possibilità di cattura in diagonale. I movimenti dei rima-



[7] Cavalieri della serie di Lewis (XII sec.), portano l'elmo e cavalcano con la spada al fianco e l'ampio scudo a mandorla, mentre nella mano destra reggono un'arma in asta.

menti pezzi sono rimasti invariati fino ai giorni nostri.

Lo scacco più "potente", dotato di più mobilità, era quindi proprio quello che ha tardato più di tutti ad assumere un'identità definitiva (la torre); cosa dovuta, forse, all'incapacità dell'uomo medievale di concepire un'entità più potente in battaglia della cavalleria pesante rappresentata dai cavalli.

In tutta Europa, infatti, si sviluppano serie, per lo più ispirate da vicende storiche locali, miti o leggende, che rappresentano al posto delle "torri" uccelli mitologici, animali fantastici o raggruppamenti di figure armate.

La penisola italiana, come ponte tra la cultura bizantina e quella franco-germanica, fa eccezione, continuando a presentare pezzi fedeli alla tradizione indo-persiana con carri ed elefanti, ma con l'innovazione evidentemente gradita, della regina a fianco del re (lo stil-novo, che qualche secolo più tardi ripercorre gli stessi temi del trobar cortese, ne potrebbe essere un'ulteriore prova).

Tra le più importanti testimonianze di questa tendenza citiamo gli scacchi a torto detti di Carlo Magno, testimonianza, più verosimilmente, d'artigianato dell'Italia meridionale (Amalfi), realizzati nel corso dell'XI secolo.

Come molte altre serie dell'epoca, anch'essi rappresentano una battaglia storica, in questo caso avvenuta quando l'imperatore bizantino Alessio Comneno e sua madre Anna Dalassina si trovarono a fronteggiare l'esercito nordico, sceso al seguito di Roberto il Guiscardo, che difendeva i diritti dell'usurpato genero Michele VII e di sua figlia Elena.

Tutte figure che sono state dettagliatamente rappresentate sull'avorio che co-

isomedia



[8] Miniatura del "Libro de los juegos" voluto da Alfonso X nella seconda metà del XIII sec. Il libro costituisce una vera e propria enciclopedia dei giochi e degli svaghi dell'epoca.

stituisce i pezzi di questa preziosa serie. Solo verso la fine del XV secolo alcuni giocatori spagnoli, francesi ed italiani, iniziarono ad introdurre varianti nelle regole del gioco, concependo i movimenti dei pezzi che sono conosciuti oggi; la nuova formula fu battezzata "il gioco della regina" o "scacchi della regina pazza", i pezzi e le regole furono gradualmente standardizzati man mano che la fama di giocatori d'abilità eccezionale varcava i confini territoriali e nasceva l'esigenza d'incontri tra campioni di provenienze diverse con regolamenti condivisi.

Le nuove regole erano indubbiamente tese ad equilibrare il gioco, creando la possibilità per i pezzi di muoversi in profondità, aumentando così l'incisività della loro azione. Questa innovazione va forse vista come un tentativo di rendere interessante e coinvolgente il gioco a prescindere dalla sua componente d'azzardo, prerogativa che rendeva gli scacchi suscettibili di critiche da parte della chiesa.

Contemporaneamente all'affermarsi delle nuove regole anche la tecnica dell'intaglio cedeva il passo alla tecnologia del tornio.

Uno dei primi esempi di scacchi realizzati al tornio nasce a Firenze nel 1450 per mano di Baldassarre Embriachi, essi testimoniano come, con la nuova tecnologia, nacque una diversa stilizzazione dei pezzi prediligendo forme affusolate e sagome dall'aspetto slanciato.

Nel corso di tutti i secoli a venire molti artisti si sono cimentati con la realizzazione di pezzi in nuovi stili, dedicandoli ad avvenimenti storici o movimenti culturali e contribuendo, di fatto, ad allungare la leggendaria vita del gioco degli scacchi fino ai giorni nostri.

All'appassionato potrebbe sembrare che il gioco con le regole medievali sia meno interessante dal punto di vista tattico, ma a questa prima affermazione vanno aggiunte alcune considerazioni:

Com'è testimoniato nel "Libro de los Juegos" le partite si svolgevano spesso con una posta in gioco, essa non era una semplice contropartita che il perdente doveva corrispondere al vincitore, ma aderiva sovente a regole più complesse. La posta, il cui valore era definito ad inizio partita, doveva garantire ogni singolo scacco utilizzato durante la partita stessa. Chi risultava sconfitto era tenuto a contare i pezzi a quel momento ancora in suo possesso sulla scacchiera e doveva corrispondere una posta al vincitore per ognuno di tali pezzi.

Le cronache delle partite dell'epoca ci descrivono giocatori apparentemente incapaci di costruire fin dall'inizio una tattica vincente secondo i canoni di gioco odierno ma impegnati costantemente a perdere pezzi e catturare quelli avversari senza tener conto del "vero scopo" del gioco (lo scacco del re). Esse potrebbero essere semplicemente frutto di un processo aneddotico o di un'iperbole drammatica, ma se così non fosse ci suggerirebbero l'ipotesi che il gioco potesse essere strategicamente più elaborato.

Crediamo sia possibile che la tattica applicata fosse volta in primo luogo a limitare le possibili perdite economiche, facendosi coscientemente catturare i pezzi ritenuti superflui alla realizzazione dello scacco del re avversario; valutando le effettive capacità dell'antagonista e cercando di limitare il rischio, in caso di sconfitta, di pagare "riscatti" inutili.

Le prime fasi della partita sarebbero,

quindi, indirizzate a compiere una sorta di rilancio al ribasso continuo, in cui ogni singolo giocatore, vista la situazione che si va delineando, s'impegna, spostando strategicamente i propri pezzi, a riuscire nell'impresa con sempre meno forze a disposizione, costringendo l'avversario alla cattura e a comportarsi conseguentemente allo stesso modo.

Questo è un tipo di rilancio che si riscontra ancora in giochi più o meno antichi di carte e dadi (a titolo d'esempio citiamo il Perudo, la Belote o, in altra forma, il Poker).

La tesi che proponiamo può essere avvalorata anche dal fatto che il gioco degli scacchi, nell'epoca in questione, era considerato bagaglio culturale indispensabile nella preparazione d'ogni cavaliere; riteniamo quindi fosse possibile, giustificandone ulteriormente il successo, intendere tale gioco come il complesso ragionamento strategico che scaturisce dalle congetture fin qui riportate.

Quale esercizio migliore per un futuro condottiero destinato a muovere forze su un vero campo di battaglia, che quello di concepire una tattica che tenesse a mente sempre i due aspetti della questione: Tentare di conseguire la vittoria e limitare le perdite in caso di sconfitta? Si tratta di un gioco, forse, più assimilabile, per la complessità di ragionamento richiesta, agli odierni giochi di strategia e wargames piuttosto che al gioco degli scacchi per come lo conosciamo. Riteniamo che questa nostra tesi, per quanto opinabile, sia da prendere in considerazione e ci auguriamo sia possibile, estendendone l'idea, organizzare, prima o poi, un'esperienza collettiva tesa a sperimentare un torneo giocato con l'interpretazione delle regole qui proposte.

Bibliografia:

- Jean Verdon, *Il Piacere nel Medioevo*, Edizione Mondolibri S.p.A., Milano 1999.
- Giancarlo Ceccoli, *Giocare nel Medioevo*, AIEP Editore, Repubblica di S. Marino 2004.
- Gareth Williams, *Scacchi*, Idea Libri, Rimini 2001.
- Gianpaolo Dossena, *Giochi da Tavolo*, Arnoldo mondatori Editore, Milano 1984.
- G. Meroni - A. Spinelli, *Il Grande manuale dei Giochi da Tavolo*, Xenia Edizioni, Milano 1996.
- Chiara Frugoni, *Medioevo sul naso*, Edizioni Laterza, Roma-Bari 2001.
- Eileen Power, *Vita nel Medioevo*, Einaudi scuola, Milano 1993.
- Michel Pastoureaux, *I Cavalieri della Tavola Rotonda ...*, RCS libri S.p.A., Milano 1998.