

Il presente articolo è stato tradotto in modo automatico da

https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewizmrO0n_WJAxWB_QIHHTJuFaEQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.gerhard-josten.de%2Fapp%2Fdownload%2F17404191%2FOn%2Bthe%2BOrigin%2Bof%2BChess.pdf&usg=AOvVaw2ZCly5yfy8K0eiC3i0L8if&opi=89978449

SULL'ORIGINE DEGLI SCACCHI CON CONTRIBUTI DI:

1. Egbert Meissenburg
ALCUNI FATTI, DATE E INFORMAZIONI BIBLIOGRAFICHE RIGUARDANTI IL GRUPPO INIZIATIVO KÖNIGSTEIN (IGK)
2. Yuri Averbakh, Mosca, 1999
ALL'INIZIO DI QUESTO STUDIO, L'AUTORE HA BASATO IL SUO LAVORO SULLA SEGUENTE TESI
3. Peter Banaschak, 30 maggio 2000
CONTATTI CINESE-OCIDENTALI E GLI SCACCHI
4. Pavle Bidev, Yu Igalo, 1987
COME HO RIORIENTATO LE MIE CREDENZE SCACCHISTICHE
5. Ricardo Calvo, Madrid, 1996
ALCUNI FATTI SU CUI RIFLETTERE
6. Jean-Louis Cazaux, Tolosa, 2001
GLI SCACCHI SONO UN GIOCO IBRIDO?
7. Gianfelice Ferlito e Alessandro Sanvito
ORIGINI DEGLI SCACCHI-PROTOSACCHI, DAL 400 A.C. AL 400 D.C.
8. Gerhard Josten, Colonia, 2001
GLI SCACCHI - UN FOSSILE VIVENTE
9. Joseph Needham, Cambridge, 1962
RIFLESSIONI SULL'ORIGINE DEGLI SCACCHI
10. Victor Keats, Londra, 1993
GLI SCACCHI SONO MENTIONATI NEL TALMUD?

ALCUNI FATTI, DATE E INFORMAZIONI BIBLIOGRAFICHE RIGUARDANTI IL GRUPPO INIZIATIVO KÖNIGSTEIN (IGK)

di Egbert Meissenburg

La storia degli scacchi è un viaggio in un passato ampio e vasto, e la casa in cui il ricercatore può abitare e lavorare ha molte porte. Il Gruppo Iniziativo Königstein è un gruppo mondiale di storici degli scacchi, originario della Germania, e si propone come una comunità interessata alla storia degli scacchi con particolare attenzione alla promozione delle prospettive di ricerca scientifica sul trattamento esperto dell'intera storia del gioco degli scacchi in tutti i suoi rami e aspetti. È, senza avere una struttura organizzativa stabilita, un'unione informale di scienziati, ricercatori seri sulla storia degli scacchi e, infine, anche degli appassionati generalmente interessati alla storia degli scacchi. Il circolo è aperto a tutti coloro che sono in grado e disposti a fare ricerca con imparzialità e tolleranza. Il circolo è internazionale in tutti gli aspetti, come dimostra la sua multilinguismo e la diversità di promozione.

Importante e decisivo per il GRUPPO INIZIATIVO KÖNIGSTEIN è stato, ed è, non solo il tentativo di avvicinarsi un po' di più alla verità storica degli scacchi – ma anche una cooperazione simpatica delle varie direzioni scacchistiche e di ricerca, con un supporto reciproco dei rispettivi progetti di ricerca, compresa la tolleranza della personalità di ogni singolo studioso. Pertanto, lo specialista rigoroso dovrebbe rispettare tanto l'ingegnoso saggista quanto viceversa. Tale tolleranza dovrebbe in ogni caso rimanere in primo piano, costantemente e senza diminuzioni, nei rapporti reciproci tra storici degli scacchi così come nelle transazioni giornalistiche sulla storia degli scacchi. La storia degli scacchi rimane un terreno di incontro di temperamenti molto diversi, ma né l'apprendimento, né l'oggettività (oggettività non significa affatto mancanza di opinioni!), né la meticolosità, né l'amore per la verità, né la cautela nel giudizio (sì, e anche la capacità di ammettere gli errori) devono mancare in chiunque partecipi. Quindi: l'arroganza giornalistica, l'intolleranza ingiusta, insieme alla polemica, non devono assolutamente emergere nel loro approccio alla ricerca storica sugli scacchi e devono essere quindi, almeno al giorno d'oggi, respinti come mezzi inaccettabili.

A questo punto sarebbe inopportuno mettere in evidenza singoli studiosi provenienti dai circoli linguistici tedesco, inglese, italiano, russo o di altre lingue. Dopotutto, circa 70 persone dovrebbero essere menzionate. Questi hanno dedicato e ancora si dedicano, in vari gradi di intensità, alla storia degli scacchi. Ciò che il GRUPPO INIZIATIVO KÖNIGSTEIN ha "realmente" avviato potrebbe restare talvolta discutibile nei dettagli – come, ad esempio, se l'incontro di Königstein del 1991 abbia effettivamente innescato l'indagine C-14 sui pezzi di Venafrò (con pubblicazioni nel 1994/95). D'altro canto, va detto che senza il GRUPPO INIZIATIVO KÖNIGSTEIN, numerosi studi sulla storia degli scacchi difficilmente sarebbero stati scritti o pubblicati. Dopo questa introduzione generale, elencherò i dati bibliografici e altre informazioni promesse.

Agosto 1991

Il primo incontro di storici degli scacchi ebbe luogo a Königstein/Taunus, vicino a Francoforte sul Meno, in Germania. 14 partecipanti furono invitati da Joanna e dal Dr. Thomas H. Thomsen. Il nome del gruppo è stato scelto in relazione a Königstein («König» significa «Re» e «Stein» significa «Materiale da gioco per scacchi») e al modo in cui la futura ricerca storica sugli scacchi potrebbe essere svolta – il primo nome proposto era «Gruppo Königstein». Il testo tedesco tratto dal primo "Libretto Verde" (Seevetal 1991) recita:

Dal 2 al 4 agosto 1991 si è tenuta a Königstein-Falkenstein la conferenza "The Origins of Chess". Come ospiti, il Dr. Thomas Thomsen e la signora Thomsen avevano invitato a Königstein, e la sera del 3 agosto 1991 Franz Josef e Rosemarie Lang a Kelkheim. In un'atmosfera di grande ospitalità si sono riuniti 15 partecipanti provenienti da Gran Bretagna, Italia, Paesi Bassi, Russia, Spagna e Germania. In modo amichevole sono stati discussi i molteplici punti di vista. La posizione acquisita in questo modo potrebbe aver dato spunti per ulteriori ricerche sull'origine degli scacchi.

Le Origini degli Scacchi sono state discusse. I seguenti articoli e opuscoli sono stati i risultati di questo primo incontro, oltre a due report di Irving Finkel ed Egbert Meissenburg.

- Dr. Irving Finkel: *The Königstein Conference on the Origins of Chess: August 2-4 1991*. In: *The Chess Collector*, Londra, vol. II, N° 3, novembre 1991. Ripubblicato in: *Schachhistorische Forschung. Namen - Daten - Meinungen - Literatur. Eine Übersicht mit dem Stande per 30. November 1991 zusammengestellt von Egbert Meissenburg*. – Seevetal: E. Meissenburg 1991, p. 6.
- Egbert Meissenburg: *"THE ORIGINS OF CHESS" – ein kurzer Bericht zur Seminartagung in Königstein 1991*. In: *Schach-Journal*, Berlino, 2. Jg., 1992, N° 1/2, S. 108.

Pubblicazioni 1991 e 1992

- Dr. Ricardo Calvo: *Valencia, Birthplace of Modern Chess. Dedicated to the 'Königstein Group'*. In: *New in Chess*, Alkmaar, vol. 1991, N° 7, pp. 82-87, 89.
Stellungnahme: P.J. Monté: *Searching for a Spanish Cradle for Modern Chess*. In: *New in Chess*, Alkmaar, vol. 1992, N° 1, pp. 4-6.
- Dr. Ricardo Calvo: *Valencia - Geburtsstätte des modernen Schachs. Co-Autor Egbert Meissenburg. Der Initiativ-Gruppe Königstein gewidmet*. In: *Schach-Journal*, Berlino, 2. Jg., 1992, N° 3, pp. 34-45. Questo è un ampliamento e completamento della traduzione in tedesco del testo originale in inglese per la rivista olandese *New in Chess* 1991. Il testo tedesco è stato ripubblicato con ulteriori aggiunte e un nuovo titolo negli atti del workshop di Vienna *Valencia und die Geburt des neuen Schachs* in: «Vom Wesir zur Dame», Vienna 1995 [1996], pp. 77-89.
- Dr. Isaak Linder: *Играл ли Адам шахматы*. In: *64. Шахматное Обозрение*, Mosca, N° 21 (884), novembre 1991, pp. 16-19.
- Schachhistorische Forschung: *Namen - Daten - Meinungen - Literatur*. – Seevetal: E. Meissenburg 1991. 8°.
- Chesshistorical [Chess Historical] Research: Names - Dates - Opinions - Literature. – Seevetal: E. Meissenburg 1991. 8°.
- Chesshistorical [Chess Historical] Research [...]. Ripubblicato con alcune aggiunte il 30 settembre 1992. – Seevetal: E. Meissenburg 1992. 8°. Questi tre "Libri Verdi" sono stati pubblicati appositamente per i membri dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN.
- Robert Verhoeven: *The Königstein Group*. In: *New in Chess*, Alkmaar, 1992, N° 1, pp. 6-8.
- Manfred A.J. Eder: *Wo entstand der König-Stein - und: wie? Neue schachgeschichtliche Forschungsimpulse durch die INITIATIV-GRUPPE KÖNIGSTEIN. Ein Meinungsbericht – nicht ganz ohne Schlußfolgerungen*. In: *Schach-Journal*, Berlino, 2. Jg., 1992, N° 3, pp. 13-31.

Novembre 1993

Il secondo workshop degli storici degli scacchi nell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN si è tenuto presso il Max Euwe-Centrum di Amsterdam. Organizzatore: Egbert Meissenburg. Sono stati discussi i primi sviluppi della storia degli scacchi (India, Cina, Uruk, Talmud), la definizione di *scacchi* nel contesto della storia degli scacchi e l'esistenza e l'inizio dei pezzi astratti arabo-islamici.

Sono stati pubblicati i seguenti opuscoli e articoli da Egbert Meissenburg:

- Programm zur 2. Konferenz der Schachhistoriker in der "INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN" vom 26.11.1993 bis 28.11.1993 in Amsterdam Max Euwe-Centrum Max Euwe-Plein 30A I.

[Seevetal: E. Meissenburg] 1993. [8] Bl., 15 Bl.: 29 cm: Hefter. Le 15 pagine contengono gli abstract degli articoli presentati da Jurij Averbach, K.G. Beauchamp, Andreas Bock-Raming, Ricardo Calvo, Gianfelice Ferlito, Hans Holländer, Gerhard Josten, Isaak M. Linder, Koichi Masukawa, Alessandro Sanvito e Kenneth Whyld.

- Programme for the Second Conference of the Chess Historians in the "INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN" November 26, 1993 to November 28, 1993 Amsterdam Max Euwe-Centrum, Max Euwe-Plein 30A I.

[Seevetal: E. Meissenburg] 1993. [7].

Le pubblicazioni successive e articoli presentati alla Seconda Conferenza degli Storici degli Scacchi (Amsterdam, 26-28 novembre 1993)

- Leaves, 15 leaves : 29 cm : Hefter [Typoskript : Kopiert]
La versione in inglese del precedente "Programma" tedesco. Gli abstract sono gli stessi della versione tedesca.
- Papers presented to the Second Conference of Chess Historians Amsterdam, Max Euwe-Centrum, November 26-28, 1993. Editor: Egbert Meissenburg.
 - [Seevetal: E. Meissenburg] 1993. [2] leaves, 14 leaves, 4, [4] leaves, 5, [1] leaves, 5 leaves, 6 leaves, 5 leaves, 3 leaves: 21 cm: Ringbinder.
Gli autori e i loro articoli:
 - K.G. Beauchamp: *Protochess in the Orient*.
 - Manfred Eder: *Extrakt zur Problemfrage lebensbildlicher Schach-Figuren als Vorbilder für die "Abstraktion" von Schach-Spielsteinen in "arabesker" Form*.
 - Victor Keats: *Is Chess Mentioned in the Talmud?*
 - Egbert Meissenburg: *Einige vorläufige Überlegungen zur Entstehung der abstrahierten Schachfiguren im islamischen Kulturkreis*.
 - Joachim Petzold: *Positionspapier für das Seminar der Schachhistoriker am 27./28. November 1993 in Amsterdam*.
 - Franco Pratesi: *Developing Arab Chessmen*.
 - Novello Williams: *Medieval Chessmen Found in Wales*.
- English Papers presented to the Second Conference of Chess Historians Amsterdam [...].
Editor: Egbert Meissenburg. - [Seevetal] 1993. 8°. Con articoli di K.G. Beauchamp, M. Eder, V. Keats, E. Meissenburg, J. Petzold, F. Pratesi, N. Williams.
Alcune delle conferenze lette ad Amsterdam sono state pubblicate nel *Berlin SCHACH-JOURNAL*, volume 1994, altre nel *yearbook HOMO LUDENS* (Monaco, Salisburgo) volume IV, 1994.

I seguenti rapporti dell'incontro di Amsterdam:

- Hans Ree: *Silk, Diamonds and the Origins of Chess*.
In: *New in Chess*, Alkmaar, 1993, N° 8, pp. 76-79 e il testo olandese con modifiche Ree, *Hans: De musicus Ziryab*.
In: *Hans Ree: Schitterend schaak*. - Amsterdam/Antwerpen 1997, pp. 153-162.
- L.C.M. Diepstraten: *Congres van Schaakhistorici*.
In: *Nieuwsbrief Max Euwe-Centrum*, Amsterdam, numero 28, gennaio 1994, pp. [4]-[5].
- Isaak Linder: *Лиха беда - начало. Конференция на родине Макса Эйве [Ejve Euwe]*.
In: *64. Шахматное Обозрение*, Mosca, 1994, N° 3/4 (907-908), pp. 52-55.
- Gianfelice Ferlito: *Il Gruppo Königstein. La presentazione di un'iniziativa a favore della ricerca storica*.
In: *Informazione Scacchi*, Bergamo, anno III, 1993, N° 1, pp. 34-35 e *Scacco*, Mondovì, 1994, p. 69.

Pubblicazioni nel 1994 e 1995

- Dr. Gianfelice Ferlito: *Il gruppo d'Iniziativa Königstein e gli scacchi islamici*.
In: *Gli Scacchi di Venafrò. Datazione radiocarbonica*. - Milano: L'Italia Scacchistica 1994, pp. 40-43.
- Königstein Initiative Group: *Islamic Chessmen*.
– Bergamo: *Informazione Scacchi* 1995, pp. 52. 8° = Supplemento al N° 2, aprile 1995, della rivista *Informazione Scacchi*, Bergamo.
Editor: Dr. Gianfelice Ferlito.
"Questo opuscolo raccoglie gli articoli presentati alla Conferenza del Gruppo di Iniziativa Königstein sul tema dei pezzi di scacchi islamici e la loro origine da storici degli scacchi che si sono incontrati ad Amsterdam, al Max Euwe Centrum [...] 1993."

Ci sono articoli di:

- Anna Contadini: *A figurative Islamic ivory chess piece*, pp. 48-51.
- Manfred A. J. Eder: *Extracts as to the Question and Problem of Figurative chessmen serving as pre-conditioning Models for so-called "Abstract" and "Chess-Pieces in the so-called "Arabian Islamic Style"*, pp. 11-19.
- Gianfelice Ferlito: *Old Islamic Chessmen. Historical, religious and artistic considerations about their shape and design*, pp. 29-47.
- Egbert Meissenburg: *Some preliminary considerations on the origin of abstract chessmen in Islamic culture*, pp. 2-10.
- Franco Pratesi: *Developing Arab Chessmen*, pp. 20-25.
- Alessandro Sanvito: *The origin and development of Islamic Chess pieces over the centuries*, pp. 26-28.

Pubblicazioni e Workshop: Una Cronologia della Ricerca sulla Storia degli Scacchi

1. Kenneth Whyld:
A HISTORY OF CHESS. Correzioni e aggiunte principalmente dell'autore H.J.R. Murray
 - Caistor: [Pubblicato dall'autore] 1994, 8°.
"Questo lavoro è per coloro che fanno parte del Gruppo Königstein. Ogni ricercatore sulla storia degli scacchi utilizza in qualche modo il libro A History of Chess di Murray. Questo opuscolo è offerto ai miei amici e colleghi nella speranza che possa aiutarli."
2. Dr. Andreas Bock-Raming:
Untersuchungen zum indischen Würfelspiel in nachvedischer Zeit. I: Das Backgammon nach der Darstellung des Mānasollāsa
 - Seevetal: Meissenburg 1995, II, 18 fogli, 4° = Reihe "Schach-Forschungen" N° 9

Novembre 1994: Terzo incontro degli storici degli scacchi a Vienna

Il terzo workshop degli storici degli scacchi si è tenuto presso l'Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften a Vienna. L'evento è stato organizzato dal Dr. Ernst Strouhal della Hochschule für angewandte Kunst di Vienna. Il tema era *Vom Wesir zur Dame. Kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit. Über kulturelle Transformationen am Beispiel des Schachspiels*. Il workshop si è concentrato sulla storia degli scacchi nel Medioevo e sulla trasformazione delle regole culturali, utilizzando gli scacchi come esempio.

Nel mese di aprile 1996, la documentazione scientifica intitolata *Vom Wesir zur Dame* (187 pagine) è stata pubblicata, contenente 16 articoli dei partecipanti al workshop di Vienna, da Jurij Averbach ad Alessandro Sanvito.

Luglio 1995: Lancio di OKKASIONELLER RUNDBRIEF

Il primo numero di *OKKASIONELLER RUNDBRIEF* è stato pubblicato a Seevetal, in Germania, con Egbert Meissenburg come editor. L'obiettivo della newsletter era migliorare la comunicazione e i contatti tra i membri dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN, concentrandosi su articoli di ricerca e bibliografici legati alla storia degli scacchi. Entro marzo 2000, erano stati pubblicati 15 numeri.

Agosto 1996:

- Die Schach-Geschichtsforschung zum Ausgange des 20. Jahrhunderts. Fünf Jahre "Initiativgruppe Königstein". Zur Gründung des "Förderkreises Schach-Geschichtsforschung".
Con un contributo di Manfred A. J. Eder, edito da Egbert Meissenburg.
 - *Seevetal*: Meissenburg, 1996. 8°.

Novembre 1996: Workshop sulla Storia degli Scacchi in India

Il workshop "Approaching the Roots of Chess" si è svolto a Pondicherry, presso la Central University in India. Questo evento rappresentò il primo tentativo organizzato di riunire specialisti noti nella storia degli scacchi, negli studi del sanscrito, nell'indologia e nell'archeologia. Il Dr. C. Panduranga Bhatta fu l'organizzatore principale. Cinque membri dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN provenienti dall'Europa e dal Giappone parteciparono all'incontro, oltre all'organizzatore Dr. Bhatta:

- Dr. Andreas Bock-Raming
- Manfred A.J. Eder
- Dr. Irving Finkel
- Koichi Masukawa
- Egbert Meissenburg.

Tutti questi storici degli scacchi ebbero l'opportunità di tenere conferenze.

- APPROACHING THE ROOTS OF CHESS. Abstracts and Papers dedicati e presentati agli organizzatori e ai partecipanti del Simposio presso la PONDICHERRY UNIVERSITY (India), dal 26 al 29 novembre 1996.
A cura di Egbert Meissenburg, per conto dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN e del FÖRDERKREIS SCHACH-GESCHICHTSFORSCHUNG e.V.
 - *Seevetal*: Meissenburg, 1996. 30 pp. 8°.
Questo opuscolo è stato dedicato da Egbert Meissenburg ai partecipanti del workshop di Pondicherry. Contiene quattro abstract per il Simposio di Pondicherry. Inoltre, cinque membri dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN che non hanno potuto partecipare al workshop in India hanno presentato articoli riguardanti la loro opinione sull'origine degli scacchi in inglese.

Agosto 1997:

Nel 1897, Antonius van der Linde (*1833) morì a Wiesbaden. Per celebrare la memoria del noto storico degli scacchi olandese, è stato organizzato un incontro storico sugli scacchi intitolato "*Die Suche nach Fakten - Searching for Facts*". L'incontro si è svolto presso l'Hessisches Hauptstaatsarchiv di Wiesbaden. Organizzatore: Manfred A.J. Eder. L'evento ha incluso diverse esposizioni ed è stato considerato il quarto incontro degli storici degli scacchi dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN.

Da agosto 1997 a agosto 1999:

- Dr. Isaak Linder: *The Significance of the Work of Antonius van der Linde for the Research on the History of Chess*.
 - *Seevetal*: Meissenburg 1997. [1], 8, [4] fogli. 29 cm.
Questo opuscolo è stato creato appositamente per i partecipanti di lingua inglese al quarto simposio di Wiesbaden dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN. Contiene la versione inglese della conferenza tedesca di Wiesbaden di Dr. Isaak Linder, con alcuni dettagli separati sulla vita e le opere di Antonius van der Linde.
- Dr. Isaak Linder: *Ван дер Линде и современность. Где нет знаний, властвует фантазия*.
In: *64. Шахматное Обозрение*, Mosca, 1997, N° 9, pp. 53-55.
- Dr. Isaak M. Linder: *Die Bedeutung des Werkes von Antonius van der Linde für die Erforschung der Schachgeschichte*.
In: *Rochade Europa*, Maintal, 1997, Nr. 10, ottobre 1997, pp. 36-38.
- Dr. Ulrich Schädler: *Camel Captures Giraffe. Gaming Pieces for Medieval Chess-Variants*.
Un articolo letto al 4° colloquio dell'Initiative Group Königstein "Searching for Facts".
In: *The Chess Collector*, Londra, vol. 8, 1999, N° 1, pp. 6-9.
- Ken Whyld: *Old Facts for the Origin of Chess in China*.
(Articolo presentato al 4° Simposio dell'Initiativgruppe Königstein, Wiesbaden, 14 agosto 1997).
In: *Okkasioneller Rundbrief*, Seevetal, N° 14, agosto 1999, pp. 107-112.

Febbraio 1999:

- Die Schach-Geschichtsforschung in der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN. Namen, Daten, Meinungen, Literatur. 4. Ausgabe.
A cura di Egbert Meissenburg.
 - *Seevetal*: E. Meissenburg, 1999. pp. 52. 8°.

Marzo 1999:

- Chess Historical Research in the INITIATIVE GROUP KÖNIGSTEIN. Names, Facts, Opinions, Literature. Third English Version.
A cura di Egbert Meissenburg.
 - *Seevetal*: E. Meissenburg, 1999. pp. 48. 8°.
Questa è la versione del "Green Booklet" principalmente pubblicata per i membri di lingua inglese dell'IGK.

Maggio 1999:

- Egbert Meissenburg: *Die Initiativgruppe Königstein*.
In: *Rochade Europa*, Sömmerda, 1999, Nr. 5, maggio 1999, pagina 56.
Questo articolo è stato ripubblicato in una lista di libri antiquari sugli scacchi *SCHACH* pubblicata da Michael Mitzkewitz a [D-]Remagen-Rolandseck nell'agosto 1999 (pp. [48]-[49]).

Ottobre 1999:

- Egbert Meissenburg: *Bibliographie zur Geschichte des Schachspiels im europäischen Mittelalter – Schriften ab 1990*.
(Seevetal: *Selbstverlag* Egbert Meissenburg) 1999. pp. 32. 21 cm. Br.
= *Thesaurus Bibliographicus Scacchisticorum* N° 3.
ISBN 3-921966-33-X.

Pagine 1: "Den Teilnehmern des V. Symposiums der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN freundschaftlich zugewidmet."

Novembre 1999

- Schach im abendländischen Mittelalter und der Frühen Neuzeit. Alltagskultur - Spielspezifisch - Hohe Literatur.
Programma per il V. *Symposium* dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN, Hamburg, novembre 1999. A cura di Egbert Meissenburg.
 - *Seevetal*: [Egbert Meissenburg] 1999. 56 pp. con diagrammi e illustrazioni, 21 cm, broccatura. Questo è il programma per il simposio di Hamburg nel novembre 1999. Contiene articoli di Gianfelice Ferlito, Reinhold F. Gleis & Thomas Paulsen, Gerhard Josten, Egbert Meissenburg, Franco Pratesi e l'artista di scacchi Elke Rehder. Sono inclusi anche i necrologi in inglese di Tassilo von Heydebrand und der Lasa († 1899) e i riassunti delle presentazioni di Jurij Averbach, Peter Banaschak, Ricardo Calvo, Barbara Holländer, Hans Holländer, Horst Lüders, Koichi Masukawa (presentazione completa), Peter J. Monté, Josef Pauser, Ulrich Schädler, Kenneth Whyld.
- SCHACH im abendländischen Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Alltagskultur - Spielspezifisch - Hohe Literatur. V. Symposium der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN Hamburg November 1999. Informationsmappe.
 - *Seevetal*: Egbert Meissenburg 1999. [26] pp. 29 cm. In cartella. Il testo tedesco preso da *ROCHADE EUROPA*, maggio 1999, è stato tradotto in inglese da Kenneth Whyld. Un ringraziamento speciale per questa preziosa assistenza. Alcune parti di questa traduzione sono state utilizzate per l'articolo. Sono state stampate 32 copie per fornire ulteriori informazioni ai partecipanti del simposio di Hamburg.

Marzo 2000

- Die Initiativegruppe Königstein. The Initiative Group Königstein. Geschichte und Aktivitäten. History in Part and Activities.
A cura di Egbert Meissenburg.
 - *Seevetal*: (Egbert Meissenburg) 2000. 12 pp. 21 cm, broccatura. ISBN 3-921966-34-X. Questo è un altro "Green Booklet", contenente una panoramica delle attività e delle strutture dell'INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN.
- Banaschak, Peter: *The Eastward Diffusion of Chess: Why this history cannot be written*. PREPRINT da *Schach im abendländischen Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Alltagskultur - Spielspezifisch - Hohe Literatur. The Collected Papers of the 5th Symposium of the INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN held Hamburg November 1999*.
 - *Seevetal*: [E. Meissenburg] 2000. 12 pp. 21 cm, broccatura.

Agosto 2000

- Holländer, Barbara: *Überlegungen zur Entwicklung einer Schachterminologie im Mittelalter*. PREPRINT da *Schach im abendländischen Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Alltagskultur - Spielspezifisch - Hohe Literatur. The Collected Papers of the 5th Symposium of the INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN held Hamburg November 1999*.
 - *Seevetal*: [E. Meissenburg] 2000. 8 pp. 21 cm, broccatura.
- Holländer, Hans: *Karl Wilhelm Ramler und die Schachkultur des 18. Jahrhunderts*. PREPRINT da *Schach im abendländischen Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Alltagskultur -*

Spielspezifik - Hohe Literatur. The Collected Papers of the 5th Symposium of the INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN held Hamburg November 1999.

- Seevetal: [E. Meissenburg] 2000. 12 pp. 21 cm, broccura.

Ottobre 2000

- Meissenburg, Egbert: *Die Kölner Internetseite zur Schachgeschichte. Eine Initiative der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN.* <http://www.mynetcologne.de/~nc-jostenge>. In: *Rochade Europa*, [D-]Sömmerda, N° 10/2000, ottobre 2000, pp. 70-71.
- Meissenburg, Egbert: *Das VI. Symposium der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN, Amsterdam, 2001.*

November 2001

- Symposien der INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN:
I simposi precedenti si sono svolti a Königstein/Taunus nel 1991, Amsterdam nel 1993, Vienna nel 1994 (con una struttura organizzativa diversa, ma comunque inclusa nel conteggio degli eventi IGK), Wiesbaden nel 1997 e Amburgo nel 1999. Gli atti dell'evento di Amburgo sono stati pubblicati in quattro volumi nel 2001. Il simposio celebrativo del 10° anniversario della IGK, originariamente pianificato a novembre 1999, si è svolto finalmente dal 30 novembre al 2 dicembre 2001 presso il Max Euwe-Centrum di Amsterdam.

Programma e Organizzazione:

L'evento è stato organizzato da Egbert Meissenburg e Gerhard Josten, con il supporto di Eveline Dirksen e il suo team. Circa 30 storici degli scacchi da diversi paesi, tra cui Giappone, Canada e USA, si sono riuniti. Kōichi Masukawa, noto esperto della storia del Shogi, ha tenuto il discorso di apertura sull'argomento *European Chess in Japan after 1868*. Tra gli altri partecipanti figurano storici come Dr. Isaak Linder, che ha partecipato con il figlio Wladimir e presentato la loro monumentale ricerca sui campioni del mondo di scacchi.

Argomenti e Sessioni:

L'incontro si è concentrato principalmente sulla preistoria degli scacchi e sul gioco medievale. I temi principali dei vari interventi includevano discussioni sull'origine del gioco degli scacchi e su vari aspetti della sua evoluzione storica.

- Discorso di apertura di Dr. Isaak Linder: *Das Problem des Schachursprungs im Lichte der Fakten und Hypothesen des letzten Jahrzehnts*. Linder ha discusso le sue teorie sull'origine degli scacchi, confrontandole con quelle della studiosa Renate Syed, e ha dato riconoscimento ai contributi di altri storici come Jurij Awerbach e Andreas Bock-Raming.
- Gerhard Josten: Nel suo intervento *Chess – A Living Fossil*, ha approfondito la struttura del gioco degli scacchi nel suo stadio primitivo, esplorando la sua relazione con le regioni intorno alla Via della Seta.
- Michael Mark (Londra): Ha presentato la sua tesi sull'origine indiana degli scacchi, rispondendo all'opinione di Ricardo Calvo, che sostiene un'origine iraniana. Mark ha parlato della necessità di "hard facts" per la ricerca sulla storia degli scacchi, un concetto che è stato ben accolto dal pubblico.
- Ulrich Schädler: Ha discusso l'influenza della cultura greca in India e ha ipotizzato che il termine *iskundree* nel Talmud potesse riferirsi al gioco greco *polis*, suggerendo che Firdausi potesse aver descritto il gioco *polis* invece del Nard.

L'incontro si è svolto con sessioni organizzate da Egbert Meissenburg, Dr. Ulrich Schädler e Dr. Ricardo Calvo, e ha visto la partecipazione di storici noti provenienti da Germania, Regno Unito, Paesi Bassi, Spagna, ma, purtroppo, i partecipanti dall'Italia e dall'Austria non erano presenti.

Il secondo intervento del sabato, *The Oldest Chess Pieces in Europe?* (tra cui le quattro scacchiere di avorio di San Gennadio), era stato già preparato tramite una documentazione stampata di Ricardo Calvo e si distingueva per una splendida panoramica fotografica sulla Spagna mozarabica. Barbara Holländer ha parlato di *Les Echecs amoureux* e ha sottolineato, nel contesto di questo testo medievale, l'importanza della funzione degli scacchi nel rapporto tra immagine e testo. Il Dr. Peter J. Monté, che aveva già analizzato in precedenza gli scacchi tardo-medievali e rinascimentali, nel suo intervento *Vicent reconstructed* è andato oltre le riflessioni di J. Averbach del 1985, Joaquín Pérez de Arriaga e Ricardo Calvo (rispettivamente del 1997) e ha messo in evidenza il plagio di Lucena, sostenendo che Lucena avesse probabilmente preso l'intero *Vicent*, che seguiva ancora le regole dell'antico gioco spagnolo, come base per il suo lavoro. Kenneth Whyld ha analizzato, basandosi su dettagli precedentemente trascurati, il *Manoscritto di Göttingen* – non si può escludere che il cosiddetto manoscritto di Göttingen possa essere stato successivamente usato come base per una nuova versione in francese, mentre il cosiddetto *Place MS* potrebbe essere stato la fonte di Lucena. Nel suo secondo intervento, il Dr. Peter J. Monté ha trattato le considerazioni sulla nomenclatura delle aperture nel gioco moderno degli scacchi (1497-1634), mentre Hanspeter Suwe, nei suoi appunti sulla notazione della rochade, ha spiegato la storia di 0-0 e 0-0-0 tramite esempi letterari antichi. Il Professor Dr. Hans Holländer ha iniziato il suo intervento sulle notizie riguardanti un club di scacchi scomparso. Ha parlato del Berliner Schachclub del 1803, osservando che per una versione lunga avrebbe avuto bisogno di 3 ore – ma anche con solo 30 minuti a disposizione ha offerto una retro-analisi affascinante basata su materiali artistici ancora non esplorati. Dmitry Gorodin ha parlato dell'importanza di Andor Lilienthal nella storia delle idee degli scacchi. Johan Weststeijn (Amsterdam) ha scoperto un giurista che giocava a scacchi del VII secolo nell'area dell'attuale Arabia Saudita e ne ha parlato in modo impressionante, senza alcun manoscritto (una delle sue tesi: se già all'epoca era possibile giocare al buio, le figure degli scacchi non potevano essere astratte). Il Dr. Alexander de Voogt, coinvolto nella *Society of Board Games Studies*, ha detto, prendendo spunto dall'ampio concetto di gioco come elemento centrale della cultura secondo il suo connazionale Johan Huizinga, che gli storici degli scacchi "non erano mai stati altro che storici degli scacchi". Gli storici degli scacchi presenti hanno accolto questa affermazione con calma e, dopo l'ultimo intervento del sabato, sono rimasti piacevolmente sorpresi dal fatto che il MEC avesse organizzato una ricezione in loro onore. Anche dopo nove ore di lavoro intenso sulla storia degli scacchi, la sera c'è stata l'opportunità di una cena comune in un ristorante indonesiano.

La mattina di domenica, che ha concluso il simposio, è stata un po' meno intensa dal punto di vista lavorativo. Donald McLean aveva preparato il tema *The Fool's Guide to Pawn Promotion*. Egbert Meissenburg ha presentato il suo intervento su *The Book Project – A NEW HISTORY OF CHESS*. Nella vivace discussione che è proseguita prima in piccolo gruppo al MEC e poi nel treno espresso da Amsterdam Centraal a Osnabrück Hauptbahnhof, si è raggiunta l'unanimità sul principale curatore e sul fatto che, prima di procedere, fosse necessario redigere un documento strutturato per garantire una solida finanziamento. Quattro dei lavori inizialmente previsti per la presentazione non sono stati letti per l'impossibilità degli autori di partecipare – tra cui i testi di Jurij Averbach (che aveva confermato la sua presenza ad Amsterdam, ma che poi doveva essere impegnato come arbitro a Mosca), di Dr. Jean-Louis Cazaux, del Prof. Carlo Alberto Pagni, uno specialista della storia degli scacchi a distanza, e del Prof. R. Vasantha (India) (il cui lavoro *Game boards, Pieces, Dices – its Relation with Indian Chess: An Archaeological Investigation* è stato letto da Kenneth Whyld).

Egbert Meissenburg e Gerhard Josten avevano preparato un programma di 64 pagine per il congresso di storia degli scacchi [senza numero ISBN], che includeva le sintesi degli interventi e le dichiarazioni personali di 16 ricercatori sulla storia degli scacchi e sul loro coinvolgimento in questo campo. Egbert Meissenburg aveva inoltre preparato una brochure di 28 pagine contenente gli articoli di Jurij Averbach, Jean-Louis Cazaux, Koichi Masukawa e il proprio contributo (ISBN 3-921966-51-X). Come numero 23 della serie *SCHACHFORSCHUNGEN* è stata distribuita la già menzionata opera di Ricardo Calvo *The Oldest Chessmen in Europe* [Seevetal 2001 – ISBN 3-921966-53-X].

I ricercatori di scacchi si sono sentiti molto a loro agio nel Max Euwe-Centrum e sono stati perfettamente assistiti. Anche dal punto di vista delle attrezzature tecniche, il MEC si è rivelato essere una sede ideale per l'evento. La lingua del simposio era il tedesco e... l'inglese. In un'atmosfera amichevole e familiare, è stato possibile scambiare i punti di vista (a volte contrapposti) con spirito di oggettività. I simposi dell'*INITIATIVGRUPPE KÖNIGSTEIN* si sono affermati come un luogo di incontro di ricerca storica degli scacchi di successo tra gli storici degli scacchi.

© Egbert Meissenburg

Ottobre 2003

Meissenburg, Egbert: Il VII Simposio del Gruppo Iniziativa Königstein Berlino, Ottobre 2003
Per la settima volta dal 1991, gli storici degli scacchi si sono riuniti nel Gruppo Iniziativa Königstein e i loro ospiti dal 17 al 19 ottobre 2003. Hamburg nel 1999 e Amsterdam nel 2001 erano stati gli ultimi luoghi di incontro per i simposi. Berlino è stata scelta per consentire anche la visita di una mostra che Hans e Barbara Holländer avevano preparato e curato con un lavoro accurato e lungo, basato sulla ricerca negli archivi berlinesi, e che riguardava il 200° anniversario della fondazione del club di scacchi più antico della Germania. Gli organizzatori lo avevano chiamato "Schadows Schachclub". Questa mostra era anche un omaggio al panorama culturale della Berlino prussiana all'inizio del XIX secolo. Il riferimento a Schadow è stato fatto, anche se nella letteratura si parla solo del "Club", del "Vecchio Club" [in contrapposizione alla "Scacchistica Società" fondata nel 1827] o "Schach-Klub", per onorare il fatto che lo scultore Johann Gottfried Schadow (1764-1850) probabilmente non abbia avviato questo "Club" – "Schach-Klub" nel 1803, ma lo abbia sostenuto con energia e determinazione fino al 1847.

La mostra, di cui si è parlato nel *ROCHADE EUROPA N° 11/03* alle pagine 73-75, ha offerto un contesto significativo per l'incontro storico degli scacchi. La sala conferenze della Biblioteca d'Arte/Museo di Arte Applicata a Matthäikirchplatz (Forum Culturale) è stata messa a disposizione per i seminari grazie alla gentilezza del Direttore della Biblioteca d'Arte, Prof. Evers, e per l'intervento della signora Holländer, che ha reso possibile l'uso di tutte le comodità moderne che la tecnologia poteva offrire. Per l'incontro, anche la Società Emanuel Lasker di Berlino, che aveva ospitato il Gruppo Iniziativa Königstein a marzo 2003, aveva promosso l'evento con una presentazione su Internet, il che ha permesso di accogliere un pubblico interessato, composto da più di 30 partecipanti.

Il circolo ristretto degli storici degli scacchi è stato rappresentato, tra gli altri, dai nostri amici GM Jurij Averbach e il Grande Maestro di Storia degli Scacchi e Nestor degli storici degli scacchi Dr. Isaak Linder, entrambi arrivati da Mosca, e Koichi Masukawa, il più importante studioso del gioco giapponese Shogi, arrivato dal Giappone. Masukawa aveva portato con sé un giovane collega del suo paese, il Signor Shimizu, che come archeologo analizzava dettagli storici degli scacchi tratti da fonti giapponesi e cinesi. Di seguito si parlerà ancora dei loro contributi.

Da lontano sono arrivati anche Myron J. Samsin dal Canada e David Shenk da New York (che ha poi combinato il viaggio a Berlino con una visita a Ströbeck). Sono stati accolti per la prima volta nel gruppo degli storici degli scacchi anche il ricercatore di dama Arie van der Stoep dai Paesi Bassi e l'indologa PD Dr. Maria Schetelich.

L'incontro dell'IGK è stato dedicato alla memoria di due storici degli scacchi che ci hanno lasciato: il Dr. Ricardo Calvo, scomparso nel settembre 2002, la cui vedova Carmen è stata onorata con la sua presenza, e Kenneth Whyld, venuto a mancare nel luglio 2003.

Questa volta il programma non era così intenso come ad Amsterdam nel 2001, dove il Max Euwe Centrum aveva permesso di prolungare significativamente l'orario previsto (un'esigenza necessaria quando le discussioni diventano vivaci e costruttive). Anche a Berlino, però, c'era abbastanza tempo e spazio per le discussioni, la conoscenza reciproca, gli scambi amichevoli durante le cene comuni e ulteriori incontri in hotel. Le lingue del congresso erano il tedesco e l'inglese, con frequenti traduzioni dall'una all'altra per facilitare la partecipazione degli storici degli scacchi presenti che non parlavano fluentemente il tedesco.

Come guida per il VII Simposio IGK è stato utilizzato un programma bilingue, creato da Egbert Meisenburg, che includeva abstract e diversi saggi (40 pagine).

Il primo giorno del simposio, venerdì, è iniziato con la visita alla mostra *Schadows Schachclub*. Hans Holländer ha illustrato con eloquenza le sue idee, il metodo di lavoro e l'approccio seguito per l'allestimento, mentre i partecipanti potevano ammirare l'intelligente e didattico allestimento della mostra, che offriva una visione approfondita dei contesti culturali e sociali della società dell'élite berlinese durante l'Illuminismo tardivo. Successivamente, i partecipanti si sono spostati al Kunstgewerbemuseum, dove gli scacchi e le damiere esposte nella collezione permanente erano incastonati in un contesto storico-artistico accanto a un prezioso mobile d'arte.

Dopo una breve pausa, il lavoro degli storici degli scacchi impegnati nel progetto *New History of Chess* (NHC) non era ancora terminato: sette di loro si sono riuniti di nuovo – dopo l'incontro di due giorni tenutosi a Berlino nel marzo 2003 e un'altra riunione a fine 2002 – per discutere il progresso dei lavori sui singoli contributi e i dettagli tecnici della pubblicazione del NHC.

Sabato è iniziata la sessione di lavoro principale. Nella mattinata e nel pomeriggio erano in programma 11 interventi. La struttura del programma è stata influenzata sia dal tempo disponibile, dettato dalla visita alla mostra *Schadows Schachclub*, sia dalle richieste dei partecipanti riguardo ai temi da trattare.

In apertura, sono stati ricordati i meriti dei due storici degli scacchi strettamente legati al Gruppo Iniziativa Königstein. Carmen Romeo Perez, vedova di Ricardo Calvo (su cui avevo scritto un necrologio in *Rochade Europa* 2002), ha parlato degli ultimi piani del marito, segnati da una grande tragedia umana, per scrivere una storia completa del gioco degli scacchi. La morte ha interrotto Ricardo, impedendogli di completare il manoscritto.

La laudatio postuma per Kenneth Whyld è stata pronunciata da Ernst Strouhal (Vienna): "Ken sapeva tanto e condivideva volentieri il suo sapere – il suo approccio alla storia degli scacchi era preciso e critico nei confronti delle fonti". Anche il Dr. Isaak Linder (Mosca) ha commemorato i due amici, prima di passare al tema *Philidor e i primi maestri russi*. A.D. Petrov e Carl Friedrich Jaenisch sono stati elogiati per il loro contributo alla storia del gioco combinatorio e della teoria delle aperture.

Susanna Poldauf-Klünder (Berlino) ha poi presentato una novità assoluta nell'ambito della storia degli scacchi. Dopo il suo intervento approfondito e dettagliato sul tema *Philidor a Berlino*, ha incantato il pubblico – che si è sentito avvolto come in una sala da concerto – eseguendo un brano musicale legato al tema trattato.

Durante il simposio, un momento particolarmente memorabile è stato l'esibizione di una soprano francese, che ha interpretato un'aria da una delle opere di Philidor. Questo ha suscitato una riflessione: Philidor era più talentuoso come compositore o come scacchista?

Arie van der Stoep, storico del gioco della dama e autore di una tesi di dottorato sull'etimologia di questo gioco, ha presentato la sua tesi secondo cui, nel XVIII secolo, la terminologia del gioco della dama in Francia e nei Paesi Bassi ha influenzato in modo significativo quella degli scacchi.

Il GM Jurij Averbach ha poi offerto una panoramica intitolata *To the History of Chess Endings*. Parlando senza appunti e utilizzando una scacchiera dimostrativa, ha spiegato visivamente lo sviluppo della teoria dei finali. Ha mostrato esempi selezionati da autori come Polerio, Salvio, Greco, Stamma, Del Rio, Cozio, e Ponziani, fino ai grandi maestri dei finali del XIX secolo. La rapidità delle sue analisi da GM ha lasciato spesso il pubblico sorpreso, così come il GM Wolfgang Unzicker, presente in sala, che ha mostrato la sua abilità nelle analisi.

Dopo la pausa pranzo, David Shenk (Brooklyn, N.Y.) ha presentato il gioco degli scacchi come uno "strumento di pensiero" metaforico, esaminando il suo significato attraverso i secoli. Ha iniziato con il concetto di *Innocent Morality* per poi esplorare autori come Wittgenstein, Duchamp, Nabokov, fino a collegarsi ai premi Nobel Herbert A. Simon e Allen Newell.

Myron J. Samsin ha introdotto un argomento metodologico sulla storia degli scacchi. Ha sottolineato come le attuali analisi della storia antica degli scacchi si basino principalmente su fonti letterarie o archeologiche, proponendo invece i vantaggi di un approccio linguistico comparativo per ottenere nuove intuizioni.

Yasuji Shimizu, archeologo giapponese e conoscitore del cinese, ha esaminato pezzi del gioco degli scacchi cinesi risalenti alla dinastia Song (960-1279). Ha rivelato che questi pezzi non erano utilizzati solo per il gioco, ma anche per scopi magici.

Koichi Masukawa, che durante la cena ha condiviso aneddoti su come avesse acquisito le sue notevoli competenze in tedesco, ha tenuto un intervento in lingua tedesca sulle differenze tra gli scacchi giapponesi e quelli cinesi. Ha spiegato come il gioco degli scacchi sia arrivato in Giappone nella seconda metà del X secolo direttamente dall'India, passando per il Sud-Est asiatico.

Infine, Maria Schetelich, indologa e docente a Lipsia, ha concluso la giornata con una vivace e approfondita panoramica sui testi indiani di scacchi composti tra il XII e il XIX secolo. Ha esplorato la geografia della loro creazione e l'integrazione della terminologia scacchistica nei testi, mettendo in luce un aspetto che, secondo lei, è stato finora trascurato nell'analisi del contenuto.

Ristorati da un sonno ristoratore e da una ricca colazione in hotel, gli storici degli scacchi si sono ritrovati la domenica mattina, con un leggero ritardo, per la sessione conclusiva del simposio. Durante la mattinata è stata presa una decisione importante: la foto di gruppo, che nella frenesia delle attività organizzative dei giorni precedenti era quasi passata inosservata, doveva assolutamente essere scattata.

Arie van der Stoep ha presentato il suo secondo intervento, esponendo la tesi sull'influenza linguistica del gioco della dama sul gioco degli scacchi, concentrandosi questa volta sull'origine della "nuova" regina dagli ampi movimenti. A seguire, si è sviluppata una vivace discussione con opinioni divergenti. Ernst Strouhal ha sintetizzato il punto di vista opposto: gli storici degli scacchi, per quanto riguarda l'origine del "nuovo scacchi", non dovrebbero basarsi su un'analisi limitata a singole parole, ma dovrebbero trarre le loro conclusioni da una visione complessiva di tutte le circostanze rilevanti.

F. R. van der Vliet (L'Aia) ha quindi preso la parola per il suo intervento, dedicato a "Emanuel Lasker: il primo imprenditore negli scacchi". Anche questo intervento ha suscitato un vivace dibattito, al quale hanno partecipato anche i grandi maestri Jurij Averbach e Wolfgang Unzicker. Successivamente, Dimitry Gorodin ha presentato il suo intervento intitolato "Giocatori di scacchi di origine straniera in Russia fino al 1850", affrontando un'ampia serie di nomi di giocatori che, prima del torneo di Londra del 1851, avevano avuto un ruolo significativo nello sviluppo degli scacchi in Russia.

Dopo tre giorni intensi e stimolanti trascorsi nel "nuovo" Berlino, gli storici degli scacchi hanno potuto riflettere sull'ampia gamma di argomenti trattati durante i lavori. I vari interventi non solo hanno dimostrato la diversità dei temi su cui gli studiosi della IGK stanno lavorando, ma hanno anche evidenziato la varietà di personalità, interessi e approcci presenti nel gruppo. Questa diversità, preziosa e benvenuta, continuerà a essere incoraggiata: nella IGK non esistono "divieti di pensiero".

Per il prossimo simposio sono già stati presi in considerazione due possibili sedi. E posso rivelare un piccolo segreto: uno dei partecipanti di Berlino ha già confermato la sua presenza per il prossimo incontro. E sono certo che non sarà il solo.

© Egbert Meissenburg

Ottobre 2005

Egbert Meissenburg: VIII Simposio di Storia degli Scacchi della IGK, Berlino 2005

Introduzione

(Estratto dall'opuscolo del programma dell'VIII Simposio della IGK, Berlino 2005)

Gli incontri biennali degli storici degli scacchi della *Initiativgruppe Königstein* (IGK), che si tengono regolarmente almeno dal 1997, non seguono una rigida struttura organizzativa statutaria e vanno considerati come giornate di lavoro, occasioni di scambio e, infine, di incontro personale. Va solo marginalmente ricordato che i contatti tra gli incontri biennali non si interrompono mai.

La *Initiativgruppe Königstein* è una comunità internazionale di interesse storico scacchistico, nata in Germania nel 1991 e ormai attiva da quasi un decennio anche al di fuori dei confini nazionali. Si dedica, con un forte accento sull'approccio scientifico e sulla ricerca, all'esame esperto della storia degli scacchi in tutti i suoi aspetti e ramificazioni. Questa rete informale è caratterizzata da internazionalità e pluralismo di opinioni.

I programmi dei simposi a partire dal 1999 testimoniano la varietà degli argomenti trattati, senza limitarsi a un unico o specifico problema. Tuttavia, molti temi della storia degli scacchi necessitano ancora di ulteriori studi. Come dimostra un confronto con le opere di Van der Linde e Von der Lasa nel XIX secolo, i progressi nella ricerca storica sugli scacchi non conoscono limiti. La storia degli scacchi è un viaggio nel passato, e la casa in cui il ricercatore vive e lavora ha molte porte – come scrivevo nel 2001. Tuttavia, una casa necessita di fondamenta, e lo stesso vale per la storia degli scacchi.

Quali sono le fondamenta della storia degli scacchi?

Si trovano nella comprensione dello sviluppo del gioco pratico – i pezzi, la scacchiera, i giocatori – e nella conoscenza della specifica letteratura e dei suoi autori. Importanti sono anche le capacità tecniche nel gioco sulla scacchiera. Per quanto riguarda la storia degli scacchi, il fondamento risiede nel padroneggiare gli strumenti sviluppati per le discipline filologiche e altre aree scientifiche, specialmente in ambito universitario: competenze linguistiche, metodologie di critica delle fonti e l'analisi di materiali esterni agli scacchi, che possono comunque essere utili per la ricerca storica in questo campo.

I costruttori di questa casa sono gli studiosi provenienti dai vari ambiti accademici, i seri ricercatori di storia degli scacchi e gli appassionati interessati in generale alla storia degli scacchi. Quest'ultima emerge così come un campo di studio ricco di temperamenti e stili di erudizione molto diversi. Cito ancora una volta uno dei miei scritti del 2001:

Non si tratta solo di rendere visibili le strategie fondamentali nella ricerca sulla storia degli scacchi, ma anche di indagare la verità, prendendo le distanze da un approccio parziale e limitato.

Sono convinto che questa alta ambizione avrà validità e sarà rispettata anche in occasione dell'VIII Simposio di Storia degli Scacchi di quest'anno.

© Egbert Meissenburg

Programma del convegno

Sede del convegno: Berlino-Kreuzberg, Leuschnerdamm 31 (seminterrato), eccetto sabato [solo ore 9:45]

Ingresso principale: Pergamon-Museum, Museo di Arte Islamica, Museumsinsel, Am Kupfergraben

21 ottobre 2005 - Venerdì

- 14:00 Puntualità richiesta: Benvenuto da parte del padrone di casa, Sig. Stefan Hansen
- 14:10 Apertura da parte di Egbert Meissenburg
- 14:30 Dr. Isaak Linder: *La grandezza di Emanuel Lasker - ieri - oggi - domani*
- 15:15 GM Jurij Averbach: *Ilja L. Maiselis - Storico e teorico degli scacchi*
- 15:45 Pausa caffè
- 16:15 Barbara Holländer: *Rapporto sul caso del Capitano Angerstein*
- 16:45 Fred R. van der Vliet: *Gli scacchi a Breslavia dal 1800 al 1945*
[[~17:30 - ~19:00 Riunione dei collaboratori presenti al NHC | Non pubblica]]
- 20:00 Puntualità richiesta: Dr. Helene Thiesen: *Scacchi e politica nel XX secolo* [Titolo provvisorio]
- 20:30 Prof. Dr. Ernst Strouhal: *Storia delle idee e tentativi di strumentalizzazione degli scacchi nel XX secolo. Una panoramica*

22 ottobre 2005 - Sabato

- 09:45 I partecipanti si incontrano davanti all'ingresso principale del Pergamon-Museum, Am Kupfergraben
- 10:00 Puntualità richiesta: Dr. Jens Kröger [al Museo di Arte Islamica]: *I pezzi degli scacchi nel Museo di Arte Islamica di Berlino.*
Segue ritorno al Leuschnerdamm e pausa caffè.
- 12:00 Puntualità richiesta: Norbert Fieberg: *La ricerca storica regionale tedesca nel XX secolo*
- 13:00 – 14:30 Pausa pranzo
- 14:30 Puntualità richiesta: Dr. Bijan Gheiby: *Sulla storia culturale dei giochi da tavolo e dei dadi in Persia*
- 15:15 Dr. Ulrich Schädler: *Recenti scoperte a Jiroft (Iran) e l'origine del "Backgammon"*
- 15:45 Dopo la discussione: pausa caffè
- 16:30 Prof. Dr. Hans Holländer: *Scacchi e quadrati magici*
- 17:00 M. C. Romeo: *Alfonso X il Saggio: La legge sulle case da gioco e gli scacchi*
- 17:45 Myron J. Samsin: *Thomas Hyde e l'Illuminismo inglese del XVII secolo*
- 20:00 Cena comune

23 ottobre 2005 - Domenica

- 10:00 Puntualità richiesta: Koichi Masukawa: *Le caratteristiche peculiari degli scacchi giapponesi: le loro diverse forme e la regola del riutilizzo dei pezzi avversari*
- 10:30 Dr. Maria Schetelich: *Il problema del percorso del Cavallo indiano*
- 11:15 Dr. Ulrich Schädler: *Murray come inventore di giochi: il caso dell'Ashtapada*
- 11:45 Pausa caffè
- 12:00 Dmitry Gorodin: *Gli scacchi nel circolo di Anton Čechov*
- ~12:30 Conclusione – Commiato – Saluti finali

PARTENDO DA QUESTO STUDIO, L'AUTORE HA INIZIATO DALLA SEGUENTE TESI:

Yuri Averbakh, Mosca, 1999:

La storia degli scacchi non può essere studiata senza una conoscenza adeguata della storia degli altri giochi da tavolo. Prima è necessario osservare i giochi che erano esistenti prima che gli scacchi apparissero. Solo dopo di che saremo in grado di comprendere le fonti e le ragioni che hanno portato all'origine degli scacchi.

La storia dei giochi nell'antica India mostra che esistevano giochi molto più semplici prima che apparisse un gioco di guerra complicato. In particolare, il predecessore diretto era *ashtapada* - un gioco di corsa per quattro giocatori su un tabellone 8x8 in cui il movimento delle pedine era determinato dal lancio dei dadi.

H.J.R. Murray (1913) affermò fermamente quanto segue: "La teoria secondo cui gli scacchi sono uno sviluppo di un gioco di corsa precedente implica l'ipotesi che qualche riformatore abbia cambiato l'intera nomenclatura per renderlo autonomo come gioco di guerra e abbia ottenuto l'accordo di tutti i suoi contemporanei. Trovo questa ipotesi incredibile". Tuttavia, non è troppo difficile provare la possibilità di una simile transizione, anche se essa avrebbe dovuto richiedere un tempo piuttosto lungo e consistere in più stadi intermedi.

Un fatto molto importante ha favorito questa transizione. Per una delle caste più alte della società indiana, i rappresentanti dell'aristocrazia militare - i Ksatriya - la sfida a una partita di dadi era equivalente alla sfida a un duello. Questo testimonia il fatto che un gioco di dadi veniva messo sullo stesso piano di una battaglia. I Ksatriya erano soliti partecipare a battaglie nelle gare di carri, che erano il loro passatempo preferito (insieme al gioco d'azzardo) durante la pace.

La mia ipotesi è che il nuovo gioco di corsa si basasse sulle gare di carri. Durante il gioco, due carri potevano essere posizionati sulla stessa casella. Questo portava a un conflitto. Nel gioco di corsa questo problema veniva risolto facilmente. Il primo carro veniva rimosso dal tabellone e doveva ricominciare la gara dall'inizio. Da qui, il passo successivo portava a un'altra idea: i carri cominciavano a combattere tra loro. Il primo carro veniva distrutto, veniva rimosso dal tabellone e non poteva tornare. In questo modo, il gioco di guerra dei Ksatriya potrebbe essere apparso come una battaglia di carri.

La riforma sopra considerata potrebbe essere avvenuta sullo stesso tabellone e potrebbe essere abbastanza possibile che il nome del gioco non sia cambiato. Ha mantenuto lo stesso nome, *ashtapada*. Questo spiega il silenzio delle fonti letterarie.

Un altro passo naturale fu l'apparizione di tutti i tipi di forze militari indiane sul tabellone: carri, elefanti, cavalleria e fanteria. *Chaturanga* si basava completamente su *ashtapada*. Questo gioco di guerra era (come *ashtapada*) un gioco per quattro giocatori.

Dobbiamo anche prendere in considerazione la situazione politica. Il gioco per quattro giocatori, che era apparso in un paese diviso in regni separati, avrebbe facilmente potuto trasformarsi in un gioco per due giocatori nell'Impero. In breve: c'erano motivi per trasformare un gioco per quattro giocatori in un gioco per due, e così è stato.

Particolarmente interessante è la questione di come è apparso il concetto di scacco matto nel gioco di guerra, quando la caduta del sovrano significava la perdita del gioco.

Sono state scritte molte pagine su questo problema, ma nessuno ha ancora dato una spiegazione soddisfacente. Io credo che fosse nascosta nel ben noto testo di *India* di al-Biruni. Parlando di un gioco a quattro con i dadi che vide in India, al-Biruni ci informa quanto segue: "I pezzi hanno un certo valore in base al quale il giocatore ottiene la sua parte delle scommesse; i pezzi vengono presi e passati nelle mani del giocatore. Il valore del Re è 5, quello dell'Elefante è 4, del Cavallo 3, della Torre 2, del Pedone 1. Chi prende

un Re ottiene 5, per due Re ottiene 10, per tre Re ottiene 15, se il vincitore non possiede più il proprio Re. E se ancora ha il suo Re e prende tutti e tre i Re, ottiene 54 - numero che rappresenta una progressione basata sul consenso generale e non su un principio algebrico".

Non è difficile calcolare che 54 è il massimo dei punti che un giocatore può ottenere se è in possesso di tutte e tre le forze avversarie, compresi i re. Il principio algebrico qui è rispettato rigorosamente: $5 + 4 + 3 + 2 + 4 = 18$; $18 \times 3 = 54$. Con il consenso generale, è stata adottata una regola: catturare i tre re con il proprio re ancora in gioco dava il massimo numero di punti. Questo significava vittoria e fine del gioco.

Ora supponiamo di essere passati dal gioco per quattro giocatori a uno per due, mantenendo certamente la stessa regola. Per vincere, sarebbe sufficiente catturare il re avversario. Ma questo è uno scacco matto!

Ecco una conclusione davvero nuova e straordinaria: l'idea di scacco matto non è stata inventata – è sorta automaticamente con il passaggio dal gioco per quattro giocatori a quello per due, mantenendo, ovviamente, le stesse regole.

Per trasformare il gioco di guerra indiano in scacchi, è stato necessario abbandonare i dadi. A differenza delle fasi precedenti, che erano tipiche dell'evoluzione del gioco e non contrarie alle abitudini degli indiani e alle loro credenze religiose, abbandonare i dadi è stato un passo radicale, rivoluzionario, che non solo ha cambiato il gioco stesso, ma anche la sua filosofia. In effetti, quel passo significava allontanarsi dal principio del Karma – il principio base della filosofia indiana.

Ora il risultato dipendeva interamente dalla volontà dei giocatori, dalla loro scelta. Essi diventavano padroni assoluti del loro destino.

Dai contatti culturali stabili tra la Grecia e l'India, sia prima della nostra era che soprattutto nei primi secoli della nostra era, l'autore giunge alla conclusione che furono i greci ad aiutare gli indiani a compiere il passo finale per la nascita degli scacchi. Le persone provenienti dalla Grecia portarono nel Nord-Ovest dell'India (l'area più influenzata dai greci) il loro gioco di guerra, *petteia*. Rispetto agli scacchi, si trattava di un gioco più semplice. Tutte le pedine erano uguali, ma potevano "uccidersi" a vicenda. E la cosa più importante era che non c'erano dadi! Era il giocatore stesso a decidere dove e quale pedina doveva muoversi. Egli aveva una completa libertà di scelta.

CONTATTI CINESE-OCIDENTALI E GLI SCACCHI

Peter Banaschak, 30 maggio 2000

Questo lavoro tratta alcuni aspetti dei contatti cinesi-occidentali, con particolare attenzione alla storia più antica degli scacchi. Cercherò di suggerire alcune prospettive interessanti per ulteriori ricerche.

Considerazioni introduttive

Questo breve lavoro si basa (in modo approssimativo) su una presentazione tenuta al 5° Simposio del gruppo di iniziativa Königstein, che si è tenuto ad Amburgo dal 26 al 28 novembre 1999.

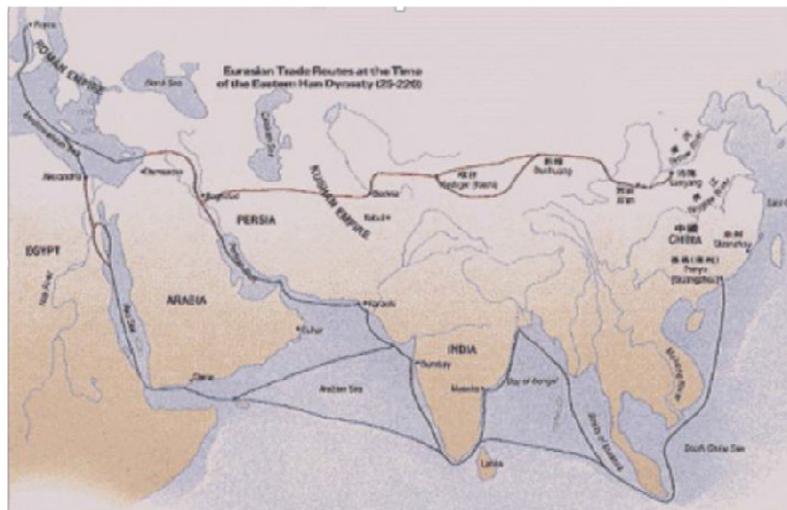
In tutto il lavoro, *Xiangqi* sarà utilizzato per indicare "Scacchi cinesi". *Xiangxi* si riferisce al gioco dell'Imperatore Wu (il cosiddetto "Gioco astrologico"). I sistemi di trascrizione utilizzati sono Karlgren per il cinese medio e Pinyin per il cinese moderno.

Con il termine scacchi intendo qualsiasi gioco che appartiene alla classe dei giochi da tavolo del tipo Scacchi (in senso più stretto).

1. Il punto di partenza

La convinzione che gli scacchi abbiano avuto origine in India, grosso modo nel sesto secolo d.C., è comunemente accettata. Se così fosse, il gioco deve essersi diffuso in tutto il mondo. Il suo percorso verso l'Occidente è più o meno conosciuto a partire dal momento in cui i Persiani appresero il gioco. Al contrario, pressoché nulla è chiaro riguardo alla sua diffusione verso l'Oriente; tuttavia, il gioco deve in qualche modo essere giunto in Cina. Questa, comunque, è una domanda alla quale i sostenitori dell'origine indiana degli scacchi devono essere pronti a rispondere. Molti ricercatori sulla storia degli scacchi, infatti, non si sono occupati delle connessioni tra i giochi di scacchi dell'Est Asiatico, poiché il loro principale interesse era chiarire la storia di ciò che sarebbe diventato il gioco degli scacchi FIDE.

- Supponiamo dunque, per scopi di discussione, che:
 - tutti i giochi di scacchi condividano un unico antenato comune, e
 - che il più antico di tutti i giochi di scacchi sia originato nel Nord-Ovest dell'India, circa nel 500 d.C.



A partire da questa supposizione, un gioco di scacchi primitivo deve essere in qualche modo arrivato in Cina, ad esempio. Sebbene ci siano molteplici modalità di trasporto possibili, ci concentreremo principalmente su una (però la più probabile) candidata: il reticolo di rotte commerciali conosciute come le

Vie della Seta e le aree, i regni e le regioni circostanti. Queste Vie della Seta collegano le zone del Mar Mediterraneo e del Mar Caspio al Nord-Ovest dell'India, al Tibet, alla Cina, alla Corea e al Sud-Est Asiatico.

2. Alcune considerazioni sulla storia precoce degli Xiangqi

Prima di iniziare, vorrei sottolineare che esiste un'idea secondo cui gli scacchi abbiano avuto origine in Cina propria. Questa idea è principalmente alimentata dai testi portati all'attenzione da Joseph Needham. Egli propone che l'antenato di tutti i giochi di scacchi fosse un gioco chiamato *Xiangxi*, che sarebbe stato inventato dall'imperatore Wu (regno 561-578) della dinastia Zhou posteriore (557-581). Questo è riportato in:

- gli "Annali della [Posteriore] dinastia Zhou" (*Hou-Zhoushu*) di Linghu Defen (583-661),
- gli "Annali della dinastia Sui" (*Suishu*) di Wei Zheng (580-643), e
- gli "Annali delle dinastie del Nord" (*Beishi*), che coprono il periodo dal 386 al 618, di Li Yanshou (612-678).

Le prime citazioni certe di un gioco di tipo (forse) scacchistico nelle fonti cinesi risalgono all'inizio del IX secolo: si tratta del racconto breve *Cen Shun* di Niu Sengru (779-847) e di una poesia di Bo Juyi (772-846). Per comodità, questo gioco è chiamato *Baoying-Xiangqi*. Tuttavia, entrambi i testi non offrono indizi su come e dove sia originato il gioco. Si è detto che nessuno dei due testi offra una descrizione sufficiente (cosa che è vera), ma se consideriamo entrambi i testi, possiamo dedurre che all'inizio del IX secolo doveva esistere qualcosa di non del tutto diverso dal moderno *Xiangqi*.

3. Alcuni modi in cui il *Caturanga* potrebbe essere arrivato in Cina

3.1 Dall'India alla Cina?

L'origine degli scacchi in India è spesso legata al regno dell'ultimo grande re indiano, Harsa. Ainslie Embree menziona che il re Harsa (regno 606-647) cercò di aprire relazioni diplomatiche tra il suo regno (con sede a Kanauj) e la Cina Tang (618-907) sotto l'imperatore Taizong (regno 627-650). Ci fu una sola ambasciata, e quando la missione di ritorno cinese arrivò dopo la morte di Harsa, venne attaccata dal governatore di Tirabhukti. (Questo portò a un attacco e alla conseguente occupazione di Tirabhukti da parte di un esercito congiunto tibetano-nepalese.) Pertanto, oltre al traffico di mercanti, pellegrini e monaci, e di eserciti sulle Vie della Seta, ci furono contatti diretti tra due dei paesi che sono stati accreditati con l'invenzione / lo sviluppo degli scacchi, e ciò avvenne durante la vita di due sovrani che sono spesso citati in connessione con le origini degli scacchi.

Ci sono numerosi altri contatti tra mercanti e monaci cinesi e indiani, sia nei tempi più recenti che in quelli più antichi, ma questo contatto su larga scala dovrebbe essere sufficiente come esempio straordinario. Se gli scacchi o uno dei suoi antenati fosse stato importato in Cina, non sarebbe irragionevole aspettarsi che questa importazione abbia lasciato delle tracce. Poiché queste tracce non si trovano nella forma dei pezzi, forse potrebbero esserci delle prove linguistiche di qualche tipo?

Quando qualcosa viene importato da un paese "straniero", la parola straniera per nominare quella cosa viene spesso importata insieme, ma di solito ciò lascia tracce nella lingua. Bernhard Karlgren ha ricostruito la lingua cinese, più precisamente il dialetto di Chang'an, intorno al 600 (il cosiddetto cinese medio). Le parole cinesi "Xiangqi" e "Xiangxi", così come i loro corrispondenti in cinese medio, non mostrano alcuna influenza né dalla parola sanscrita né dalla sua resa cinese. Lo stesso vale per il persiano *catrang* e l'arabo *shatranj*; queste parole, infatti, sembrano non aver avuto alcuna influenza sui nomi cinesi dei giochi di scacchi. Naturalmente, potrebbe essere perfettamente possibile che qualcuno abbia cambiato il nome di un gioco di scacchi importato con un nome più simile alla lingua cinese.

"Xiangxi" era già noto dal gioco dell'imperatore Wu, *Xiangjing*, quindi (dato che nessuno sapeva cosa fosse realmente *Xiangxi*) la parola potrebbe essere stata adottata per rappresentare *caturanga*.

3.2 Dalla Persia alla Cina?

Accettando la cronologia recentemente proposta da Syed e Abka'i-Khavari, cioè:

- il gioco *caturanga* si sviluppa all'inizio del VI secolo,
- il gioco *caturanga* passa ai persiani alla fine del VI secolo,
- la prima menzione (indiana) in una fonte scritta risale circa al 625 (Harsacarita di Bāna),
- la prima menzione persiana in una fonte scritta risale circa al 750 fino (al massimo) all'850, nel tardo periodo sasanide (Mātikān-e satranj),

un gioco di scacchi dovrebbe essere stato importato in Cina entro l'846 (anno della morte di Bo Juyi). Non è affatto superfluo sottolineare che i predecessori in cinese medio delle parole *Xiangxi* e *Xiangqi* non mostrano influenze dalla parola persiana *catrang*, poiché c'era un flusso continuo di traffico lungo la Via della Seta tra Persia e Cina, non solo di carovane che trasportavano merci, ma anche di missioni diplomatiche. Le fonti cinesi registrano che dal 553 al 578 arrivarono a Chang'an, l'allora capitale della dinastia Zhou posteriore, ambasciatori da:

- gli Eftaliti (553 e 558), una tribù unno del Nord dell'India,
- i Sasanidi (553, 558, 578), una dinastia di sovrani persiani,
- il regno di Kutscha (560), una città lungo quella diramazione della Via della Seta che passa a sud del Tianshan,
- i Sogdiani (564), una nazione di mercanti dell'Asia centrale, con sede attorno a Samarcanda,
- Bukhara (567), una città mercantile nella valle dell'Amu Darya, e
- il regno di Khotan (574), un'altra città mercantile lungo la Via della Seta, arrivarono a Chang'an. La maggior parte di queste missioni arrivò durante il regno dell'imperatore Wu (561-578); quindi, se una di esse avesse portato qualcosa di simile agli scacchi, è probabile che abbia avuto un'influenza sulla formazione di *Xiangxi*.
- Franke e Trauzettel menzionano che i contatti ufficiali cino-persiani continuarono nel 638, quando l'ultimo sovrano dei Sasanidi, Sâhânsâh Yazdegerd III (r. 632-651), inviò una missione a Chang'an (allora capitale della dinastia Tang) per chiedere assistenza militare contro gli Arabi. Suo figlio Piruz nel 654 e nel 661 fece nuovamente appello ai Tang, ma ricevette un rifiuto. Gli fu assegnato un grado formale come governatore militare dell'Afghanistan. Nel 674, Piruz fuggì alla corte cinese, dove morì nel 708 come pensionato statale.
- Già nel 651, il califfo 'Otman ibn 'Affān (r. 644-656) aveva inviato una prima missione a Chang'an; intorno al 700, le sfere di influenza arabe e cinesi si toccavano in Turkestan orientale. In occasione di tutti questi contatti diplomatici, una forma primitiva degli scacchi persiani o arabi potrebbe essere stata portata in Cina.
- Un altro fatto interessante è che Samarcanda, il luogo in cui sono stati trovati alcuni dei pezzi di scacchi più antichi (i cosiddetti pezzi di Afrasiab), faceva parte di un protettorato cinese in cui si sa che artigiani cinesi si erano stabiliti. Questo non prova nulla, ma mostra alcune prospettive (fino ad ora non ricercate).
- 3.3 Può essere provato?
- Tuttavia, restano delle domande. Il primo problema è che non sappiamo se i persiani o gli indiani giocassero a qualche gioco di scacchi in Cina (o viceversa). Abka'i-Khavari ci dice che secondo il *Shahnameh*, *catrang* serviva come modello didattico nell'educazione dei principi nella Persia tardo-sasanide, ma il testo in questione risale al X secolo. Pertanto, si può dubitare che rifletta accuratamente la vita alla corte sasanide. Se accettiamo che Piruz e/o i suoi servi conoscessero *catrang*, potrebbero aver reso noto il gioco alla corte cinese. Il prossimo problema è che (se la cronologia presentata qui ha qualche verità) non sentiamo nulla riguardo ai giochi di scacchi fino

all'inizio del IX secolo. Nei testi di Niu Sengru e Bo Juyi, *Xiangqi* appare all'improvviso e senza spiegazioni, come se fosse un argomento ben noto (almeno ben noto agli altri studiosi ufficiali di Niu e Bo). Una certa diffusione del gioco sarebbe necessaria affinché il gioco "spuntasse" improvvisamente.

- Poi c'è la questione del materiale da gioco. Né in *Baoying-Xiang* né nel gioco menzionato da Bo Juyi troviamo i quattro rami dell'esercito indiano. Il testo di Niu nomina esplicitamente Cavalleria (o Cavalleria), Generale, Carro e (Soldati a piedi), e si può dedurre che c'erano anche Arcieri e Catapulte, inoltre si menziona un Re. Bo nomina esplicitamente Soldati e Carri. I rami dell'esercito che Niu menziona non sono identici a quelli dell'esercito indiano. Poi non sappiamo nulla sulla forma dei pezzi. Se partiamo dai pezzi di Afrasiab datati al 761, i pezzi indiani/persiani erano effettivamente figurine tridimensionali. Il testo di Niu, che descrive *Baoying-Xiangqi*, parla possibilmente di figure tridimensionali. Se fosse davvero il caso, non si conoscono tracce di ciò.
- La prossima domanda senza risposta riguarda la scacchiera. Sembra sicuro supporre che la scacchiera *astapada* sia stata tramandata ai persiani insieme ai pezzi. Non abbiamo informazioni sulla dimensione della scacchiera di *Xiangqi* nelle sue fasi iniziali. Si specula che la trasposizione dei pezzi da quadrati a linee sulla scacchiera (come in *Xiangqi*) abbia innescato l'invenzione di una scacchiera di 9x9 quadrati, che a sua volta ha innescato l'invenzione di una scacchiera di 10x10 linee, e così via. Questo può essere plausibile, ma è completamente privo di prove. Tuttavia, sembra plausibile supporre che la trasposizione da quadrati a linee in *Xiangqi* sia dovuta al fatto che in altri giochi da tavolo cinesi si usavano le linee, ma raramente i quadrati. La fonte più antica conosciuta sulla dimensione della scacchiera è la prefazione a *Guang xiangxi tu* di Zhao Buzhi (1053-1110). Lì ci viene detto che in *Xiangqi* vengono usati 34 pezzi su una scacchiera di 11x11 linee.
- La questione della disposizione iniziale dei pezzi non può essere risposta, poiché non sappiamo nemmeno che tipo e quanti pezzi venivano utilizzati nei primi giochi di *Xiangqi*. Potremmo forse supporre che la disposizione iniziale fosse modellata su quella di *chaturang* (di cui a sua volta non sappiamo nulla con precisione). Dovrebbe essere ormai chiaro che l'Asia Centrale e le Vie della Seta erano sotto un'influenza in continuo cambiamento, a cui sia gli indiani che i cinesi hanno contribuito. Il come, dove e quando di queste interazioni non è ancora molto chiaro, poiché una parte considerevole della ricerca si è concentrata sulla religione, sulla vita quotidiana, e su pochissime indagini su questioni come la ricerca sui giochi da tavolo.
- 4. Tornare alla realtà
- Ritornando dalla terra degli "ipotetici", dobbiamo semplicemente affermare che troppe domande rimangono ancora senza risposta per fare qualsiasi dichiarazione definitiva sulla possibilità di interconnessioni tra i giochi di scacchi antichi in generale, anche se ci sono indizi che suggeriscono che proprio questo sia il caso. È stato ripetutamente dimostrato [ad esempio da Beauchamp] che non solo le mosse, ma anche la posizione iniziale dei pezzi in vari giochi di scacchi più antichi sono troppo simili per poterle spiegare con una "semplice coincidenza" senza ulteriori ricerche. (Non sarà sufficiente dare un'occhiata a queste somiglianze e dichiarare che sono connesse (o non connesse).) Tuttavia, queste somiglianze non sono sufficienti a provare che tutti i giochi di scacchi condividano un'origine comune, né sono sufficienti a provare che i giochi di scacchi asiatici siano in qualche modo connessi.
- Prima di tutto, noi storici degli scacchi dovremmo smettere di speculare. È ora di riesaminare tutte le fonti conosciute, questa volta senza pregiudizi. Con "tutte le fonti conosciute" intendo tutte le fonti conosciute, anche quelle che sono considerate sacre. Le scienze fanno progressi, e qualcosa che veniva considerato vero un secolo fa potrebbe oggi essere obsoleto. Una volta fatto ciò, potremo decidere se è necessario svolgere ulteriori ricerche in alcune direzioni che finora sono state trascurate. Appena sapremo cosa ci dicono veramente le fonti, potremo avviare una ricerca per trovare i pezzi mancanti del puzzle. Se le fonti ci portano a pensare che materiali che potrebbero collegare certi giochi di scacchi possano essere trovati in una certa area, in un dato momento, dovremmo prestare particolare attenzione a quella determinata area e tempo. Potremmo scoprire che non siamo noi stessi in grado di fare quel lavoro, quindi dovremmo reclutare specialisti in tutti i campi necessari. Spero di essere riuscito a trasmettere la necessità di

trovare specialisti, ad esempio per le lingue e le culture del Sud-Est asiatico, per scoprire di più sui giochi di scacchi di quella regione... e abbiamo bisogno di molti esperti. Ogni opinione deve essere verificata e riesaminata per escludere la possibilità di opinioni di parte. Solo allora sarà il momento di formulare nuove ipotesi di lavoro, che, una volta supportate dalle fonti, potrebbero avere abbastanza sostegno per diventare una tesi. Siamo ancora lontani da qualsiasi teoria sull'origine e lo sviluppo degli scacchi (anche se ci sono alcuni a cui non piacerà l'idea). Fino ad ora è bene chiamare l'ipotesi dell'origine indiana degli scacchi un "ipotesi"; in effetti non è un'ipotesi, ma un pensiero, un'opinione, una mera speculazione supportata da poco materiale. È tempo di dichiarare apertamente che questa opinione non è altro che tale; fino a quando, ovviamente, una ricerca imparziale e approfondita non permetterà di formulare questa idea come un'ipotesi.

File tradotto da TEX tramite TTH, versione 2.25.

Il 30 maggio 2000, 10:23.

COME HO RIORIENTATO LE MIE CREDENZE SUGLI SCACCHI

Pavle Bidev, Yu Igalo, 1987

Flessibile e malleabile quando necessario, trovo che la riflessione sia bella e piacevole. E così è successo che io, "un roseau pensant tremblant au vent" (Pascal), feci una grande rottura con l'incantesimo dell'India alla fine dell'anno 1969/70. Il grande Needham e i suoi colleghi sinologi di Cambridge mi insegnarono meglio. Per comprendere meglio questa ultima affermazione, il lettore dovrebbe prima studiare le ultime 30 pagine del testo tedesco, pagine 273-302, e poi il capitolo 8 (*Stammt Schach aus Altindien oder China? Igalo 1986. KM*). Needham & Co. mi convinsero molto tardi che avevano scoperto una sorta di registro ufficiale dell'invenzione del proto-scacchi cinese, Hsiang Hsi, nel 569. Questo registro è rivelato in un paio di testi sugli scacchi che erano completamente sconosciuti agli storici degli scacchi: il commento di Wang Pao sull'invenzione dell'Imperatore Wu Ti nel 569 (2 pagine) e due pagine di una lunga storia di Yu Hsin (513-581), un generale di cavalleria e contemporaneo dell'Imperatore. Esso è tradotto nel libro di D.A. Leventhal *The Chess of China*, Taipei (Taiwan) 1978.

Non furono solo i due testi citati che rafforzarono la mia convinzione che la Cina fosse il luogo di nascita degli scacchi, ma anche i gettoni di bronzo e avorio per l'astrologico Hsiang Hsi e per il gioco di guerra Hsiang Chhi trovati durante gli scavi. Tali ritrovamenti sono completamente assenti in India. In effetti, l'India è un deserto di scacchi per quanto riguarda reperti archeologici, documenti scritti, letteratura, prime menzioni, leggende nel folklore, o qualcosa di simile. La Cina, al contrario, abbonda in tutte le voci suddette.

Il libro dell'Imperatore Wu Ti, *Hsiang Ching* (manuale del gioco d'immagine Hsiang), aveva inoltre suscitato, nella successiva dinastia Sui, un commentario in due parti. Il libro dell'Imperatore stesso passò attraverso una nuova edizione stampata nella dinastia Tang (619-907), sotto il titolo *Su-Ku-Siang-King* (manuale dei tre giochi Siang). Così due nuovi giochi emersero dall'astrologico Hsiang, probabilmente anche dal militare Hsiang Chhi. Tutti e tre venivano chiamati [H]siang con molteplici significati: gioco della costellazione, gioco dell'immagine, gioco d'avorio, ma non gioco dell'elefante, sebbene dal 569 fino ai giorni nostri si sia potuto intravedere l'outline indistinto dell'elefante nell'ideogramma per Hsiang. Il grande ricercatore di giochi, Karl Himly, tradusse erroneamente Hsiang Chhi come "gioco dell'elefante" dal 1870 fino alla sua morte nel 1904. Ancora oggi la gente spesso dimentica che nel nostro attuale Hsiang solo due pezzi sono conosciuti come elefanti, mentre altri due hanno l'omonimo significato di indovino. Budde/Bandholz: "Ora però nessuna versione di gioco classificata generalmente come Xiangqi nei secoli XII e XIII ha un pezzo elefante, e quindi difficilmente potrebbe essere chiamata in quel modo." (Hollfeld 1985, p.97)

Dal 569 fino alla metà del XIII secolo, la Cina aveva le sue versioni del gioco Hsiang come precursore; l'India, invece, un solo tipo di gioco antico, conosciuto come *chaturanga*. E ciò non è verificabile in India prima del 621, quando il Raja Harsha fu convertito al Buddhismo e gli furono conferiti, come persona sacra, i titoli Shri (benedetto) e Diva (divino). Gli indiani impiegarono circa cinquant'anni per sviluppare l'Hsiang importato in una versione buddista di guerra senza sangue, attraverso il quadrato magico di 64 celle. Il MS a 9 celle ha una relazione reciproca con la scacchiera cinese, come testimone silenzioso dell'origine magica del proto-scacchi, dal 8 Kua, più lo zenith al centro, ai 9 numeri del MS Lo Shu o Chiu Kung, come gli scacchi sono chiamati in Cina. Quando Harsha morì nel 648, in India era conosciuto solo *chaturanga*; ma quando l'Imperatore Tsung morì nel 650, tre giochi di scacchi erano conosciuti in Cina. Pertanto, è abbastanza chiaro chi sia il padrino. Questa è anche la base per il mio cambiamento da un "scacchista indiano" a un "cinese".

ALCUNI FATTI SU CUI RIFLETTERE

Ricardo Calvo, Madrid, 1996

Fatto 1: La letteratura indiana non fa menzione precoce degli scacchi, ma la letteratura persiana sì. La prima menzione inequivocabile negli scritti sanscriti si trova nel *Harschascharita* del poeta di corte Bana, scritto tra il 625 e il 640. D'altra parte, i documenti pre-islamici hanno solidamente collegato gli scacchi con l'ultimo periodo dei governanti sassanidi in Persia (VI-VII secolo). Il *Kamamak*, un trattato epico sul fondatore di questa dinastia, menziona il gioco di *chatrang* come una delle realizzazioni dell'eroe leggendario. Questo fatto ha una forza di prova che un gioco con questo nome fosse popolare nel periodo della redazione del testo, presumibilmente alla fine del VI secolo o all'inizio del VII. A stretto legame c'è una poesia più breve, risalente a circa lo stesso periodo, intitolata in Pahlavi *Chatrang-namak*, che tratta dell'introduzione degli scacchi in Persia. Firdawsi scrisse anche su di esso nell'XI secolo, ma le sue fonti sono solide e formano una catena continua di testimoni che risale alla metà del VI secolo in Persia.

Fatto 2: L'India non ha pezzi di scacchi antichi, ma la Persia sì. La presenza di pezzi di scacchi scolpiti nelle terre persiane contrasta con l'assenza di tali oggetti in India. Non ci sono pezzi di scacchi in India dai tempi antichi, e solo nel X secolo appare una menzione indiretta da parte di al-Masudi: "L'uso dell'avorio (in India) è principalmente destinato alla scultura di pezzi di scacchi e di nard". Alcuni esperti credono che un giorno possano essere scoperti i pezzi di scacchi indiani antichi. Fino ad oggi, però, questa è solo speculazione. I tre set di pezzi di scacchi più antichi, chiaramente identificabili come tali, provengono dalle terre persiane, non dall'India. I più importanti sono i pezzi di Afrasiab. Furono trovati nel 1977 a Afrasiab, vicino a Samarcanda, e sono stati datati dai loro scopritori russi già nel VII-VIII secolo. Gli esperti occidentali accettano almeno l'anno 761, poiché una moneta datata a quell'anno appartiene allo stesso strato. Questi sette pezzi di avorio, anche se discutibili come "idoli", sono persiani, anche se il territorio era sotto il dominio islamico dal 712. Un altro gruppo di pezzi di scacchi (tre pezzi di scacchi) proviene anche dall'area persiana. I cosiddetti pezzi di Fergana includono un "Rukh" a forma di grande uccello, e la sua antichità non dovrebbe essere troppo lontana da quella del lotto di Afrasiab. Nella città persiana di Nishapur è stato scoperto un altro set di avorio, anche se appartenente a tempi più recenti, IX o X secolo. Questi non sono più "idoli" e sono scolpiti seguendo uno schema astratto che è stato caratterizzato come "arabo".

Fatto 3: Gli arabi introdussero gli scacchi in India dopo aver preso il "Shatrang" dalla Persia. I giochi sul tabellone *ashtapada* 8x8, con dadi e con due o più giocatori, potrebbero aver servito come "proto-scacchi", ma i due tipi di gioco differiscono troppo fortemente nella loro natura e filosofia per rendere l'evoluzione di *Chaturanga* in *Shatransh* una semplice questione di discendenza diretta dal "Chatrang" persiano. Gli scrittori arabi affermano frequentemente che presero il gioco di "shatransh" dai persiani, che lo chiamavano "chatrang". Questo accade nel mezzo di una rivoluzione politico-culturale, che è stata analizzata nei testi storici. La dinastia Umayyad fu cacciata dopo una feroce guerra civile da un certo Abul Abbas, che avviò una nuova era, fondando Bagdad intorno all'anno 750 e trasferendo da Damasco il centro politico islamico. La dinastia Abbaside era etnicamente e culturalmente di origine persiana. Così, le influenze persiane divennero chiaramente dominanti nel rinascimento culturale che ebbe luogo all'interno del tronco arabo. Molte delle conoscenze precedenti dalla Grecia classica, Bisanzio, le antiche civiltà egiziane e del Medio Oriente e anche "dal paese di Hind" furono raccolte, ritradotte in arabo e assorbite in un corpo scientifico che seguì il suo cammino verso l'Occidente. Gli scacchi erano solo una parte di queste conoscenze, impacchettate insieme a precedenti conquiste matematiche, astronomiche, filosofiche o mediche.

Fatto 4: L'etimologia è poco chiara. Le radici di diversi termini degli scacchi potrebbero risalire all'India, ma il fatto è che la parola sanscrita *Chaturanga* significa solo "esercito", e non è chiaro se si riferisse ai nostri scacchi, a una possibile forma di "proto-scacchi" con quattro giocatori, o a qualche esercizio strategico con pezzi su una scacchiera con scopi militari. In ogni caso, per essere più sicuri, dobbiamo ricordare che le prime solide prove sul gioco da tavolo chiamato scacchi appartengono alla Persia. La parola Pahlavi

Chatrang significa, anche oggi, la pianta di mandragola, che ha una radice a forma di figura umana. Quindi, c'è una buona base per una diversa interpretazione etimologica: ogni gioco giocato con pezzi che rappresentano figure può essere paragonato alla pianta "shatrang". Un altro indizio è la nomenclatura dei pezzi, persistentemente legata a diversi tipi di animali piuttosto che a componenti di un esercito: nel *Grande Acedrex* del re Alfonso di Castiglia (1283) leoni, coccodrilli, giraffe, ecc. giocano su una scacchiera di 12x12 con particolari mosse di salto, e l'invenzione di esso è collegata allo stesso periodo remoto in India degli scacchi normali. Sono molto atipici in qualsiasi contesto che faccia riferimento all'India. (Vedi il riferimento "Hasb" (Guerra) in *The Encyclopaedia of Islam*, De Gruyter, Leyden-New York 1967). D'altra parte, gli elefanti non sono affatto esclusivi dell'origine indiana (Sir William Gowers, "African Elephants and Ancient Authors", *African Affairs*, 47 (1948) p.173 ff. Anche Frank W. Walbank, "Die Hellenistische Welt", DTV 1983 p. 205-6), nemmeno nelle campagne militari: l'esercito persiano aveva anche cavalleria, fanteria, carri e elefanti, così come navi fluviali. In Egitto, i re tolemaici ottenevano regolarmente elefanti dalla Somalia. Strabone (16,4,5) menziona la fondazione di diverse città in Africa con lo scopo principale di cacciare elefanti. I cacciatori hanno anche scritto dediche a Ptolemaios IV Filopatore (221-204 a.C.). Polibio descrive una battaglia con elefanti tra Tolomeo IV e Antioco III nel 217 a.C. Pirro e Annibale li usarono in Occidente. La ricerca moderna ha confermato tutti i dettagli.

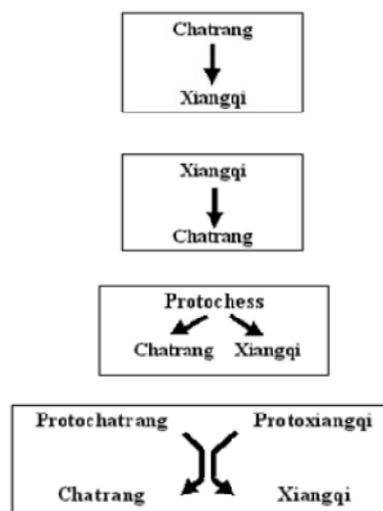
GLI SCACCHI SONO UN GIOCO IBRIDO?

Jean-Louis Cazaux, Tolosa, 2001

Prefazione: Le opinioni sviluppate in questa presentazione sono soggettive. Ho studiato la storia e la struttura degli scacchi e di altri giochi da tavolo solo per pura passione per diversi anni e non possiedo alcun titolo che mi consenta di pretendere che le mie affermazioni siano corrette. Tuttavia, ho pensato che potesse essere utile condividere con la comunità IGK le mie attuali opinioni, in modo semplice.

Gli scacchi (come evoluzione di Chatrang / Chaturanga) e il Xiangqi hanno una somiglianza straordinaria che sicuramente non è casuale. Il loro studio è l'oggetto di questo gruppo di ricercatori e appassionati.

Logicamente, si possono delineare 4 possibilità:



I primi 3 schemi sono troppo semplici per spiegare tutte le somiglianze e le differenze tra Chatrang e Xiangqi.

Si dovrebbe prendere in considerazione uno schema più complesso.

La nascita dei giochi non è necessariamente un'evoluzione lineare. Dovrebbero essere presi in considerazione 2 (o più?) giochi seminali, con un intreccio reciproco grazie a influenze culturali.

Questo è vero per Tabula / Nard, antenati del nostro Backgammon, che possono essere visti come il matrimonio tra due delle civiltà antiche più famose: l'Egitto e la Mesopotamia. Per gli scacchi, la Via della Seta, come un ponte comprovato tra i mondi cinese e indo-persiano, offre un terreno molto plausibile per un tale modello.



Uno studio accurato della struttura dei giochi è necessario.

Diamo un'occhiata all'estremità orientale della Via della Seta.

Il Liubo era giocato in Cina dal VII o VI secolo a.C. fino al XII secolo d.C.

Dallo studio eccellente di Röllicke, apprendiamo che il Liubo aveva un forte spirito mistico e il suo tabellone era allo stesso tempo uno strumento cosmologico, un calendario e uno strumento di divinazione.

Sebbene le regole siano ancora in gran parte sconosciute, alcuni caratteri sono sorprendenti e intriganti: il tabellone era fortemente segnato e la casella centrale era comunemente chiamata "l'acqua".

Ogni giocatore muoveva 6 pietre (qi) come pedine base che potevano essere promosse a un gufo (xiao).

Inoltre, il materiale includeva talvolta 20 "pesci" (zishu qi) che restavano nell'acqua e dovevano essere catturati dai giocatori. Pertanto, il numero totale di pezzi coinvolti in quel gioco poteva raggiungere 32.

È un caso questo numero? È una domanda intrigante...



Una visione proposta per l'evoluzione del tabellone Liubo verso un tabellone Xiangqi

La mia idea è che qualcuno possa aver immaginato un gioco di battaglia utilizzando il materiale del Liubo. Due eserciti opposti erano composti da 6 pedoni (questo è compatibile con il *Xuanguai lu*, il primo testo accettato di scacchi cinesi risalente circa all'810) e 20 pezzi principali definiti in relazione a un'attività formalizzata come, perché no, i quadrati magici.

La maggior parte delle mosse dei pezzi degli scacchi può essere rappresentata su un semplice quadrato 5x5. Questo definisce la mossa di:

- 2 pezzi a corto raggio, Governatore (G) e Visir (V). Si muovono di 1 passo.
- 3 pezzi a medio raggio, Elefante (E), Cavallo (H) e un leaper X non ancora identificato. Si muovono di 2 passi. Il Cavallo seducente trova qui la sua giustificazione.
- I 20 "pesci" potrebbero formare un set con 1 pezzo di ciascun tipo che si muove di 1 passo, 2 pezzi di ciascun tipo che si muovono di 2 passi e una coppia di potenti carri proto-carro. Il Canone, più precisamente una Catapulta in quei tempi antichi (come visto su amuleti esumati), potrebbe essere stato originariamente il misterioso leaper ortogonale di 2 passi. La presenza di un corridore a lungo raggio come il Carro non è ben spiegata qui; tuttavia, tale pezzo da gioco è molto comune in molti giochi bellici di tante civiltà in tutto il mondo. Perché non immaginare che i creatori del Proto-Xiangqi siano stati ispirati da un gioco bellico occidentale, come vedremo tra poco?
Un proto-Xiangqi potrebbe essere stato simile al seguente:

Ora, diamo un'occhiata all'estremità occidentale della Via della Seta. Questa regione è stata profondamente influenzata dai Greci, e questo patrimonio ellenistico è stato successivamente proseguito da numerosi contatti (ostili o commerciali) con il mondo Romano.

La Polis Greca e il Latrunculi Romano (più o meno lo stesso gioco) erano certamente conosciuti, forse in forme adattate, in questa regione. Il gioco indiano Ashtapada, anche conosciuto in Persia (Hast-Pay), rimane misterioso per noi. Sappiamo solo che utilizzava un tabellone 8x8.

Forse la Polis e l'Ashtapada non sono collegati tra loro, forse lo sono, tuttavia, sono due buone ragioni per credere che il mondo Indo-Persiano fosse pronto a giocare un gioco bellico su un tabellone 8x8.

I pedoni sono molto diversi in Chatrang e in Xiangqi. Per entrambi, si muovono di 1 casella in avanti, ma in Chatrang catturano di 1 casella in diagonale in avanti, mentre in Xiangqi catturano mentre si muovono. Ancora una volta, è difficile essere convinti di un'evoluzione, qualunque sia la sua direzione, che spieghi un tipo di pedone derivante dall'altro. Il tipo Indo-Persiano è il più elaborato. Inoltre, corrisponde a un gioco dove i pedoni sono presenti per formare una linea completa. Sono convinto che ciò non sia fortuito. La mia profonda intuizione è che questa particolare mossa del pedone in Chatrang, che può formare catene molto efficienti e auto-protette, potrebbe derivare da una evoluzione locale del gioco bellico Greco-Romano (la falange, il misterioso *mandra* latino?).

Vedo anche un pezzo genuino Indo-Persiano nel Re. Il corrispondente cinese è limitato ai soli movimenti ortogonali ed è confinato al palazzo di 9 punti. Così, lo Xiangqi è un gioco piacevole di circolazione e blocco. Al contrario, in Chatrang, il Re può veramente guidare la battaglia. Un'ipotesi seducente sarebbe confermare che un tipo di Latrunculi fosse stato trasmesso a quelle regioni con almeno 2 tipi di pezzi: Pedoni e Re.

La promozione del pedone a Visir è un'altra caratteristica tipica degli scacchi Indo-Persiani. Tale processo è la giusta risposta alla loro arrivata sulla riga finale dove vengono bloccati. Una soluzione in stile Xiangqi che permette di camminare lateralmente non sarebbe stata un'alternativa accettabile poiché non era abbastanza per inseguire efficacemente un Re senza legami. Questo metodo di promozione (sulla riga finale) è molto intelligente ed è intimamente legato allo stile occidentale di Pedoni e Re.



Il dinaro d'oro Kushano che rappresenta Kanishka I il Grande (100-126 d.C.), iscrizioni con l'alfabeto greco

Il mio scenario proposto per la nascita degli scacchi è il seguente:

I popoli occidentali (Indiani, Persiani, Battriani, Kushani?) identificarono il loro presunto gioco di guerra con il gioco di battaglia derivato dal Liubo, con 32 pezzi. La somiglianza del loro tabellone 8x8 con quello cinese - 9x10 incroci che danno 8x8 caselle se si fa astrazione dal fiume separatore - avrebbe favorito l'identificazione e l'adozione del resto delle truppe.

Non solo il fiume, ma tutte le altre marcature come i palazzi (se esistevano) furono quindi vittime di quella assimilazione. (Sebbene i segni a croce mai soddisfacentemente spiegati del tabellone Ashtapada meriterebbero uno studio).

L'arrangiamento seguì una certa logica: mantennero il Comandante e il suo Consigliere, qui un Re e un Visir, al centro, il Carro agli angoli e i Cavalli e gli Elefanti nel mezzo. Questo riempiva già la prima fila e, poiché i Cannoni non erano immediatamente collegati con una divisione accettata dell'esercito, furono semplicemente ignorati e i pezzi corrispondenti assimilati a 2 pedoni supplementari. Così, si ottenne una linea completa di pedoni, e sospetto che questa linea fosse già presente in giochi da tavolo precedenti in questi paesi occidentali. Si può pensare che giocare all'interno delle caselle, piuttosto che sui punti di intersezione, influenzò il modo in cui i pezzi si muovevano. Questo dava più libertà, permettendo all'Elefante e al Cavallo di saltare sopra una casella occupata. Questo stile di gioco è più difficile da accettare, psicologicamente, su una griglia dove il giocatore che muove il suo pezzo di due passi lo fa naturalmente punto per punto e viene fermato se la posizione intermedia è occupata. (e il Gioco

Giapponese Shogi, che si gioca su caselle, ha un Cavallo saltante).

Conclusione: L'idea dietro questo articolo è che gli scacchi sarebbero un gioco ibrido che combina i caratteri occidentali ereditati dai giochi Greco-Romani o indiani con alcuni elementi orientali che hanno portato al Xiangqi dal loro lato. Altri prima di me hanno suggerito legami con giochi da tavolo come il Liubo, la Polis o l'Ashtapada. Quello che ho cercato di fare qui è tracciare un quadro coerente che possa spiegare la maggior parte delle caratteristiche di entrambe le strutture ludiche di Xiangqi e Scacchi. L'argomento sviluppato in questo articolo è altamente soggettivo. Mira a stimolare discussioni aperte con ricercatori e appassionati di storia degli scacchi. Poiché la mia opinione è evoluta e cambiata più volte negli ultimi anni, oscillando con i ricchi e numerosi contatti che ho avuto, è possibile che riveda queste visioni in futuro. Do appuntamento agli lettori interessati sul nostro sito web per una visione aggiornata:

<http://history.chess.free.fr/enigma.htm>.

ORIGINI DEGLI SCACCHI E PROTO-SCACCHI, DAL 400 A.C. AL 400 D.C.

Gianfelice Ferlito e Alessandro Sanvito

Da: The Pergamon Chess Monthly, settembre 1990, Volume 55, No. 6

Il gioco degli scacchi, così come lo conosciamo, emerse nel nord-ovest dell'antica India intorno al 600 d.C.

(1)

Secondo alcuni studiosi, il gioco degli scacchi raggiunse la Persia durante il regno di Khusrau Nushirwan (531/578 d.C.), sebbene altri suggeriscano una data successiva, intorno al regno di Khusrau II Parwiz (590/628 d.C.) (2). Leggendo i vecchi testi scritti in Pahlavi, si scopre che il gioco era originariamente conosciuto come "chatrang". Con l'invasione della Persia da parte degli Arabi (634/651 d.C.), il nome del gioco divenne "shatranj" perché i suoni fonetici di "ch" e "g" non esistono nella lingua araba. Il gioco si diffuse verso la costa mediterranea dell'Africa con l'onda di espansione militare islamica e poi attraverso l'Europa. Tuttavia, potrebbero essere stati utilizzati anche altri percorsi alternativi da parte di altre popolazioni che giocavano al gioco.

Al momento, questa teoria "Indiana, Persiana, Islamica" sull'origine del gioco è accettata dalla maggior parte degli studiosi, sebbene sia giusto menzionare il lavoro di J. Needham e di altri che suggerirono che il gioco storico degli scacchi del settimo secolo in India discendeva da un gioco divinatorio (o rituale) in Cina.

(3)

Per quanto riguarda le teorie sugli scacchi, il resoconto più esaustivo basato su studi profondi e su molti anni di ricerca è "A History of Chess" dello studioso inglese H.J.R. Murray. Nel suo lavoro, Murray cita con approvazione una frase pronunciata dallo studioso americano D.W. Fiske nel 1900: "Prima del settimo secolo della nostra era, l'esistenza degli scacchi in qualsiasi terra non è dimostrabile da un solo frammento di prova documentaria contemporanea o affidabile... Fino a quella data, è tutto oscurità impenetrabile". Da *Chatrang Namak* (4), il più importante dei testi pahlavi, apprendiamo che gli scacchi nell'antica India erano un gioco di guerra e il suo nome era "chaturanga". Nei testi sanscriti, sono presenti numerosi riferimenti alla fama o addirittura a termini a essa associati. Il romanzo indiano *Vasavadatta* di Subandhu (fine del VI secolo o inizio del VII secolo d.C.) potrebbe avere il primo riferimento, sebbene non sia chiaro. Meglio ancora, il poema indiano *Harshacharita* di Bana (primo VII secolo d.C.). In questo poema, le parole "chaturanga" e "ashtapada" sono menzionate insieme. (5)

Il nome "chaturanga" ha un doppio significato: il gioco degli scacchi e un termine che si riferisce alle quattro parti che formavano l'esercito tipico indiano (fanteria, carri, cavalleria, elefanti). Il nome "ashtapada" è usato per un tabellone di 64 caselle che, secondo la teoria attuale, sarebbe poi diventato il tabellone degli scacchi per il "chaturanga". Attraverso l'analisi linguistica, si è giunti a questa conclusione.

Il professor R. Eales scrive nel suo libro: "Prima dell'anno 600 d.C., ci sono solo archeologia e congetture..." (6) e aggiunge che l'archeologia è "di poca utilità nello studio delle origini degli scacchi, perché pochi pezzi molto antichi sono sopravvissuti. Anche quando vengono scoperti oggetti promettenti, è quasi impossibile dimostrare che si trattano di veri pezzi di scacchi e non solo di figurine". Tuttavia, secondo la nostra opinione, è solo attraverso i ritrovamenti archeologici che possiamo eventualmente trovare la risposta all'origine degli scacchi. La nostra fiducia nei futuri ritrovamenti archeologici è supportata da numerose scoperte fatte negli ultimi 60 anni. Ci riferiamo ai 400 o più pezzi di scacchi trovati in varie parti della vecchia Russia (dal 900 al 1600 d.C.), (7) così come ai pezzi di scacchi di Venafrò (figura a sinistra) (8) e a quelli di Nashipur datati intorno al 900 d.C. (9) e a molti altri pezzi islamici e europei trovati in varie località. Fino ad ora, ci siamo dovuti affidare alle esperienze degli archeologi per riconoscere e datare gli artefatti che somigliavano a pezzi di scacchi. Quando la valutazione dei pezzi ha contrastato con la teoria attuale sull'origine degli scacchi, questi ritrovamenti archeologici sono stati fortemente contestati. Prendiamo ad esempio i due pezzi uzbeki (10) che sono discussi come pezzi di scacchi, o i 18 pezzi di Venafrò ora messi in discussione per la loro datazione, piuttosto che come pezzi di scacchi, o gli artefatti recentemente discussi di Lothal menzionati nell'ultimo numero di *The Chess Collector* (11).

Abbiamo ritenuto utile in questo contesto cercare di suggerire alcune linee guida che un archeologo potrebbe utilizzare nel caso di una fortunata e tanto benvenuta scoperta di pezzi proto-scacchi.

Negli anni 1850, il celebre Dr. Lightfoot dell'Università di Cambridge, sulla base del suo studio del Libro della Genesi, proclamò che il mondo era stato creato il 23 ottobre 4004 a.C. all'ora civile delle 9:00 del mattino (12).

Non ci aspettiamo, ahimè, di essere altrettanto precisi sulla data della "creazione" o "evoluzione" degli scacchi, ma speriamo di dare un po' di assistenza nell'indicare un periodo probabile in cui la nascita degli scacchi potrebbe aver avuto luogo. Se saremo convincenti, queste linee guida temporali potrebbero essere tenute a mente dagli archeologi qualora dovessero trovare artefatti che potrebbero somigliare a pezzi di scacchi.

A questo punto, possiamo citare H.J.R. Murray che afferma: "La data in cui un indiano ha avuto l'idea di rappresentare il chaturanga e le sue evoluzioni in un gioco non può essere fissata, anche se, naturalmente, non può essere precedente all'organizzazione dell'esercito su cui si basa." Aggiungiamo qui che probabilmente il gioco non può essere stato ideato in un periodo in cui almeno una delle quattro parti militari dell'esercito simboleggiate nel gioco fosse già stata scartata come obsoleta in termini di guerra. Oggi, se dovesse essere inventato un gioco simulato di guerra, sembrerebbe improbabile che l'inventore mescolerebbe armamenti obsoleti con quelli tecnologici più recenti, come balestre contro carri armati, cannoni contro elicotteri. Ogni epoca ha i suoi armamenti tipici. Il gioco degli scacchi ha simboli militari che sono peculiari di un determinato periodo nella storia della guerra. Naturalmente, il gioco degli scacchi, una volta sviluppato, è riuscito a sopravvivere e, infatti, a fiorire nonostante l'invecchiamento storico dei simboli militari originali, grazie alla sua intrinseca vitalità intellettuale.

Presenteremo una breve panoramica dei simboli militari usati negli scacchi per stabilire i limiti temporali in cui l'invenzione del gioco potrebbe essere avvenuta. I simboli erano: fanteria, carri, cavalleria, elefanti.

La storia militare, come la conosciamo oggi, inizia effettivamente nel terzo millennio a.C. in Mesopotamia con i Sumeri.

Interessanti, da un punto di vista della storia militare, sono due testimonianze sumere riportate alla luce dagli archeologi nella prima metà di questo secolo: un oggetto rettangolare originariamente di legno, decorato con mosaico di pietra e conchiglie, il "Bastone di Ur" (Babilonia c. 2500 a.C.), oggi al British Museum, e una colonna incisa chiamata "Stele dei Vulturi" della stessa epoca, oggi al Louvre.

Il primo mostra l'esercito sumero che va in battaglia: carri e fanteria sono raffigurati in modo realistico. La fanteria è pesantemente armata (elmi di rame e asce) e leggermente armata (senza mantello, armata di asce o lance corte). I carri sono trainati da due asini selvatici (onagri) e trasportano due uomini, uno dei quali è il conducente e l'altro un guerriero che lancia giavellotti leggeri. La seconda testimonianza mostra la fanteria disposta in formazione falangita, anticipando di 2000 anni la falange greca che permise ad Alessandro Magno di ottenere le sue vittorie.

Per 18 secoli, gli eserciti saranno fondamentalmente basati sulla fanteria e sui carri. I carri subiranno innovazioni tecnologiche di notevole importanza quando il cavallo sostituirà l'onagro. Sembra probabile che le persone che abitavano le steppe a sud-est dell'Europa intorno al 2500/2000 a.C. abbiano importato gli onagri domestici dalla Mesopotamia. Successivamente, iniziarono a domare i cavalli, che popolavano in gran numero i loro territori come animali selvatici. È solo intorno al 1700 a.C. che i cavalli vennero utilizzati in guerra come "motore" del carro. (13) I Ittiti, popolo di lingua indo-europea e stanziato in Anatolia dove fiorirono per 500 anni (1700/1200 a.C.), migliorarono il carro sumero e portarono questo ramo dell'esercito a un alto grado di efficienza grazie a un elaborato sistema di addestramento dei cavalli e all'introduzione di un terzo membro nell'equipaggio del carro. (14)

Gli Egiziani apportarono miglioramenti alla manovrabilità del carro: ogni carro conteneva due guerrieri, compagni di pari grado.

Passarono molti secoli prima che si sviluppassero nuove idee per un diverso utilizzo del cavallo in guerra. È solo con il re assiro Ashurnasirpal II (883/859 a.C.) che viene sperimentato un nuovo tipo di guerra: le truppe montate. Non è ancora la cavalleria montata che sarà sviluppata e utilizzata da un altro re assiro, Sargon II (721/705 a.C.). (15)

Fu in quel periodo che tre parti militari (fanteria, carri, cavalleria) vennero utilizzate insieme per la prima volta in un esercito.

L'uso degli elefanti in guerra ha avuto origine in India. Sono menzionati nei testi buddhisti del VI secolo a.C. (16). Potrebbe essere che gli elefanti siano stati usati anche prima in guerra. C'è un riferimento nel Rig Veda (una magnifica raccolta di 1028 inni liturgici sanscriti composti in India intorno al 1500/1200 a.C.) a due elefanti che piegano la testa e si lanciano insieme contro il nemico. (17) In India, carri e fanteria insieme alla cavalleria e agli elefanti, sono menzionati nei poemi epici Mahabharata e Ramayana, che coprono un periodo di 600 anni (300 a.C. - 300 d.C.). (18) Secondo gli storici greci, il re indiano Porus, che incontrò l'esercito di Alessandro nel 326 a.C. a Idaspe, era alla testa di 50.000 uomini (fanteria), 1.000 carri, 130 elefanti e 3.000 cavalli (cavalleria). (19) Questa testimonianza dimostra che all'epoca le quattro divisioni di un esercito indiano erano già in uso. Questo tipo di esercito indiano era chiamato "chaturanga", da "chatur" = quattro e "anga" = membro.

Le sculture indiane di Sanchi, Stupa I, realizzate da artisti del I secolo d.C. per celebrare le conquiste del re Asoka Maurya (269/227 a.C.) rappresentano bene questo tipo di esercito. Si può supporre che, all'epoca, gli artisti stessero prendendo come modello i carri contemporanei. (20) Questi carri erano trainati da quattro cavalli e trasportavano sei uomini. Non potevano muoversi velocemente. In India, il carro, come veicolo da guerra, iniziò a essere dismesso, in una certa misura, poco dopo l'inizio dell'era cristiana. Tuttavia, sopravvisse come parte degli eserciti indiani fino al 300/400 d.C. Durante il periodo Gupta (320/500 d.C.) il carro era poco più di un mezzo di trasporto. La sua scomparsa come forza combattiva fu graduale. Sembra tuttavia che i carri siano stati completamente scartati come forza combattente dagli eserciti indiani entro il 700 d.C. (21)

Pertanto, da un punto di vista strettamente militare, la cronologia suggerirebbe che l'invenzione del protochess possa essere avvenuta tra il 700 a.C. e il 700 d.C. Tuttavia, se consideriamo, come probabile ambito di un gioco protochess, il vasto territorio comprendente India, Pakistan, Afghanistan e, in termini più generali, l'Asia Centrale, i limiti temporali potrebbero essere ristretti dal 400/300 a.C. al 300/400 d.C., poiché principalmente durante questo periodo le quattro divisioni dell'esercito indiano venivano utilizzate insieme.

Questa guida temporale, tuttavia, non è, e non dovrebbe essere, l'unico criterio per l'archeologo, perché, se questo quadro fosse usato meccanicamente, implicherebbe, per esempio, che il vecchio gioco egiziano del Senet (ca. 1300 a.C.) non potrebbe essere considerato un protochess, perché cade troppo al di fuori dei limiti che abbiamo suggerito, mentre il vecchio gioco romano trovato a Ercolano potrebbe essere un protochess, poiché la sua datazione è intorno al 100 a.C./100 d.C. Non è così. Questi due tipi di giochi erano giochi "tabula" (giochi da tavolo) in uso tra egiziani e romani. È quindi necessario aggiungere alle precedenti linee guida temporali e geografiche un'indicazione della possibile forma dei pezzi. Non abbiamo alcuna descrizione dei pezzi usati nel "chaturanga" o nell'"ashtapada".

Non sappiamo se i pezzi rappresentassero i simboli militari in modo realistico o fossero stilizzati o astratti, o modellati per scopi espositivi o di gioco in una varietà di stili. Pensiamo che i pezzi di protochess fossero almeno di quattro figure diverse, che giustificavano quattro tipi distinti di movimenti, tipici di un gioco di scacchi giocato con o senza dadi. Per quanto riguarda la forma dei pezzi, la storia dei pezzi di scacchi ci ha mostrato che i pezzi ornamentali sono sempre stati usati per l'esposizione, mentre forme semplici e stilizzate sono state impiegate per il gioco vero e proprio. I reperti di Afrosiab (22) sono decorativi e ornamentali, mentre i pezzi di Nashipur (23) sono stilizzati. Entrambi risalgono al IX secolo d.C. e supportano la nostra visione. È quindi possibile e probabile che anche i pezzi di protochess potessero avere apparenze simili. Anche i vecchi pezzi del "tabula" potrebbero aver influenzato le forme dei pezzi di protochess.

Per riassumere: suggeriamo che tre elementi debbano essere considerati insieme quando si confrontano i primi reperti:

1. La datazione tra il 400/300 a.C. e il 300/400 d.C., quando le quattro divisioni di un esercito indiano erano attive insieme.
2. L'area geografica probabile, come menzionato sopra.
3. La forma dei pezzi corrispondente alle quattro divisioni (fanteria, carri, cavalleria, elefanti), che potrebbero essere astratti o realistici.

È confortante notare che, se intorno al 600/700 d.C. un gioco, gli scacchi, arriva a ispirare la creazione di poesie fantasiose (24) e la nascita di numerose leggende (25), ciò significa che il gioco era già popolare e così diffuso da far credere che gli scacchi possano essere stati giocati molto prima.

Se così fosse, allora in qualche luogo sconosciuto, forse anche in una nave affondata o sul fondo di un mare, probabilmente devono essere ancora da scoprire pezzi antichi, usati per giocare a un gioco proto-scacchistico. Speriamo che un giorno un archeologo li trovi e ci dia grande gioia.

Riferimenti

1. La teoria moderna sull'origine degli scacchi si basa principalmente sui lavori di Van der Linde, Von der Lasa e consolidata nel fondamentale *A History of Chess*, Oxford, 1913, di H.J.R. Murray.
2. Bidev P., "How Old is Chess", *British Chess Magazine*, 1987, 214/217.
3. Needham J., *Science and Civilization in China*, Cambridge, 1962, p. 314/334.
4. I riferimenti più antichi al gioco degli scacchi si trovano in tre testi pahlavici: *Vicarish i Chatrang*, *Karna mak Artaxer i Pabakan*, *E retak u kuvatan i Husrav*. Il primo, il più importante, è comunemente noto come *Chatrang Namak*.
5. Sanvito A., "Testimonianze trascurate", *L'Italia Sacchistica*, 1988, p. 376.
6. Eales R., *Chess, the History of the Game*, London, 1985, p. 19.
7. Linder I., *Chess in Old Russia*, Zurigo, 1979.
8. Sanvito A., "Venafrò Chessmen", *British Chess Magazine*, 1988, p. 534.
9. Wilkinson C., McNab Dennis J., *Chess: East and West, Past and Present*, New York, 1968.
10. Turgonow B., "Die Figuren von Dalwerzin Tepe", *Schach Wissenschaftliche Forschungen*, 1975, p. 135/137.
11. Whyld K., "Quotes & Queries" no. 4834, *British Chess Magazine*, dicembre 1989.
12. Wenke R.J., *Patterns in Prehistory*, New York, 1984, p. 6.
13. Azzaroli A., "Il cavallo nella storia antica", Milano, 1975, p. 10. [Nota editoriale: recenti evidenze suggeriscono che l'uomo abbia addomesticato il cavallo per l'uso come animale da soma e per tirare veicoli a ruote già nel 4000 a.C. e per cavalcarlo almeno dal 3000 a.C., vedi, ad esempio, <http://www.discoveringarchaeology.com/articles/121900-horses.shtml>] (link non attivo). Spostare indietro l'intervallo di tempo in cui l'uomo ha addomesticato il cavallo potrebbe corrispondere a spostare indietro le date per lo sviluppo del carro da guerra; secondo Robert Drews, *The Coming of the Greeks*, Princeton University Press 1988, la ruota leggera a raggi fu inventata in Armenia [Anatolia occidentale] tra il 1900-1800 a.C., il che portò subito dopo allo sviluppo del carro da guerra leggero, utilizzato ampiamente dagli Egiziani nelle loro sortite di successo; prima di tale periodo, le ruote dei carri da guerra erano ingombranti e non adatte a viaggi rapidi su terreni pianeggianti.
14. Gurney O. R., *The Hittites*, Encyclopedia of Ancient Civilizations, London, 1980, p. 115.
15. Ferrill A., *The Origin of War, From the Stone Age to Alexander the Great*, Londra, 1985, p. 73; 83.
16. Basham A.L., *The Wonder That Was India*, London, 1954, p. 129.
17. Dikshitar V.R.R., *War in Ancient India*, London, 1944, p. 167.
18. O'Flaherty W.D., *Hinduism*, Encyclopedia of Ancient Civilizations, London, 1980, p. 194.
19. McRindle, *Ancient India as Described in Classical Literature*, London, 1901.
20. Sparreboom M., *Chariots in the Veda*, Leiden, 1985, p. 118.
21. Chakravarti P.C., *The Art of War in Ancient India*, Ramna, Dacca, 1941.
22. Linder I., *ibid.* Vedi nota 7, p. 24.
23. Vedi nota 9.
24. Vedi nota 4.
25. Davidson H., *A Short History of Chess*, New York, 1949.

GLI SCACCHI – UN FOSSILE VIVENTE

Gerhard Josten, Colonia, 2001

Fino a poco tempo fa, la ricerca accademica sull'origine degli scacchi si basava principalmente su fonti letterarie, e solo occasionalmente l'esame delle pedine in scultura suscitava interesse. A partire dal lavoro di Joseph Needham scritto nel 1962, per la prima volta il gioco stesso e la sua struttura sono stati posti al centro dell'attenzione nella ricerca sulla sua origine. Nel 1994, Hans Holländer ha avanzato la proposta che né i nomi e le forme delle pedine né la storia dovessero essere analizzati come priorità, ma piuttosto la struttura del gioco degli scacchi stesso.

Questa proposta è quella che viene seguita qui. Un'analisi di tutte le varianti degli scacchi mostra che la sua struttura si basa su tre elementi principali. L'elemento dei giochi di caccia è rappresentato dalla figura centrale, l'elemento della variazione delle pedine dagli ufficiali e l'elemento dei giochi di corsa dai pedoni. Partendo da questa osservazione, la prima tesi proposta qui è che gli scacchi siano stati creati attraverso l'unificazione di questi tre elementi. Giochi o tecniche correlate, che certamente hanno preceduto l'invenzione degli scacchi e che contengono questi elementi in forma isolata, si possono trovare nell'intera area lungo la Via della Seta. Tuttavia, l'intero processo di unificazione solleva ancora alcune domande.

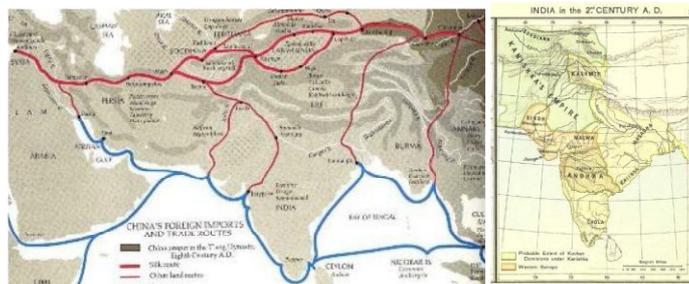
Considerando le condizioni geografiche, storiche e culturali che sono rilevanti nella situazione attuale, nella seconda tesi proposta qui, il processo effettivo di unificazione è attribuito a una civiltà che è ormai estinta. Un importante indizio riguardo questa tesi è stato fornito da Isaak Lindner nel 1975: l'Impero Kushan. Da un lato, ci sono testimonianze di intensi contatti tra questo impero e i suoi vicini politici contemporanei, dal Vicino Oriente all'India e alla Cina, vicini che non solo hanno preso l'eredità di questo impero, ma che oggi rivendicano l'invenzione degli scacchi come propria. Dall'altro, questo impero è caratterizzato da una fusione armoniosa di motivi ed elementi di varie culture e tradizioni artistiche, condizioni eccellenti per il processo di unificazione che era necessario per l'invenzione di un gioco come gli scacchi.

Il cuore della mia tesi è quindi: Teorie militari, divinatorie, matematiche o altre non hanno creato gli scacchi, queste teorie sono seguite dal gioco degli scacchi. Piuttosto, la combinazione sistematica di concetti di gioco sofisticati nell'Impero Kushan è stata l'origine di questo gioco.

Quindi, queste sono le mie risposte alle domande di Egbert Meissenburg:

- Chi? ► I Kushan
- Dove? ► In Asia Centrale
- Quando? ► Tra il 50 a.C. e il 200 d.C.
- Come? ► Con combinazione sistematica di tre concetti di gioco sofisticati
- Perché? ► A causa del sincretismo kushano

Queste tesi sono state sviluppate esclusivamente sulla base di un'analisi della struttura del gioco degli scacchi. Solo la verifica accademica attraverso fonti letterarie e ulteriori fonti archeologiche potrà mostrarne la validità. Poiché quasi nessuno ha mai sentito parlare dell'Impero Kushan (I-III secolo) in Asia Centrale, fornirò qui una breve informazione iniziale:



La Via della Seta e la Mappa dell'Impero Kushan

Il re Kanishka (78 - 144 d.C.) è stato uno dei più grandi sovrani della dinastia Kushan, che ha governato sulla parte settentrionale del subcontinente indiano, l'Afghanistan e probabilmente le regioni a nord del Kashmir in Asia Centrale. La capitale era Purushapura, l'odierna Peshawar. Le monete di Kanishka mostrano immagini di dèi di religioni diverse, come l'induismo, il buddismo, il greco, il persiano e persino il sumerico-elamico. Queste monete sono rappresentative del sincretismo religioso nelle sue credenze.

Scoprire pezzi di scacchi kushani rappresenterebbe una grande difficoltà. Il Museo Nazionale di Kabul era una volta uno dei musei più importanti del mondo; oltre il 90% dei suoi reperti erano stati scavati in Afghanistan e costituivano una documentazione storica completa di questo grande crocevia culturale. Tra i tesori rubati o messi in pericolo dal museo, figura una collezione di 1.772 artefatti scavati tra il 1937 e il 1946 da Begram (l'antica Kapisa, la capitale estiva dell'Impero Kushan), nella provincia di Parwan, lungo la mitica Via della Seta che collegava l'India e la Cina con Roma.

Tuttavia, il Museo Archeologico di Termez in Uzbekistan, a 60 km da Dalverzintepa, è orgoglioso di esporre due pezzi dell'era Kushan che sono molto simili agli artefatti di scacchi noti di Afrasiab.



Scacchiere, Dalverzintepa, 2° secolo

Perché alcuni studiosi negano che questi pezzi abbiano le caratteristiche degli scacchi, nonostante la loro forma sia così simile ai pezzi di scacchi accettati di Afrasiab? La risposta è semplice: desiderano che il gioco degli scacchi rimanga un'invenzione indiana.

Per approfondire questo punto, è consigliabile consultare il seguente "Addendum". Ma prima, osserviamo il seguente pezzo, che è totalmente stilizzato come i pezzi di Afrasiab e fu rinvenuto da Albert von Le Coq (vedi: *CHOTCHO, Koeniglich Preussische Turfan-Expeditionen*, Verlag Dietrich Reimer, Berlino 1913, p. 218) durante l'inverno 1902/1903 nel deserto del Taklamakan, lungo la Via della Seta, vicino all'oasi di Turfan.



Chessman from Chotcho, date unknown

RIFLESSIONI SULL'ORIGINE DEGLI SCACCHI

Joseph Needham, Cambridge, 1962

Il gioco degli scacchi (come lo conosciamo) è stato associato durante il suo sviluppo con simbolismi astronomici, e ciò era più evidente in giochi correlati ora obsoleti. L'elemento di battaglia degli scacchi sembra essersi sviluppato da una tecnica di divinazione in cui si cercava di determinare l'equilibrio delle forze in contesa di Yin e Yang nell'universo. Secondo la letteratura cinese, questo "scacchio-immagine" (hsiang chhi) si sviluppò durante il regno dell'Imperatore Wu della dinastia Chou settentrionale (+561 a +578), e la data del primo trattato sul soggetto è chiaramente identificata come +569. Il prefazio di questo trattato di Wang Pao esiste ancora. Sembra che i pezzi su questo tabellone nella tecnica di divinazione rappresentassero il sole, la luna, i pianeti, le stelle, le costellazioni, ecc. La suggestione è che questo "gioco" sia stato trasmesso all'India del VII secolo, dove ha generato il gioco ricreativo concepito in termini di eserciti umani in battaglia.

Ora, questo "scacchio-immagine" derivava a sua volta da numerose tecniche di divinazione che coinvolgevano il lancio di piccoli modelli, simbolici dei corpi celesti, su tabelloni preparati. Così c'era un elemento di dadi così come un elemento di movimento, e c'erano molte forme intermedie tra il puro lancio e il posizionamento seguito da mosse di combattimento. Tutti questi risalgono alla Cina dei periodi Han e pre-Han, cioè al IV o III secolo a.C., e tecniche simili sono sopravvissute fino ai tempi recenti in altre culture. In parallelo, i dadi numerati, ampiamente diffusi nell'antichità, seguivano una linea di sviluppo correlata che portò, nel IX secolo in Cina, ai dominò e alle carte da gioco.

Il più significativo dei tabelloni antichi era lo *shih* (utilizzato dal periodo degli Stati Combattenti in poi) - un diagramma cosmico a doppio strato che presentava una piastrella quadrata per la terra sopra la quale si trovava una piastrella rotante a disco per il cielo, entrambe segnate con segni ciclici e astronomici (punti cardinali, case lunari, ecc.), nonché con i simboli dell'I Ching (Libro dei Mutamenti) e altri termini tecnici usati solo nella divinazione. I "pezzi" o modelli simbolici venivano utilizzati con questo in vari modi, e nel tondo della piastrella del cielo dello *shih* possiamo riconoscere l'antenato lineare di tutte le bussole.

La ragione di ciò è che tra i modelli simbolici utilizzati vi era uno che rappresentava l'Orsa Maggiore (il Settentrione), così importante nell'astronomia cinese polare-equatoriale, scolpito a forma di cucchiaio. Questo sostituiva l'immagine dell'Orsa Maggiore, o del Settentrione, che precedentemente era scolpita sulla piastrella del cielo del tabellone del divinatore. Questo modello di cucchiaio era probabilmente inizialmente di legno, pietra o ceramica, ma nel I secolo (e forse già nel II secolo a.C.) le uniche proprietà della pietra magnetica (magnetite) suggerirono in Cina l'uso di questa sostanza. Poiché la polarità si sarebbe stabilita lungo l'asse principale di una barra del minerale, che fosse stata o meno rimossa dalla roccia in direzione nord-sud (cioè nel campo magnetico terrestre), fu scoperto il "cucchiaio che punta a sud".

Nel corso dei secoli successivi, il trascinarsi da frizione del cucchiaio di pietra magnetica sulla sua base di bronzo veniva evitato inserendo il pezzo di pietra magnetica in un pezzo di legno con estremità appuntite che potevano essere galleggianti, o bilanciati su un perno sporgente verso l'alto. Metodi simili furono utilizzati fino al XIII secolo. Ma tra il I e il VI secolo fu scoperto in Cina che la proprietà direttiva della pietra magnetica poteva essere trasferita (inclusa) nei piccoli pezzi di ferro che galleggiavano sull'acqua grazie a dispositivi adeguati. La descrizione più antica ancora esistente di tali bussole acquatiche, da cui tutte le forme successive devono derivare, risale all'inizio dell'XI secolo. Nel VII o VIII secolo il ago sostituì la pietra magnetica, sfruttando la proprietà dell'induzione; a causa della maggiore precisione con cui si potevano prendere le letture. Alla fine del periodo Tang (+VIII o IX secolo), la declinazione così come la polarità del magnete erano state scoperte, precedendo la conoscenza europea della declinazione di circa sei secoli. I cinesi teorizzavano sulla declinazione prima che in Europa si conoscesse anche la polarità, un evento che si verificò alla fine del XII secolo.

Così si può dire che l'antenato di tutte le letture di quadranti e puntatori, il più grande fattore nelle esplorazioni di scoperta, e il più antico strumento della scienza magnetica-elettrica possa essere iniziato come un proto-"pezzo di scacchi" utilizzato in una tecnica di divinazione. Non senza qualche sorpresa, arriviamo alla conclusione che il gioco ricreativo degli scacchi e la bussola magnetica, con tutto ciò che ne è derivato, abbiano avuto origine in un unico punto - ossia, in un gruppo di tecniche divinatorie nella proto-scienza cinese.

GLI SCACCHI SONO MENZIONATI NEL TALMUD?

Victor Keats, Londra, 1993

Il Talmud Babilonese è un prodotto degli insediamenti ebraici nel territorio persiano, prima sotto l'Impero Parto e poi sotto l'Impero Sasanide che lo succedette nel 226 d.C. In questi insediamenti, i discendenti degli ebrei che furono costretti all'esilio a Babilonia, in Mesopotamia (Iraq) e in Persia da Nabucodonosor nel 586 a.C., furono raggiunti dai rifugiati dalla Giudea, che era stata devastata dai Romani nel 70 d.C. Come uno sforzo sistematico e consapevole per registrare la storia, le leggi e le tradizioni degli ebrei, il Talmud fornisce un resoconto autentico della vita sociale dell'epoca. Fu finalizzato intorno al 500 d.C.

Il Talmud fu scritto in aramaico o caldaico, che era da tempo la lingua diplomatica dell'intero Medio Oriente. Era la lingua di Gesù ed era scritta dagli scribi o servitori civili dell'esteso Impero Persiano, dove sono stati trovati pietre con iscrizioni in aramaico (caldaico). Dalle dinastie Pahlavi e Sasanidi c'è una scarsità di storia registrata di questo periodo. Pertanto, la storia scritta in aramaico (caldaico) è di particolare importanza.

..... Una ulteriore menzione di un gioco da tavolo appare in "Nedarim" (25a), dove ci viene detto come la corte rabbinica imponga un giuramento a un litigante. La traduzione standard in inglese recita: "Quando viene amministrato un giuramento, l'uomo che giura è ammonito: 'Sappi che non ti giuriamo secondo la tua volontà, ma secondo la nostra volontà e la volontà della Corte.' Ora, cosa esclude questo? Sicuramente il caso di uno che ha dato al suo creditore iskundrée e mentalmente li ha etichettati come monete".

Per percepire le implicazioni della parola "iskundrée", non è necessario entrare in tutte le sottigliezze della discussione. La differenza tra un giuramento valido e uno disonesto è come la differenza tra denaro e pezzi di un gioco — qualcosa che assomiglia al denaro ma non è la cosa reale. (Un punto simile appare in Shebuoth 29a).

Questo stesso gioco è menzionato in "Kiddushin" (21b), dove due giudici stanno discutendo su un punto di legge. Per sfidare la competenza del suo avversario, uno di loro dice:

"Quando eri all'accademia di Mar Samuel, hai perso il tuo tempo giocando a iskundrée".

Dalla menzione di Mar Samuel, il passo può essere datato già al terzo secolo d.C. Mar Samuel era una figura storica nota e amica dell'ultimo imperatore dell'Impero Parto, che terminò nel 226 d.C.

Chiaramente, queste menzioni di giochi sono nient'altro che incidentali e casuali. Ma proprio questo fatto suggerisce che i giochi dovevano essere ampiamente familiari alla popolazione che sosteneva le Accademie Talmudiche; erano abbastanza radicati nell'uso quotidiano da essere inclusi come una questione di routine nei dibattiti legali.

Una discussione accurata di questi e altri passaggi fu pubblicata nel 1892 dallo studioso americano Alexander Kohut. Egli concluse che solo un gioco sufficientemente "serio" avrebbe potuto distrarre gli studenti di legge dai loro studi, quindi la parola "iskundrée" (di cui discuterò più avanti la possibile derivazione) potrebbe avere un solo significato: gli scacchi.

..... Una teoria è che gli scacchi abbiano un antenato nel gioco greco antico "pessèia" (o petteia), che si diffuse verso est nel periodo di colonizzazione successivo alle conquiste di Alessandro Magno (morto nel 323 a.C.) — quando il nome Alessandria fu dato a tante città dell'Impero Persiano. In questa teoria, il gioco bellico indiano originale "chaturanga", che si giocava con i dadi, fu trasformato dall'influenza di "pessèia" — che è menzionato nelle fonti classiche come un gioco essenzialmente dipendente dall'abilità. Gli scacchi, quindi, risultarono da un amalgama dei due tipi di gioco. In questo contesto è significativo che la parola talmudica "pispussin" sia stata equiparata a "pessèia".

Ma la parola "iskundrée", che Kohut interpreta senza riserve come scacchi, suggerisce pensieri simili sull'origine del gioco. Nell'articolo che ho menzionato, Kohut considera che iskundrée derivi da "Iskander ibn-Phillip Maqudon", che non è altro che la versione persiana e araba del nome "Alessandro figlio di Filippo di Macedonia". Nel Talmud, Alessandro Magno è chiamato "Alexandros"; la parola contrastante iskundrée potrebbe essere stata scelta appositamente per denotare il gioco di cui Alessandro era il

mediatore.

Le teorie esistenti sulle origini degli scacchi sono necessariamente provvisorie. Tra le fonti di informazione sulle società in cui gli scacchi apparvero precocemente, il Talmud possiede lo status unico di un record storico diligentemente conservato senza interruzione nel tempo. Con lo sviluppo di ulteriori ricerche in questo campo, si spera che al Talmud venga data l'attenzione che questo status richiede.