

FONDAZIONE CULTURALE



# L'artescacchi

a cura di VITTORIO RIGUZZI

Bandecchi & Vivaldi  
E D I T O R I

Catalogo realizzato in occasione della mostra

**“L'arte degli Scacchi”**

Fondazione Culturale Hermann Geiger

Sala delle Esposizioni – Corso Matteotti 47, Cecina (LI) Italia


27 marzo - 9 maggio 2010

Isbn: 9788883413780

Catalogo e testo a cura di Vittorio Riguzzi

Le immagini della scacchiere e dei suoi pezzi sono della collezione "Leonardo Giglioli"  
di Anna Rosa Bessi Giglioli

Le fotografie delle scacchiere della collezione “Leonardo Giglioli” sono di Roberto Nencini



Introduzione.....	5
Cenni storici e leggende .....	7
Politica e società.....	13
Filosofia e matematica .....	19
I protagonisti.....	25
Le grandi sfide.....	33
Le regole fondamentali .....	39
Arte e cultura.....	45
Gli scacchi e l'alabastro .....	51





È impossibile considerare l'antichissimo gioco degli scacchi un semplice "passatempo", se si pensa che nel corso dei secoli ha appassionato le più grandi menti dell'umanità tra artisti, scienziati, politici e protagonisti di ogni campo del sapere. Nella storia, infatti, la funzione di questo gioco non è stata solo quella di svago e ricreazione, esso ha avuto anche grande rilievo politico e sociale: ha deciso di guerre e di costumi, è servito come terreno di confronto fra legislatori e capi di stato, ha indirizzato le sorti di grandi antagonismi nazionali dal mondo antico fino alla guerra fredda. I suoi protagonisti sono stati spesso persone semplici eppure tutt'altro che comuni, intelligenze rigorose e personalità complesse, come quella di Duchamp e di Kasparov, di Benjamin Franklin e di Bobby Fischer, solo per fare alcuni esempi.

La letteratura teorica e scientifica sugli scacchi è pressoché sterminata, segno della complessità del gioco ma anche della sua universale accessibilità. La scacchiera è divenuta nel tempo un simbolo per l'arte e la cultura, per il cinema d'essai e la strategia militare.

Le regole, poche mosse e infinite combinazioni, possono facilmente essere apprese da tutti, e aprire la via a chiunque per una passione ardente e un universo mentale sconfinato. Gli scacchi inoltre rappresentano un brillante compendio delle possibilità intellettive umane e una straordinaria metafora dell'esistenza.

Le regole, poche mosse e infinite combinazioni, possono facilmente essere apprese da tutti, e aprire la via a chiunque per una passione ardente e un universo mentale sconfinato. Gli scacchi inoltre rappresentano un brillante compendio delle possibilità intellettive umane e una straordinaria metafora dell'esistenza.

La mostra "L'arte degli scacchi" voluta dalla Fondazione Hermann Geiger, ha avuto l'obiettivo di introdurre le persone che non hanno familiarità con la scacchiera e i suoi pezzi a una nuova esperienza intellettuale e conoscitiva. In questo catalogo sono illustrate in modo semplice ma ampio le regole fondamentali e molti degli aspetti che hanno influenzato la nostra cultura e la nostra storia. L'esposizione è stata inoltre impreziosita da una raccolta ottocentesca di scacchiere e scacchi in alabastro proveniente da Volterra, la collezione "Leonardo Giglioli" di Anna Rosa Bessi Giglioli, corredata di informazioni sull'estrazione dell'alabastro e la sua lavorazione. Con le immagini di queste scacchiere e i loro pezzi, si è voluto accompagnare le pagine di questo volume.

Vittorio Riguzzi



# CENNI STORICI E LEGGENDE

Si impara a conoscere bene la gente viaggiandoci insieme e  
giocandoci a scacchi.  
(Proverbio russo)



Dall'alto verso il basso:  
*Achille e Aiace giocano a scacchi?* 550-525 a.C. ca. Roma, Museo Etrusco-Gregoriano.  
Vetrata da Hotel de la Bessee, Villefranche sur Saone, XV sec.  
Renaut de Montauban, *Partita di scacchi che degenera in assassinio*, Bruges, 1460-70.  
Mappa dello sviluppo e della diffusione del gioco degli scacchi nella storia.  
Camera mortuaria di Nefertari Egitto, 1200 a.C.



Ci sono ancora oggi moltissime **leggende sull'origine degli scacchi**, la cui invenzione è stata attribuita a quasi tutte le antiche civiltà, africane, asiatiche ed europee, mentre alcuni attribuiscono a personaggi singoli questo onore. L'elenco dei presunti inventori è arrivata a includere Mosé, il dio Hermes, Palamede, la Regina Semiramide di Babilonia, Re Salomone, Aristotele.

Il **chaturang**, il primo vero antenato degli scacchi, venne alla luce in Persia nel V o VI secolo, e proveniva quasi certamente da gioco più antico del *chaturanga* indiano, inizialmente giocato con il lancio dei dadi. La scacchiera era di 64 caselle ma **monocromatica**, i pezzi erano meno potenti e quindi il gioco più lento. Gli unici pezzi che avanzavano con la stessa manovra di oggi erano il Cavallo e la Torre. Al posto della Regina era una figura maschile di Ministro del Re.

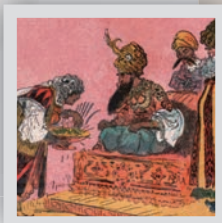
Con ogni probabilità, essendovi riferimenti antichissimi in tutta l'area mediorientale al gioco degli scacchi, dall'Antica Grecia all'Anatolia, dall'Assiria alla Babilonia del VI sec. a.C., qualcosa di simile doveva esistere anche nell'**Antico Egitto**, come sembra indicare questo affresco nella **camera mortuaria di Nefertari** (Egitto, 1200 a.C.).

Con la rapida **espansione dell'Islam**, già ai tempi di Maometto, gli arabi entrarono in contatto con il gioco persiano del *chaturang*, ribattezzato **shatranj** a causa della mancanza dei





Gioco arabo dello shatranj, precursore degli scacchi



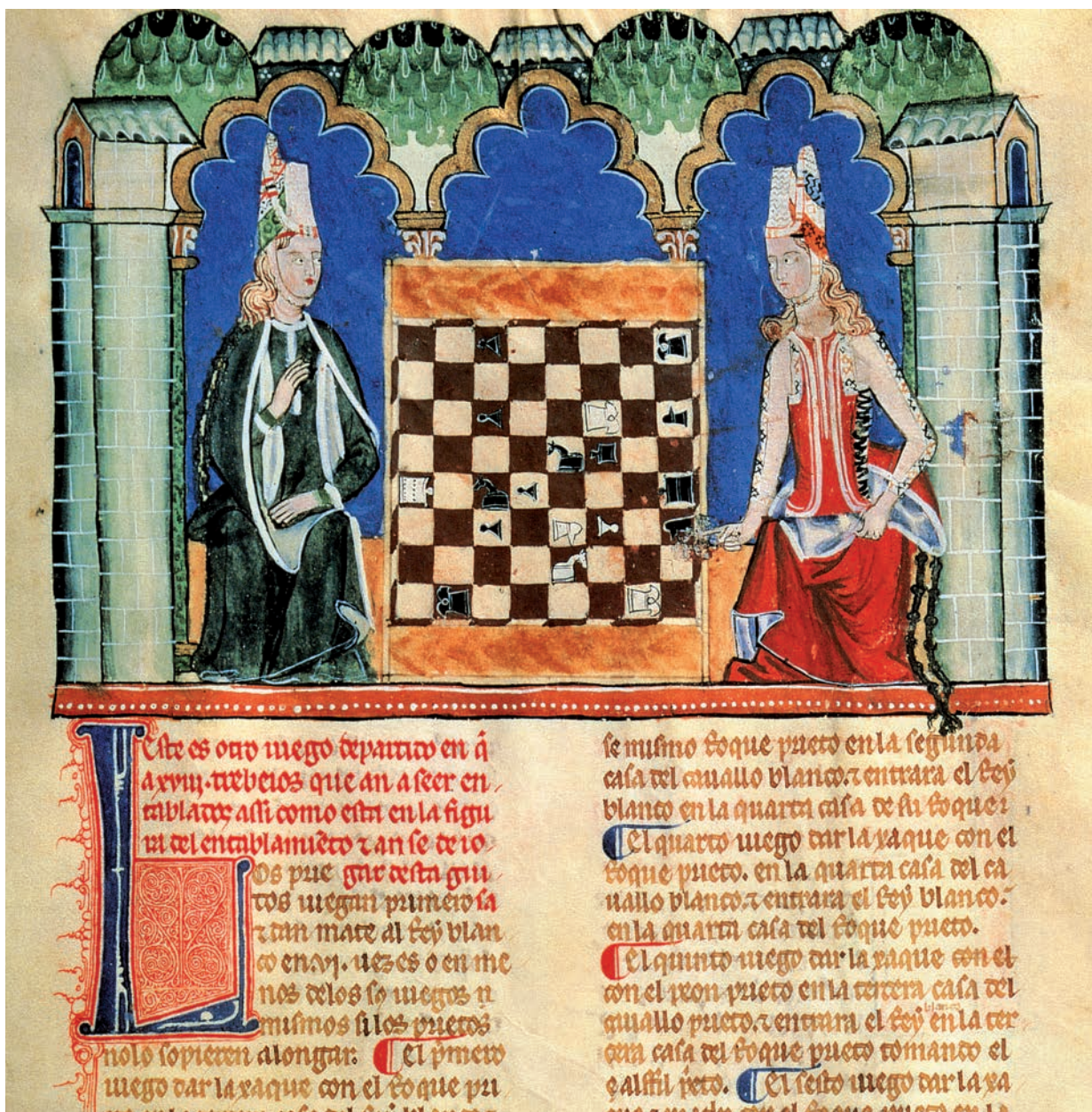
suoni *ch* e *ng* nella lingua araba. Documenti storici testimoniano che lo *shatranj*, nel VII, VIII e IX secolo era giocato abitualmente da califfi, avvocati, immigrati e persino giovani ragazze.

Ne ***Le mille e una notte*** gli scacchi fanno la loro apparizione in quattro episodi in cui il califfo Harun interroga ripetutamente i suoi consiglieri sull'opportunità di praticare il gioco, e sulla sua liceità religiosa. La disputa letteraria rifletteva ovviamente quella dottrinale, che vedeva opposti i califfi che sostenevano gli scacchi come **addestramento strategico**, e i teologi che l'avversavano in quanto **distrazione peccaminosa**.

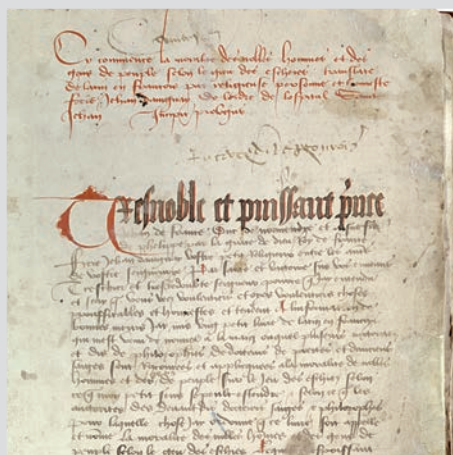
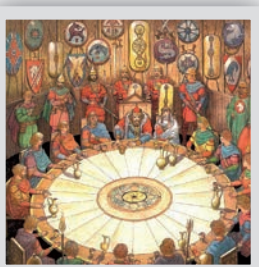
Gli scacchi giunsero in Europa Occidentale attraverso il mondo arabo, prima della fine del primo millennio. Fu proprio in Europa che le pedine subirono la trasformazione **da disegni astratti a forme rappresentative**. Tra i vari pezzi importanti, i più celebri sono quelli detti

**Scacchi di Lewis**. Scoperti nel 1831 nell'isola scozzese di Lewis, questi 78 pezzi - parte di quattro serie incomplete - sono datati intorno al XII secolo. Sono ricavati dall'avorio di tricheco e, probabilmente, originari della Scandinavia.





Codice miniato sull'arte degli scacchi, XIV sec.



Dall'alto verso il basso:  
 I Cavalieri della Tavola.  
 Rotonda Pagina dal *Liber de moribus hominum et officii nobilium super ludo scachorum* di Jacopo da Cassole, XIV sec.  
 Sotto:  
 Gioco da tavolo Maya, molto simile agli scacchi, XIII sec?

Nella **Leggenda di Re Artù** Palamede, che secondo la mitologia greca aveva inventato il gioco per distrarre gli annoiati assediati di Troia, è un principe saraceno convertito: la scacchiera è impressa sia sul suo scudo che sulla bardatura del suo cavallo e usa gli scacchi come rito di iniziazione per i cavalieri della **Tavola Rotonda**. Poiché allora uno dei pochi motivi per entrare nella camera da letto di una donna era una partita a scacchi, sia **Tristano** che **Lancillotto** usarono ripetutamente questa scusa per far visita a **Isotta e Ginevra**.

Nel XIV secolo, famoso divenne il trattato *Liber de moribus hominum et officii nobilium super ludo scachorum* del frate Jacopo da Cassole dell'ordine dei Domenicani, dove gli scacchi sono usati come **fonte di ammaestramenti morali**. I primi veri e propri trattati scacchistici medievali, sono i codici miniati *Bonus Socius* e *Civis Bononiae*.

Eraclito chiamava **pesseuon** il tavoliere a scacchi. E **pesseuoterion** (pesseuterio) era chiamata la **tavola astronomica** dove era rappresentato il cielo. Questo starebbe a indicare una simbologia di tipo spazio-temporale o cosmico presente nel gioco degli scacchi. Nella ricerca sulle origini del gioco allora, vanno tenuti in considerazione tutti quei popoli che ci hanno lasciato testimonianze di giochi da scacchiera, apparentemente molto simili tra loro: i Cinesi, i Persiani, gli Arabi, ma anche i **Maya** e gli **Aztechi**.





# POLITICA E SOCIETÀ

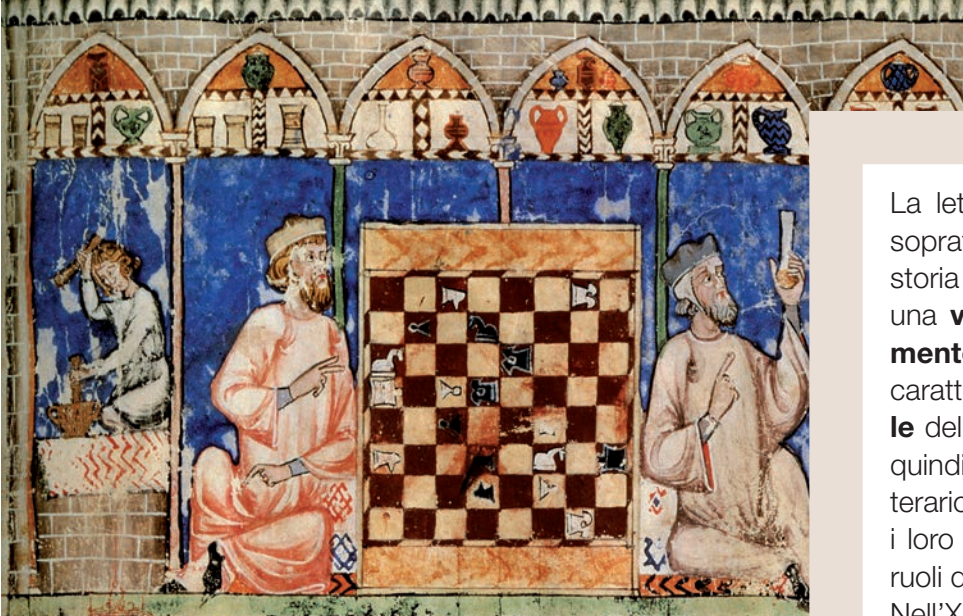
Gli scacchi sono un mezzo efficace  
per l'educazione e la formazione intellettuale dell'uomo.  
(Che Guevara)



**Carlo Magno**, durante il suo regno, chiese al **califfo di Baghdad Hārūn al-Rashīd** che gli fosse concessa la protezione del Santo Sepolcro di Gesù a Gerusalemme e sulle carovane di pellegrini che vi si recavano. Non mancarono a questo scopo missioni diplomatiche dall'una e dall'altra parte, agevolate da un intermediario ebreo che, per la sua "terzietà", ben si prestava allo scopo. I due sovrani si scambiarono così alcuni doni e, durante uno dei suoi molteplici viaggi in Italia, Carlo Magno ritirò a Pavia una **scacchiera completa con i pezzi in avorio** regalatagli dal califfo abbaside. Questi famosi scacchi ritraggono il re che ricalca la figura dell'imperatore, raffigurato seduto sul trono, con ai due lati servitori nell'atto di aprire una tenda. Il pedone è simile alle torri di Lewis, probabilmente è un soldato nordico dell'esercito di Roberto il Guiscardo. Vicino, l'elefante che nella tradizione orientale è l'equivalente dell'alfiere.



Se nell'antichità gli scacchi erano stati un gioco d'azzardo, tanto che inizialmente le mosse erano decise dal lancio dei dadi, nel tempo si trasformarono in un **gioco di guerra** in cui le idee erano molto più potenti della fortuna o della forza bruta. Divenne così una vera e propria **scuola di governo e di difesa**; fu consultato in tempo di guerra da comandanti e capi di stato di ogni epoca quando bisognava attuare **tattiche militari**, e per studiare i movimenti delle truppe.



La letteratura scacchistica medievale è nota soprattutto per l'utilizzo delle **allegorie**. Una storia su una partita a scacchi poteva essere una **vicenda d'amore, di guerra, di tradimento**. Queste allegorie legavano le differenti caratteristiche dei pezzi alla **gerarchia sociale** del momento: una partita a scacchi poteva quindi essere utilizzata come espediente letterario per rappresentare due signori feudali e i loro vassalli in guerra o, più generalmente, i ruoli di persone di differenti classi sociali.

Nell'XI secolo, gli scacchi **furono condannati dalla Chiesa** su iniziativa di **Pier Damiani**, il santo anacoreta che Dante ha messo in Paradiso, allora vescovo di Ostia. In una lettera, la decima nella raccolta delle "Epistole", nell'ottobre del 1061 scrisse a papa Alessandro II di aver punito un vescovo fiorentino che a causa degli scacchi aveva totalmente trascurato i propri doveri religiosi, definendo il gioco degli scacchi «**disonesto, assurdo e libidinoso**» e chiedendone la messa al bando. Teresa d'Avila, invece, esaltò gli scacchi nel suo *Cammino di perfezione*, (1564-1566). Nel 1944 fu proclamata santa patrona degli scacchisti.

**Benjamin Franklin** (1706-1790) non fu soltanto un grande scienziato e un arguto politico, ma anche un ottimo giocatore di scacchi. Ambasciatore a Londra, era un assiduo frequentatore dei circoli scacchistici in cui intesseva relazioni diplomatiche con l'intelligenza inglese. Con il **pretesto degli scacchi**, incontrò più volte Lord Howe, nel tentativo di sventare la guerra di secessione americana.



Bogdanov, Gorki e Lenin a Capri,  
Aprile 1908

**Napoleone Buonaparte** (1769–1821), uno dei più grandi geni militari della storia, ripeteva spesso che nelle sue campagne militari metteva in atto nuovi **schemi di attacco** che gli erano stati suggeriti da **certe posizioni dei pezzi** sulla scacchiera. Una caricatura dell'epoca, di Napoleone che gioca a scacchi con Lord Cornwallis, allude ai negoziati condotti tra Inghilterra e Francia nel corso di quali Bonaparte finì col raggirare il marchese Cornwallis.

Gli scacchi furono un passatempo prediletto, delle **élite colte dell'Europa del '900**, senza distinzioni di classe. Venivano giocati ovunque in luoghi appartati o all'aperto, in locali pubblici o nei giardini da artisti, intellettuali, politici, capi militari.

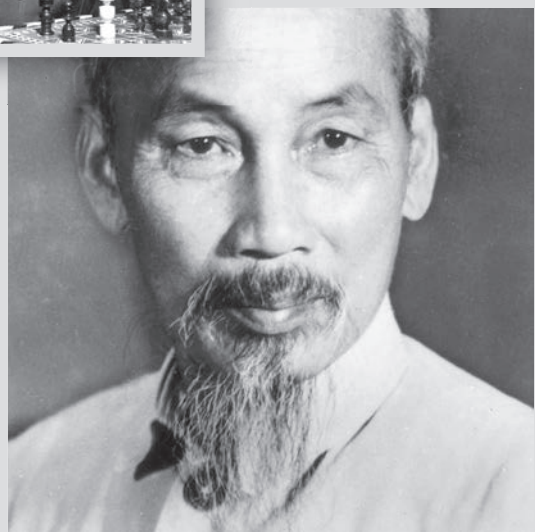
Dopo la rivoluzione d'ottobre del 1917, **Vladimir Lenin** (1870–1924) varò un piano quinquennale per **l'insegnamento degli scacchi nelle scuole**, "sia per avvicinare le masse agli scacchi, sia per portare il livello dei maestri russi agli standard occidentali". Il piano portò ad avere un incremento enorme di giocatori nel giro di pochi anni (150.000 tesserati nel 1929, 500.000 nel 1934), il che forse spiega in parte le origini della tradizionale **supremazia dei russi** in questo gioco. Una volta Lenin affermò: "gli scacchi sono la palestra della mente", ma anche "gli scacchi sono soltanto una ricreazione e non un'occupazione". Anche **Karl Marx** fu uno scacchista incallito, sua moglie aveva proibito agli amici di giocare con lui nel pomeriggio: in caso di perdita, infatti, egli avrebbe reso a tutti un inferno il resto della





Josip Broz Tito

Ho Chi Min



Che Guevara alle  
olimpiadi di scacchi  
dell'Avana, 1966



serata. Lenin dichiarò a sua volta: *“Ho sposato Na-dejda perchè era la sola donna che conoscevo capace di comprendere Marx e di giocare a scacchi”*.

Il presidente jugoslavo **Josip Broz Tito** (1892–1980) era un ottimo giocatore di scacchi. Egli partecipò tra l'altro alle Olimpiadi degli scacchi tenutesi a Dubrovnik, familiarizzando con i campioni in gara.

**Ho Chi Min** (1890-1969) primo ministro e poi presidente vietnamita tra gli anni '40 e gli anni '60, fu incarcerato nel periodo della rivoluzione, cui aveva preso parte attivamente. Durante la prigionia, dedicò gran parte del suo tempo agli scacchi su cui scrisse una poesia nel suo **Diario dal carcere**: *Per occupare il tempo, ci si allena agli scacchi / Pedoni e cavalieri di continuo si affrontano / Ripiegghi in un attimo, in un attimo attacchi / piede veloce, cervello pronto, son le cose che contano*.

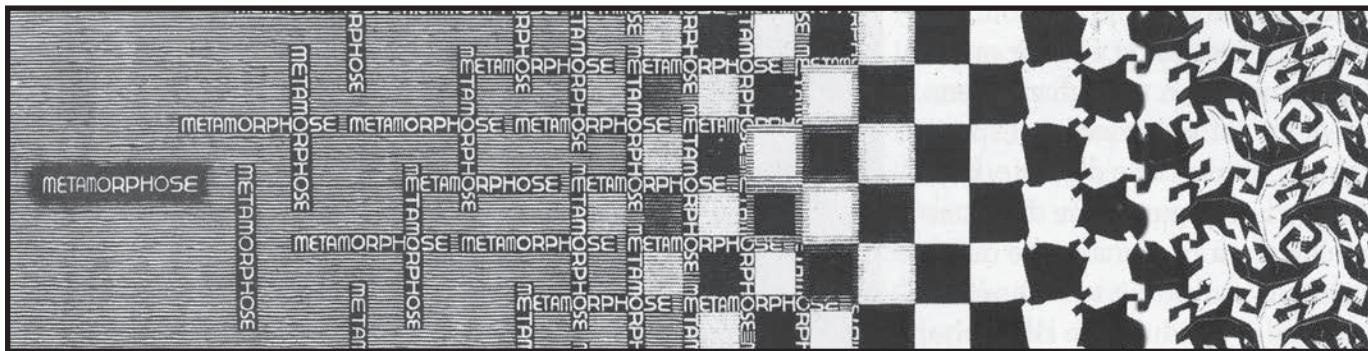
Anche **Che Guevara** (1928-1967) approfittava di qualunque momento libero per giocare a scacchi. Non solo raccomandava il gioco ai propri commilitoni, ma volle fortemente le **Olimpiadi di Scacchi all'Avana**, nel 1966. Lasciò scritto: *“Gli scacchi sono un mezzo efficace per l'educazione e la formazione intellettuale dell'uomo”*.

Tra le persone famose che giocano, o giocavano, a scacchi vanno anche annoverati: Goethe, Rousseau, Tolstoj, John Wayne, Orson Welles, Charlie Chaplin, il calciatore Edgar Davids, il cantante Bono degli U2, Madonna, David Bowie, Arnold Schwarzenegger, Nanni Moretti e il campione di golf Tiger Woods.



# FILOSOFIA E MATEMATICA

Un giocatore di genio è colui che sa trasgredire le regole  
al momento opportuno.  
(R. Teichmann)



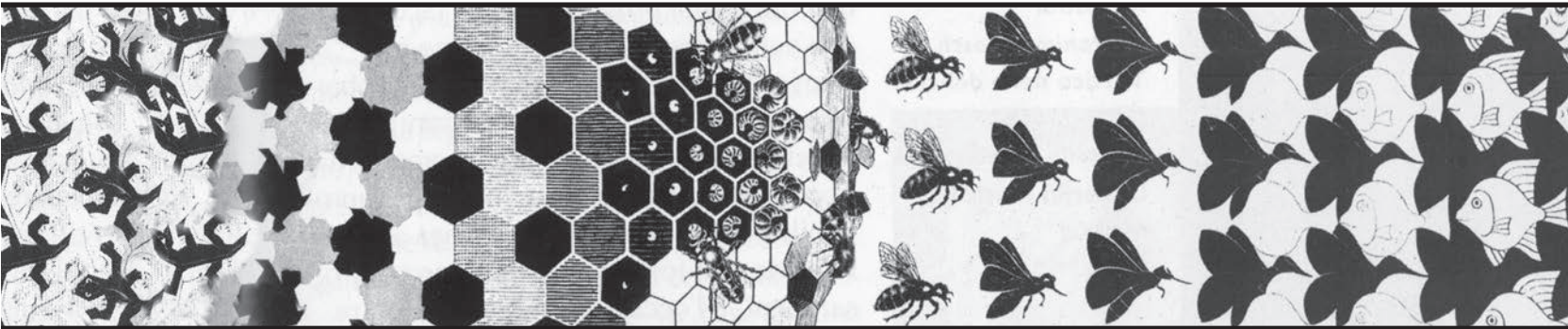
I numeri, sia per il loro potere speculativo quanto per il valore strumentale di misurazione della realtà, hanno sempre occupato un posto speciale nella storia del pensiero e dell'esperienza umana, un luogo in qualche modo difficilmente definibile sul piano gnoseologico. **Pitagora**, uno dei più grandi matematici dell'antichità, fondò una scuola esoterica per il culto dei numeri, attribuendo ad essi la virtù di risolvere il maggior problema filosofico di quei tempi, la conciliazione tra finito e infinito. La Scuola di Elea, infatti, aveva evidenziato la dicotomia tra astrazione e realtà materiale, l'apertura dell'intelletto all'infinito, nel soggetto, e la condizione di finitezza del mondo oggettivo. I numeri dunque rappresentavano il punto di incontro fra queste due polarità, potendo essere pensati e insieme in grado di offrire una rappresentazione empirica dell'universo. Anche **Platone** non disdegnò questa via nelle sue *dottrine non scritte*, anche se con un'impostazione teoretica ben diversa, ponendo al vertice di tutto ciò che è una conce-



M.C. Escher, Belvedere

zione dal valore numerico. In questo modo aprì la strada alla filosofia dell'Uno di **Plotino**, che tanta influenza avrà sul pensiero filosofico cristiano nei secoli successivi. Le prerogative magiche o sacre, e comunque esoteriche dei numeri sono sopravvissute fino al medioevo grazie, in particolare, alla corrente dello **gnosticismo**, dove è conservata l'idea guida dei rapporti aritmetici tra le sfere del cosmo e i rivestimenti psichici dell'anima. Parallelamente, la corrente sefardita dell'ebraismo, fino almeno al XIV secolo, ha custodito e sviluppato la dottrina della **Cabala**, grazie alla quale gli esegeti ebraici permutavano le lettere della Bibbia in numeri per scoprirne i significati reconditi. Una pseudoscienza sopravvissuta ai nostri giorni, a livello popolare, è la cosiddetta **numerologia**, che attribuisce a coincidenze cronologiche o fattoriali il determinarsi del destino e dei fenomeni della realtà.

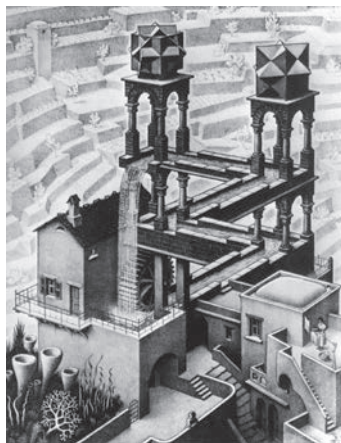
Agli scacchisti piace notare, ad esempio, che Bobby Fischer è morto all'età di 64 anni, come il numero di caselle sulla scacchiera.



Gli scacchi sono un concentrato impressionante di elementi matematici, calcolo delle probabilità, previsioni statistiche, e si prestano quindi ad essere potente metafora per ogni accostamento tra valori numerico-geometrici e descrizioni del mondo reale.

Il **quadrato**, quale immagine del mondo, compare fin dalle prime incisioni rupestri. È una raffigurazione che risponde ad una naturale esigenza di ordinamento, di stabilità e sicurezza. Essa esprime la propensione all'orientamento e all'organizzazione spaziale da parte dell'uomo, fornendo coordinate primarie per l'azione. Una volta suddiviso l'ambiente circostante in corrispondenza dei punti cardinali, l'uomo scopre però d'essere alla presenza di un'altra realtà, una dimensione contrapposta alla precedente che lo sovrasta e sembra dominarlo: la sfera celeste. Il cerchio è l'immagine di questa realtà superiore ed è il caso di ricordare ad esempio **l'Uomo di Vitruvio**, inscritto contemporaneamente dentro il cerchio e il quadrato; perciò la sua unione col quadrato – che rimanda al pro-

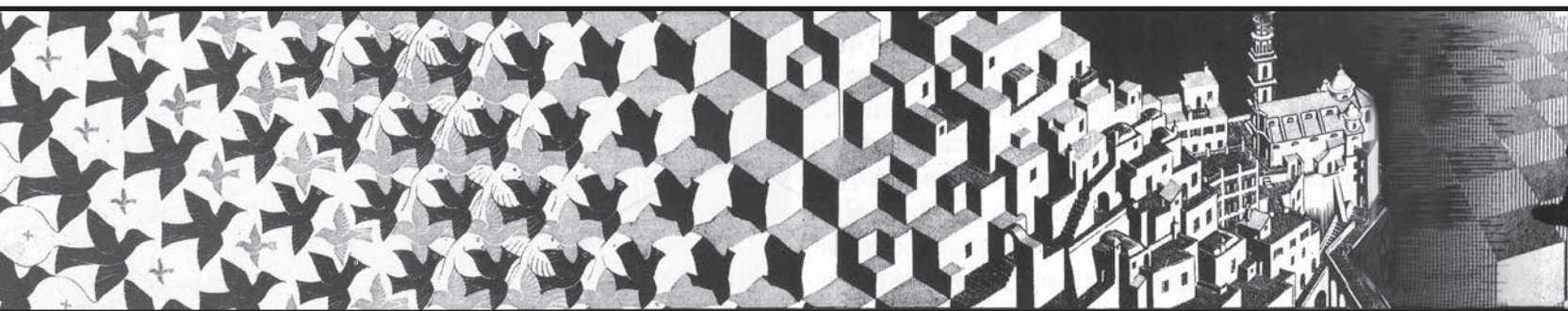
blema della *quadratura del cerchio* – assume il significato trascendente della possibilità di una concordanza tra i due elementi: quello celeste e quello terrestre, che avrebbe dovuto portare, nelle intenzioni, ad un ulteriore passaggio verso l'esorcizzazione dell'ignoto.



M.C. Escher, Cascata

Da Euclide alle geometrie non-euclidee nate nell'800, da Galileo a Newton, dalla teoria della Relatività a quella dei Quanti, i numeri come strumento di descrizione della realtà hanno avuto il potere di sconvolgere le visioni del mondo dominanti, e cambiare il nostro paradigma di interpretazione della realtà.

Talvolta, hanno avuto anche il destino di sconvolgere la mente di chi li usava per un semplice gioco (che alla fine “semplice” non è) come nel caso di alcuni grandi scacchisti. Reuben Fine, scacchista e psicanalista, in un famoso e avvincente saggio dal titolo **La psicologia del giocatore di scacchi**, ha cercato di porre in relazione il gioco degli scacchi con la biografia e la personalità di alcuni campioni



del mondo, tra cui Steiniz, Alechine, Capablanca, Fischer, per citare i casi più sorprendenti.

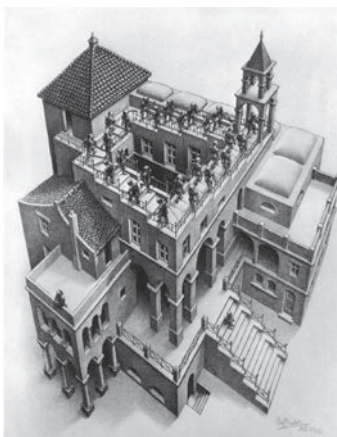
Gli scacchi intrecciano le tante leggende sulle proprie origini con la reale **potenza di calcolo nelle combinazioni di gioco**. Una storia

racconta di un re che restò affascinato dal nuovo gioco su una scacchiera di 64 caselle. Il re era talmente entusiasta che chiese all'inventore di decidere da solo quale ricompensa voleva per quella meraviglia. "Oh, non molto" rispose l'inventore, "mi accontenterò di 1 chicco di grano per la prima casella, 2 chicchi per la seconda, 4 per la terza e così via raddoppiando fino alla 64°". Il re non aveva valutato che la richiesta ammontava in tutto a **18 miliardi di miliardi** di chicchi di grano. Infatti:  $1 + 2 + 2^2 + 2^3 + \dots + 2^{63} = 2^{64} - 1 = 18.446.744.073.709.551.615$ .

Questa storia, nota anche come **il raddoppio delle caselle**, corrisponde al teorema della crescita esponenziale, e si può anche sintetizzare nel seguente esempio pratico: quante volte

dobbiamo piegare un foglio di carta per ottenere una pila di carta alta quanto la distanza dalla terra al sole? La risposta è 51 volte! Sembrano poche? Ebbene, se noi ripiegassimo quel foglio 64 volte, il numero delle caselle negli scacchi, otterremmo una pila molto più alta della stanza

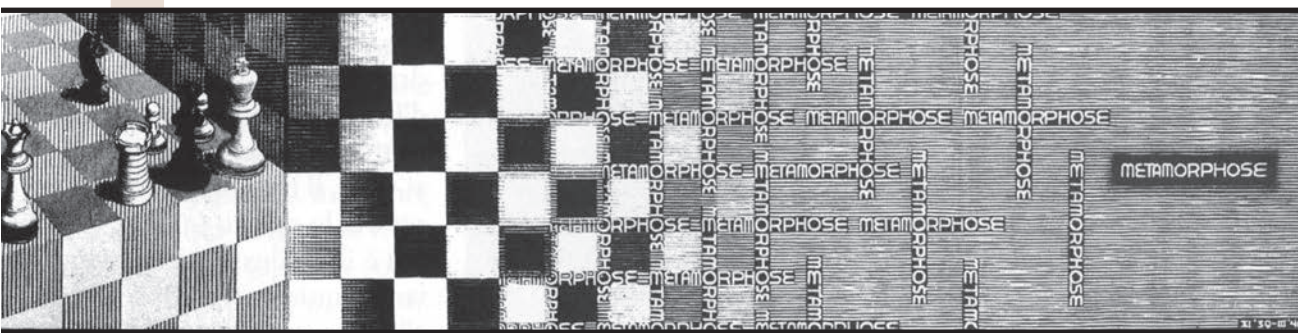
sole-terra. Lo spessore di un foglio è infatti un decimo di millimetro, la terra dista dal sole 150 milioni di chilometri, e  $2^{64}$  è circa  $10^{17}$ . Di questa esplosione aritmetica fa menzione anche Dante in un verso del Paradiso (XXVIII, 92-93): le luci del cielo "eran tante, che 'l numero loro più che 'l doppiar degli scacchi s'immilla".



M.C.Escher, Salita e discesa

Altri problemi tipici sono della matematica scacchistica sono la determinazione del **massimo numero di pezzi** di uno stesso tipo che

si possono disporre sulla scacchiera, in modo che nessuno sia minacciato dagli altri, e **tutte le possibili aperture per ciascun giocatore**. Le possibili aperture per giocatore sono 20: 2 mosse possibili per ciascuno degli 8 pedoni (che possono avanzare di una o due caselle), e 2 per ciascu-

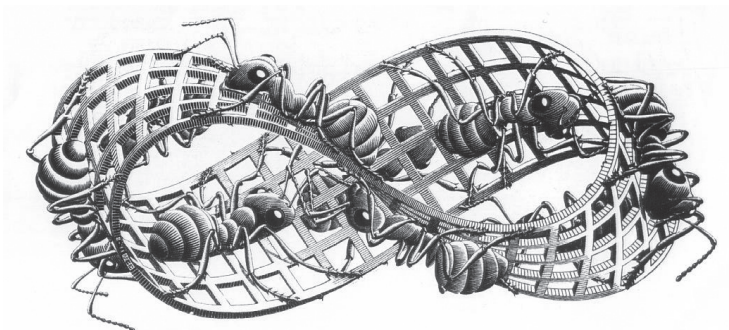


M.C. Escher,  
Metamorfosi

no dei 2 cavalli. Le mosse successive sono in genere di più, perchè alcuni pezzi sono stati liberati: ma anche limitandosi a 20, dopo sole 10 mosse da entrambe le parti si arriva alla astronomica cifra di  $400^{10} = 169.518.829.100.544.000.000.000 \approx 10^{23}$ .

Per la matematica, il gioco degli scacchi si riduce al cosiddetto **albero degli scacchi**, gigantesco ma finito, che comprende **tutte le possibili mosse di tutte le possibili partite**. Il problema è che non è pensabile un'analisi esaustiva dell'albero degli scacchi. Si stima infatti che l'albero del

gioco degli scacchi contenga  $10^{120}$  nodi, ovvero esistono circa  $10^{120}$  partite possibili e circa  $10^{43}$  posizioni. Per avere un'idea di che cifre si stia parlando, basta considerare che dal Big Bang ad oggi si stima siano passati  $10^{26}$  nanosecondi, e che in tutto l'universo ci siano  $10^{80}$  atomi. I processori più veloci oggi eseguono  $\sim 10^9$  operazioni al secondo; un anno comprende  $\sim 3 \cdot 10^7$  secondi. Ammettendo di poter analizzare  $\sim 10^9$  posizioni al secondo, occorrono comunque  $10^{27}$  anni per analizzare le posizioni possibili. Tanto per dare un altro ordine di grandezza, a titolo comparativo, l'universo ha circa  $10^{10}$  anni.



M.C. Escher, Striscia di Moebius II





# PROTAGONISTI

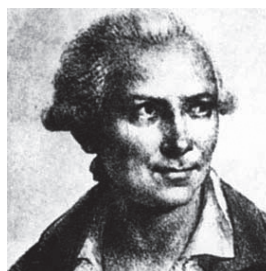
Abbiamo soltanto l'età che avevamo quando abbiamo cominciato  
a giocare a scacchi, perchè dopo cessiamo d'invecchiare.  
(J.R. Capablanca)



**Gioachino Greco  
detto il Calabrese  
(1590/1600-1630 ca.)**

Nato a Celico da un'illustre famiglia, studiò nel collegio dei Gesuiti di Cosenza. Qui, da Mariano Marano fu avviato

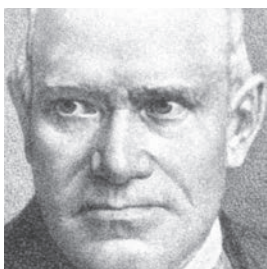
a gustare le bellezze del gioco degli scacchi. I progressi furono rapidi, tanto da destare meraviglia tra i numerosi cultori di quel tempo. Fra il 1610 e il 1620 visse a Roma, come scacchista professionista grazie alla protezione di numerosi signori. Nel 1619, pubblicò il "Trattato del gioco degli scacchi", libro fondamentale che ancora oggi viene stampato in Italia. Tra le tattiche applicate nel gioco, rimane ancora nota una sua vincente mossa detta "del Gambetto". A Parigi vinse clamorosamente i tre campioni che in Francia si disputavano lo scettro degli scacchi. Successivamente, in Spagna, si guadagnò da vivere giocando a scacchi. La sua abilità era tale che non tardò a farsi dei nemici: in Inghilterra fu fatto pedinare da rivali battuti, aggredito e derubato di più di 5 mila scudi. Tornato in Francia venne definito un giocatore "superbo e affascinante come il suolo della sua patria". Nei suoi ultimi anni viaggiò in Messico, Perù e Cile. Pare che si sia spento verso il 1634, ignoto il luogo della morte. La sua fama era nota nelle corti e nei salotti delle più grandi famiglie. Uno dei tanti famosi avversari, da lui battuto, fu così cavalleresco che gli s'inclinò a salutarlo con un madrigale che resta ancora pieno di brio e di generosità. È considerato uno dei migliori giocatori tra il XVI e il XVII secolo.



**Francois-Andre  
Danican Philidor  
(1726-1795)**

Philidor iniziò a giocare a scacchi all'età di dieci anni e fu educato al gioco da Sirede Legall, un forte giocatore francese.

Essendo un musicista professionista, alternò per tutta la vita il gioco degli scacchi alla musica professionale. Intorno al 1740 comincia a frequentare il famoso Café de la Régence di Parigi, dove aveva come insegnante Legall de Kermieur, considerato il più forte giocatore francese dell'epoca. Qui giocò anche con Benjamin Franklin, che Philidor chiamava "il mio amico del New England". Fu il primo vero interprete del gioco degli scacchi come lo intendiamo noi oggi. Infatti nel loro libro intitolato 'The World of Chess', Anthony Saily e Norman Lessing lo hanno posto nel capitolo intitolato "L'alba dell'intellezione". Nel 1745, Philidor si recò a Rotterdam e quindi a Londra al seguito di una compagnia di musicisti. A causa di un'inaspettata cancellazione dei concerti la sua attenzione fu spostata sugli scacchi per guadagnarsi da vivere. Nel 1747 giocò un match di dieci partite con Phillip Stamma, uno dei giocatori più forti del suo tempo che aveva promesso di svelare gli antichi segreti scacchistici del mondo islamico. Vinse otto partite, ne perse una, ne patteggiò un'altra, il tutto giocando con un stile che molto più di quello di Stamma assomigliava al lento e strategico gioco dello *shatranj*. Fu anche uno dei primi a giocare le partite in simultanea, ottenendo sempre la quasi totalità delle vittorie.



**Adolf Anderssen  
(1818-1879)**

Il giovane Adolf fu avviato agli scacchi da suo padre all'età di nove anni. Egli praticò il gioco costantemente durante il suo tempo libero, mentre progrediva negli studi. Durante il periodo della sua formazione Anderssen mostrò particolare interesse per la composizione di problemi scacchistici, che ebbero notevole influenza sulla formazione del suo stile in seguito. Fu un giocatore molto brillante; professore di matematica e di lingua tedesca nell'università di Breslau, Anderssen prese gli scacchi più seriamente dopo il suo trionfo nel grande torneo di Londra del 1851. Egli amava profondamente il gioco degli scacchi, vi si dedicava completamente e lavorò senza posa per raggiungere un livello di distinzione. Il suo amore per il gioco fu così profondo che rifiutò di sposarsi per paura che la sua concentrazione potesse venire sviata. Spesso si può notare che le sue partite hanno un finale simile a un problema matematico. Negli scacchi egli trasfuse la sua ricerca dell'avventura, della sfida e dell'ardimento. Talvolta egli trascurò dei finali tranquilli o delle mosse strategicamente corrette per delle conclusioni stravaganti che deliziavano i suoi ammiratori, con uno stile di gioco romantico in cui era naturale il sacrificio di qualche pezzo per tentare la sorte. Le sue aperture preferite erano il Gambetto di Re e il Gambetto Evans. Sempre gentile e calmo, era apprezzato anche dagli avversari per la sua onestà intellettuale.



**Emanuel Lasker  
(1868-1941)**

Nato nel Brandeburgo (oggi Polonia), figlio di un cantore della locale sinagoga, apprese il gioco dal fratello maggiore. Studente di matematica all'Università di Berlino, iniziò a frequentare i locali degli scacchisti. Nel 1894 divenne campione mondiale sconfiggendo Steinitz. Lasker demolì i principi di Steinitz perché il loro modo di concepire gli scacchi era antitetico. L'antitesi consiste nel diverso modo di giudicare il Gambetto Evans: mentre per Steinitz il Nero doveva conservare il Pedone, secondo Lasker ciò non era così importante quanto conquistare una solida posizione, il che si poteva ottenere proprio cedendo quel Pedone che Steinitz intendeva conservare. Lasker colpì così il Gambetto Evans nella sua parte più vitale. Fu proprio questo che probabilmente segnò la fine del periodo romantico. Nel 1920 iniziarono le trattative tra Lasker e José Raúl Capablanca per organizzare l'incontro valido per il titolo mondiale. Alla fine si giocò a L'Avana su un limite di 24 partite; il 27 aprile Lasker perse il titolo, abbandonando dopo 4 sconfitte e 10 patte. Lasker è noto per il suo approccio "psicologico" agli scacchi: scegliere un movimento teoricamente inferiore pur di rendere scomodo il gioco del suo avversario. Fu anche un filosofo ed un buon amico di Albert Einstein con il quale discusse vari aspetti della Teoria della relatività. Il suo regno durò ben 27 anni, il periodo più lungo per un campione mondiale di scacchi.



### **José Raul Capablanca (1888-1942)**

Capablanca fu un altro degli “eroi” della scacchiera, e di certo rappresentò una figura un po’ atipica nel serio mondo scacchistico. Anch’egli, come quasi tutti i grandi giocatori, apprese le regole degli scacchi in età molto precoce: a 6 anni giocava già abitualmente con il padre. Divenne campione del mondo all’età di 33 anni battendo Emanuel Lasker a L’Avana nel 1921, e realizzando così ciò a cui il destino sembrava averlo predestinato. Reuben Fine lo definisce come una personalità fallico-narcisista, che vuole a tutti i costi vincere e mettersi in mostra in ogni impresa tentata. Capablanca in effetti si dedicò anche ad altri sport (baseball, tennis, bridge), ed in tutti sviluppò il massimo agonismo. Fisicamente era piuttosto attraente e lo si vedeva sempre circondato da uno stuolo di donne in ammirazione. Tuttavia una volta battuto Lasker nel match mondiale egli dimostrò un interesse minore verso gli scacchi, proponendo addirittura di cambiare alcune regole e di introdurre nuovi pezzi. Egli riuscì, in un certo senso, a realizzare ciò che a Morphy non era riuscito, e cioè battere la figura paterna, incarnata da Lasker; dopo averlo fatto il suo interesse andò scemando. Anche se breve la parabola scacchistica di Capablanca rappresenta uno dei momenti ormai “mitici” della storia degli scacchi, ed è arricchita da centinaia di aneddoti più o meno verosimili. Capablanca morì l’8 marzo del 1942 a New York per emorragia cerebrale.



### **Alexander Alekhine (1892-1946)**

Il giocatore che inaugurò il predominio dell’est negli scacchi fu Alexander Alekhine, che divenne campione del mondo nel 1927 battendo Raul Capablanca. Alekhine nacque a Mosca ed imparò a giocare dalla madre; a 16 anni aveva già ottenuto il titolo di maestro, anche favorito dalla ricchezza della famiglia. Nel 1929 conseguì la laurea in Giurisprudenza alla Sorbona. Dopo la Prima Guerra Mondiale fuggì dall’Urss e si trasferì in Germania, senza tuttavia rinunciare alla cittadinanza russa. Durante la Seconda Guerra Mondiale fu un collaborazionista e negli anni della guerra divenne il principale vanto scacchistico del nazismo. Reuben Fine lo definisce il “sadico” degli scacchi, in quanto faceva di tutto per abbattere nel modo più clamoroso il suo avversario. Secondo Fine lo stesso fatto che egli non volle più incontrare Raul Capablanca dopo averlo sconfitto nel 1927, ed addirittura non volle più sentirne il nome, dimostra che per Alekhine l’avversario “doveva essere completamente sterminato e persino il suo nome doveva essere cancellato”. Negli anni della maturità diede i primi segni di squilibrio della personalità, cominciò a bere in modo smodato e spesso fu trovato ubriaco prima di incontri importanti (anche durante il match con Euwe del 1935, che gli costò il titolo). Ebbe sempre dei rapporti problematici con le donne: si sposò cinque volte e alcune delle mogli furono molto più grandi di lui. Dopo la morte di Alekhine il titolo restò vacante.



### **Mikhail Botvinnik (1911-1995)**

Nato a S. Pietroburgo nel 1911. Imparò a giocare a scacchi all'età di 12 anni. Di professione ingegnere elettrico, fu il primo russo a conquistare il titolo

di campione del mondo di scacchi (Alekhine non era più cittadino russo da tempo, al momento della conquista del titolo). Il suo dominio si estese dal 1948 al 1963, interrotto solo due volte, quando perse il titolo per un anno, prima ad opera di Smyslov (1957) e poi di Tal (1960). La sconfitta contro Petrosjan nel 1963 segnò la fine del suo lungo 'regno' da campione del mondo. Una delle peculiarità caratteriali di Botvinnik fu che prese sempre gli scacchi con estrema serietà e mai giocò per divertimento. Li vedeva come una qualsiasi professione, cui dedicarsi con impegno, costanza e tenacia. Dopo la sconfitta contro Petrosjan, si dedicò all'allenamento di giovani Maestri delle scuole sovietiche, ed aprontò personalmente programmi di allenamento. Introdusse la pratica di giocare contro Grandi Maestri, studiare le partite dei grandi campioni, analizzare e rendere pubbliche le proprie partite - allo scopo di promuovere la critica, imparare a gestire il tempo di riflessione. Sostenne anche (fu uno dei primi a farlo) con vigore la necessità di una adeguata preparazione fisica a complemento della preparazione teorica. Nel 1970 abbandonò l'insegnamento per dedicarsi allo sviluppo dell'allora emergente 'computer chess'. Morì nel 1995.



### **Mikhail Tal (1936-1992)**

Nato a Riga (Lituania) nel 1936, è stato il campione del mondo dal 1960 al 1961. Il padre era un dottore e Tal si appassionò al gioco vedendolo giocare nella sala d'attesa dello

studio del genitore, ma soltanto verso i dieci anni di età egli si mise a studiarli seriamente. Divenne ben presto ossessionato dal gioco, tanto che fu visto spesso disputare partite lampo, nelle pause tra un turno e l'altro di tornei importanti. Per la maggior parte della sua vita ebbe gravi problemi di salute, ma la sua grande passione - quasi totalizzante - per gli scacchi, lo aiutava a superare anche le operazioni chirurgiche cui veniva sottoposto. Spesso durante le degenze in ospedale scappava per entrare in un locale circolo scacchistico. All'età di 24 anni, nel 1960, sconfisse Botvinnik diventando il più giovane campione del mondo della storia, fino a quel momento. Il suo stile geniale di gioco, aggressivo, brillante, di attacco sempre e comunque, lo resero presto famoso presso il grande pubblico degli appassionati. Possedeva un'incredibile intuito, per cui mosse che sembravano a prima vista scorrette, venivano poi rivalutate nelle analisi post partita. Botvinnik disse di lui che era un vero genio della tattica, sempre alla ricerca del modo per guadagnare l'iniziativa e spazio per i propri pezzi. E ne ammirava il talento nel calcolare alla scacchiera, pur con la tensione di un match mondiale, delle varianti complicatissime. Tal è morto nel 1992, all'età di 56 anni.



### **Bobby Fischer (1943-2008)**

Fischer scoprì gli scacchi a 12 anni grazie alla sorella, e da allora non se ne volle più separare. Fu una passione così bruciante che trascurò ogni altra cosa, compresi gli studi. Bobby aveva solo una cosa in mente: vincere il titolo mondiale. Fu un ragazzo prodigo, dal quoziente d'intelligenza altissimo e il carattere insopportabile. Ma la determinazione e l'applicazione continua lo premiarono: Fischer è stato il primo scacchista occidentale a diventare, nel 1972 in Islanda, campione del mondo contro il russo Boris Spassky, dopo decenni di dominio dei sovietici e in piena guerra fredda tra USA e URSS. Dopo la vittoria scomparve sia dalla scena pubblica che dal mondo degli scacchi. Solo nel 1992 ricomparve in occasione di una rivincita col suo antico rivale Boris Spassky organizzata dalla Jugoslavia, ma a causa dell'embargo ottenne un mandato di cattura dagli USA. Ricercato, fece perdere di nuovo le sue tracce fino al 2004, quando fu arrestato in Giappone per il passaporto americano scaduto e rischiò l'estradizione in America. Il suo vecchio rivale Spassky scrisse una richiesta di grazia al Presidente americano, la responsabile della FIDE giapponese si disse disponibile a sposarlo per fargli avere la cittadinanza nipponica ed evitare l'estradizione. Alla fine intervenne l'Islanda che gli concesse asilo politico. Qui Fischer è morto all'età di 64 anni, come il numero delle caselle sulla scacchiera.



### **Anatoly Karpov (1951)**

Karpov apprese i movimenti degli scacchi a 4 anni. Allievo di Botvinnik, nel primo periodo della sua permanenza presso il grande campione, Karpov non brillò: si rivelò infatti un mediocre solutore di studi e problemi scacchistici e un giocatore dallo stile non ben definito, tanto da spingere Botvinnik ad un giudizio iniziale poco lusinghiero. Ma all'età di quindici anni egli fu il più giovane giocatore sovietico di tutti i tempi a vincere il titolo di campione nazionale dell'URSS. Nel mese di aprile 1975, pochi giorni dopo il suo ventiquattresimo compleanno, la FIDE lo proclamò campione del mondo dopo che Fischer rifiutò di difendere il titolo. Karpov fu molto in imbarazzo per aver conseguito il titolo in questo modo e giocò in molti tornei di altissimo livello per dimostrare che meritava di essere campione del mondo. Le sue prestazioni erano impressionanti ed egli accumulò il più alto record di vittorie in tornei ufficiali. Una volta disse: "Essere un campione richiede molto di più che essere un grande giocatore, bisogna anche essere un grande uomo". Mantenne il titolo finché non lo perse contro Kasparov nel controverso match del 1985. Il suo stile di gioco, solido e posizionale, negli anni divenuto sempre più pragmatico e poco incline alle avventure tattiche, non trova riscontro nella maggioranza dei fan, in genere amanti delle emozioni forti. Bisogna però riconoscere l'eleganza e l'efficacia associata ad una altissima tecnica nei finali.



### **Garry Kasparov (1963)**

Il talento scacchistico di Kasparov si rivelò in tenera età. Nel 1973 frequentava la scuola di scacchi di Botvinnik e fece molti rapidi progressi. Nel 1975, all'età di 12 anni,

fu il più giovane scacchista di tutti i tempi a vincere il titolo nazionale junior dell'Unione Sovietica. A 16 anni vinse il titolo mondiale juniores. Gli fu assegnato il titolo di Grande Maestro all'età di 17 anni. Nel 1984 sfidò il campione del mondo in carica Anatoly Karpov per il titolo. Questo match fu aspramente combattuto e durò sei mesi, il più lungo nella storia degli scacchi. Esso alla fine fu stoppato dalla FIDE che ordinò una rivincita. In novembre 1985 Kasparov vinse la rivincita contro Karpov e divenne il più giovane campione del mondo della storia all'età di 22 anni. Dopo un lungo periodo di frizioni con la FIDE, Kasparov fondò l'organizzazione rivale PCA (Professional Chess Association) e disputò nel '93 un campionato del mondo parallelo a quello ufficiale. Sia Karpov che Kasparov si imposero nei rispettivi circuiti ed entrambi si proclamarono campioni del mondo. Nel 1996 Kasparov disputò un match in sei partite contro il computer Deep Blue, vinto col punteggio di 4-2. L'anno seguente disputò un secondo incontro contro una versione migliorata di Deep Blue e fu battuto per 3,5 a 2,5. Kasparov attualmente è il campione col più alto punteggio Elo di tutti i tempi. L'ultimo incontro per il titolo mondiale Kasparov lo ha disputato e perduto nel 2000 contro Kramnik.



### **Vladimir Kramnik (1975) e Viishy Anand (1969)**

Anche **Kramnik** ha studiato nella scuola di scacchi fondata da Botvinnik. Ha vinto la medaglia d'oro come prima riserva della squadra rusa

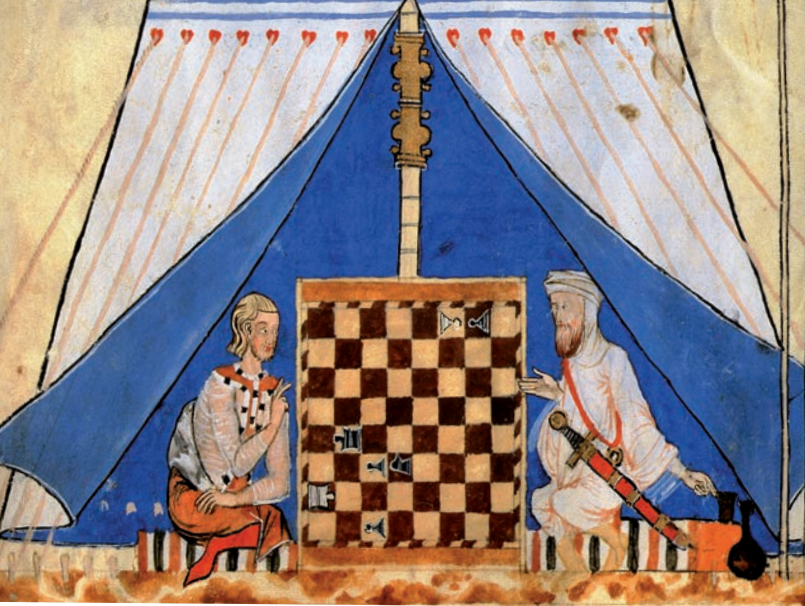
alle Olimpiadi degli scacchi del 1992, tenutesi a Manila. A quell'epoca pur non essendo ancora Grande Maestro Internazionale, la sua scelta venne appoggiata da Garry Kasparov. L'anno seguente, Kramnik disputò un torneo molto quotato a Linares. Nell'aprile 2004 la classifica Elo della FIDE assegna a Kramnik 2764 punti, rendendolo il numero tre del mondo, dietro a Garry Kasparov e Viswanathan Anand. Nell'ottobre 2006 sconfigge Veselin Topalov nell'incontro per la riunificazione del titolo di campione del mondo, ma perde il titolo l'anno successivo, l'1 ottobre 2007, a Città del Messico a favore di Viswanathan Anand. L'ascesa di **Anand** nel mondo scacchistico indiano è stata folgorante. Il successo a livello nazionale è arrivato all'età di quattordici anni quando vinse il Campionato Nazionale Sub-Junior. Fu il più giovane indiano a ottenere il titolo di Maestro Internazionale nel 1984, a quindici anni. A sedici diventò Campione Nazionale e vinse questo titolo altre due volte. Giocava le sue partite molto rapidamente, guadagnandosi il soprannome di "ragazzino lampo". Nel 1987, divenne il primo indiano a vincere il Campionato del mondo juniores di scacchi. A diciotto anni, diventò il primo Grande Maestro Indiano. Dal 2007 è campione del mondo assoluto di scacchi.



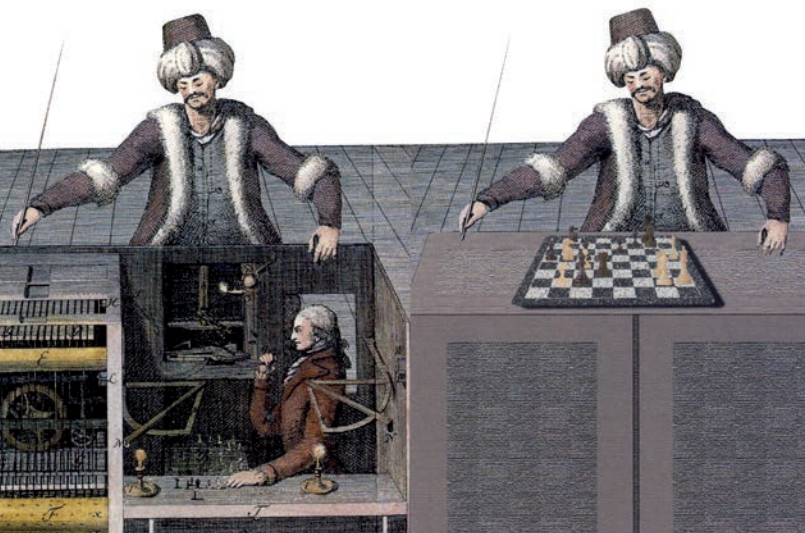


# LE GRANDI SFIDE

Gli scacchi mettono in conflitto  
non due intelligenze, ma due volontà.  
(E. Lasker)



Luigi Mussini,  
*Sfida scacchistica alla corte  
del Re di Spagna, 1883*



Una tradizione storica popolare racconta che, nel IX secolo, il poeta ed esperto giocatore di scacchi **Muhammad ibn Ammar** salvò il regno islamico di Siviglia da un attacco, vincendo una partita a scacchi contro il re cristiano **Alfonso VI di Pastiglia e Leon**. I due avevano infatti deciso di sfidarsi davanti a una scacchiera invece che su un vero campo di battaglia.

Il vescovo di Segura **Ruy Lòpez** fu considerato uno dei più grandi giocatori del XVI secolo. Nel 1575 sfidò a Madrid **Leonardo di Bona**, celeberrimo scacchista italiano dell'epoca. Questa partita, primo esempio documentato di un **incontro di scacchi organizzato e patrocinato nientemeno che da Filippo II**, è rimasta nella storia non solo perché la sconfitta di Lòpez segnò l'inizio del declino della sua fama di giocatore, ma anche perché di Bona rifiutò la grossa ricompensa messa in palio dal re per ottenere in cambio che il suo paese, Cutro, fosse proclamato "città" e i suoi abitanti esentati dal pagamento delle tasse per un periodo di vent'anni.

Nel 1769, il barone Wolfgang **von Kempelen** produsse una **macchina che giocava a scacchi** avente le sembianze di un turco, ma senza rivelare che in realtà c'era un abilissimo e minuto giocatore nascosto al suo interno. La macchina giocò in pubblico in tutta Europa, vinse spesso, e provocò tanto scalpore da divenire oggetto di opere teatrali. In seguito fu

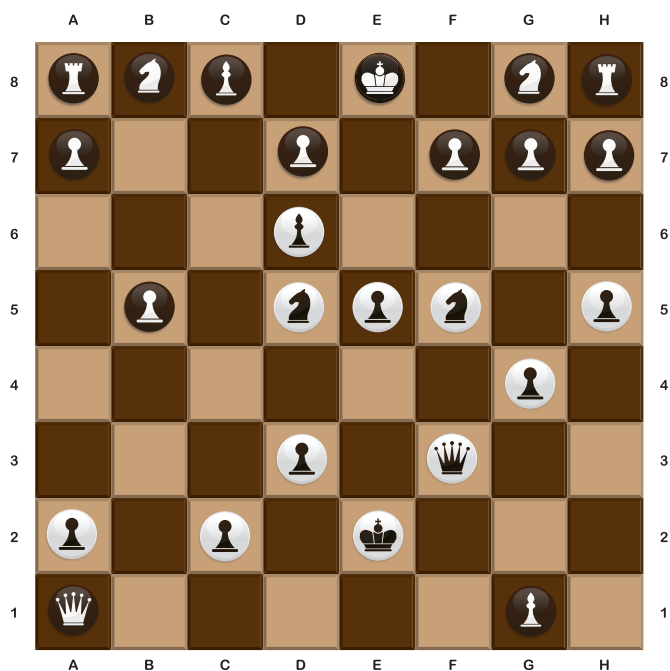


portata in America dove continuò a stupire, ma i dettagli della realizzazione non furono mai completamente svelati. Lo stesso **Napoleone sfidò** la macchina di von Kempelen nel 1809 e perse la partita. Ovviamente senza sapere quale fosse l'inganno.

Il **Café de la Régence di Parigi** fu il circolo scacchistico più famoso d'Europa per quasi due secoli, tra il '700 e l'800, la cui fama arrivò persino in America. Qui s'incontravano abitualmente i più forti giocatori di Francia ma anche di altre nazioni. François-André Danican **Philidor**, considerato il più miglior giocatore del suo tempo, al **Régence** si esibì nelle prime **sfide in simultanea**, un tipo di match in cui un giocatore conduce contemporaneamente fino a venti e più partite con altrettanti giocatori.

Adolf **Anderssen** vs Lionel **Kieseritzky**, 21 giugno 1851, Londra. Considerata da alcuni la più grande partita di tutti i tempi, tanto da essere definita "**la partita immortale**". Gli sfidanti, due professori di matematica: tedesco il primo, estone nonché favorito dai pronostici il secondo. Kieseritzky perdette per scacco matto alla 23° mossa. Tornò a Parigi, fu soprannominato il "perdente immortale", dilapidò le proprie finanze, morì in un ospedale psichiatrico.

Wilhelm **Steinitz** (1836–1900) nato a Praga e naturalizzato statunitense fu il primo campione



"La partita immortale"



Dall'alto verso il basso:  
Wilhelm Steinitz.

Capablanca gioca con il padre a sei anni e, sotto, nella sua prima simultanea. Spassky vs Fischer, 1972

del mondo di scacchi. È stato definito “il padre degli scacchi moderni” per aver introdotto i concetti del gioco posizionale, ed anche “il Michelangelo degli scacchi” per la sua appassionata dedizione a questo gioco. **Diceva di voler sfidare Dio agli scacchi** concedendogli un pedone e una mossa di vantaggio. Lo stress causato dal gioco ebbe devastanti effetti sulla sua mente: passò la parte finale della sua vita in istituti per malattie mentali.

Il genio cubano José Raúl **Capablanca** giocava già all'età di 4 anni col padre (vedi foto). Dotato di una personalità istrionica, era capace di dominare gli angoli più riposti della scacchiera con una facilità disarmante. Eppure perse un **memorable match a Buenos Aires**, nel 1927 lasciando il posto al nuovo campione, l'aristocratico russo **Alekhine**, che divenne famoso per il suo stile creativo e le sue mosse imprevedibili.

Il match **Fischer vs Spassky** del 1972 è stato **l'evento scacchistico del secolo** scorso più seguito dalla stampa non specializzata di tutto il mondo. Dal punto di vista scacchistico fu un match importante, perché per la prima volta nella storia un occidentale riuscì a porre fine a 24 anni di puro dominio della scuola sovietica. Dal punto di vista politico il match (che storicamente si colloca in piena **guerra fredda**) veniva visto come lo scontro tra le due superpotenze rivali di quegli anni, gli Stati Uniti e l'URSS. Il 3 settembre '72 Fischer vince e diventa l'11° campione del mondo.



Alla fine del 1984, venne giocata a Mosca una **leggendaria partita** durata cinque mesi per il titolo mondiale di scacchi. Fu uno scontro generazionale tra due giocatori russi cresciuti nella stessa scuola, ma con due stili, due paradigmi mentali e culturali diversi. L'anno dopo il giovane **Kasparov** all'età di 22 anni, contro i 34 di **Karpov**, detronizzò il maestro più anziano che per dieci anni di seguito, a partire dal 1975, si era aggiudicato il titolo di campione del mondo.

Nel 1996 il campione del mondo russo Garri Kimovič **Kasparov**, accetta la sfida contro il **computer Deep Blue dell'IBM**. Il mondo intero assiste col fiato sospeso ad ogni mossa del giocatore russo, nell'insolito scontro fra uomo e macchina. Kasparov vince per 4 vittorie a 2. L'anno successivo però perde contro una versione migliorata del Deep Blue, per 3,5 a 2,5.

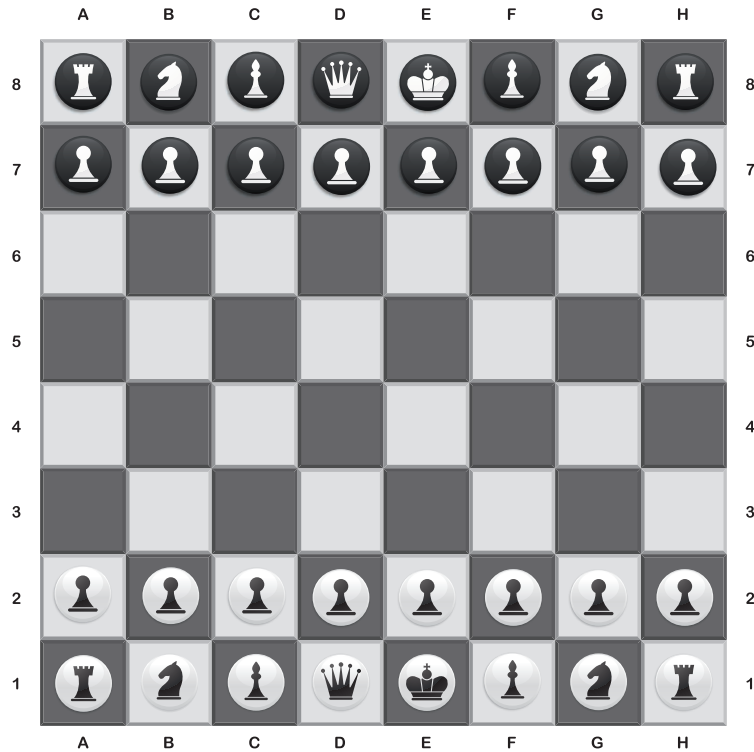
Vladimir **Kramnik** (1975) è stato campione mondiale russo, dopo aver battuto Kasparov nel 2000, fino alla memorabile partita per il titolo contro l'indiano Vishy **Anand** (1969). Dal 2007, questi è l'attuale re incontrastato degli scacchi. Fin da ragazzo Anand era famoso per la sua **velocità di gioco**, una rapidità che, usando molto meno tempo per riflettere di quello a disposizione, ha irritato molti dei suoi avversari. Alla domanda dei giornalisti "Vishy, perché sei così veloce?" ha risposto: "Altrimenti mi annoio".

Dall'alto verso il basso:  
Bobby Fischer.  
Garri Kasparov vs Deep Blue.  
Vladimir Kramnik



# LE REGOLE FONDAMENTALI

Il gioco degli scacchi fa nascere e fortifica in noi parecchie qualità preziose per la nostra esistenza, come la preveggenza, la circospezione, la prudenza e la perseveranza.  
(Benjamin Franklin)



La casella dell'angolo in basso a destra è sempre bianca.

Il Re bianco e il Re nero si fronteggiano l'un l'altro lungo la stessa colonna.

La Regina è sempre posizionata sulla casella del proprio colore.

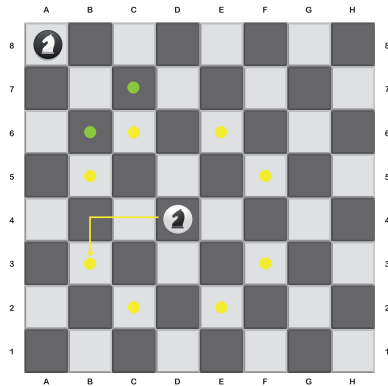
Il Bianco muove sempre per primo, dopodiché ogni giocatore muove a turno di una mossa un pezzo a propria scelta.

Catturare un pezzo nemico significa eliminarlo dalla scacchiera.

Vince il giocatore che mette in Scacco Matto il Re avversario. Ciò consiste nell'impossibilità del Re di muoversi senza essere catturato.

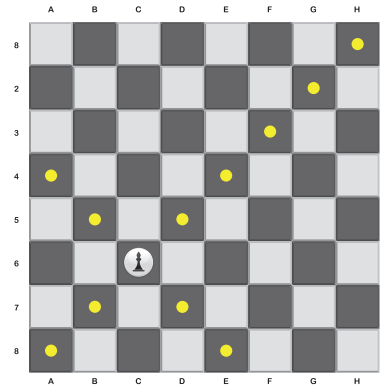


## Cavallo



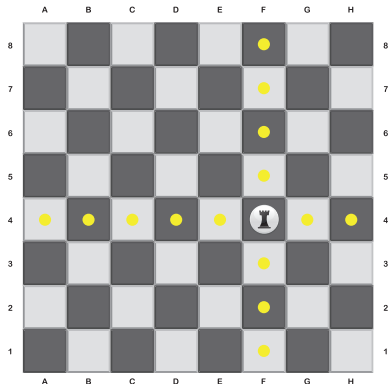
Si muove a L, per due caselle orizzontali e una verticale, o per una orizzontale e due verticali. Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare gli altri

## Alfiere



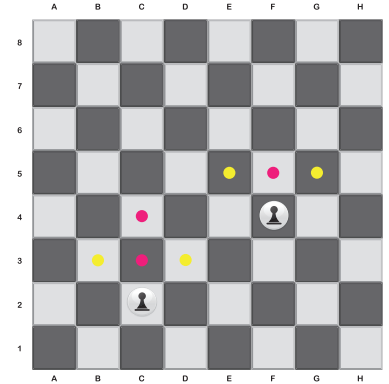
Si muove diagonalmente in tutte le caselle libere. Rimane sempre sullo stesso colore di partenza

## Torre



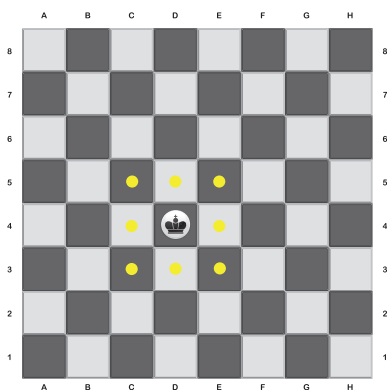
Si muove in tutte le caselle libere orizzontalmente e verticalmente

## Pedone



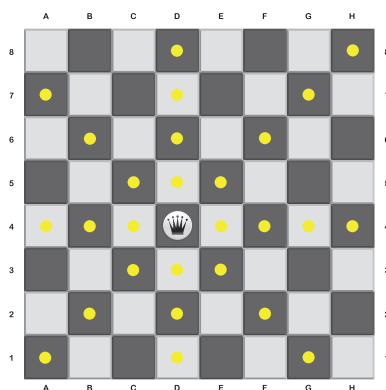
Si muove sempre in avanti, verticalmente e una casella alla volta (la prima mossa anche due), ma può catturare i pezzi avversari solo diagonalmente

## Re



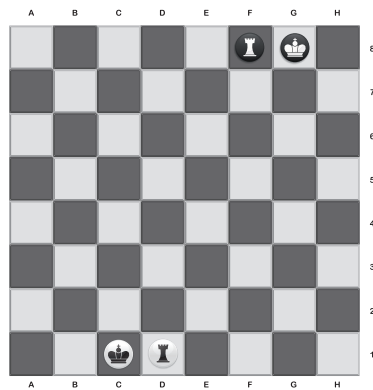
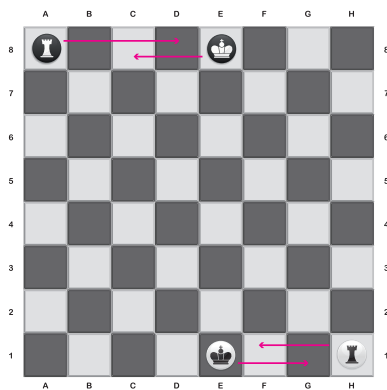
Si muove in una casella libera in qualsiasi direzione

## Regina



Si muove in tutte le caselle libere in qualsiasi direzione: orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente

## Arrocco corto e lungo



L'Arrocco è lo spostamento combinato di Re (se non sotto scacco) e Torre, e può essere fatto una sola volta da ogni giocatore nel corso della partita

# Consigli per aspiranti scacchisti

*Ti dirò un segreto ed è semplice: gioca, gioca soltanto!  
Perdi un sacco di partite, vincine qualcuna e studia un po'.  
Allora, come per magia, gli scacchi cominceranno a venire a te.*  
Ken Smith

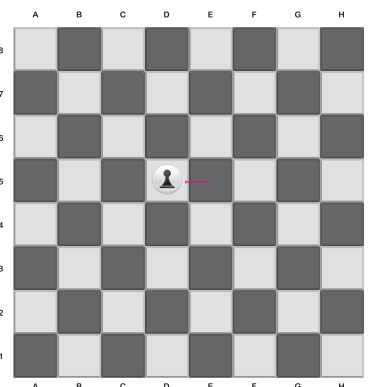
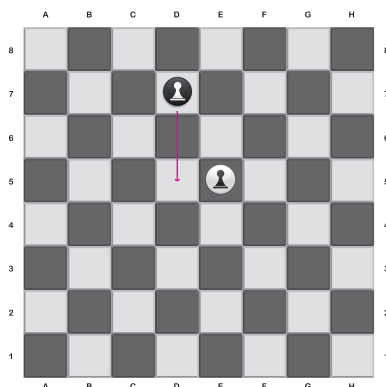
*Un vero giocatore di scacchi preferisce una bella partita ad una vittoria.*  
Fernando Arrabal

*La vittoria s'apre a chi sa imitare gli elementi della natura:*

- quando muovi, spostati veloce come il vento;
- se ti blocchi, sii calmo come una foresta;
- quando attacchi, imita il fuoco divoratore;
- in difesa sii fermo ed impavido come la montagna;
- se ti nascondi, sii impenetrabile come le tenebre;
- se fai una imboscata, attacca come il lampo.

Sun-Tsu

## En-passant



L'en-passant è una mossa speciale del pedone che può catturare il pedone nemico se questo, muovendosi di due passi (quindi per la prima volta), gli va nella casella a fianco



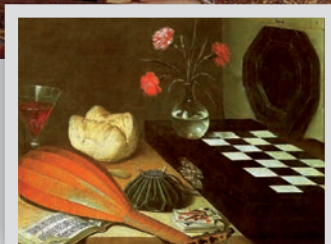
# ARTE E CULTURA

Anche negli scacchi se devi copiare, copia sempre qualcun altro.  
Non copiare te stesso!  
(Pablo Picasso)

Il termine “**scacco matto**”, deriva dal persiano **shah-mat** e significa “**il re è morto**”. L'immagine fa pensare agli esiti cruenti di questo combattimento da tavolo, che in effetti Garri Gasparov ha definito “**lo sport violento più violento che esista**”. Forse per i temi del combattimento, della difesa e del riscatto, della vittoria politica (Re e Regina), dei rischi di perdita dei propri uomini, del grande potere concesso alla Donna, della necessità irrinunciabile di affidarsi tanto alla ragione quanto all'intuito, tutti temi intessuti nella partita a scacchi, questo gioco si è prestato più di ogni altro nella storia ad **ispirare le arti e la cultura** in generale. Così troviamo riferimenti o addirittura svolgimenti di motivi scacchistici (pezzi, incontri, allegorie o semplici allusioni) nella letteratura e nelle arti visive che ne accompagnano le origini ad oggi, un'epoca, la nostra, in cui le arti si sono moltiplicate insieme con l'avanzare della tecnologia.

L'elenco delle opere è pressoché interminabile. Ci limitiamo dunque qui a dar notizia, senza nessun criterio di preferenza, ad alcune delle infinite espressioni che hanno visto gli scacchi come esempio o rappresentazione delle vicende umane.

Nella **pittura**, in particolare, i casi di opere con scacchiera o situazione di gioco sono sterminati. Si va dal sospetto che in quell'anfora greca Achille e Aiace davvero giocassero a scacchi, e che scacchi fossero quei pezzi raffigurati sulle pareti della tomba di Nefertari, per arrivare, attraverso l'arte del medioevo e del rinascimento,

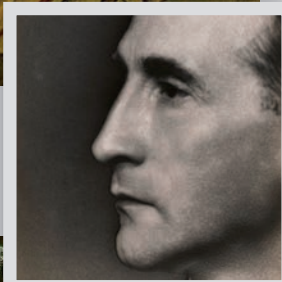


Dall'alto verso il basso:

Jean Léon Gerome, *Almeh gioca a scacchi*, 1870

Sofonisba Anguissola, *Partita a Scacchi*, 1555

Lubin Baugin, *Natura morta con scacchiera*, 1630c, Parigi, Louvre



Dall'alto verso il basso:  
Marcel Duchamp, *Ritratto di giocatori di scacchi*, 1911  
Marcel Duchamp  
Salvador Dalí, *Metamorfosi di Narciso*, 1937

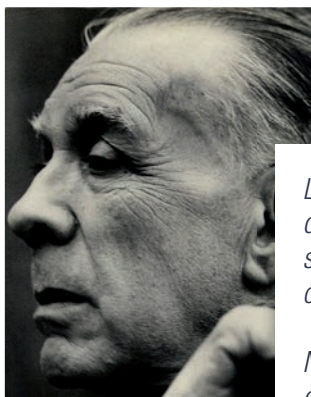
passando tutte le scuole, le correnti, i periodi, fino ai movimenti avanguardisti del '900.

In molti casi gli artisti stessi erano appassionati giocatori. La biografia dell'artista francese **Marcel Duchamp**, per citare un caso, vuole che dopo i 30 anni, in preda ad un'ossessiva passione per gli scacchi, smettesse di dipingere per dedicarsi interamente al gioco. Si racconta addirittura che durante la propria luna di miele, la notte passasse ore a giocare in solitario anziché dedicarsi a propri doveri coniugali. Dopo alcune notti "in bianco", la moglie per ripicca incollò di nascosto tutti i pezzi sulle caselle della scacchiera. Al ritorno dal viaggio, Marcel divorziò.

Ha lasciato scritto: "Sono giunto alla conclusione che non tutti gli artisti sono degli scacchisti, ma che **tutti gli scacchisti sono degli artisti**". E ancora: "I giocatori di scacchi sono dei pazzi di una certa qualità".

Quasi tutti i frequentatori di **Parigi**, bohemien o modernisti, si riunivano in caffè per giocare partite interminabili. Da Baudelaire a Picasso, da Boldini a Modigliani, da Verlaine a Giacometti. La scacchiera ha asservito ogni intenzione filosofica. Nel *Narciso* di **Dalí**, vediamo sullo sfondo una scacchiera con al centro un piedistallo e una statua antropomorfa, che simboleggia la fine dell'uomo antico dominato dalla ragione in favore di un uomo nuovo, cosciente della propria libertà creativa.

In **letteratura**, parimenti, gli esempi abbondano, ma solo alcuni sono: Eugenio Montale, Vladimir Nabokov (*La difesa di Luzin*), Dürrenmatt



Jorge Luis Borges

*Lieve re, sbieco alfiere, irriducibile  
donna, pedina astuta, torre eretta,  
sparsi sul nero e il bianco del cammino  
cercano e danno la battaglia armata.*

*Non sanno che la mano destinata  
del giocatore conduce la sorte,  
non sanno che un rigore adamantino  
governa il loro arbitrio di prigionieri.*

*Ma anche il giocatore è prigioniero  
(Olar afferma) di un'altra scacchiera  
di nere notti e di bianche giornate.*

*Dio muove il giocatore, questi il pezzo.  
Quale dio dietro Dio la trama ordisce  
di tempo e polvere, sogno e agonia?*



*(Una partita a scacchi con Albert Einstein), Acheng (Il re degli scacchi), Paolo Mauren-  
sig (La variante di Lüneburg), oltre a romanzi  
di introduzione al gioco, come La regina degli  
scacchi di Walter Tevis o saggi esemplari quali  
La psicologia del giocatore di scacchi di Reu-  
ben Fine. **Borges** poi, gran giocatore, scrisse  
la poesia riportata a fianco.*

Né si può dimenticare **Lewis Carroll**, amante  
dei giochi matematici con i quali ha intarsiato  
il suo dittico letterario di Alice, tra cui natural-  
mente gli scacchi. Ecco un passo significati-  
vo: “Ma guarda, è segnata proprio come una  
grande scacchiera!” disse infine Alice. “Man-  
cano solo degli uomini che si muovano, da  
qualche parte... ma ci sono!” aggiunse giuliva,  
e il cuore cominciò a batterle di eccitazione  
via via che continuava. “È un’enorme partita a  
scacchi questa che giocano... in tutto il mondo  
... sempre che questo sia il mondo. Oh, che  
divertimento! Come vorrei essere una di loro!  
Non mi dispiacerebbe fare la pedina, se solo  
potessi raggiungerli... benché naturalmente  
più di tutto mi piacerebbe essere una Regina”  
(Alice Attraverso lo specchio e quello che Alice  
vi trovò).

I temi di **amore** e **morte** (eros e thanatos nella  
mitologia classica come in psicanalisi) sono  
forse i due più trattati nella storia del cinema.  
Ecco allora che ancora gli scacchi offrono la  
loro potente metafora in mille declinazioni:  
**Humphrey Bogart**, appassionato giocatore  
in grado di battere anche dei professionisti, in





**Casablanca** vive il proprio dramma d'amore irto di complicazioni come fosse una partita a scacchi senza fine. Il nobile cavaliere Antonius Block, ne **Il Settimo Sigillo**, al ritorno dalle crociate in Terra Santa, trova ad attenderlo la Morte. Il cavaliere allora decide di sfidarla a scacchi per avere salva la vita e, attraverso il gioco, capire il senso morale delle sue azioni. Il regista Stanley Kubrick addirittura studiava il carattere dei suoi attori giocando a scacchi con loro. In **2001: odissea nello spazio**, è la famosa partita col computer di bordo HAL 9000 (HAL sono le tre lettere che precedono quelle dell'acronimo IBM, quasi un antesignano della sfida tra l'umano e l'AI). In **Blade Runner**, infine, il genio della Tyrrell inc. ingaggia per un momento un confronto scacchistico con una delle sue creature Nexus 6.

Persino la famosa serie televisiva di cartoni animati **I Simpson** ha prestato i propri personaggi per i pezzi di un'insolita e divertente produzione di scacchi. D'altra parte in almeno 5 puntate tra le varie stagioni della serie di Matt Groening, ci sono scene in cui personaggi giocano a scacchi.

Infine, neppure i fumetti sfuggono all'attrattiva del gioco sulla scacchiera: oltre a Diabolik, Ratman, Dylan Dog, Linus e molti altri, troviamo una simpatica serie di strisce di **Mafalda**, disegnata dall'argentino Joaquín Lavado, in arte Quino.

Dall'alto verso il basso:  
*Il Settimo Sigillo* di Bergman  
John Wayne gioca a scacchi in una pausa delle riprese di *Chisum*, 1969  
HAL 9000, in *2001: Odissea nello spazio*  
Bart Simpson gioca a scacchi  
Striscia *Mafalda* di Quino



# GLI SCACCHI E L'ALABASTRO

Gli scacchi sono la lotta contro l'errore.  
(J. Zukertort)

## La collezione "Leonardo Giglioli"

Sebbene la lavorazione dell'alabastro abbia origini antichissime e già gli Egizi prima e gli Etruschi in seguito conobbero il minerale e lo impiegarono per farne oggetti di abbellimento e di arredo, la lavorazione dell'alabastro per la realizzazione di scacchiere, con il conseguente gioco di scacchi, può ritenersi una espressione artigianale-artistica più recente. Infatti è negli anni Trenta-Quaranta del secolo scorso che il designer Umberto Borgne progettò una serie di giochi che oggi fanno bella mostra in molte abitazioni in Volterra, e soprattutto nella **Galleria Leonardo di Anna Rosa Bessi Giglioli**. Altri modelli in seguito furono eseguiti dalle varie ditte volterrane, la cui lavorazione era soggetta e condizionata dalle richieste di mercato.

In quel periodo fu privilegiata la lavorazione artistica dello scacco, dal pedone ai personaggi, e questo fu fattibile grazie alle proprietà dell'alabastro **scaglione**, estratto da oltre cento metri di profondità, nella Miniera del Marmolaio di Castellina Marittima. Detto alabastro, di grana più fine e compatta, permetteva di mettere in evidenza i più minuti particolari nell'esecuzione del modello, come i





particolari anatomici, soprattutto di re e regina, di alfieri, cavalli, etc., mentre per i pedoni veniva privilegiata la **tornitura**. L'alabastro scaglione esaltava il fascino della trasparenza dei vari colori, soprattutto del bianco trasparente naturale e del marrone ambrato; inoltre con l'operazione dell'**induritura** oltre a dare una maggiore robustezza al pezzo, veniva esaltata la **coloritura**, tanto da poter paragonare l'alabastro scaglione all'avorio, al corallo rosso ed alle pietre dure.

La scelta dei modelli da realizzare per ottenere giochi esteticamente validi, faceva riferimento a personaggi o figure del tempo antico: vedi il "romano", il "medievale", l'"armigero", il "vescovo", il "cavaliere", il "maniero", etc.

Più di recente venivano progettati altri modelli con particolari risaltanti il gioco: vedi il "Coronato", dove la regina fa mostra di una bella collana, il "Saturno", per gli anelli torniti intorno al corpo, il "Messicano" e il "Peruviano", per la forma che richiama l'abbigliamento di questi paesi, il "Missile", per la sua somiglianza al missile sulla rampa di lancio, lo "Spaziale", per la forma moderna del gioco, etc.

La produzione attuale del gioco di scacchi viene eseguita quasi completamente a macchina, con tornietti e frese, e la mano dell'uomo è in gran parte scomparsa.

Ecco allora la ragione della conservazione di una collezione di giochi di scacchi in alabastro **unica al mondo**.

# L'induritura e la coloritura dell'alabastro



## **Induritura**

Viene effettuata nel forno a legna, nella notte, tra gli intervalli della panificazione, quando la temperatura si aggira da 100 a 120 gradi di calore. Si preparano delle teglie capienti, dove sul fondo viene messo uno spessore di circa 5-6 cm di polvere di alabastro, su cui vengono stesi i personaggi componenti il gioco degli scacchi; quindi il tutto è ricoperto con altrettanta polvere e così infornato. Con la cottura, l'acqua presente nella pietra viene eliminata completando il procedimento della ingessitura. A questo punto le teglie vengono tolte dal forno e lasciate ben raffreddare a temperatura ambiente. Trascorso il giusto tempo i pezzi sono estratti dalla teglia e dopo un'opportuna spolverata sono così pronti per la coloritura.

## **Coloritura**

Per ottenere un bianco avorio, in un adatto recipiente pieno d'acqua, vengono sciolte aniline di tre tipi di giallo:

- 1 grammo di giallo paglierino
- 1 grammo di giallo oca
- 1 grammo di giallo rosato.

Viene quindi aggiunta una goccia di aceto per evitare la coagulazione dei colori.

I giochi di scacchi sono immersi in questa soluzione per circa trenta minuti; una volta tolti per una breve asciugatura vengono nuovamente immersi per tre volte. Per ottenere vari colori vengono sciolte nel recipiente aniline colorate, seguendo così l'operazione sopra descritta.

*(Procedimento descritto da Giuseppe Manetti, figlio dell'esperto induritore Angelo Manetti, detto Fachiro)*

## L'alabastro di Volterra



Volterra, nel cuore della Toscana, ha visto nascere con la civiltà etrusca la lavorazione della candida pietra "alabastro", costituita chimicamente da solfato di calcio bi-idrato  $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ .

La pietra, sia per la sua bianchezza più o meno venata che per la perfetta trasparenza, si differenzia da qualsiasi altro minerale.

Le macchie grigiastre, a volte tendenti anche al marrone chiaro, conferiscono all'alabastro un particolare pregio, creando un piacevole contrasto al suo candore: non a caso il vecchio detto degli alabastri volterrani ricorda che la venatura è la "firma dell'alabastro"; questo insieme di trasparenze e di colori rendono unico ogni oggetto lavorato.

Nella campagna volterrana affiorano filoni da Alabastro da cui si estrae la pietra sotto forma di "ovoli" rotondeggianti diversi sia come forma, consistenza e colore. La quantità disponibile è in relazione alla potenzialità della cava, che può esaurirsi in breve tempo, oppure continuare a dare materiale per periodi più lunghi.

La trasparenza è in relazione al grado di profondità di estrazione del materiale.





### I più comuni alabastrini sono:

SCAVATO IN MINIERA AD OLTRE 100 MT DI PROFONDITÀ:

**Scaglione:** bianco trasparente con venature grigiastre

DI SUPERFICIE:

**Cipollone:** bianco opaco più o meno venato buono per scultura

**Ginestrino:** bianco opaco giallastro, ottimo per tornitura

**Bardiglio:** bianco grigiastro più o meno trasparente

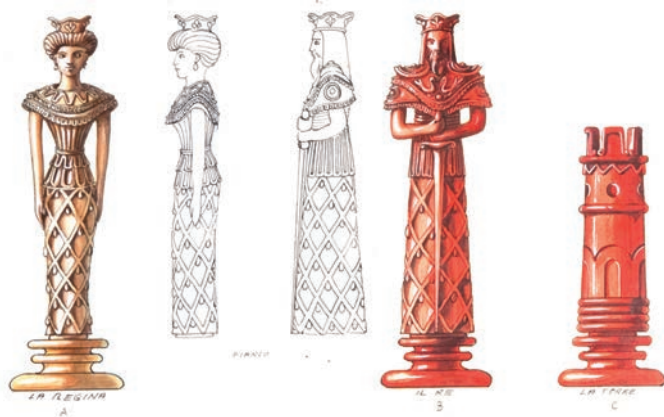
**Agata:** marrone ambrato trasparente, materiale di superficie.

### Sistemi di lavorazione:

**1. Segatura:** effettuata con seghe a taglio prima orizzontale e poi verticale, per ottenere lastre di vario spessore. Su dette lastre viene disegnato il modello e quindi contornato per essere poi finito con successive lavorazioni.







**2. Tornitura:** il pezzo viene attaccato con la “mastiche degli alabastrini” al mandrino del tornio e si inizia così la lavorazione degli oggetti circolari, scavando il materiale internamente ed esternamente con i “rampini” e misurando con “seste” (compassi in ferro).

**3. Ornatura:** lavorazione completamente fatta a mano con “scuffine” e “ferri” di taglio diverso, atti a traforare ed incidere sulla pietra motivi floreali, geometrici o di libera ispirazione dell’artigiano.

**4. Scultura:** qui si esalta la bellezza della pietra e la figura dell’artigiano-artista. Il modello nasce da una preventiva “sbozzatura” eseguita con piccoli pantografi manuali, per poi prendere la forma dovuta lavorando con martello, scalpello e cartavetrata.

**5. Finitura:** eseguita con carte vetrata di grana diversa per poi passare alla lustratura con spazzole ed infine cerare il lavoro nello “sparmaceto” (forno a bassa temperatura), dove acquista lucentezza e trasparenza naturale.

## Giuseppe Bessi



Giuseppe Bessi (Volterra **1860-1923**) frequenta la Scuola d'Arte sotto il maestro Bagnolesi, per poi completare gli studi all'Accademia d'Arte di Firenze, allievo di Rivalta e Bortone. Ritornato sul "poggio" trova nella lavorazione dell'**alabastro**, pietra bella e duttile, il mezzo per dare espressione al proprio talento e, nel contempo, il lavoro quotidiano. Apre inizialmente un piccolo laboratorio in via Guarnacci per poi trasferirsi nel "chostro" di San Francesco. Qui raccoglie il fior fiore degli alabastrai e per un periodo dispone di ben **60 scultori qualificati** che lavorarono con lui e per lui: il suo studio di lavorazione dell'alabastro diventa il più accreditato e visitato della città.

Intanto il Bessi svolge un'attività nel **settore artistico** vero e proprio. Come artista vede che l'industria non può prosperare senza pregio di bellezza. Sue opere presenziano in mostre e concorsi di grande interesse nazionale. Si tratta di sculture che risentono ovviamente del gusto dell'epoca legato all'ispirazione classica, un gusto che denuncia una grande forza e poesia. Questa arte e profonda conoscenza nella lavorazione dell'alabastro viene portata anche nella **creazione di scacchiere e pezzi per il gioco degli scacchi**. A costruire nel tempo l'attuale collezione, contribuiscono i migliori artigiani di Volterra tra l'800 e il '900, portando nella scelta dello stile e delle forme il gusto dell'epoca e le tendenze decorative più in voga.

Nel 1893 Giuseppe Bessi viene chiamato a dirigere la **Scuola d'Arte** alla quale dedica 25 anni di attività operosa e continua. Considera la



scuola non solo sul piano didattico ma soprattutto su quello formativo dei giovani artigiani, al fine di **valorizzare il livello della produzione alabastrina**. I migliori studenti, una volta terminato il corso di studio, trovano nel suo laboratorio lavoro e mezzi per andare sempre avanti.

Nel 1903 riceve per i suoi meriti artistici l'onorificenza di Cavaliere. In seguito la Regina Madre gli conferisce la facoltà di fregiarsi dello stemma dell'Augusta Real Casa.



Finito di stampare nel mese di marzo 2010  
presso Bandecchi & Vivaldi - Pontedera (PI)