

Anche i Gesuiti sbagliano analisi?

Franco Pratesi

Gli uomini di Chiesa si sono occupati di scacchi in più occasioni e in modi diversi, a volte per condannarne la diffusione, a volte come principali utilizzatori (e ciò fin dalle prime testimonianze in Europa: si ricordi il vescovo fiorentino accanito seguace da una parte, e il cardinal Damiani austero avversario dall'altra). Ci sono state tramandate numerose figure, spesso curiose, di preti scacchisti. Ma nella Chiesa hanno operato anche moltissimi ordini religiosi, dai quali pure sono derivati contributi di qualche interesse per la storia degli scacchi; basta citare per tutti Jacopo da Cessole, Domenicano, uno dei primi e dei più famosi autori nell'ambito scacchistico.

Tuttavia, se ci si propone di esaminare i contributi di questa provenienza, una parte non trascurabile è attesa dalla Compagnia del Gesù. In realtà, il più noto coinvolgimento dei Gesuiti con l'ambiente degli scacchi si ebbe grazie all'eredità di Gioacchino Greco: le cronache ricordano che il grande maestro italiano finì la sua breve vita nel Nuovo Mondo lasciando tutti i suoi beni alla Compagnia. Ma si può supporre l'esistenza di altri e più consistenti collegamenti.

Tra i religiosi, i Gesuiti sono quelli che hanno coltivato maggiormente le discipline fisico matematiche e si presentano come i migliori candidati per eventuali contributi alla teoria del gioco, almeno fino al 1773, data della soppressione della Compagnia. È vero che già nel 1814 la Compagnia viene ristabilita "nel primitivo stato", ma il livello scientifico non raggiungerà più il prestigio di un tempo, mentre persisterà il peculiare impegno in campo sociale e politico. Ma c'è un altro valido motivo per attendersi contributi dai Gesuiti: i loro numerosi seminari e collegi (rispettivamente 521 e 49 dopo un secolo dalla fondazione del 1534, erano 669 e 171 alla soppressione). In particolare i Collegi dei nobili, retti dai Gesuiti, furono per molti anni i centri di formazione di miglior livello in Europa, almeno a livello di cultura generale.

Nei documenti pervenuti da questi ambienti dovrebbe essere ancora conservata qualche testimonianza significativa per la pratica del gioco

e forse anche per lo sviluppo della sua teoria. Se si intraprende una ricerca sui possibili documenti provenienti dai fondi gesuitici italiani, si deve tuttora riferirsi a quanto il dott. Chicco ha potuto segnalare a seguito della sua appassionata ricerca di documenti scacchistici, perseguita sistematicamente per decenni. Il documento più significativo resta il codice gesuitico n. 539 della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma, già da lui sommariamente descritto in *Scacchi e Scienze Applicate* 2 (1982) 29-32.

Una seconda fonte di informazione, su cui si può qui aggiungere qualche dettaglio, è il codice della Biblioteca Augusta di Perugia, Ms. 1395, già brevemente descritto da A. Bellucci, in G. Mazzatinti, *Inventari di Manoscritti delle Biblioteche d'Italia*, Vol. V, Forlì 1895, p.278, e compreso tra i manoscritti presi in considerazione nei *Lineamenti* di Chicco-Sanvito, al n. 966 sotto il titolo di *Notizie per giuocare a scacchi*.

Il volume, con titolo *Clavis Aurea Societatis Crumenalium*, si occupa di varie materie, e specialmente di cronaca gesuitica in più nazioni; parla anche di droghe provenienti da paesi esotici. La data di gran parte dei testi sembrerebbe essere il 1768. Tale anno risulta infatti scritto nella pagina che segue il titolo e anche gli avvenimenti descritti nel testo si riferiscono di regola ad anni di poco precedenti. Ma nel medesimo codice esistono notizie anche relative ad anni successivi. A. Bellucci sostiene che questo zibaldone fu in realtà compilato ai primi anni dell'Ottocento; insieme alle notizie più disparate, quelle di argomento gesuitico sarebbero raccolte non dall'interno della Compagnia, ma a scopo di satira contro i Gesuiti stessi.

Agli scacchi sono dedicate tre pagine: si tratta delle pagine 186-188 secondo la vecchia numerazione a penna ovvero delle carte 85r-86v secondo la più recente numerazione a lapis. Il testo contiene le regole fondamentali del gioco, quanto ogni principiante deve conoscere per avvicinarsi alla scacchiera. Queste nozioni elementari sembrano compilate in maniera originale, anche se si deve tener presente che quanto più elementare è il carattere della trattazione, tanto più difficile risulta garantirne l'originalità.

All'inizio c'è un breve passo sulla storia del gioco: "la di cui antichità è sì grande che coetaneo lo vogliono a Palamede sotto Troja, o a Diomede, sotto Alessandro il Grande, o agli antichi Arabi, o Persiani, ma di ciò poco importa...". A parte qualche piccolo cambiamento nei termini, la conclusione potrebbe restare ancora valida; infatti, se non

fosse per qualche persona irrimediabilmente curiosa, anche oggi giorno sarebbe saggio accontentarsi di quanto il gioco è capace di offrire, senza preoccuparsi della nostra insufficiente comprensione della sua origine.

Vengono quindi elencati i pezzi con le rispettive regole di mossa e di presa. Può interessare la nomenclatura utilizzata (scacchiera, caselle, saltare o arroccare) e specialmente i nomi dei pezzi (pedine, rocche o torri, cavalli, alfieri, regina o dama o donna, re); a volte il termine per noi più comune è qui introdotto solo come seconda o terza variante tra quelle allora in uso. Tra le condizioni che impediscono il salto o arrocco del re sono elencate: se il re è mosso, è in scacco, passa per scacco, offende o raddoppia l'offesa. Sembra quindi, in particolare, che non era lecito arroccare quando facendolo si fosse dato scacco. Lo stallo è definito tra le condizioni di patta, ma senza introdurre questo nome.

Niente ci colpisce in modo particolare fino al termine della trattazione, dove si parla brevemente dei finali. Proprio la conclusione, relativa ai finali di donna contro torre ci lascia alquanto perplessi. Oggi si sa bene che la torre riesce a pattare contro la donna soltanto in particolarissime posizioni. Ma lo si sarebbe dovuto sapere anche allora! Vediamo comunque cosa dice l'originale, prima di commentarlo.

Re, e Rocca contro Re, e Regina impatta.

Se si dia un giuoco così: il nero abbia il Re alla casa del Cavallo, pedina avanti, e pedina alla terza della Rocca, e la Rocca alla terza d'Alfiere: il bianco abbia Re, e Regina dove vuole. Il nero impatta se non moverà altro che il Re, altrimenti perde senza riparo.

Dunque la posizione, espressa nei termini divenuti più familiari è: Bianco: R e D in posizione qualunque; Nero: Rg8, Tf6, due pedoni in g7 e h6. Si vuole che il re continui a "segnare il passo" tra g8 e f7 eludendo così gli scacchi ripetuti della donna bianca.

Non è immediato collocare questa analisi nella cultura scacchistica del tempo. É vero che alla fine del Settecento la teoria degli scacchi si può considerare abbastanza primitiva, non essendo ancora numerosi i libri di tecnica scacchistica in circolazione. Si direbbe però che anche quelli esistenti non avessero raggiunto Perugia: basti pensare al Ponziani, che già contiene una trattazione del finale di Donna contro Torre molto più corretta e completa.

Nel manoscritto, l'analisi della posizione presenta almeno due ordini di errori. Prima di tutto non ci si rende conto che la posizione rappresenta solo un caso speciale, particolarmente favorevole alla difesa: se è vero che qui il risultato è di parità, non si può affatto dedurre che lo sarà in posizioni diverse. La posizione presa in esame è inoltre talmente favorevole alla difesa che non è nemmeno del tutto vero che il nero sia obbligato a muovere solo il re. Fino a un certo punto, si potrebbe anche avanzare uno o due pedoni e mantenere comunque una configurazione difensiva in grado di garantire il pareggio.

Insomma, anche i Gesuiti possono evidentemente sbagliare... se non altro quando si occupano di questioni per loro non del tutto istituzionali. Ma forse a sbagliare non furono proprio i Gesuiti; più probabile in questo caso sembra che a essere imprecisi siano stati quegli avversari dei Gesuiti, religiosi o meno, che composero questo zibaldone perugino.