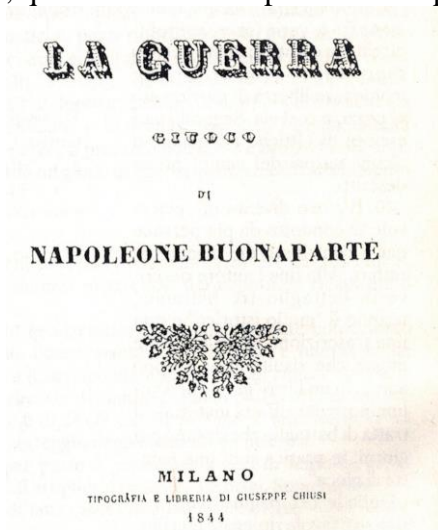


Le piacevoli battaglie di Gerolamo Calvi

Franco Pratesi

Una pietra miliare nella bibliografia italiana dei giochi di guerra è un libro anonimo e piuttosto raro: *La guerra, giuoco di Napoleone Buonaparte*. Tipografia e Libreria di Giuseppe Chiusi, Milano 1844. (1) I giochi di guerra, riservati in passato alle simulazioni degli stati maggiori, si stanno diffondendo tra un pubblico sempre più vasto. A differenza di alcuni giochi classici, scacchi per cominciare, (2) in cui si parla di partite che somigliano a battaglie o di una simulazione bellica esistente alla loro lontana origine, qui la simulazione può risultare piuttosto fedele.



Una classificazione dei vari giochi di guerra è resa difficile dalla presenza di numerosi tipi che coprono, a vari livelli di tattica e di strategia, tutte le epoche e le località; tra i soggetti preferiti si notano specialmente le battaglie napoleoniche e quelle della seconda guerra mondiale. Si passa da minuziose ricostruzioni in scala ridotta dei campi di battaglia e delle forze partecipanti, ai numerosi giochi in scatola, di origine statunitense ma ormai diffusi in tutto il mondo.

Anche in Italia sono da tempo disponibili trattati di introduzione all'argomento. (3) Esistono anche libri (4) dedicati a un tipo di gioco in cui la simulazione è ridotta all'essenziale usando mappe schematiche,

pezzi ridotti a cubetti e regole di gioco più semplici. Di solito si trova associato a giochi di questo genere il nome di Wells che, oltre a essere ritenuto da molti l'iniziatore della moderna letteratura fantascientifica, avrebbe ottenuto nel 1913 (5) il duplice risultato di semplificare lo schema dei complessi giochi di guerra prussiani e di fornire agli stessi piena dignità letteraria. Qualcosa del genere era però già presente un secolo e mezzo fa nel libro qui in esame che descrive in bello stile un gioco di guerra usato come trattenimento di società.

* * * *

Una prima idea sul contenuto del libro si può ovviamente ricavare dal suo indice, riprodotto in figura: utilizzando i numeri progressivi dei capitoli si ricapitola il contenuto del testo.

I N D I C E

I N T R O D U Z I O N E	pag. 3
C A P I T O L O I. <i>Del campo</i>	» 13
» II. <i>Dei corpi d'armata</i>	» 36
» III. <i>De' movimenti</i>	» 40
» IV. <i>Della forza d'azione competente ai diversi corpi</i>	» 50
» V. <i>Delle masse serrate</i>	» 62
» VI. <i>De' cambiamenti nel campo durante la pugna, e delle fortificazioni</i>	» 65
» VII. <i>Del modo di introdurre in campo nuove truppe</i>	» 70
» VIII. <i>Dei patti e della vittoria</i>	» 76
» IX. <i>Esercizi e norme pratiche del giuoco</i>	» 81
» X. <i>Di alcune battaglie giuocate sui campi descritti al Capitolo I</i>	» 114
<i>Battaglia prima</i>	» 117
» <i>seconda</i>	» 133
» <i>terza</i>	» 134

1. Come campo si usa un reticolo quadrettato, in cui sono distinte con diverso colore caselle di piazza, campagna, bosco, palude, acqua, colle e monte, come indicato nella Tavola qui riprodotta.

N.° 54. TAVOLA DI REGOLE PER CHI INCOMINCIA AD ESPERIMENTARSI AL GIUOCO DI GUERRA.

Preparazione del campo col mezzo della sorte	}	Campagna	color arancio	—	quadrato di 8	quadrati per ogni lato
		Piazza e strada	bianco		6	
		Bosco	verde		4	
		Palude	rosso		5	
		Acqua	cilestro		2	
		Colle - sommità	cenere		1	
		falde	terra	sono	8	circondanti la sommità .
Monte - sommità	rosa		1			
	media altezza	cenere	sono	8	circondanti la sommità .	
	falde	terra	sono	16	circondanti l'altezza media	

Movimenti sul	Bianco — piazza o strada	Arancio — Campagna	Verde — Bosco	Rosso — Palude	Cilestro — Acqua	Colle o monte	Nei luoghi preparati di colle o monte	passando sopra al alto corpo	Sorpassando una linea di fortificazione
della cavalleria	5 *	5 *	1 *	1 *	1	1	2 *	2 *	1
della fanteria	5 *	2 *	2 *	1 *	1	1 *	2 *	2 *	1
dell'artiglieria leggera	5 1 *	2	~~~~~	~~~~~	~~~~~	1	2	~~~~~	~~~~~
dei mortaj	5	2	1	~~~~~	~~~~~	1	2	~~~~~	~~~~~
dell'artiglieria grossa	2	1	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	1	~~~~~	~~~~~

Il segno * indica che il corpo ha azione unita al movimento.

Forza d'azione	Sul piano	Del basso in alto	Dall'alto in basso	Nel basso	Nelle linee di fortificazione
della cavalleria	2	2	5	1	~~~~~
della fanteria	2	2	5	1	~~~~~
dell'artiglieria leggera	5	5	5	1	1
dei mortaj	4 +	4	4	1 +	4 +
dell'artiglieria grossa	5 +	5 +	5	2 +	5 +

Il segno + indica che il corpo ha azione soltanto nella linea diretta e nella diagonale de' quadrati.

Corrispondentemente a tali zone i vari pezzi hanno movimenti e forza d'azione diversa. Il campo di gioco può essere di dimensioni arbitrarie ma quello più usato è di 24x48 caselle di 3 cm di lato. Sono

infine descritti alcuni campi ottenuti per sorteggio degli elementi da inserire.

2. Le forze in campo sono 60 per parte e precisamente 30 di fanteria, 18 di cavalleria, 6 di artiglieria leggera, 3 di artiglieria pesante, 3 mortai. Sono rappresentate da cubetti di legno di 1.5 cm di lato – metà bianchi e metà rossi – con lettere scritte sopra per indicarne il ruolo.

3. I movimenti dei pezzi sono ricapitolati nella stessa Tavola riprodotta. La posizione iniziale è arbitraria, sia pure con qualche limitazione. I pezzi vengono spostati nel numero voluto, secondo le rispettive regole di mossa indicate nella Tavola.

4. L'azione dei pezzi si esplica da una a cinque caselle, a seconda del tipo di pezzo e anche a seconda della posizione, diminuendo per esempio quando si agisce dal basso verso l'alto, come risulta ancora dalla tabella riprodotta.

5. Grazie alle dimensioni di caselle e pezzi risulta possibile collocare compattamente quattro pezzi invece di uno sulla stessa casella. Per tale configurazione si hanno notevoli vantaggi difensivi, che vengono meno solo se l'attacco proviene dai mortai.

6. Nel corso di ogni movimento possono essere mutate o fortificate due caselle. Le fortificazioni, indicate da una linea nera sul bordo, limitano l'accesso e l'azione dei pezzi avversari. Si può anche cambiare colore e natura del quadrato in cui ci si trova.

7. Il gioco può continuare fino a esaurimento delle forze iniziali oppure, in forma più complessa, facendo rientrare parte dei pezzi catturati. Truppe isolate possono essere ritirate e reinserite, dopo almeno cinque mosse, in posizione più vantaggiosa.

8. Si possono concordare tregue, capitolazioni locali, e così via. Si vince confinando l'esercito nemico su 25 quadretti. Si può dare un valore in punti alla vittoria sulla base della differenza dei pezzi rimasti.

9. Sono illustrate alcune indicazioni strategiche generali: conservare la coordinazione fra le varie forze; approfittare delle caratteristiche del terreno; saper temporeggiare; mantenere libertà di movimento ai pezzi, e così via. Seguono vari esempi di tattiche adeguate ad alcuni settori dei campi prima descritti.

10. Il gioco diventa più piacevole se condotto da più persone per il contributo dei diversi caratteri. Alla fine l'autore descrive in dettaglio tre battaglie, usando il "modo storico" e non una trascrizione completa

delle mosse che risulterebbe troppo ampia in un libro “già troppo voluminoso per siffatta materia”. Si tratta di battaglie che durano più giorni; in pratica si desina mentre si gioca. (6)

Dopo le 192 pagine di testo ci sono tre tavole ripiegate con illustrazioni di campi e pezzi: da Fig 1 a 19 nella prima; da Fig. 20 a 33 nella seconda; la terza tavola, qui riprodotta, corrisponde quindi al numero 34.

* * * *

Nel testo si avverte la mano del letterato di mestiere; sia l’enunciazione delle regole che la descrizione delle battaglie assumono un carattere piuttosto vivace e non puramente tecnico. Interessante è anche la descrizione dei principali partecipanti a queste battaglie da salotto: (7) due terne costituite da un comandante e due aiutanti, qui ricordati ricorrendo anche alle parole dell’autore.

Il Capitano Emanuele Soffione comanda i Rossi. “Egli è perito nei varj modi di guerra antica e moderna, e li va paragonando fra loro con tutto il giudizio.” Probabilmente la sua caratteristica più insolita è di presentarsi con uno scatolino contenente una cinquantina di pulci ammaestrate.

Madama Spingarda “è d’ingegno sottile e penetrante, di tal diligenza nell’esecuzione de’ movimenti da non perdere di vista il minimo vantaggio e l’ordine più preciso”.

Il Calzolajo da Brescia “di smisurato coraggio, ...faceva talvolta riuscire di que’ arditi progetti che sembravano impossibili al calcolato genio del generalissimo Soffione”.

Il conte Tamberlucchi comanda i Bianchi. “Questi veramente non aveva a menadito, o si scordava spesso le regole fondamentali dell’arte, ma ebbe egli pure in altri tempi un grado nella milizia, e sapeva esprimere i suoi comandi con forza e tuono e gravità militare; né si curava poi che fossero esattamente eseguiti. ...ei comandava e lasciava fare, e i suoi cenni sembravano appunto eseguiti, mentre erano precisamente posti in non cale”.

Il curato Frolese, “una buona pasta d’un prete lungo lungo e bruno, le di cui braccia e gambe sono seccamente commesse al busto come quelle d’un automa, e si muovono a modo delle braccia d’un telegrafo.

Non ardito, non imprudente, ma sagace calcolatore, inventore de' progetti più vasti e ragionati, ed esecutore imperterrito de' piani divisati, anche quando la bisogna pieghi a rovescio”.

Il musico Montanello, “assai pratico del giuoco, abilissimo nelle difese, più atto a rilevare a colpo d'occhio gli sbagli altrui e i difetti degli altrui piani che ad immaginarne de' proprj”.

* * * *

Non è facile inserire questo testo al giusto posto tra i manuali dedicati ai giochi di guerra. L'autore attesta la preesistenza di un solo gioco di guerra a lui noto, che era molto più impegnativo; (8) quindi il gioco da lui proposto si presenta di impianto originale (anche tenendo conto che non c'è intervento della sorte nelle mosse ma soltanto, e non necessariamente, nella predisposizione del campo di battaglia). In realtà, uscendo dall'ambito nazionale in cui solo il Giacometti aveva cercato di introdurre qualcosa del genere, (9) sono stati tramandati diversi trattati della fine del Settecento e soprattutto della prima metà dell'Ottocento contenenti descrizioni di Kriegspiele. (10)

L'ambiente più favorevole a queste simulazioni è stato per molti decenni quello dell'esercito prussiano. Dopo la vittoria tedesca del 1870 i Kriegspiele cominciarono a interessare sempre più largamente anche gli ufficiali di altri Paesi. Come per tanti giochi e sport, è dall'ambiente angloamericano che i giochi di guerra si sono ridiffusi nell'Europa continentale; nel frattempo hanno conseguito dignità letteraria e codificazione con regole più semplici che ne hanno facilitato la divulgazione come giochi di società. Senza dubbio, in questo lungo percorso, il trattato in esame risulta in considerevole anticipo sui tempi e il suo autore merita quindi doppiamente – e per il sistema di gioco introdotto e per la sua descrizione letteraria – di uscire dall'anonimato. La ricerca di notizie in merito non si presenta semplice e non è affatto incoraggiata dall'autore: non solo pubblicò anonimamente l'opera ma vi espresse la sua mancanza di interesse per il ricordo dei posteri. (11)

In effetti, come autore del libro viene da tempo indicato Gerolamo Calvi, bergamasco. (12) A confermare l'impressione che il libro fosse dovuto a un uomo di lettere si trovano altre notizie: “Il dottor Gerolamo Calvi uomo di austera integrità, di vivo ingegno, versato anche negli studi e nell'arte musicale, onorò Bergamo e la Valle Brembana d'onde era originario”. Tra l'altro pubblicò *La moderna autobiografia* Milano

Chiusi 1945. (13) Per inquadrare la cultura dell'autore nell'ambiente bergamasco si può anche citare la pubblica lettura da lui tenuta nel 1846 all'Ateneo di Bergamo di una memoria sulle usanze accademiche e su Giuseppe Calvi. (14) Anche la sua attività musicale è documentata: dallo stesso Belotti risulta per esempio che il Calvi musicò la *Corte d'Amore*, azione drammatica di Paolo Fumeo, professore al liceo di Bergamo.

Ma l'attività letteraria del Calvi poté trovare un'ancor più ampia risonanza locale grazie al suo impegno nel giornale cittadino. Collaboratore del *Giornale di Bergamo* contribuì inizialmente agli argomenti di varia letteratura. Il '48 significò per il letterato Calvi il passaggio dalle battaglie finte a quelle vere; anche su queste egli si impegnò a fondo utilizzando le pagine del giornale per una efficace esortazione patriottica. Al riguardo pubblicò anche tempestivamente nella sua città una testimonianza che ancora serve di riferimento. (15) Nello stesso anno, ormai in clima di repressione, "uno dei più nobili patrioti, distinto letterato e musicista, che si era dato anima e corpo alle più ardenti speranze, Gerolamo Calvi, moriva a Lenna il 26 settembre coll'animo angosciato dalle sventure nazionali.". (16) Toccò al prof. Luigi Comaschi (direttore del *Giornale di Bergamo* dal 1845 che aveva avuto accanto il Calvi prima come collaboratore e poi a condividere la direzione) il compito di redigere un breve necrologio nell'edizione del 29 settembre 1848. (17)

Specialmente considerando l'argomento, la figura di autore che emerge da queste notizie è davvero eccezionale. Si può infatti osservare che molti vecchi manuali di giochi furono pubblicati anonimi perché compilati da varie fonti senza il contributo di un vero autore. Al contrario qui l'autore c'è ed è di buon livello, rendendo l'interesse storico del libro ancora più rilevante. Il Calvi seppe infatti dare dignità letteraria al gioco da lui sviluppato assai prima che a ciò provvedessero altri autori, più frequentemente ricordati nelle storie e nelle bibliografie dei giochi di guerra.

Note

1. Il libro è citato nelle bibliografie scacchistiche: *Bibliotheca Van der Linde-Niemeijeriana – A catalogue of the chess collection in the Royal Library*. The Hague 1955; A. Chicco, A. Sanvito, *Lineamenti di*

una bibliografia italiana degli scacchi. Roma 1987. Per una descrizione del regolamento di gioco, si veda *Panoplia* n.4 (1990) 44-46.

2. L'autore commenta la questione dell'analogia con gli scacchi in termini espliciti: "Né si creda che io voglia mettere innanzi il giuoco degli scacchi modificato; né manco ch'io abbia ardire di aggiungere varietà o perfezione a quel giuoco perfetto, come altri ebbe inutilmente a tentare".

3. Per esempio: I. Preti, *Wargame – La guerra sul tavolo*. Milano 1975; G. Saladino, *Introduzione ai giochi di guerra (wargames)* Milano 1979; U. Tosi, *I giochi di guerra. Guida ai giochi storici, politici e civili*. Firenze 1979; P. Griffith, *Giochi di guerra napoleonici*. Milano 1983.

4. Un esempio in cui si segue un intero gioco mossa per mossa è: A. Becker-Ho, G. Debord, *Le "jeu de la guerre"*. Paris 1987.

5. H. G. Wells, *Little Wars. With an Appendix on Kriegspiel*. Palmer, London 1913, più volte tradotto e ristampato, recentemente anche in Italia: *Piccole guerre*. Sellerio, Palermo 1990.

6. "Fra i bocconi e fra i discorsi di guerra non potevano trattenersi i nostri marescialli di balzare alcuna volta dal desco al tavoliere, per farvi qualche movimento che fosse di loro diritto; quindi la pugna durava anche nel tempo del desinare."

7. Si tratta di battaglie fra pochi compagni di gioco abituali, con partecipazione di ospiti occasionali. Sembra che partecipassero anche personaggi autorevoli, ma vengono descritti solo i giocatori delle tre battaglie illustrate alla fine. In presenza di più giocatori furono provate partite su campi di ampiezza doppia; su campi ancora più vasti furono riprodotte antiche battaglie con migliore comprensione di quanto storicamente avvenuto.

8. "Parecchi anni sono fu pubblicato un altro giuoco esprimente la moderna tattica, denominato precisamente giuoco di guerra. Riputatissimo giuoco al cui perfezionamento posero mano persone d'armi di ogni grado, e viene proposto come esercizio bellico pari alla realtà delle giornate campali; ma pochi arrivano a conoscerlo bene, a giuocarlo pochissimi. In quel giuoco si ha di mira di rappresentare le più minute cose di guerra, gli elementi meno considerevoli, e gli stessi eventi fortuiti sono ivi sciolti da sette dadi."

9. F. Giacometti, *Il Giuoco della Guerra*. Genova 1793, e successive edizioni; cfr. A. Chicco, "Il giuoco della guerra" in *L'Italia Scacchistica* (1967) 136-7.

10. Sono giochi che di regola hanno in comune sia l'intervento della sorte per decidere l'esito degli scontri (e i dadi sono rimasti nella quasi totalità dei giochi di guerra attuali) sia un'informazione incompleta sulla dislocazione delle truppe avversarie. Per quest'ultima caratteristica i Kriegsspiele venivano di solito giocati, con i contendenti nascosti reciprocamente alla vista, su tre tavoli di cui solo quello del giudice era completo; lo stesso giudice forniva via via ai due contendenti le informazioni indispensabili e in particolare la conferma della legittimità delle mosse effettuate. Questi giochi complicati rimasero nell'ambito militare, per simulazione e addestramento.

11. "...ché io non pubblico alcuna cosa per vaghezza di fama, o per amore di lucro. ...come noi quando saremo sotterra non avrem grado per nulla ai posteri che porteranno a cielo il nostro nome."

12. G.B.Passano, *Dizionario di opere anonime e pseudonime in supplemento a quelle di Gaetano Melzi*. Ancona 1887.

13. B.Belotti, *Storia di Bergamo e dei Bergamaschi Vol. V e VI*, Bergamo 1959.

14. La memoria fu premessa alle Orazioni sacre e poesie di Giuseppe Calvi, pubblicate nello stesso anno a Milano ancora da Chiusi. Giuseppe Calvi (1755-1829) da Moio dei Calvi in alta Val Brembana fu professore di algebra e arciprete.

15. *Fatti bergamaschi nella rivoluzione lombarda del 1848*. Crescini, Bergamo 1848.

16. B.Belotti, *op. cit. vol VI*, p. 62.

17. Se ne trascrive la parte principale: "D'ingegno svegliatissimo, di cuore eccellente, di austera integrità, versato in ogni maniera di studj severi ed ameni, distintissimo cultore dell'arte musicale, autore di parecchi opuscoli interessanti, di maniere semplici e gentilissime, di pronto, schietto, e vivace discorso, ottimo padre di famiglia, affettuosissimo parente, leale ed amorevole amico, di generosissimo sentire per la patria, soccorrevolissimo verso gl'infelici, e pronto sempre a far servizio a cui potesse, fornito insomma di eminenti virtù dell'animo e della mente, che non si scontrano in ogni uomo, non è da dubitare né da dire ch'egli era pregevolissimo, carissimo a smisurato numero di persone e quindi che la sua morte quasi subitanea, poiché compiutasi in due giorni di violenta malattia intestinale, è una grave perdita per la patria nostra, è un affanno smisurato per la sua numerosa famiglia, è un acerbo dolore per moltissimi nostri concittadini, e per mille dei nomi più insigni di quasi tutta la Lombardia.