

Arriva un vecchio carro dalla Cina

Franco Pratesi

Tutti gli scacchisti sono al corrente che esistono numerose varianti del loro gioco. Si possono dividere in quelle per così dire naturali, giocate in determinati tempi e luoghi, e in quelle che si potrebbero chiamare artificiali, proposte di fantasia, modi di giocare che messi alla prova hanno meritato un certo seguito. Verso entrambi i gruppi, l'atteggiamento usuale di uno scacchista attivo agonisticamente è di scarsa attenzione; si può capire, considerando anche il bagaglio enorme di conoscenze tecniche oggi richieste a quel livello.

Sappiamo tuttavia che le regole ufficiali degli scacchi sono state codificate in tempi relativamente recenti. Nella nostra Italia si giocava per lo più con regole diverse fino a tutto l'Ottocento. Se si va indietro verso l'origine, di varianti precedenti ne troviamo numerose, con differenze minime in alcuni casi, maggiori in altre.

Pochi riflettono sul fatto che a una variante degli scacchi apparterebbe anche, e proprio ai massimi livelli agonistici del gioco, la maniera ora utilizzata per decidere un match di campionato. Usualmente si giocano a colori alterni coppie di partite classiche; se la parità persiste, segue una o più coppie di partite rapide, poi segue se necessario una o più coppie di partite lampo. Fin qui, va tutto bene: il controllo del tempo di gioco non ne cambia l'essenza, anche se ne potrà influenzare la qualità.

Alla fine però, quando è necessaria un'ultima partita per decidere il vincitore, questa si gioca col sistema chiamato *armageddon*, un minuto in meno al nero compensato, almeno nell'intenzione, dal veder-si assegnata partita vinta in caso di parità. Si può osservare che in questa partita decisiva i giocatori si trovano a competere in un gioco che rispetto agli scacchi internazionali è già una variante diversa. Seguendo la teoria dei giochi, si tratterebbe addirittura di giochi diversi, con uno solo dei due che prevede un risultato pari.

Se a questo punto il lettore è pronto a guardare alle varianti scacchistiche con uno spirito più aperto, ne troverà ben presto di importanti, specialmente fra quelle naturali, come gli scacchi cinesi o xiangqi. Il gioco di xiangqi è ovviamente di primario interesse per i cinesi, che lo

praticano largamente da molti secoli. La tecnica di gioco e la relativa bibliografia sono molto ricche, ma possono anche non interessare gli scacchisti occidentali. Se qualcuno però dello xiangqi ne studia il progresso storico, è possibile che l'argomento diventi prima o poi di notevole interesse internazionale.

Un nodo importante è capire se i nostri scacchi corrispondano solo a un ramo diverso rispetto a quelli cinesi – come normalmente si suppone, che siano cioè entrambi innestati su un tronco comune dalle radici indiane – o se invece alla base è proprio la storia dello xiangqi che si dovrebbe considerare come la nostra. In altre parole, un'origine cinese degli scacchi non è da escludere a priori, e ci sono stati diversi sostenitori di una “teoria” del genere.

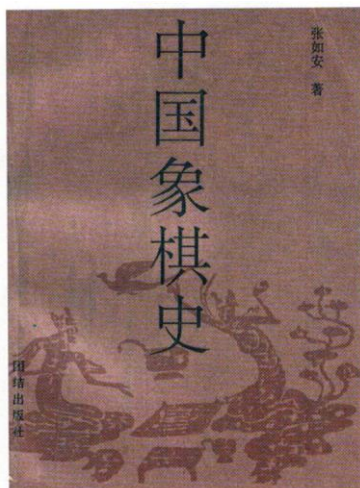
Una delle ipotesi più seguite, anche per l'autorevolezza di Joseph Needham che la sostenne, è che gli scacchi siano nati in Cina, inventati dall'imperatore Wu-Ti (561-578 d.C.) come espressione di un suo originale sistema di divinazione. In particolare, i pezzi diversi avrebbero avuto all'origine una corrispondenza con i pianeti in movimento sulla terra, a sua volta rappresentata dalla scacchiera.

Questa ricostruzione presenta due inconvenienti principali: la nascita del gioco in un ambito divinatorio, che non appare conforme a quello militare tipicamente associato agli scacchi; la data, che sarebbe più facilmente accettabile se l'episodio riferito risalisse a un secolo o due prima (dando così tempo al gioco di modificarsi e diffondersi fino a diventare compatibile con le descrizioni e le località delle prime documentazioni).

Altre ipotesi possono essere associate a personaggi ed epoche diverse, ma sono meno definite.

Quindici anni fa, o poco più, potei segnalare su questa rivista (N. 1059, pp. 37-39) il libro di Zhang Ruan del 1991, dedicato alla storia degli scacchi cinesi, sicuramente il primo pubblicato con tale ricchezza di dettagli; nella figura è riprodotta la copertina. Anche qui però il quadro delle origini risultava ricostruito a grandi linee, in maniera ancora aperta a varie ipotesi e interpretazioni.

Gli storici e gli archeologi cinesi non sono rimasti fermi a quella data. Purtroppo, credo che nemmeno i cultori occidentali a livello accademico, e ancora meno i pochi appassionati di storia scacchistica, siano in grado di tenersi al passo con questi sviluppi, per difficoltà sia linguistiche sia di consultazione delle fonti e dei repertori cinesi dall'estero.



Prima di esaminare altre notizie, mi devo soffermare su un libro scritto nel frattempo da un cinese, proprio sull'origine degli scacchi: David H. Li, *The Genealogy of Chess*, Bethesda 1998. Questa volta il testo è in inglese e pubblicato negli USA, il che lo rende molto più facile da trovare e da leggere nel mondo occidentale.

Il libro, di ben 383 pagine, è scritto molto bene e si avverte continuamente l'esperienza didattica dell'autore, che non per nulla è, o almeno è stato, professore di materie economiche in un'università americana. Dei testi universitari statunitensi si trovano qui molti elementi caratteristici: la chiarezza, la struttura, il risalto dato ai punti più significativi, le ricapitolazioni, i sottotitoli, molto di positivo insomma.

Sul contenuto non si può essere ugualmente pronti all'apprezzamento. L'autore si convince della verità di una spiegazione e, come si dice, ci ricama sopra. Non solo sostiene che sia stato il generale Hàn Xin nell'anno 204 a.C. a inventare gli scacchi, ipotesi in fondo anche sostenibile, ma nel processo mentale di quel generale si immedesima, sviscerandone tutti i possibili passaggi logici, con molteplici prove, correzioni e adattamenti delle regole in corso d'opera, fino al lancio del nuovo gioco, in grado di essere apprezzato da chiunque con soddisfazione; insomma, per noi è come leggere una relazione dettagliata sulla progettazione di un prodotto tecnico giunto passo passo al conseguimento del brevetto finale.

Si può avvertire nel testo la provenienza cinese dell'autore, ma come già commentato ancora di più si avverte la sua professione di insegnante

statunitense. Di discussioni in corso fra i cinesi cultori della materia, di ritrovamenti locali recenti, non ho trovato citazioni di rilievo. Al contrario, è molto ricca e dettagliata l'analisi delle opinioni pubblicate nel corso degli ultimi secoli dagli esperti occidentali, formulate spesso in maniera ripetitiva sulla base di documentazioni indirette, opinioni tutte certamente lecite, ma che di rado sembrano meritare un'analisi del genere (e per di più da parte di un esperto cinese).

Ma in Cina cosa avviene? Qualcosa sono riuscito a sapere da un esperto cinese, Guoru Ding, che pure risiede attualmente negli USA. Se quanto segue presenta un certo interesse, è a lui che vanno indirizzati i ringraziamenti miei e dei lettori. In effetti, Ding è un ricercatore serio che ha studiato a lungo la storia del weiqi (gioco meglio noto da noi come go, dall'ambiente giapponese), considerato da molti secoli ancora più prestigioso dello xiangqi. Anche io ho condotto delle ricerche al riguardo e abbiamo così potuto scambiarci utili informazioni. Recentemente mi ha fatto conoscere qualcosa di più diretto anche sulle ricerche in corso sullo xiangqi in Cina.

L'autore del libro del 1991 ha fatto progressi: nel frattempo è divenuto uno stimato professore nell'Università di Ningbo, ma ha continuato le ricerche nel nostro campo; in particolare ha pubblicato nel 1998 due opere importanti. Una non è altro che la riedizione del suo libro del 1991, quello ricordato sopra; questa seconda edizione contiene alcune correzioni e aggiunte che, a detta dello stesso autore, hanno un rilievo piuttosto marginale. L'altra opera è ancora una storia importante, dedicata questa volta al weiqi.

Procedendo ancora avanti verso i nostri giorni, l'impressione è che la discussione sulla base delle fonti letterarie non sia avanzata di molto, come del resto era facile da prevedere, almeno se non vengono ritrovati altri documenti sufficientemente antichi.

Il settore più promettente resta quello archeologico e qui pare che si siano ottenuti risultati importanti. Negli scavi degli ultimi anni sono infatti venuti alla luce molti pezzi di scacchi, di tutte le epoche, comprese alcune inaspettatamente più antiche di quanto ritenuto generalmente possibile finora.

Nel caso generale dei reperti archeologici interpretabili come scacchi, non è certamente comune il ritrovamento di un insieme completo. Allora dappertutto c'è un'incertezza di fondo, se per esempio la figura di un soldato o di un comandante militare trovata era all'origine un

pezzo di scacchi o una comune statuetta votiva o comunque un'immagine prodotta per scopi, qualunque fossero, del tutto diversi dal gioco degli scacchi.

Nel caso dello xiangqi, gli esperti sostengono che i pezzi erano inizialmente di tipo figurativo come i nostri, per passare poi all'attuale forma di dischetti. Dal punto di vista storico, il vantaggio della forma a pedina degli scacchi cinesi è che questi particolari pezzi si differenziano meglio dagli altri manufatti. Non sono un esperto di archeologia cinese antica e potrei sbagliarmi, ma non mi sembra che sarebbe stato possibile utilizzare lo stesso oggetto usato nel gioco – diversamente da altri scacchi antichi – per immagini fabbricate per devozione o a qualsiasi altro titolo. Insomma, gli eventuali dubbi si incentrano qui sulla datazione, ma non sulla tipologia del reperto.

Ora, fra i tanti pezzi scavati negli ultimi anni in Cina, ce n'è uno che fa discutere più degli altri. Il ritrovamento risale al 2001 e deriva da uno dei numerosi scavi archeologici nelle zone destinate a essere ricoperte dalle acque dopo che è stata ultimata, nel 2006, la Diga delle Tre Gole. L'oggetto in questione è senza dubbio un carro di xiangqi, corrispondente alla nostra torre. Gli archeologi sostengono che l'oggetto è databile nel tempo delle epoche Han orientale (25-220 d.C.) e Regno di Wei (220-265 d.C.).



Nessuno oggi, che io sappia, è disposto ad accettare una datazione così remota per l'origine degli scacchi in India. Per la Cina, invece, una datazione del genere non si presenta come impossibile, e nemmeno

meno plausibile di un'origine posteriore collegata con l'imperatore Wu-Ti. Ammettendo una datazione del genere, si tende naturalmente a escludere che gli scacchi fossero arrivati in Cina dall'India, lasciando più facilmente ipotizzare una diffusione iniziale in senso inverso.

Personalmente, sono convinto da anni che solo l'archeologia ci potrà aiutare a risolvere i problemi dell'origine degli scacchi. Se questo carro sarà davvero in grado di portare un contributo decisivo o se ci saranno osservazioni in grado di ridimensionarne il significato e l'importanza, non sono in grado di prevederlo. Posso solo riferire che in un articolo datato 17 aprile 2009 (<http://www.ldwb.com.cn/template/23/file.jsp?cid=50&aid=68332>) un altro noto storico dello xian-gqi, Xu Jialiang, ha esaltato questa scoperta, proprio perché in grado di supportare fortemente un'origine cinese per tutte le varianti scacchistiche. Dalla stessa fonte è ripresa la figura qui riprodotta del pezzo in questione.

Si è visto da un po' di tempo, e specialmente dal 1974 con l'Esercito di Terracotta, che dall'archeologia cinese ci si può aspettare di tutto. Per me quest'unico pezzo non è sufficiente; ne aspetto altri, di quell'epoca naturalmente, prima di togliermi di dosso i dubbi persistenti al riguardo.