

Quali scacchi dopo gli Staunton?

Franco Pratesi

1. Contributi professionali e artistici

L'opportunità di trattare separatamente gli scacchi prodotti per il gioco e gli scacchi artistici, per lo più riservati ai collezionisti, comincia ad essere abbastanza riconosciuta. Anche il nuovo libro di Alessandro Sanvito, con tante utili informazioni finalmente disponibili per il lettore italiano, è strutturato secondo queste due parti. Eventualmente, il problema sarà a quale dei due settori va dato il maggior rilievo; e qui collezionista e storico possono trovarsi in disaccordo. Di solito però si trascura un particolare: anche scacchi comuni, come i Regence o gli stessi Staunton, con tutta probabilità si presentarono come artistici al momento della loro introduzione. Solo la successiva affermazione di un determinato modello ne permette una larga diffusione fra i giocatori di una regione ed eventualmente di interi continenti.

Gli Staunton sono sulla breccia dalla metà dell'Ottocento; non sono molti gli oggetti allora di uso comune che non mostrino oggi la patina del tempo o che non siano addirittura andati fuori servizio. Nel frattempo, sono stati proposti molti nuovi modelli di scacchi, pochissimi però con l'intenzione esplicita di soppiantare gli Staunton. Si può allora proporre la seguente questione: sarà possibile per qualche modello recentemente sviluppato, o che sarà introdotto nei prossimi anni, sostituire nell'uso comune gli ormai onnipresenti Staunton?

È difficile rispondere ad una domanda del genere (e specialmente quando si debbano considerare modelli futuri) ma la prima risposta che viene alla mente è certamente improntata verso una previsione negativa. È facile ammettere che un modello che si riveli capace di sostituire gli Staunton sarà certamente in grado di rispondere meglio alla sensibilità del giocatore contemporaneo, alla sua irrinunciabile richiesta di funzionalità, un modello che insomma avrà realizzato nella maniera migliore gli obiettivi prefissati. Tuttavia, questa appare una condizione necessaria, ma non sufficiente: una volta che il degno successore fosse trovato non risulterebbe semplice sostituire dovunque i "vecchi" Staunton.

Non è facile – e, tutto sommato, nemmeno piacevole – immaginare una futura Federazione in grado di imporre ai giocatori di tutto il mondo un nuovo modello in base ad una scelta di vertice, razionale quanto si voglia. Qualcosa del genere è già avvenuto, sia pure su scala ridotta e cioè a livello nazionale, proprio nel nostro paese: la serie della Fig. 1, nota sotto il nome di Italia, fu disegnata da Salvetti verso il 1930 e fu propagandata largamente, ma con scarsi risultati, dal regime fascista per sostituire i pezzi di origine straniera.

Indipendentemente dalle difficoltà pratiche connesse con l'inerzia di una lunga tradizione, ci proponiamo di esaminare i requisiti essenziali di una serie di scacchi prodotta secondo criteri e mentalità di oggi. Elementi ancora utili per un approccio del genere si possono trovare nei due capitoli finali del libro *Chess Sets* di Lanier Graham; nel seguito, se non indicato diversamente, i numeri tra parentesi quadre rimandano direttamente alle corrispondenti figure di detto libro.

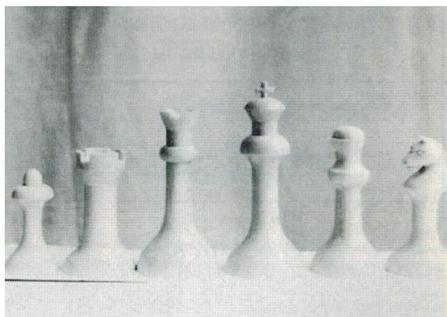


Figura 1 – Scacchi Italia (Salvetti ca.1930)

Innanzitutto, al “progettista” sarà richiesta una particolare preparazione specifica: oltre al suo mestiere egli dovrà infatti conoscere bene la storia dei pezzi, altrimenti c'è il rischio di un'enorme confusione. Già ad un primo livello, ci si basa sull'antica immagine dei due eserciti contrapposti o sulla visione europea di personaggi di corte, con una regina affiancata al re? La questione non è oziosa: c'è chi ha preso alla lettera la rappresentazione militare, aggiornandola; si tratta di serie che sembrerebbero eventualmente da considerare fra le artistiche, certamente non fra quelle funzionali per il gioco. Ma anche scendendo nel dettaglio, si cercherà di rappresentare un alfiere-portabandiera, un vescovo, un pazzo, un delfino, o forse un elefante? Ricapitoliamo allora brevemente

alcune ben note caratteristiche dei pezzi, riservando una particolare attenzione alla forma che si è affermata negli Staunton.

– I pedoni sono forse i meno diversi rispetto ad altre serie precedenti, comprese alcune francesi largamente diffuse. Qui non si esige una rappresentazione più o meno fedele dei soldati veri; inoltre, salvo esemplari nati per collezionisti, non c'è nessuna esigenza di distinguere i pedoni fra loro. L'esigenza primaria diventa quindi quella di delineare pezzi più piccoli degli altri, ma già in grado di offrire una facile presa alle dita del giocatore. Una volta scelto il profilo base per questi, che già rappresentano la metà del numero complessivo, si tratterà di raccorarlo con quello dei pezzi maggiori.

– La torre è chiaramente indicata come tale dagli Staunton, anche nei luoghi dove è chiamata barca, come in Russia. Eppure questa figura è un vero controsenso: ottimo baluardo difensivo non si capisce come possa rappresentare un forte pezzo di attacco dai rapidi spostamenti se non risalendo nel tempo fino al precedente carro di battaglia, il pezzo più forte sulla scacchiera. Il vantaggio di questa soluzione è che la figura è descrittiva, rappresentando una torre vera e propria, ma nello stesso tempo ha un profilo semplice ricavabile direttamente al tornio, come avviene per gli altri pezzi non figurativi.

– Il cavallo è fra tutte le figure degli scacchi quella che ha meno cambiato di ruolo; anche la sua posizione sulla scacchiera e la sua tipica mossa risultano le più costanti che si ritrovano, sia pure considerando varianti esotiche e lontane nel tempo. L'unico dubbio residuo è se quel ruolo debba essere ricoperto da un cavallo o da un cavaliere. Questa incertezza, risolta negli Staunton a favore dell'animale (con la testa raffigurata naturalisticamente come parte superiore del pezzo), è oggi diffusa non tanto nei pezzi quanto nella nomenclatura e persino in settori assai diversi come le carte da gioco.

– L'alfiere è un elefante tornato per pura coincidenza (cioè solo per assonanza fonetica a partire dall'arabo al-fil) in ambiente militare: ma pochi anche in Italia pensano ad un portabandiera; in altri luoghi può diventare matto, vescovo, corridore, elefante; e ciò pur limitandosi ai principali popoli europei. Trovarne una rappresentazione figurativa, od anche simbolica, valida per tutti non sarà compito facile.

– La donna era ministro e possibilmente ancora prima tenda di comando. Con gli scacchi moderni è cresciuta di importanza e di dimensioni in modo da competere con la vicina figura del re, differenziandosi solo per qualche dettaglio, come la corona.

– Il re è il pezzo più alto; spesso si forniscono solo le sue dimensioni, considerando che tutte le altre possono ricavarsi da queste. Da quando è scomparsa la tipica figura araba, il re nelle serie da gioco è di regola un alto pezzo tornito, contraddistinto da una specie di corona, sovrastata da croce negli Staunton.

Come si vede, negli scacchi da gioco, ed in particolare negli Staunton, molti elementi sono del tutto convenzionali. La parte superiore del pezzo indicante il cavallo è l'unica che richiede il contributo dell'intagliatore. La torre mantiene pochi caratteri figurativi; negli altri pezzi questi sono tutt'al più appena accennati. Come e da chi può essere modificata in meglio questa situazione? Si può subito prevedere che non servirà l'impegno artistico da parte di un intagliatore che eserciti il suo mestiere adornando profili tradizionali e aumentando il rilievo degli elementi figurativi.

Più utili indicazioni sono attese da personaggi che presentano associate insieme le caratteristiche di artista contemporaneo e di appassionato di scacchi. Ne abbiamo avuti diversi di grande livello, primo fra tutti Marcel Duchamp, in grado di eccellere in entrambi i settori. Scene e figure di scacchi entrano più volte nella sua produzione artistica. Per quanto riguarda i pezzi, ben nota è la sua scacchiera portatile [53]. Non conosco però una serie completa di pezzi da lui ideata per il gioco.

Altri artisti famosi, per quanto meno noti in qualità di scacchisti, si sono cimentati nell'impresa. I loro modelli sono da considerare di grande importanza, rappresentando la risposta originale di un artista al problema di come superare la maniera tradizionale di raffigurare gli scacchi.

Particolarmente note sono le serie di Max Ernst [67,68], fotografate anche [Saidy-Lessing p.19 e 164] in uso sulla scacchiera da parte dello stesso artista (od anche di Duchamp a cui ne regalò una). Se si confronta la linea di questi pezzi con molta della sua produzione artistica non si può che apprezzarne una certa concreta funzionalità. Ben altre produzioni fantastiche sono derivate da quel suo surrealismo così ricco di romanticismo nordico, che ci avrebbe piuttosto fatto temere di incontrare sulla scacchiera sfingi, chimere e grifoni.

Un artista più portato alla sperimentazione di nuove tecniche fu Man Ray, dal quale ci si aspetterebbe un disegno molto in anticipo sui tempi. In realtà la sua serie ricorre a non pochi motivi geometrici contrastanti: basta citare sfera su basamento troncoconico per i pedoni, cubo per le torri, cono e piramide quadrata per re e regina [63].

Un richiamo all'essenzialità ci viene da Yves Tanguy, l'indimenticabile ideatore di tanti paesaggi dalla tipica atmosfera aliena. Il suo progetto di scacchi deriva da colpi di sega su un manico di scopa! Non solo quindi sezione obbligatoriamente circolare ma assenza di qualsiasi intaglio o variazione di profilo. Solo la distanza e l'inclinazione fra tagli successivi sono usati per delineare e differenziare i pezzi [64].

Esaminando complessivamente questi oggetti d'autore, una prima conclusione è che vi si può finalmente apprezzare il contributo dell'intelletto umano e non più quello tradizionale, sia pure a volte eccellente, legato all'abilità manuale dell'intagliatore. È ciò, principalmente, che avvicina questi pezzi alla nostra sensibilità.

Ma in questa stessa direzione si può andare ancora avanti, specialmente oggi che il design è entrato dappertutto: tra poco ci firmano obbligatoriamente qualsiasi indumento e qualsiasi utensile domestico; figuriamoci se gli scacchi possono restare estranei a questo progresso! Gli scacchi conservano non solo la fama di re dei giochi, o di gioco di riflessione per eccellenza, ma anche parte di quell'atmosfera di nobiltà di quando erano svago prediletto delle famiglie regnanti. Per questi motivi, scene di tipo scacchistico o semplici pezzi schierati sono spesso utilizzati dai professionisti della pubblicità, anche dove non sarebbero propriamente richiesti. Non sorprende quindi che gli scacchi stessi siano presi in considerazione dagli esperti di design, sia pure a volte solo per un breve capriccio.

Insomma il problema di come progettare un nuovo modello di scacchi si presenta oggi fra quelli da sottoporre a dei professionisti di design, che comincino con il determinarne il profilo ottimale. Ciò può avvenire ai margini della tradizione o con innovazioni assolute o invece cercando di ricostruire forme fedeli alle antiche descrizioni letterarie. Un tentativo di quest'ultimo tipo fu rappresentato, attorno agli anni Sessanta, dagli scacchi di Mosetti (Fig. 2).

Poi la scelta di materiali e finitura, colorazioni comprese, potrebbe essere lasciata ad altri esperti; un po' come nella progettazione edilizia l'ingegnere lascia il campo all'architetto. Il paragone con l'edilizia non è del tutto casuale: infatti un esempio ancora magistrale di una progettazione applicata agli scacchi è la serie della Bauhaus, disegnata da Josef Hartwig [69,70]. I pedoni sono dei semplici cubetti, ed a base cubica con opportune modifiche sono tutti i pezzi. Per questo progetto si applicarono agli scacchi le stesse regole utilizzate per la progettazione architettonica e urbanistica. Osservare questa serie variamente disposta

sulla scacchiera produce il medesimo effetto del contemplare quartieri residenziali progettati nello stesso ambiente. Se si può avanzare un appunto, si riferisce proprio alla “staticità” di questi pezzi.

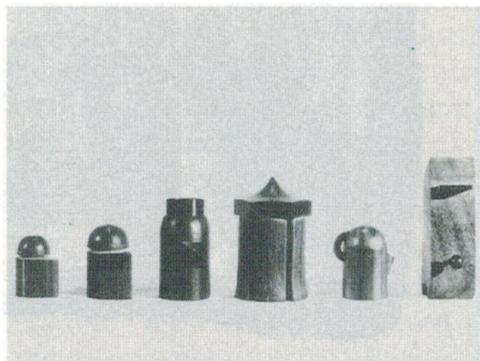


Figura 2 – Scacchi di Mosetti.

Proprio gli scacchi della Bauhaus rappresenteranno il punto di partenza di diverse successive progettazioni, comprese alcune che prenderemo in esame nella parte seconda e conclusiva di questo studio. La ricerca di una migliore aderenza dell’oggetto alla sua funzione risente ancora oggi, nel bene e nel male, di questo prototipo.

2. Le contrastanti esigenze del progetto

Si possono assumere gli scacchi della Bauhaus come punto di partenza per una ulteriore ricerca che porti ad un profilo delle figure scacchistiche più consono alla loro funzione (e ciò sia per ogni singolo pezzo sia per la serie considerata nel suo insieme). Questo obiettivo è stato perseguito più volte negli anni recenti ed è facile prevedere che si avranno presto ulteriori sviluppi. In particolare, oggi dovrebbe già essere possibile risolvere direttamente al computer diverse questioni di dettaglio: potrebbe essere un programma dedicato di CAD, operante all’interno di quelli attualmente in commercio, ad aiutarci a definire il miglior profilo dei pezzi.

Tuttavia, non è facile individuare le proposte che meglio rispondono ai requisiti di una moderna e funzionale progettazione, anche perché manca un approccio unitario ai requisiti da porre come pregiudiziali al

progetto. Come già osservato per le singole figure, prima di tutto si tratta di chiarire cosa in effetti si vuol rappresentare. Ritorniamo allora sull'argomento considerando le esigenze che il progetto deve rispettare nelle sue linee generali.

Indipendentemente dal significato tradizionalmente attribuito alle singole figure, bisogna prima di tutto ricercare un qualche parallelismo fra forza di gioco del pezzo e la sua massa. Una serie di pezzi tutti di uguale stazza (o anche solo di uguale altezza o di uguale base) non si presenterebbe facilmente accettabile. Una prima proposta, non proprio rivoluzionaria, potrebbe essere di disegnare pezzi di tre diverse altezze: minore per pedoni, intermedia per i tre pezzi laterali, maggiore per re e donna. Già in tipiche serie francesi la differenza fra pedone, alfiere e donna consisteva in un sempre maggiore ripetersi in altezza di tipici motivi elementari che si ripresentavano su piani successivi.

Sono però sempre troppi i pezzi diversi per differenziarli solo con fattori di scala. Anche ammettendo che una suddivisione in gruppi risulti abbastanza funzionale, al loro interno bisognerà comunque assegnare una forma diversa ai vari pezzi. Anche in serie tradizionali che usano un motivo prevalente per vari pezzi (cilindro, tronco di cono, tenda, fungo) solo tre o al massimo quattro pezzi hanno forma uguale e si differenziano solo per le dimensioni. Qualche "segno particolare" sarà insomma inevitabile per distinguere ulteriormente pezzi come torri, alfieri o cavalli.

Come negli Staunton, e forse meglio, re e donna si possono distinguere dagli altri per la maggiore stazza e tra di loro con piccole varianti nel profilo. Più difficile appare la distinzione fra i tre pezzi laterali senza ricorrere a motivi figurativi; dopo tutto la fortuna degli Staunton è dovuta anche alla facile distinguibilità di questi tre pezzi. Si potrebbe usare di nuovo per le torri una sezione rettangolare arrotondata, come lungamente la ebbero i rocchi: che un pezzo si distingua in questo modo è certamente ammissibile ma risulterebbe difficile trovarne oggi una valida motivazione. D'altra parte, per alfieri e cavalli sarà arduo trovare di nuovo qualcosa di così semplice ed insieme simbolicamente rappresentativo come lo furono per molti secoli le leggere sporgenze, rispettivamente doppie e semplici, usate per indicare le zanne dell'elefante ed il muso del cavallo; è quasi improponibile usare simboli o segni rappresentativi per qualcosa che non è più riconosciuto.

Per superare queste difficoltà, una via recentemente molto seguita consiste nell'indicare direttamente sul pezzo qualche segno collegato

non più al suo significato ma direttamente alle sue facoltà di mossa. A prescindere dall'ordine cronologico, un vero prototipo può essere costituito dagli scacchi di Bill Epton del 1966 [59]: sassi di diversa dimensione su cui sono state schematicamente incise le direzioni di mossa. Personalmente, mi piace immaginare che così siano nati gli scacchi; tra l'altro, pietre da gioco variamente segnate sono note anche da antiche civiltà. Questo modello è bellissimo se inteso come suggerimento di un possibile stato primordiale, ma se ne dovrebbe pur trovare una forma aggiornata, che si possa considerare un vero punto di arrivo.

Tale aggiornamento non è tuttavia semplice, perché deve tener conto di molti fattori. Per esempio, il materiale. Ormai l'età della pietra (e dei corrispondenti "calcoli" sulla scacchiera) è lontana; lo sono anche quella del bronzo e tra poco quella del ferro. Il materiale più usato per gli scacchi è il legno; ma anche questa scelta può essere migliorata se è vero che poi rende necessario interporre il feltro per attutire l'impatto sulla scacchiera. Difficilmente potranno imporsi materiali usati tradizionalmente in alcune lavorazioni locali come l'alabastro a Volterra o il vetro a Venezia. Così, anche i recenti (1990) scacchi in vetro di Morretti, dove pure sono curati sia lo studio del profilo che la decorazione dei pezzi (Fig. 3), avrebbero probabilmente bisogno di essere riprodotti in altro materiale. Oggi i migliori materiali per gli scacchi si troverebbero fra i compositi o almeno fra i polimeri; da notare per esempio la serie di Richard Filipowski in resina acrilica, che risale (quasi incredibilmente) a mezzo secolo fa [72; anche Saily-Lessing p. 167].

È stato anche pensato di costruire scacchi a partire da oggetti di uso quotidiano con profilo adatto, come dadi e bulloni [55,56], pezzi di motore [57], componenti di cuscinetti [Saily-Lessing p. 130-131] ed altri oggetti meccanici. Ma per questa via, per quanto scarsamente figurativa, evidentemente "si rientra dalla finestra" fra gli scacchi artistici da collezionisti.

Si deve invece ricordare che una richiesta già riconosciuta dalla Bauhaus ma oggi ancora più largamente sentita è quella della funzionalità, che in questo caso impone, tra l'altro, che si tenga conto della necessità di offrire una più facile presa alle dita del giocatore. In particolare, la molto maggiore diffusione in tempi recenti del gioco lampo richiede ancora più che in passato pezzi stabili, con profilo cilindrico allargato verso la base in modo da avere un baricentro basso ed una base d'appoggio sufficientemente ampia. Non più ammessi saranno, per lo stesso motivo, i profondi intagli nella lavorazione al tornio che rendevano così

sottile ed almeno in apparenza piuttosto fragile lo stelo del pezzo in molte vecchie serie francesi.



Figura 3 – Scacchi in vetro, Moretti 1990.

Un dilemma di fondo, che ancora non sembra superato nelle serie contemporanee, è l'incertezza sull'adottare come base di tutti i pezzi una sezione quadrata o una sezione circolare. Altre soluzioni o soluzioni miste, pur esistendo, sono meno frequenti. Una forma cilindrica o tronco conica, magari con una specie di testa superiore a mo' di pomolo, è più familiare ai giocatori e si presta meglio per la presa del pezzo e per il suo rapido posizionamento sulla scacchiera. Da questo punto di vista, bisognerebbe sottoporre ogni progetto del nostro designer professionista ad un torneo lampo prima di concedergli l'approvazione. Così il numero di serie in circolazione diminuirebbe subito drasticamente, e sarebbero eliminati molti dei modelli più "belli".

Eppure i nuovi modelli su base circolare sono meno numerosi e manifestano qualche difficoltà a discostarsi significativamente dagli Staunton. Ciò avveniva già negli scacchi "Italia", visti nella prima parte; ciò continua a verificarsi anche più di recente [Golombek p. 224].

D'altra parte, ci sono motivi oggettivi anche a favore di una sezione quadrata. Il principale è che solo così si può trovare un inserimento coerente sulle case rigorosamente quadrate della scacchiera. Altri vantaggi evidenti di una sezione quadrata sono quelli di poter meglio servire da substrato per le eventuali indicazioni direzionali (dove il cerchio potrebbe risultare troppo ambiguo) ed anche di permettere un più denso impacchettamento dei pezzi. Forse un incitamento a sviluppare di più questo tipo può anche derivare dal trovarlo già in partenza più originale,

più diverso dai pezzi di uso comune. Un paio di esempi del genere sono riportati da Lanier Graham [73,75], compreso uno di propria progettazione. Non molto diversa è una serie in perspex premiata con un Design Centre Award [Golombek p. 223]

Un obiettivo secondario, ma di recente perseguito piuttosto frequentemente, può essere proprio il raggiungimento di una compattezza non più o non solo nel singolo pezzo ma nell'intera serie. Cioè l'attenzione si sposta da una maggiore funzionalità nel gioco ad una maggiore comodità nel trasporto e nella conservazione dei pezzi. Si ha l'impressione che si finirà col progettare una serie di pezzi in grado di occupare esattamente lo spazio, eventualmente asimmetrico, di un ripiano su una mensola o di uno scomparto in una borsa.

Le esigenze al riguardo non sono le stesse ed anzi possono diventare poco compatibili con la funzionalità nel gioco. Diversi progettisti si sono impegnati su questa via "complessiva", che ha confermato anche recentemente una certa prevalenza della forma a sezione quadrata per le singole figure. In alcuni casi i pezzi si possono incastrare in modo da ottenere con tutta la serie raccolta un solido compatto, spesso sotto forma di un parallelepipedo [71 e 73]. Ed è una moda che continua: per convincersene basta osservare lo *Scaccomatto*, multioriginale tiratura 1000 esemplari, nell'ultima di copertina de *L'Italia Scacchistica*.

Sempre in tema di compattezza, ulteriori progressi si possono raggiungere utilizzando pezzi cavi. Palesemente si rinuncia a non poco, per quanto riguarda la consistenza del singolo pezzo; però risulta impressionante la maniera in cui dopo il gioco si possono far scomparire i pezzi l'uno all'interno dell'altro. Un istruttivo esempio del genere sono gli scacchi di Charles Perry [78] ottenuti da un tubo in ottone nichelato, a sezione quadrata o circolare per i due campi. Tutti i pezzi rientrano in due tubetti: prima si incastra il re con la donna in modo da raddoppiarne la lunghezza e all'interno di questi due insoliti contenitori si possono inserire i pezzi restanti. Anche in Italia, un professionista di design familiare al nostro Sanvito ha realizzato nel 1988 una serie in argento con, fra l'altro, la caratteristica di poter far rientrare tutti i pezzi all'interno dei re (Fig. 4).

Di fronte a questi scacchi a scomparsa, viene alla mente un ulteriore logico sviluppo: due giocatori che si incontrano con questi pezzi in mano e si chiedono: "Si aprono i pezzi?" con probabile risposta: "No, oggi giochiamo alla cieca". E così, a forza di progettare nuovi modelli,

si son fatti definitivamente sparire gli scacchi! Anche questa concessione alla fantasia non è in fondo del tutto gratuita. In effetti, se si volesse davvero prevedere gli sviluppi che si verificheranno in un futuro non proprio immediato, bisognerebbe prendere in esame aspetti che vanno ben al di là di qualche operazione di chirurgia plastica da effettuare sugli scacchi oggi tradizionali.

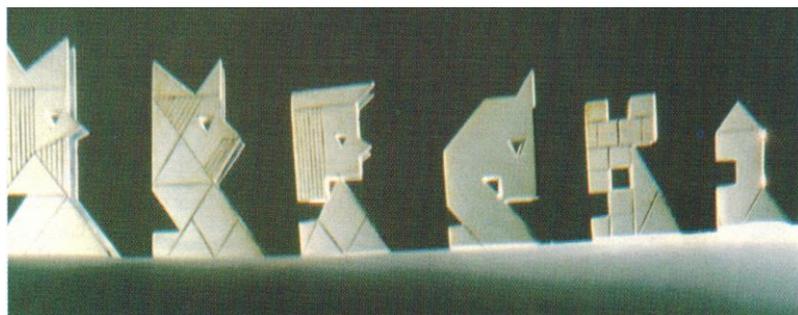


Figura 4 – Scacchi in argento, 1988.

Probabilmente la concorrenza vincente contro gli Staunton verrà in futuro da settori e lavorazioni che non avranno più niente a che vedere con il tornio o con l'intaglio. In ultima analisi, il sogno dello scacchista è sempre stato quello di poter disporre di un meccanismo telecinetico che faccia muovere i pezzi direttamente con il pensiero. C'è solo da sperare che per realizzarlo, per esempio facendoci muovere degli ologrammi, non ci infilino troppi elettrodi nella testa.

Nota

Le figure pubblicate sono state scelte grazie a notizie e fotografie fornitemi da Alessandro Sanvito che, tenendo anche conto dello spazio disponibile, mi ha suggerito di limitarle alla produzione italiana. D'altra parte, mi rendo conto che citare figure prevalentemente da un libro, vecchio di un quarto di secolo e di non facile reperibilità in Italia, può influire molto (e temo non sempre positivamente) sulla curiosità di chi legge. Perciò, per chi volesse documentarsi meglio, ho messo una copia del libro di Lanier Graham a disposizione della redazione di questa rivista.

Bibliografia

- F. Lanier Graham, *Chess Sets*. New York 1968.
A. Saïdy, N. Lessing, *The World of Chess*. New York 1974.
H. Golombek, *A History of Chess*. London. 1976.
A. Sanvito, *Figure di scacchi*. Milano 1992.
A. Sanvito, *Comunicazione personale*. 1993.