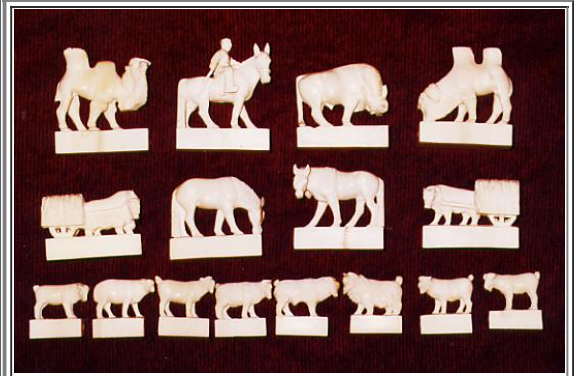


Set mongolo pastorale d'avorio del 20° secolo.

I GIOCHI DI SCACCHI MONGOLI

**Rodolfo
Pozzi**



Set mongolo pastorale d'avorio del 20° secolo. (Nero).

I popoli dell'Asia centrale, e in particolare della Mongolia, della Mongolia Interna cinese e della repubblica russa del Tuva, praticano da millenni il nomadismo, vivono nelle yurte e conoscono bene gli scacchi, che sono stati presumibilmente introdotti in Mongolia dall'India, attraverso il Tibet (o dalla Persia), nel XIV-XVI secolo d. C.. Vi giocano con figure diverse da quelle usate nel resto del mondo: i loro set, infatti, raffigurano uomini, animali, attrezzature e simboli tipici della cultura nomade. Fabbricati artigianalmente, sono utilizzati per molte generazioni all'interno di un clan familiare, e non è mai invalso l'uso di forgiarli per gli stranieri, d'altronde ben rari in questi pur affascinanti luoghi.

La scultura mongola occupa un posto importante nell'arte dell'Asia centrale. Dalla preistoria ad oggi troviamo lastre tombali, steli con incisioni di cervi al galoppo, idoli, amuleti, maschere, per arrivare alle statue di bronzo dorato di Zanabazar del XVII secolo e alla scultura popolare, che ritrae magistralmente nel legno, nella pietra, nei metalli (e meno frequentemente nell'osso e nell'avorio) animali e uomini di tutti i ceti sociali della Mongolia. "Il merito principale del maestro - scrive Tsultem (1989) - sta nella sua abilità ad esprimere il carattere monumentale di un'immagine attraverso l'arte plastica in miniatura", e gli abili intagliatori sono riusciti ad esprimere, nelle piccole dimensioni, l'aspetto estetico e filosofico del popolo mongolo.

Le regole usate nel gioco familiare sono lievemente diverse dalle nostre; la modalità più diffusa, comunque, è l'internazionale, alla quale i Mongoli devono attenersi per le competizioni ufficiali.

In passato **le scacchiere** mongole avevano semplicemente linee ortogonali tracciate su carta, stoffa o coperchi di cassette e forzieri, ma dalla metà del XX secolo è subentrata anche in Mongolia l'abitudine alla colorazione alternata delle caselle.

Vari **materiali** sono sempre stati utilizzati per scolpire o fondere i giochi di scacchi di queste zone: il legno, la pietra dura, la steatite o agalmatolite, il metallo (soprattutto il bronzo) e, molto più raramente, l'osso e l'avorio.



Set di legno del 1850.

Ai pezzi del mondo occidentale **Re, Donna, Alfiere, Cavallo, Torre e Pedone** corrispondono in Mongolia ***Noyion, Bers, Temee, Mori, Terge e Huu.***



Set mongolo di legno del 1950. Il *Bers* bianco (la nostra Donna) è un leone. Le Torri sono automobili, che, dopo l'arrivo dei Sovietici, hanno rimpiazzato i carri dei nomadi. I Pedoni sono cani ordinari, non simili ai cani-guardiani cinesi come nella maggior parte dei giochi di scacchi della Mongolia. I bianchi sono seduti (in atteggiamento di difesa), i neri in piedi (all'attacco).

Il *Noyion* (il nostro Re) è il **capo villaggio**, il **signore** o il **principe**. Di solito è seduto sul trono, in posizioni protocollari con le ginocchia aperte, o sul pavimento a gambe incrociate, oppure con un ginocchio alzato e uno a terra. Indossa il cappello mongolo e gli stivali a punta; le sue mani sono spesso ricoperte dalle lunghe maniche del *del*, l'abito tradizionale mongolo, o sono appena in vista con le dita intrecciate, oppure sono appoggiate sulle ginocchia. Normalmente, sulla scacchiera, uno dei due è anziano, baffuto e grasso, e ha diritto alla prima mossa della partita; il suo avversario è giovane, magro e senza baffi, e talvolta è a cavallo.



Noyion (Re) a cavallo con faretra e due cani da caccia, da un set del 19° secolo.

Bers (la Donna negli scacchi occidentali) significa in mongolo **oncia** o **pantera delle nevi**, ma può essere anche un **leone**, una **tigre** o genericamente un **felino**; la figura più diffusa è però il **cane feroce**, a coda lunga o a pelo folto, raffigurato spesso con le fauci spalancate come i cani-guardiani cinesi. Rappresenta la forza.



I due *Noyion* (Re), il vecchio baffuto con le mani nella manica opposta, e i due *Bers* (Donne), una tigre malefica e un leone sacro buddista. Da un set di Igno dell'inizio del 20° secolo.

Poiché gli scacchi della Mongolia provengono dall'India o dall'Iran, il pezzo a fianco del Re vi è arrivato come Ministro, Generale o Visir, e la figura femminile, come lo è la Regina in Occidente, non è pertinente in questo contesto.

Il *Temee* (l'Alfiere) è il **cammello** battriano. Le sue due gobbe

possono essere ritte, indice di buona salute, o afflosciate, e in alcuni set si vedono cammelle che allattano il loro piccolo. Il deserto del Gobi, nella Mongolia meridionale, è cosparso di dune, alture di sabbia che misurano dai 5 ai 100 metri, e il cammelliere, per avanzare, è spesso costretto a deviare attraverso queste dune procedendo a zig-zag in diagonale rispetto al suo percorso. Nella vita il cammello si sposta quindi, come sulla scacchiera, in diagonale.



Temee (Alfiere): cammella che lecca il suo piccolo, da un set di legno.

Al Cavallo europeo corrisponde il ***Mori***, il **cavallo** delle steppe centroasiatiche con coda e criniera lunghe. E' il vivace pezzo che scavalca gli ostacoli, importante sia nel gioco, sia nella vita dei nomadi, che lo hanno sempre utilizzato in guerra, per la caccia e per l'allevamento. Agli stalloni la criniera è lasciata al naturale, mentre ai castrati, che servono da montatura, è accorciata. Come pezzo di scacchi è quasi sempre raffigurato da solo; eccezionalmente è montato, e, come avviene per le cammelle, si vedono talvolta giumente col puledro.



Mori: cavallo che sta per essere montato, da un set di legno del 19° secolo.

Terge (l'occidentale Torre) significa **carro**. E' raffigurato a due o a quattro ruote, isolato o trainato da buoi, yak, cavalli o bufali. E' il pezzo più particolare degli scacchi mongoli e assume svariate forme, che mettono in evidenza gli usi, i costumi e le credenze dei vari clan. Quindi ai quattro angoli della scacchiera troviamo, oltre ai più frequenti **carro** e **carrozza**, anche **portantine** a mano o a due ruote, **yurte portatili** e **automobili**, che, dopo l'arrivo dei sovietici, sono state introdotte fra i nomadi e hanno sostituito i carri. Si vedono anche, più raramente, animali isolati come **leoni**, **tori** o **yak**, ed **elefanti** bardati con la ruota della legge buddista sul dorso o aggiogati a un carro; un set, unico nel suo genere, al posto delle nostre Torri ha un albero a grandi foglie con due uccelli sui rami ed un uomo e un cerbiatto alla base: è la rappresentazione del bosco sacro legato agli spiriti degli antenati.



Tre *Terge* (le nostre Torri), carrozze di un set di legno del 1920.

Il *Terge* può manifestarsi anche con i **simboli** delle credenze religiose. Vediamo allora piccole sculture proprie della simbologia animista o buddista, come il **nodo senza fine** o **nodo mongolo** o ***ultzii***, un nodo che si chiude su se stesso senza interruzione e rappresenta la continuità; la **ruota della legge**, con l'ottuplice sentiero, ossia gli otto insegnamenti del Buddha necessari per raggiungere la liberazione; il ***vajra*** o ***dorge***, oggetto rituale emblematico del Buddismo tantrico; il ***doppio vajra*** o ***doppio dorge***, simbolo di stabilità assoluta; il **gioiello** contornato da fiamme, che esaudisce tutti i desideri; la **triscele**, turbine di gioia a tre crescenti, e la **svastica** o **croce uncinata**, che simboleggiano il movimento senza fine o la felicità; la **spirale**, simbolo della dinamicità e del percorso ciclico che riporta al centro, principio creatore; il **fior di loto**, per Buddha simbolo della pura essenza della natura umana; la **fiamma**; gli **intrecci**; l'antico **nodo di Salomone**, formato da due anelli intrecciati, simbolo dell'infinito e del ciclo continuo; o altre forme ancora che esprimono per lo più l'idea di eternità.



Due Torri rappresentate da alberi a grandi foglie, con uccelli sui rami e un uomo e un cerbiatto alla base: è il bosco sacro agli spiriti degli antenati. Da un set di legno del 1850.

L'*Huu* (il Pedone del gioco occidentale) è il **piccolo**, il cucciolo del *Bers*, perché ogni *Huu* è un *Bers* potenziale, in quanto in Mongolia, giunto all'ottava traversa esso è promosso solo in questa figura. L'aspetto più frequente dell'*Huu* è il **cagnolino**, ma non mancano **galline, anitre, lepri, pavoni, falchi, lemming, marmotte e topi**; inoltre troviamo **musicisti, bambini, cavalieri o coppie di lottatori**. Rari sono i set con *Huu* non figurativi.



Huu (Pedoni) cavalieri, da un set di legno del 1850.



Huu (Pedoni): coppie di lottatori.



Huu (Pedoni): Bambini che giocano o si intrattengono con i cuccioli degli animali.

I set mongoli più antichi sono i **pastorali**, che si rifanno esclusivamente all'allevamento del bestiame. In questi giochi gli *Huu* sono pecore e capre, e il *Noyion* è rappresentato dal capo mandriano a cavallo o da una donna a dorso di cammello, perché in questa cultura anche una donna può essere la *leader* del gruppo. Il *Bers* è uno yak o un toro, e i *Terge* sono carri trainati da buoi o da cammelli. Vi scorgiamo, a differenza di quanto si può vedere negli altri tipi di set, un senso di totale distensione come in ogni

espressione bucolica, perché qui solo l'uomo e l'animale, unici elementi della natura, giocano le loro parti senza intrusioni di diverso genere.

Per noi occidentali è quasi sempre difficile individuare la **distinzione degli schieramenti**, perché sovente i due partiti sono poco o per nulla differenziati. I primi set erano addirittura **monocromatici** come le scacchiere, e il giocatore riconosceva le sue figure perché riproducevano gli armenti e le attrezzature del suo clan. A volte sono presenti particolari **segni sulle basi**, come una riga orizzontale o dei cerchietti colorati. Nel XVIII secolo, con l'avvento della colorazione, alcuni set sono stati tinteggiati in **chiaro** e **scuro**, mentre ad altri è stato apposto il **verde sul lato delle basi dei pezzi** del partito capeggiato dal *Noyion* vecchio, e il **rosso** per il giovane.

Quando le battaglie sulla scacchiera avvengono tra gruppi dello stesso territorio, dello stesso clan o della stessa tribù, il set rientra nella tipologia che possiamo denominare **paritaria**: i *Noyion* sono uguali o molto simili, e i *Terge* delle due parti non presentano differenze sostanziali.

Oppure le due fazioni appartengono ad etnie diverse, e i partiti si distinguono allora in **aggressivo** e **pacifico**. Generalmente, nel lato aggressivo, il *Noyion* è seduto in atteggiamento di attacco, vale a dire con un ginocchio sollevato, oppure è a cavallo; il *Bers* e gli *Huu* sono un cane feroce e cagnolini dalla coda lunga, i *Temee* sono cammelli con le gobbe ritte e i *Mori* sono i castrati che i nomadi cavalcavano. Nel lato pacifico il *Noyion* ha le gambe incrociate, il *Bers* e gli *Huu* sono rappresentati da cane e cuccioli con il pelo folto, i *Temee* da cammelli con le gobbe afflosciate, i *Mori* da stalloni a criniera lunga.

Una volta gli scacchi in Mongolia erano denominati "**gioco per il territorio**", e la partita era quindi una lotta per assicurarsi il pascolo, elemento essenziale per la sopravvivenza dei nomadi. Quando si fronteggiano nazioni, regioni o popoli diversi si hanno quindi **scontri territoriali**.

Scontri religiosi si vedono, invece, se si contrappongono lo Sciamanesimo, antichissima confessione animista, e il Buddismo, penetrato successivamente in Mongolia sotto forma di Lamaismo tibetano. I due partiti saranno riconoscibili per avere, nel lato sciamanista, un *Noyion* sotto forma di un guerriero gengiskhanide, e, in quello lamaista, un monaco; i *Terge* saranno raffigurati da un

simbolo sciamanico da una parte, e, dall'altra, da un monastero o da un simbolo di Budda come il *doppio dorge* o la ruota della legge.

I popoli del II millennio a. C. della Battriana-Margiana, e quelli del IV secolo a. C. di Filippovka (località situata tra la Russia europea e il Kazakistan), ci hanno lasciato piccole artistiche fusioni in oro e in bronzo raffiguranti due cammelli che si mordono reciprocamente le zampe posteriori. Dopo quattromila anni ritroviamo la stessa rappresentazione in alcuni *Temee* del XIX secolo: è stupefacente la **persistenza** dell'immagine dei cammelli avvinghiati e allacciati come due urobori, serpenti che si mordono la coda, simboli dell'eterno ritorno.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

SCACCHI MONGOLI

- BOSSHARD W. 1949: **Die schachpartie des Dewa-Gun**, in *Küles Grasland Mongolei - Zauber und Schönheit der Steppe*, pp. 189-96, Zürich (Fretz & Wasmuth Verlag A.G.).
- BOSSHARD W. 1954: **Sous la yourte mongole** (une partie d'échecs au campement du Deva-Goun en été 1936), pp. 192-94, Paris (Amiot-Dumont).
- CAMMAN S. 1946: **Chess with Mongolian Lamas**, in *Natural History*, novembre 1946, pp. 407-11, New York (American Museum of Natural History).
- MONTAGU I. 1958: **Chess in Mongolia**, in *British Chess Magazine*, pp. 71-74.
- MONTAGU I. 1962: **Mongolian chessmen**, in *British Chess Magazine*, pp. 359-360.
- MONTELL G. 1939: **Mongolian chess and chess-men**, in *Ethnos* 2/39, pp.80-104, London.
- PAGHSAG A. 1993: **I giochi di scacchi mongoli e la cultura mongola**, Hohhot (Comitato di Edizione della Mongolia Interna). *In mongolo-uigur*.
- POPOVA A. 1974: **Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongoles**, in *Etudes mongoles* 5, pp. 7-60, Nanterre (Université de Paris X).
- POPOVA A. 1977: **La chevauchée nocturne du cavalier invisible**, in *L'Ethnographie, n. spécial Voyages chamaniques*, n.s. 74-75, 1977/2, pp. 101-128.
- POZZI R. 1998/a: **The Mongolian and Tuvian chess sets and their symbolism** (*Relazione al Congresso di Vienna del Chess Collectors International*), Como (edizione privata).
- POZZI R. 2002: **I giochi di scacchi mongoli, riflesso della cultura nomade delle steppe - The Mongolian chess sets, reflecting the nomadic culture of the steppes**, Como (edito dall'autore con il contributo del *Chess Collectors International*, Sezione Italiana); *in italiano e in inglese*.
- POZZI R. 2003: **Les jeux d'échecs mongols**, in *Voyage en Mongolie*, pp. 55-58, Binche, Belgio (Musée International du Carnaval et du Masque).
- POZZI R. 2003: **I giochi di scacchi mongoli**, in *Soyombo* n. 47, autunno 03, pp. 6-10, Milano.
- RICCI G. 1983: **Le jeu d'échecs mongol**, in *Mongolie-Mongolie*, pp.44-47 (AA.VV.),

Paris (Musée de l'Homme).

- RINCEN B. 1955: **Les échecs et le deuil chez les Mongoles**, in *Archiv Orientalni (Journal of the Oriental Institute of the Czechoslovak Academy of Science in Prague)*, XXIII, pp. 482-83.

- SAT BRIL L. 1987: **Pièces du jeu d'échecs Tuva**, in *Etudes mongoles... et sibériennes* 18, pp. 75-89, Nanterre (Université de Paris X).

- TSULTEM N. 1989: **Sculptura Mongolii - Mongolian sculpture - La sculpture de la Mongolie - La escultura de Mongolia**, Ulan Bator (State Publishing House - Section de la Publication d'Etat); *in russo, inglese, francese e spagnolo*).

SIMBOLI

- AA.VV. 2002: **Rituels tibétains, Visions secrètes du V Dalai Lama**, Paris (Réunion des Musées Nationaux).

- BLAU T. e M. 1999: **Symboles bouddhistes**, Paris (Trédaniel).

- CHEVALIER J., GHEERBRANT A. 1986: **Dizionario dei simboli**, Milano (Rizzoli).

- CIRLOT J.E. 1985: **Dizionario dei simboli**, Milano (SIAD).

- JULIEN N. 1989: **Dictionnaire des Symboles**, Allier, B (Marabout).

- KARMAY S. G. 1999: **Le manuscrit d'Or, Visions secrètes du V Dalai Lama**, Paris (Findakly).

- SENGUE' T. 2002: **Divinités et symboles du Bouddhisme Tibétain**, Saint-Cannat, F (Lumière).

- SERINGE P. 1988: **Les Symboles dans l'art, dans les religions et dans la vie de tous les jours**, Genève (Hélios).

[Ritorna alla Home Page](#)

[Vai all' Indice della rubrica Collezionismo](#)