

# GUIDA PER L'ARCHEOLOGIA SCACCHISTICA

(Protoscacchi 400 a.C. - 400 d.C.)

di Gianfelice Ferlito e Alessandro Sanvito

Il gioco degli scacchi, così come lo conosciamo noi oggi, apparve nel nord ovest dell'antica India attorno al 600 d.C. (1).

Passò in Persia al tempo di Cosroe I Nushirawan (531-578 d.C.) secondo alcuni, e al tempo di Cosroe II Parwiz (590-628 d.C.) secondo altri (2), assumendo il nome di Chatrang, come risulta da antichi poemetti scritti in lingua pahalavica.

Con l'invasione della Persia da parte degli Arabi il gioco si chiamò Shatranj, il risultato della deformazione della parola persiana Chatrang, di cui i suoni «ch» e «g» apparivano estranei alla lingua araba.

Con l'espansione della dominazione e della cultura araba, il gioco raggiunse le coste mediterranee dell'Africa e successivamente arrivò in Europa, anche se non si possono escludere altre vie che possono aver introdotto gli scacchi nel nord dell'Europa e nella vecchia Russia.

Questa è al momento non l'unica - poichè noi conosciamo gli studi del professor Needham circa l'origine cinese del gioco (3) - ma sicuramente la più accreditata teoria sull'origine del gioco degli scacchi.

Tutto ciò è accuratamente elencato nella monumentale opera dello studioso inglese Murray *A History of Chess* del 1913, ivi compresa la ormai celebre frase scritta nel 1900 dal professor Fiske: «Before the seventh century of our era the existence of chess in any land, is not demonstrable by a single shred of contemporary or trustworthy documentary evidence» e «down to that date it is impenetrable darkness»: «Prima del settimo secolo della nostra era, l'esistenza degli scacchi in qualsiasi terra non è dimostrabile da una pur piccola traccia di testimonianza storica o degna di fiducia... Prima di quel secolo c'è solo un buio impenetrabile.» Tuttavia, leggendo il Chatrang Namak (4), il più importante dei testi pahalavici, apprendiamo che il gioco degli scacchi, nell'antica India, era stato ideato a similitudine di una guerra e che il suo nome sanscrito era Chaturanga.

In tutta la letteratura sanscrita vi sono pochissimi riferimenti al gioco degli scacchi, o meglio a termini ad esso associati. I due più noti sono il Vasavadattadi Subandhu, peraltro poco chiaro e di scarsa utilità, e il Harshacharita scritto da Bana, biografo di Harsha, di gran lunga più attendibile (5).

In questo antico poemetto (inizio VII secolo d.C.), infatti, appaiono due termini molto noti agli studiosi: Chaturanga e Ashtapada. Il primo ha generalmente il doppio significato di gioco e delle quattro parti che componevano la formazione militare indiana di quel tempo (carri da guerra, elefanti, cavalleria e fanteria) e l'altro è la *tabula* di 64 case che secondo la tradizione corrente sarebbe poi divenuta la scacchiera. Per arrivare a queste conclusioni ci si è basati prevalentemente sullo studio dei testi e sulle introspezioni etimologiche.

Il professor Eales nel suo recente libro sulla storia degli scacchi (6), scrisse: «Before the year 600 d.C., there is only archaeology and conjecture»: «Prima dell'anno 600 d.C., c'è solo l'archeologia e congetture» e più oltre aggiunge che l'archeologia «is generally of little use in studying the origins of chess because so few

very early chess pieces survive. Even when promising objects are discovered it is almost impossible to prove that they are true chess pieces and not figurines»: «è di poco aiuto nello studio sull'origine del gioco degli scacchi perché così pochi pezzi antichi sopravvivono. E anche quando degli oggetti promettenti sono scoperti è quasi impossibile provare che essi siano dei veri pezzi di scacchi e non semplici statuette».

Secondo noi, invece, è proprio dall'archeologia che possiamo sperare di avere le risposte ai molti misteri che ancora permeano l'origine degli scacchi e la speranza sembra essere fondata se si considerano i numerosi ritrovamenti archeologici di natura scacchistica di questo nostro secolo. Basti pensare agli oltre 400 pezzi di scacchi ritrovati in varie parti della vecchia Russia, che come datazione coprono un arco di tempo che va dal X secolo al XVII secolo (7), o ai pezzi di Venafrò (8) o a quelli di Nishapur (9) che sono stati datati IX secolo d.C., o ai numerosi pezzi arabi ed europei ritrovati un po' ovunque e così via.

Finora, per la datazione o il riconoscimento della natura scacchistica di un pezzo, ci si è affidati alla esperienza degli archeologi, ma quando le affermazioni di costoro sono state ritenute in contrasto con le teorie imperanti sull'origine degli scacchi, questi archeologi sono stati fortemente contestati.

Si pensi ai due pezzi Uzbeki (10) contestati come natura scacchistica, o ai 18 pezzi di Venafrò - inequivocabilmente pezzi di scacchi - ma contestati nella loro datazione, o al controverso ritrovamento di Lothal (11).

Ci è parso, quindi, opportuno suggerire, o meglio tentare di suggerire, delle linee di ricerca entro le quali uno studioso possa orientarsi nel caso di un fortunato e auspicabile ritrovamento archeologico.

Verso la metà del secolo scorso l'eminente Dr. Lightfoot della Cambridge University, sulla base dei suoi studi sul Libro della Genesi, proclamò che il mondo era stato creato il 23 ottobre 4004 a.C. alle 9 del mattino (12).

Non crediamo di poter essere egualmente precisi sulla datazione della «creazione» o dello «sviluppo» degli scacchi, ma speriamo di poter fornire qualche aiuto nell'indicare un probabile periodo entro cui la nascita del gioco degli scacchi può essere avvenuta.

Se saremo convincenti, queste guide temporali potrebbero esse tenute presenti dagli archeologi che venissero a scoprire reperti con una possibile somiglianza ai pezzi di scacchi.

Murray scrisse:«the date when it occurred to some Indian to represent the "chaturanga" and its evolutions in a game cannot be fixed, though naturally it cannot be earlier than the organisation of the army on which is based»: «non si può fissare la data in cui qualche indiano ebbe l'idea di rappresentare il "chaturanga" e le sue evoluzioni in un gioco, sebbene naturalmente il gioco non può essere stato antecedente all'organizzazione dell'esercito su cui si basa». Noi qui aggiungiamo che probabilmente il gioco non può nemmeno essersi sviluppato in un periodo in cui una delle 4 divisioni militari simbolizzate fosse già stata scartata perché obsoleta in termini bellici. Se oggi un gioco di guerra simulata venisse inventato, l'inventore inverosimilmente opporrebbe armamenti obsoleti agli ultimi ritrovati tecnologici, come ad esempio balestre contro carri armati, o cannoni a palla contro elicotteri. Ogni epoca ha i suoi cambiamenti tipici. Il gioco degli scacchi ha simboli militari che sono peculiari a un certo periodo nella storia militare. Naturalmente il gioco, una volta sviluppatosi, non solo si mantenne in essere ma anzi fiorì malgrado l'invecchiamento dei suoi simboli militari originari per una propria intrinseca vitalità intellettuale.

Daremo qui di seguito un breve cenno dei simboli militari utilizzati nel gioco degli

scacchi in modo da stabilire i limiti temporali in cui l'invenzione del gioco può aver avuto luogo. I simboli erano: fanteria, cocchi da guerra, cavalleria, elefanti.

La storia militare come noi la conosciamo inizia circa nel III millennio a.C. con i Sumeri in Mesopotamia. Da un punto di vista di storia militare sono interessanti 2 testimonianze portate alla luce dagli archeologi nella prima metà di questo secolo: un oggetto rettangolare originariamente di legno, decorato a mosaico con pietre e conchiglie. «Lo Stendardo di Ur» (Babilonia 2500 a.C.) oggi al British Museum, e una colonna scolpita chiamata «Stele degli avvoltoi» della stessa epoca e oggi al Louvre. La prima mostra l'esercito Sumero che va alla battaglia: i carri da guerra e la fanteria sono realisticamente delineati. La fanteria pesante (con asce ed elmetti di rame) e leggera (senza mantello e con asce o corte lance). I cocchi sono tirati da 2 asini selvatici (onagri) e portano 2 uomini di cui uno è l'auriga e l'altro un combattente che lancia giavellotti leggeri. La seconda testimonianza mostra la fanteria disposta a falange, anticipando così di circa 2000 anni la falange Greca che vinse le battaglie di Alessandro il Grande. Per 18 secoli gli eserciti saranno fondamentalmente basati su fanteria e cocchi da guerra. Questi subiranno delle formidabili innovazioni tecnologiche quando il cavallo sostituirà l'onagro. Sembra probabile che le popolazioni delle steppe del Sud Est europeo intorno al 2500/2000 a.C. abbiano importato dalla Mesopotamia degli asini e onagri addomesticati; quelle popolazioni iniziarono susseguentemente ad addomesticare i cavalli che erano in gran numero presenti come animali selvaggi sui loro territori (13).

È intorno al 1700 a.C. che troviamo cavalli utilizzati in guerra come «motore» del cocchio da guerra. Gli Hittiti, popolo di lingua indoeuropea, stanziati in Anatolia e che fiorirono per 500 anni (circa 1700/1200 a.C.) migliorarono il cocchio Sumero e portarono questa componente dell'esercito a un alto grado di efficienza con un sofisticato sistema di addestramento equino e con l'inserimento di un terzo membro nell'equipaggio del cocchio (14). Gli Egiziani fecero dei progressi sulla manovrabilità del cocchio, che portava a bordo 2 guerrieri, camerati di egual grado.

Molti secoli passeranno prima che nuove idee si sviluppino per un differente utilizzo del cavallo in guerra.

Infatti è solo con il re assiro Ashurnasirpal II (883/859 a.C.) che un nuovo tipo di guerra viene sperimentata con truppe montate a cavallo. Non è ancora la cavalleria che sarà sviluppata e usata da un altro re assiro: Sargon II (721/705 a.C.) (15). In quell'epoca per la prima volta vi sono 3 divisioni militari utilizzate in guerra (fanteria, cocchi da guerra, cavalleria). L'uso dell'elefante in guerra originò in India. Vi sono menzioni nei testi buddisti d VI sec. a.C. circa (16). Ma può essere che gli elefanti fossero usati in guerra anche prima. C'è un riferimento nel Rig Veda (una magnifica collezione di 1028 inni liturgici Sanscriti i composti in India intorno al 1500/1200 a.C.) a 2 elefanti che piegando la loro testa si lanciano insieme contro il nemico (17).

In India cocchi da guerra, cavalleria, fanteria ed elefanti sono menzionati nei poemi epici Mahabharata e Ramayana che coprono un periodo di 600 anni (300 a.C. 300 d.C.) Secondo gli storici Greci, il re indiano Poro che incontrò l'esercito di Alessandro nel 326. a.C. a Hydaspes, era alla testa di 50.000 uomini (fanteria), 1.000 cocchi da guerra, 130 elefanti, 3.000 cavalli (cavalleria) (19). Questo testimonia che a quel tempo le 4 divisioni dell'esercito indiano erano già in funzione. Questo tipo di esercito indiano era chiamato «chaturanga» da chatur=4 e anga=membro.

Le sculture di Sanchi, Stupa I, intese a celebrare le imprese belliche del famoso re indiano Asoka Maurya (269/227 a.C.), opera di artisti del I sec. d.C., ben raffigurano questo tipo di esercito. Dal realismo delle sculture sembra possibile dedurre che gli

scultori avessero cocchi da guerra contemporanei a modello (20).

Quei cocchi erano trainati da 4 cavalli e portavano 6 uomini. Non potevano muoversi velocemente.

In India i cocchi come veicolo da guerra iniziarono ad essere messi in disuso progressivo fin dopo l'inizio dell'era Cristiana. Tuttavia quale parte dell'esercito Indiano essi si mantennero fino al 400 d.C. Ai tempi della dinastia Gupta (300/500 d.C.) il cocchio da guerra era poco più di un mezzo di trasporto. La sparizione come forza di combattimento è graduale. Sembra che intorno al 700 d.C. sia tuttavia completamente scartata da ogni esercito Indiano (21).

Così da un punto di vista strettamente militare, la cronologia suggerirebbe che l'invenzione di protoscacchi può aver avuto luogo tra il 700 a.C. e il 700 d.C. Tuttavia se prendiamo come probabile terreno di gestazione del gioco il vasto territorio comprendente India, Pakistan e Afganistan e in termini più generali l'Asia Centrale, i parametri temporali potrebbero venir ristretti al 400/300 a.C. e 300/400 d.C. in quanto è durante questo lasso di tempo che le 4 divisioni dell'esercito indiano sono state usate insieme in modo rilevante.

Questo spazio temporale, tuttavia, non deve e non può essere considerato l'unica guida per lo studioso poiché sarebbe come dire che l'antico gioco egizio del Senet non può essere il progenitore degli scacchi perché la sua datazione - 1300 circa a.C. - è fuori dai limiti da noi indicati, mentre l'antico gioco romano rinvenuto ad Ercolano (Italia) lo sarebbe poiché esso è entro questi limiti - 100 a.C./100 d.C.

È noto, invece, che questi due giochi da tabula in uso presso gli Egizi e i Romani, come del resto i giochi antichi in uso presso i Greci, non possono essere confusi con il progenitore degli scacchi per la semplice ragione che queste civiltà non conobbero il gioco degli scacchi.

È dunque necessario aggiungere alla guida temporale e alle probabili zone geografiche anche un indirizzo circa la forma dei pezzi del progenitore degli scacchi.

Ma noi non conosciamo la forma dei pezzi del Chaturanga né la forma dei pezzi dell'Ashtapada; non sappiamo cioè, se i pezzi fossero intagliati nel pieno rispetto della natura militare del gioco, o se, viceversa, essi avessero forme semplici e stilizzate.

Se noi cerchiamo le radici del gioco degli scacchi, se noi cerchiamo una antica protoforma degli scacchi, noi dobbiamo immaginare pezzi con almeno quattro forme diverse, che possano giustificare movimenti differenti, tipici del gioco degli scacchi, siano essi stati effettuati con o senza l'uso dei dadi.

Circa la forma dei pezzi, tutta la storia degli scacchi ci ha insegnato che sono sempre esistiti pezzi ornamentali, e pezzi semplici e stilizzati per l'uso abituale.

I ritrovamenti di Afrosiab (22) - ornamentali - e i pezzi di Nishapur (23) - stilizzati - che sono quasi coevi, ne sono una testimonianza.

È dunque possibile che anche i pezzi usati in una protoforma degli scacchi possano aver avuto forme naturalistiche e forme astratte ma, in ogni caso, non va sottovalutato il fatto che prima della nascita del gioco degli scacchi esistevano antichi giochi da tabula, alcuni dei quali richiedevano il movimento di pezzi le cui semplici forme potrebbero aver influenzato i successivi modelli scacchistici.

Per concludere, noi suggeriamo che 3 sono i parametri da prendere in considerazione congiuntamente quando si esaminano ritrovamenti archeologici di pezzi da gioco:

1) l'arco di tempo della datazione, tra il 400/ 300 a.C. e il 300/400 d.C., quando le 4 divisioni dell'esercito indiano erano in funzione assieme;

2) la descritta probabile area geografica;

3) la forma dei pezzi corrispondenti alle 4 divisioni del «chaturanga» che potrebbe essere astratta o realistica.

Questa nostra lunga ricerca, apparentemente sembra inutile poiché le giustificate curiosità dello studioso di poter vedere alcuni pezzi del Chaturanga sono andate, finora, deluse.

Ci conforta, però, una semplice constatazione: se attorno al 600/700 d.C. un giocogli scacchi - arriva ad alimentare la stesura di fantasiosi poemetti (24) e favorisce la nascita di numerose leggende (25), significa che esso aveva una popolarità e diffusione tali da far pensare che esso fosse in uso anche in tempi precedenti.

Se così fosse, in qualche sperduto luogo, probabilmente giacciono antichi pezzi usati per giocare una protoforma degli scacchi. Se un giorno venissero trovati la nostra relazione, forse, potrebbe essere di qualche utilità.

#### NOTE

1) La moderna teoria sull'origine del gioco degli scacchi è prevalentemente basata sulle opere di Var der Linde, von der Lasa e nella fondamentale *A history of chess* di Murray, Oxford, 1913.

2) Bidev P.: «How old is chess» in *British Chess Magazine*, 1987, pp. 214-217.

3) Needham J.: *Science and Civilisation in China*, Cambridge, 1962, pp. 314-334.

4) Le più antiche menzioni sul gioco degli scacchi si trovano in tre testi pahalavici. il più importante è il *Vicarism i Chatrang* comunemente chiamato *Chatrang Namak*.

5) Sanvito A.: «Testimonianze trascurate» in *L'Italia Scacchistica*, 1988, p. 376.

6) Eales R. : *Chess, The history of a game*, Londra, 1985.

7) Linder I.: *Chess in old Russia*, Zurigo, 1979.

8) Sanvito A.: «Venafro chessmen» in *British Chess Magazine*, 1988, p. 534.

9) Wilkinson C., Mc Nab Dennis J.: *Chess: East and West, Past and Present*, New York, 1968.

10) Turgunov B.: «Die Figuren von Dalwerzin Tepe» in *Schach wissen-schachfliche Forschungen*, 1975, pp. 135-137.

11) Whyld K.: «Quotes & Queries» n. 4834, in *British Chess Magazine*, 1989.

12) Wenke R. J.: *Patterns in prehistory*, New York, 1984, p.6.

13) Azzaroli A.: *Il Cavallo nella storia antica*, Milano, 1975, p. 10.

14) Gurney O. R.: «The Hittites» in *Enciclopedia of Ancient Civilisations*, Londra, 1980, p. 115.

15) Buttery A.: *Armies and enemies of Ancient Egypt and Assyria*, Londra, 1975, pp. 58-65.

15) Ferrill A.: *The origin of war, from the stone age to Alexander the Great*, Londra, 1985, pp. 73-83:

15) Malbran Labat F.: *L'armé et l'organisation militaire de l'Assyrie*, Parigi, 1982, p. 61.

16) Basham A. L.: *The wonder that was India*, Londra, 1954, p. 129.

17) Dikshitar V.R.R.: *War in ancient India*, Londra, 1944, p. 167.

18) O'Flaherty W.D.: «Hinduism» in *Encyclopedia of ancient Civilisations*, Londra, 1980, p. 194. 29a

- 19) Mc Crindle: *Ancient India as described in classical literature*, Londra, 1901.
- 20) Sparreboom M.: *Chariots in the Veda*, Leiden, 1985, p. 118.
- 21) Chakravarti P.C.: *The Art of War in ancient India*, Ramma Dacca, 1941.
- 21) Majumdar B.K.: *The military system in ancient India*, Calcutta, 1960, pp. 94-95.
- 21) Il termine sanscrito Chaturanga usato in senso militare ha il significato delle 4 parti dell'armata indiana di quei tempi. Poiché il carro da guerra cadde parzialmente in disuso come mezzo bellico nei primi secoli della nostra era, alcuni studiosi contrari alla tesi dell'origine indiana del gioco degli scacchi hanno contestato la correttezza di quest'uso affermando che il termine esatto avrebbe dovuto essere Trianga non applicabile, quindi, come indicazione dell'antenato degli scacchi. Viceversa gli studiosi di storia militare indiana, hanno evidenziato che i carri da guerra sono stati un corpo d'armata almeno fino a tutto l'VIII secolo, sebbene come mezzi bellici di minore importanza. Tutto ciò ha portato alla conclusione che il gioco degli scacchi fu modellato su una tradizionale immagine della guerra piuttosto che su una stretta osservanza della contemporanea realtà. Su questo argomento si consultino gli articoli e le opere indicate alle note n. 2 e n. 6.
- 22) Linder I.: si veda nota n. 7, p. 24.
- 23) si veda nota n. 9.
- 24) si veda nota n. 4.
- 25) Davidson H.: *A short history of chess*, New York, 1949.

**[Pubblicato su Scacco Luglio/Agosto 1990, pp. 294-298]**

---

[Ritorna alla Home Page](#)

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