

# SOMMARIO

<b>0. PREFAZIONE</b> <i>di Maria Grossmann</i>	<b>5</b>
<b>00. NOTA DELL'AUTORE</b>	<b>7</b>
<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>8</b>
<b>2. GLI SCACCHI COME LINGUAGGIO SPECIALISTICO</b>	<b>13</b>
<b>2.1. Definizione di linguaggio specialistico</b>	<b>13</b>
<b>2.2. Perché gli scacchi sono un linguaggio specialistico</b>	<b>15</b>
2.2.1. Il ricorso alle lingue straniere	15
2.2.2. I neologismi	18
2.2.3. L'uso, con significato diverso, di termini già esistenti	21
2.2.4. Sigle e acronimi	21
<b>2.3 Delimitazione del campo di indagine</b>	<b>22</b>
2.3.1. Problemistica, studistica	22
2.3.2. Gli scacchi eterodossi.	23
2.3.2.1. Variazione delle regole ma non della scacchiera o della disposizione iniziale	23
2.3.2.2. Variazione della sola disposizione iniziale	24
2.3.2.3. Variazione dei pezzi (ed eventualmente della scacchiera)	25
2.3.2.4. Variazione della scacchiera	25
2.3.3. La nomenclatura scacchistica	23
2.3.4. Le convenzioni simboliche degli scacchi	29
2.3.4.1. La trascrizione della partita	29

2.3.4.2. I commenti simbolici:	
il sistema dell' <i>Informatore scacchistico</i>	34
<b>3. IL LESSICO DEGLI SCACCHI</b>	<b>38</b>
<b>3.1. Analisi delle fonti e redazione del lemmario</b>	<b>38</b>
3.1.1. Il Dizionario enciclopedico degli scacchi	39
3.1.2. Il corpus di pubblicazioni specialistiche	40
3.1.3. Altre fonti e conoscenze personali dell'autore	41
3.1.4. La costituzione del database	43
<b>3.2. Breve analisi del nuovo lemmario</b>	<b>43</b>
3.2.1. Analisi strutturale	43
3.2.1.1. Parole complesse	43
3.2.1.1.1. <i>Parole composte</i>	43
3.2.1.1.2. <i>Parole derivate</i>	45
3.2.1.1.2.1. <i>Parole prefissate</i>	45
3.2.1.1.2.2. <i>Parole suffissate</i>	47
3.2.1.1.2.3. <i>Verbi parasintetici</i>	48
3.2.1.1.2.4. <i>Conversioni</i>	49
3.2.1.2. Polirematiche	49
3.2.1.3. Acronimi	54
3.2.2. Origine delle parole	56
3.2.2.1. Prestiti	57
3.2.2.2. Calchi	59
<b>3.3. Proverbi, detti e frasi celebri</b>	<b>63</b>
<b>4. CONCLUSIONI</b>	<b>73</b>
<b>5. BIBLIOGRAFIA</b>	<b>74</b>
<b>APPENDICI</b>	
Un lemmario degli scacchi	80
Caissa, or, the Game of Chess, a Poem <i>di Sir William Jones</i>	100

## **00. NOTA DELL'AUTORE**

Questo lavoro vede la luce in forma di libro, a oltre due anni dalla sua presentazione, grazie alla tenace ostinazione di Roberto Messa, mio caro amico e da anni punto di riferimento per la comunità scacchistica italiana per le sue iniziative editoriali. È infatti grazie al continuo insistere di Roberto che mi sono infine convinto a condividere con i lettori che avranno la benevolenza di leggermi il risultato delle mie fatiche universitarie di inizio 2010.

Devo confessare che, nonostante l'entusiasmo di Maria Grossmann, che sin da subito mi ha esortato a pubblicare il risultato delle mie ricerche, non ho mai creduto che un simile lavoro potesse trovare ospitalità presso una qualsiasi collana: troppo specifica la materia, quasi oscura la sua trattazione. Eppure, oggi che sto per consegnare il manoscritto alle stampe, avverto l'importanza dell'operazione fortemente voluta da Roberto Messa.

In un'età in cui quasi tutto il sapere iperspecialistico di nicchia (quasi per definizione scevro di riflessi commerciali) è confinato al web, la consapevolezza che c'è ancora chi è disposto a produrre la versione cartacea di una ricerca il cui fine nemmeno troppo nascosto è semplicemente quello di dimostrare la vitalità del mondo degli scacchi, grazie alla registrazione silenziosa che la lingua compie delle evoluzioni e trasformazioni di ogni ambito dello scibile umano, è un segnale rassicurante.

Come appassionato e editore di scacchi, prima ancora che come autore, mi ritengo debitore verso Roberto per la sua costante promozione della cultura scacchistica più vera, quella che costa fatica e spesso non dà altra soddisfazione che quella del raggiungimento del proprio obiettivo. Una cultura del lavoro e dell'autorevolezza da conquistare attraverso l'impegno personale e il riconoscimento del prossimo che, a mio sommo modo di vedere, è l'unica via verso la capitalizzazione delle ingenti risorse umane che gli scacchi italiani si sono trovati quasi fortuitamente a gestire in questo primo decennio del nuovo secolo.

Così, questo innocente libello, che si ripromette di fornire una fotografia spero abbastanza attendibile dell'evoluzione del lessico degli scacchi negli ultimi quarant'anni, dando qui e là qualche tentativo di interpretazione dei fenomeni osservati, diventa per me un segnale di flebile quanto tenace speranza. La speranza che gli scacchi possano essere appannaggio di persone competenti e di spessore, non necessariamente disinteressate, ma tutte moralmente integerrime e devote alla causa di Caissa.

A questi rari fiori del bene consegno quindi il mio lavoro, per il tramite di Roberto Messa, affinché ne facciano il miglior uso che venga loro in mente - e soprattutto perché continuino a illuminare il cammino di chi ancora ostinatamente crede nella guida dei sapienti.

*Roma, novembre 2012*



## 1. INTRODUZIONE

L'ultimo lavoro compilativo sul lessico degli scacchi in lingua italiana, l'ottimo *Dizionario enciclopedico degli scacchi* di Giorgio Porreca e Adriano Chicco, è stato dato alle stampe per i tipi di Mursia nell'ormai lontano 1971, pochi mesi prima che il Grande Maestro americano Robert James Fischer affrontasse e battesse l'allora Campione del mondo sovietico Boris Spasskij in quella che è rimasta nell'immaginario collettivo come la disfida scacchistica per eccellenza. Da quella lontana estate islandese sono passati quasi quarant'anni, e quasi nulla dell'ambientazione di quel match è sopravvissuto: non c'è più la guerra fredda, non c'è più il Muro di Berlino, non c'è più l'Unione Sovietica e non c'è più nemmeno Bobby Fischer, che è morto quasi profeticamente a soli 64 anni (un anno per ciascuna casella della scacchiera) nella "sua" Reykjavik nel 2008. Per strano che possa sembrare, anche un gioco pluricentenario come gli scacchi ha subito una profonda trasformazione in questo arco di tempo. Anzi, con tutta probabilità, questa trasformazione è stata la più radicale e accelerata da quando, ancora nel sec. XIX, si sono andate imponendo quelle che sono le regole generalmente accettate di questa disciplina.

In (relativamente) pochi anni, fattori quali la globalizzazione (che ha portato, tra le altre cose, alla diaspora dei Grandi Maestri ex-sovietici e quindi alla diffusione del loro sapere), l'invenzione e il potenziamento dei personal computer (che ha consentito lo sviluppo di utilissimi database scacchistici e di programmi di gioco di forza perfino superiore a quella

di un Campione del mondo), la diffusione di Internet e della telefonia cellulare (che ha ampliato la platea degli appassionati di scacchi ma anche introdotto il nuovissimo fenomeno del doping informatico, reso possibile dalla trasmissione on-line delle partite), l'applicazione della tecnologia digitale all'unico strumento meccanico utilizzato nel gioco degli scacchi (ossia l'orologio, introducendo così nuove cadenze di gioco), lo sviluppo dell'editoria personale e multimediale (che ha ampliato a dismisura il numero di case editrici e quindi di testi scacchistici pubblicati ogni anno) hanno profondamente mutato il contesto complessivo all'interno del quale viene praticata la disciplina scacchistica, introducendo nuovi fenomeni che hanno richiesto una sempre maggiore regolamentazione e, in molti casi, la coniazione di neologismi atti a riflettere le nuove situazioni.

Questo lavoro vuole essere precipuamente uno studio preliminare del lessico degli scacchi che, passando attraverso una prima analisi semantica e lessicologica, porti come frutto tangibile la redazione di un lemmario aggiornato di lingua italiana e della terminologia scacchistica, integrando la principale fonte in lingua italiana (Chicco & Porreca (1971)) con le poche omissioni e le molte nuove parole introdotte dal mutato scenario dell'ambiente scacchistico, ma anche eliminando i termini desueti o comunque non affermati. Tale lemmario potrà auspicabilmente costituire la base per ulteriori indagini e perfino per la redazione di un vero e proprio glossario. Nel corso dell'esposizione si coglierà anche l'occasione per fornire ampia prova che il linguaggio degli scacchi ha natura specialistica, come anche per fare accenni ad ambiti di studio non coperti da questa indagine ma che vanno comunque se non altro delineati per dare al lettore una visione d'insieme di quel mondo complesso e insospettabilmente variegato e intriso di cultura quali sono gli scacchi.

Prima di addentrarmi nello specifico della materia, desidero ricordare alcune figure che, a vario titolo<sup>1</sup>, mi hanno aiutato e spinto a portare a

---

1 Sebbene non strettamente relazionate con il mio percorso universitario, non posso non citare le figure principali che mi hanno formato nell'infanzia e nell'adolescenza

## 2.2. Perché gli scacchi sono un linguaggio specialistico

Partendo dall'analisi di un articolo pubblicato sulla rivista scacchistica *Torre & Cavallo*, Antonetti (2007: 7-21) dimostra che il linguaggio degli scacchi non va inteso come un semplice gergo ma risponde pienamente alle definizioni di linguaggio specialistico di cui in Berruto (1994) e Gotti (1991)<sup>3</sup>. Ritenendo valide quelle analisi e conclusioni, non si ritiene utile in questa sede approfondire ulteriormente tali aspetti. Tuttavia, poiché il nostro tema principale è di natura lessicologica, ci preme verificare se il lessico degli scacchi soddisfi effettivamente le condizioni poste da Sobrero (2007). Nei paragrafi che seguono quindi analizzeremo gli aspetti lessicali della lingua specialistica degli scacchi.

### 2.2.1. Il ricorso alle lingue straniere

Gli scacchi hanno una lunga tradizione di adozione di termini mutuati da altre lingue. Tradizionalmente, la più blasonata è il tedesco, che ha prestato ai lessici di tutto il mondo almeno tre termini: *Zeitnot* (la ristrettezza di tempo che può caratterizzare la parte finale della partita di uno o entrambi i giocatori), *Zugzwang* (trovarsi a corto di mosse sensate), *Zwischenzug* (una mossa intermedia). In tempi più recenti, si sono invece andati internazionalizzando due termini desunti dallo yiddish e adottati dalla software house scacchistica tedesca *Chessbase*: *Patzer* (letteralmente “pasticcione”, per indicare un principiante particolarmente pronò a cadere in trucchetti tattici elementari) e *kibitzer* (persona che guarda una partita tra altri due giocatori, in italiano tradotto con l'improbabile *trespolante* dalla ditta che ha localizzato il noto programma di gioco *Fritz*, in cui viene utilizzato per la prima volta - senza peraltro essersi affermato), sebbene ciò sia avvenuto principalmente attraverso l'inglese, la lingua attraverso cui si sono diffusi i software prodotti da *Chessbase*. Anche il francese ha lasciato in dote alcuni termini, quasi

---

3 Gotti (1991: 8) individua tre fattori essenziali perché si abbia un linguaggio specialistico: (a) il tipo di utente; (b) la realtà specifica a cui si fa riferimento; e (c) l'uso specialistico che viene fatto del linguaggio.

tutti legati all'aspetto regolamentare, frutto probabilmente di un passato in cui la lingua transalpina era la più utilizzata quando in un torneo internazionale ci si doveva rivolgere a un avversario con il quale non si condivideva la lingua<sup>4</sup>: *remis*, con la quale si propone patta (pareggio) all'avversario, *j'adoube*, con la quale si annuncia l'intenzione di accomodare uno o più pezzi, *en passant*, con il quale si indica la presa al passo. L'arabo ha lasciato almeno due termini molto specialistici: *mansuba* (con il quale si indicava una composizione di tipo problemistico nel gioco antenato degli scacchi, il *chaturanga*) e *tabiya*, con il quale si indica una posizione standard di una determinata linea di apertura. Di questi, il primo è usato di rado ed è presumibilmente preso direttamente dall'arabo, mentre il secondo è recentemente passato all'italiano attraverso l'uso abbastanza sciolto che ne fa l'inglese e si sta diffondendo rapidamente. In tempi moderni, com'era lecito attendersi, è l'inglese a farla da padrone. Sono entrati nel lessico comune termini come *post-mortem* (dal termine in uso in inglese, ma a sua volta pseudo-latino, con cui si indicano le analisi del dopo-partita), *Active Chess* (con il quale si designa in genere una partita della durata di 30' a testa), *Quickplay Finish* (indica uno speciale modo di terminare la partita dopo l'ultimo controllo del tempo, aggiungendo una certa quantità di tempo a entrambi i giocatori e procedendo di lì in avanti con il regolamento semilampo), *Armageddon* (indica una speciale partita di spareggio in cui il Bianco dispone di soli 5 minuti mentre il Nero ne ha 6 ma è costretto a vincere per passare il turno), *Sudden Death* (indica uno speciale tipo di spareggio in cui passa il turno il primo che si aggiudica almeno una partita in più dell'avversario in ogni coppia di partite di spareggio). Un discorso a parte meritano i prestiti mutuati da quella lingua internazionale che è ormai l'informaticese. Dall'uso dei database

---

4 Un passato documentato, tra le altre cose, dall'istituzione della federazione internazionale degli scacchi proprio nella capitale francese il 20 luglio 1924. Ancora oggi, tutte le federazioni mondiali sono riunite sotto l'egida della Fédération Internationale des Echecs (FIDE), che però da quei lontani tempi ha trasferito la propria sede a Losanna in Svizzera.



scacchistici, dei software di gioco e dei server Internet che consentono di giocare on-line derivano termini come *Tablebase*, *Pre-move*, *Lurker*.<sup>5</sup>

Un caso interessante è quello dello pseudo-ispianismo *desperado*, coniato agli inizi del secolo scorso dal II Campione del mondo Emanuel

- 5 Si noterà, ad integrazione di queste informazioni sui prestiti, che anche l'italiano ha fatto la sua parte, prestando numerosi termini al lessico internazionale. Ciò si deve al fatto che nei secoli dal XVI al XVIII l'Italia fu notevole centro di interesse scacchistico. Giocatori come Paolo Boi (detto il Siracusano), Giulio Cesare Polerio e Leonardo di Bona da Cutro (detto il Puttino) nel secolo XVI, Gioacchino Greco (detto il Siracusano), don Pietro Carrera, Alessandro Salvio nel secolo XVII, Domenico Ponziani, Ercole del Rio e Giandomenico Lolli (i cosiddetti *Maestri modenesi*) nel secolo XVIII hanno lasciato un segno indelebile nella storia degli scacchi, spesso raccogliendo il favore dei poteri sia spirituali sia temporali. Lo studio, soprattutto dei giochi aperti, e le abilità di attacco di questi straordinari giocatori hanno portato il mondo intero a parlare di *scuola italiana* per indicare un gioco arioso e immaginativo, volto all'attacco ad ogni costo. Ahinoi, già nel secolo XIX, per motivazioni storiche ben note e accertate, l'intelligentsija scacchistica italiana era destinata a dissolversi (il solo giocatore degno di rilievo fu il peraltro notevole *Serafino Dubois*, oggi oggetto di una notevole riscoperta da parte degli studiosi soprattutto italiani), fino a giungere al semioblio del secolo XX (in cui hanno raggiunto il titolo di Grande Maestro i soli *Sergio Mariotti* e *Michele Godena*) - solo parzialmente riscattato in questo inizio di secolo dagli incoraggianti risultati sin qui ottenuti da *Fabiano Caruana* e dalla prepotente crescita di *Daniele Vocaturo*. Dal periodo d'oro degli scacchi italiani derivano termini invalsi in tutto il mondo come *gambetto* (il sacrificio, in genere di un pedone, allo scopo di ottenere un rapido vantaggio di sviluppo), *fianchetto* (l'apertura di una finestrella per l'alfiere spingendo di un passo il pedone di cavallo), *partita Italiana* e *difesa Siciliana* (due aperture) per non citare che i fondamentali. Interessante è la sorte del *Giuoco Piano*, con cui si indica la *partita Italiana* in inglese (mentre in italiano questa stessa locuzione indica una sottovariante della stessa Partita Italiana, detta in inglese *Giuoco Pianissimo*). Un altro termine di derivazione italiana, ma con una singolare storia alle spalle è *posizione di Lucena*, dal nome del giocatore spagnolo Luis Ramírez Lucena vissuto a cavallo tra i secoli XV e XVI. A lui è attribuita una speciale manovra vincente nei finali di torre e pedone contro torre sola, ma Lucena non ne trattò mai nei suoi scritti: il termine fu coniato invece nel 1634 dall'italiano Alessandro Salvio (che lo utilizzò nella sua biografia di Leonardo da Cutro, *Il Puttino, altramente detto il Cavaliero errante, stampata a Napoli da Domenico Montanaro*), diffondendosi poi in tutto il mondo. La stessa manovra sarebbe poi stata illustrata dal lettone Aron Nimzowitsch nel sec. XX, ricevendo da questi il non meno fortunato appellativo di *costruzione di un ponte*.

Lasker. Con questa espressione, il grande giocatore tedesco intendeva, secondo l'uso statunitense, affibbiare il significato di “fuorilegge” a un pezzo che - essendo destinato a perire comunque - effettua una mossa normalmente al di fuori degli schemi consolidati. Questo termine non ci è giunto direttamente dalle opere di Lasker (che non erano state tradotte in italiano nel secolo scorso se si fa eccezione per il libello *Common Sense in Chess* del 1896, pubblicato dal Circolo Scacchistico Imperiese nel 1995 con il titolo *Il buon senso negli scacchi*) quanto piuttosto dalle numerose pubblicazioni in lingua inglese che ne hanno fatto uso in quantità industriale. Si potrà dunque notare che, soprattutto in tempi recenti, l'inglese sembra aver svolto un importante ruolo di mediatore nei confronti di termini provenienti da altre lingue.

### 2.2.2. I neologismi

L'applicazione delle moderne tecniche digitali e informatiche hanno inciso profondamente sugli usi degli scacchisti, cambiando radicalmente sia la preparazione al torneo e alla partita sia le modalità di gioco. In breve le nuove tecnologie applicate agli scacchi si possono riassumere come segue:

a) introduzione dell'*orologio digitale*, che ha modificato le cadenze di gioco attenuando lo *Zeitnot*. Grazie agli orologi digitali è infatti possibile aggiungere un determinato quantitativo di secondi dopo ogni mossa, evitando che un giocatore possa perdere per il tempo in posizione altrimenti vinta. Questa innovazione ha prodotto alcuni neologismi quali il già ricordato *Quickplay Finish* (o *QPF*, come spesso è indicato nella letteratura tecnica), l'*incremento* (il numero di secondi aggiunti a ogni mossa). Perfino il termine per indicare l'orologio è una polirematica di nuovo conio: *orologio di Fischer*, dal nome del geniale Campione del mondo statunitense che ne ha per primo suggerito l'uso;

b) sviluppo dei database scacchistici, ossia di basi di dati che consentono la consultazione e l'interrogazione di un quantitativo straordinario di partite giocate nei tornei nazionali e internazionali (nell'ordine delle milioni di partite). Colloquialmente, si chiamano *database scacchistici*