

Giochi indiani

(sulla base di materiale conservato nel Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze)

Franco Pratesi

PAROLE CHIAVE: India, giochi, chaturanga, pachisi, ganjifa.

RIASSUNTO – Sulla base dei reperti del Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze si descrivono i principali giochi indiani, alcuni dei quali hanno avuto largo seguito nel mondo occidentale, a cominciare dagli scacchi. In alcuni casi ne viene anche brevemente illustrato e discusso lo sviluppo storico. Si danno infine alcuni cenni sulla situazione attuale dei giochi in India.

KEY WORDS: India, games, chaturanga, pachisi, ganjifa.

SUMMARY – The main Indian games are described on the basis of the specimens kept in Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze. Some of them have largely spread in Western countries, to begin with chess. In some cases the historical development is briefly outlined. Finally, some indication is given on the games played at present in India.

1. INTRODUZIONE

Nello studio dei giochi conservati presso il Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia di Firenze (indicato nel seguito come MNAE o Museo) resta da esaminare un ultimo gruppo di una certa consistenza, gli oggetti da gioco provenienti dall'India, per la maggior parte portati a Firenze dal professor De Gubernatis a seguito del suo viaggio del 1885-1886.

Sul proprio viaggio in India il De Gubernatis ha lasciato descrizioni dettagliate (1886-87) a cui può ricorrere chi volesse meglio valutare i suoi specifici interessi, nonché conoscere l'ambiente e i personaggi da lui incontrati. Di questi appunti di viaggio sono anche conservati (nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, segn. II.IV.673 e 674) gli originali redatti su più quaderni, poi rilegati in libro insieme ad alcuni biglietti di invito, ritagli di giornale, altri documenti d'occasione. La lettura delle note di viaggio è utile per meglio inquadrare il materiale vario

del Museo Indiano (Donati, 1887, Ciruzzi, 1990), fondato a Firenze dallo stesso De Gubernatis e successivamente confluito nel MNAE.

Qui ci possiamo limitare a una premessa che è relativa ai giochi raccolti ma che potrebbe estendersi con poche eccezioni agli altri materiali di provenienza indiana confluiti nel MNAE. Il De Gubernatis era un letterato, docente di sanscrito di professione, che cercava in India interlocutori in materia linguistica e culturale sull'antica civiltà indiana. Gli oggetti che durante il viaggio si procurava per il Museo Indiano erano per lo più "reliquie" acquistate presso templi o oggetti scelti nei vari bazar, spesso convinto dall'insistenza dei venditori. Così non ci sarà da stupirsi se troveremo fra i reperti da descrivere oggetti ordinari e perfino qualcosa che di indiano potrebbe avere solo l'attribuzione.

2. L'INDIA NELLA STORIA DEI GIOCHI

L'India antica ha notoriamente visto la fioritura di civiltà molto evolute che hanno avuto un'importanza considerevole anche per lo sviluppo della cultura dell'Occidente (basti pensare ai numeri "arabi"); è logico attendersi che anche i giochi indiani siano stati all'altezza di quelle civiltà. In effetti vari casi indicano l'importanza dell'India per la storia dei giochi, a cominciare dagli scacchi, che secondo la maggior parte degli storici sarebbero proprio di origine indiana.

Per quanto riguarda gli scacchi, ma non solo quelli, la difficoltà di datazione dei documenti e dei reperti rende ardua la ricostruzione di una esatta cronologia: incertezze che sarebbero intollerabili nella storia e nella storia dell'arte europee sono qui la regola e non l'eccezione. Ciò anche per la scarsità di documenti letterari specifici di fonte indiana: per gli stessi scacchi indiani dobbiamo la maggior parte delle informazioni prima ai Persiani nel VII secolo d.C., poi agli Arabi verso il X e infine agli Inglesi a partire dal XVII.

Tuttavia, sui giochi in generale esistono varie citazioni nella letteratura indiana antica, specialmente in relazione a giochi di dadi, fino a giungere, verso la metà del V secolo a.C., alla lista dei giochi proibiti ai buddisti che rappresenta il primo elenco "completo" di giochi pervenutoci (Brewster, 1957; Murray, 1913, 34-35). I giochi in questione sono i seguenti:

1. Giochi su scacchiere con 8 e 10 caselle per lato.
2. Stessi giochi praticati immaginando tali scacchiere.

3. Procedere saltando nelle zone permesse su diagrammi tracciati sul terreno.
4. Aggiungere dei pezzi a un gruppo, o toglierli via via, senza muovere gli altri.
5. Gettare i dadi.
6. Colpire un bastone corto con uno lungo.
7. Con le mani bagnate di pittura, disegnare oggetti a richiesta.
8. Giochi di palla.
9. Soffiare in cerbottane di foglie.
10. Usare aratri-giocattolo.
11. Fare salti mortali.
12. Giocare con mulini a vento di foglie di palma.
13. Giocare con recipienti di foglie di palma.
14. Giocare con carretti-giocattolo.
15. Giocare con archi-giocattolo.
16. Indovinare lettere scritte in aria o sul dorso di un compagno.
17. Indovinare i pensieri del compagno di gioco.
18. Imitare deformità.

Per motivi linguistici, il testo divenne poco dopo di difficile comprensione e apparvero numerose traduzioni, commenti e interpretazioni; a parte singole questioni, dalla lista sopra riportata si ottiene già una visione d'insieme sui giochi dell'epoca, che per lo più corrispondono a tipi praticati da molto tempo anche altrove. Questo periodo risulta fondamentale per la storia umana: per indicare lo sviluppo eccezionale che avviene nel Mediterraneo, in India e in Cina, viene citata la contemporaneità di Pericle, Buddha e Confucio. Ma il periodo è importante anche per i giochi, tanto che si può considerare un "haut lieu de l'invention des jeux" (Béart, 1967, 275-276).

Per i tempi successivi, uno dei periodi più importanti per gli scambi con l'Occidente è l'inizio dell'era volgare. L'India restò allora per un paio di secoli in stretto contatto con la civiltà occidentale, e in particolare con l'impero romano, assai prima che gli arabi aprissero vie marittime di commercio rese regolari dallo sfruttamento della periodicità dei monsoni (Thapar, 1966). Indicativamente, nel porto emporio di Arikamedu presso l'attuale Pondicherry di fronte allo Sri Lanka sono stati ritrovati abbondanti reperti di epoca romana (Wheeler, 1946). Può così non essere una pura e semplice coincidenza la diffusione dallo stesso Sri Lanka fino al Nepal di giochi di tavoliere che richiamano l'alquerque e giochi collegati, noti anche per la loro diffusione in Europa durante il medioevo. In seguito questi canali divennero per molti secoli impenetrabili a uno scambio diretto con l'Occidente e restarono sotto il controllo esclusivo dell'intermediazione araba.

In epoche posteriori non si sono ripetute in India le condizioni per abbondanti fioriture di nuovi giochi su scala nazionale. Degna di nota la diffusione delle varianti degli scacchi al seguito delle principali religioni: dapprima gli scacchi seguirono la diffusione del buddismo verso l'Asia Centrale e l'Estremo Oriente, mentre successivamente si è avuta in India una larga diffusione degli scacchi arabi o shatranj al seguito dell'islam. Piuttosto importante, come vedremo, è stata anche in India la diffusione dei giochi di carte.

3. SOLITARIO INGLESE

Si comincia la rassegna con un oggetto ben noto in Europa, un solitario inglese, Cat. n. 595, Fig. 1, di 18 cm di diametro. Come dice il nome, si tratta di un gioco di tavoliere che si pratica da soli (l'aggettivo poi sta a differenziarlo dal modello francese, che ha quattro buche addizionali tra i bracci della croce). La massima fioritura del gioco si ebbe nei secoli XVIII e XIX, con qualche seguace illustre come il Leibniz. L'obiettivo più comune è di lasciare in gioco il minor numero di palline, o di piolini come nell'esemplare in esame, eliminandole una a una con salti come avviene nel gioco di dama. Esistono anche altri obiettivi come la formazione, sempre con successive eliminazioni di palline, di particolari figure geometriche. Nell'insieme il gioco può diventare di una certa complessità e interesse tanto che gli sono stati dedicati libri interi (Baslini, 1970) e che risulta tuttora in vendita, talvolta sotto il nome poco appropriato di dama cinese.

Per valutare questo reperto come testimonianza di gioco locale si deve risolvere un quesito preliminare. Ammesso che la provenienza indiana sia vera – e su questo sembrano esistere pochi dubbi – a chi era destinato questo oggetto? Tra le poche ipotesi possibili si può considerare che fosse un giocattolo da esportazione, fabbricato in India per esser venduto in Europa, o che fosse un oggetto di provenienza estranea, per esempio giunto con la famiglia di qualche funzionario inglese.

Esiste però un'interpretazione alternativa del gioco, basata sull'esistenza di un unico piolino nero, leggermente più grosso degli altri, assente nel comune solitario. Qui non sembra possibile utilizzare tutti i piolini: appare quindi probabile che si tratti di un completo per gioco, in cui si toglieva il piolo nero per ottenere il solitario oppure una parte consistente degli altri per ottenere un gioco di tipo lupo e pecore. Per quest'ultimo gioco, le varianti europee più o meno antiche usano questa stessa scacchiera e si differenziano soltanto per il numero delle pecore presenti all'inizio del gioco (di solito da 13 a 17). Il gioco è antico e risulta documentato già nel codice dei giochi fatto compilare dal re di Spagna Alfonso X nel 1283. Per il continente indiano sono note molte varianti: come animale in attacco qui prevale, non sorprendentemente, la tigre; le varianti si differenziano per il numero di animali ma anche per il tipo di tavoliere, del genere usato per l'alquerque, su base 5x5 con linee diagonali, o scacchiera comune ma con l'aggiunta di due o quattro appendici esterne.

In conclusione, l'oggetto in esame diventerebbe molto più interessante di quanto sembra a prima vista, se si potesse accertare un suo uso tradizionale in India. Infatti non risulta da altre fonti che il solitario inglese abbia guadagnato un seguito consistente fra la popolazione indiana di fine Ottocento, né che si giocasse a lupi e pecore, o simili giochi, sul tavoliere "europeo".

4. PACHISI

Non c'è affatto da meravigliarsi invece se nel Museo si trova un esemplare del gioco del pachisi, in quanto è considerato il gioco nazionale dell'India (Bell, 1979; Lanternari, 1965). Il gioco consiste di un tavoliere, Cat. n. 600, Fig. 2, ammesso che così si possa chiamare visto che, come del resto abituale per il pachisi, non si tratta di una tavola rigida ma di una croce di stoffa – in questo caso seta colorata imbottita, larga 66 cm.

È evidente il vantaggio di un “tavoliere” del genere che può assumere un minimo ingombro, previo ripiegamento dei bracci sul quadrato centrale. Gli insiemi per il gioco sono realizzati a diversi livelli di qualità, specialmente con la scelta del tessuto; quello del MNAE, marcato dall'uso, appare piuttosto ordinario. Di tutt'altro genere dovettero essere i “tavolieri” usati dai monarchi indiani; basti pensare a quelli giganti – alcuni dei quali conservati – ricavati con marmi di diversi colori sui pavimenti dei palazzi reali per il gioco con figure viventi, ragazze fatte muovere a seconda del tiro dei dadi.

Sono conservati a parte due pezzi in legno (Cat. n. 597 e 598, altezza mm 73, Fig. 3). Sono inventariati come generici oggetti per gioco e sembrano corrispondere a uno dei tipi usati per contrassegnare la posizione raggiunta dal giocatore.

Il pachisi è un gioco di percorso effettuato con il tiro di oggetti che determinano il punteggio (prima quattro bastoncini o conchiglie ognuno a due valori, poi dadi, di solito a forma di lungo prisma tetragonale con i punti solo sulle quattro facce maggiori). Il nome di pachisi significa venticinque e corrisponde al punteggio massimo realizzabile con un solo tiro. A seguito del valore determinato dalla sorte si muovono dei contrassegni sul classico “tavoliere” a croce greca. I bracci della croce contengono 3x8 caselle che rappresentano tre vie parallele di 8 case.

Il gioco si svolge facendo seguire ai pezzi un percorso che, partendo dal centro, procede lungo la fila centrale di un braccio, effettua un giro completo della croce lungo le file laterali dei quattro bracci, rientra infine al centro per la fila centrale del braccio di inizio – con un tiro finale valido solo se esattamente corrispondente alle caselle da attraversare. I pezzi sono di solito quattro per giocatore e vince chi li porta per primo tutti al centro. A rendere ancora più lunga e incerta la gara ci sono gli incontri lungo il percorso con i pezzi avversari: in tal caso i contrassegni possono essere rispediti alla posizione di partenza se non si trovano in una delle poche case protette, contrassegnate da una croce diagonale.

5. SCACCHI

Nel MNAE sono conservati due insiemi di scacchi indiani, che risultano in pratica sufficientemente indicativi della produzione di quel Paese. Si possono classificare rispettivamente come figurati e stilizzati; una tale suddivisione dei pezzi indiani di scacchi fu già segnalata nella prima testimonianza documentata che possediamo in merito (Hyde, 1694) (anzi, rispetto a quella segnalazione, gli scacchi “figurati” qui presenti risultano più astratti, con l’intervento della lavorazione al tornio e di motivi stilistici di stampo europeo).

5.1 Storia degli scacchi in India e questione dell’origine

Nella storia degli scacchi l’India occupa un posto particolare, soprattutto per il problema dell’origine del gioco (Pratesi, 1990). La diffusione del gioco in quel Paese è avvenuta in più fasi e si distinguono varianti nazionali come gli scacchi dei Parsi, gli scacchi musulmani, eccetera. La variante più tipicamente indiana fra quelle praticate negli ultimi secoli sembra corrispondere agli scacchi del Rajastan, anche se alquanto inquinata da prestiti europei. Le varianti indiane non hanno raggiunto una codificazione rigida e si sono quindi avute notevoli varietà di regole a seconda delle epoche e dei luoghi. Tutte le varianti tradizionali sono oggi praticamente scomparse a seguito dell’imporsi degli scacchi europei, ormai universalmente diffusi.

L’origine indiana degli scacchi è suggerita da molte leggende sia dell’India stessa che dei Paesi vicini. Il supporto più convincente deriva dalla chiara origine sanscrita dei termini tecnici usati per indicare i pezzi e le particolarità del gioco non solo in India ma anche nelle lingue dei vari popoli circostanti. Il gioco presenta segni inequivocabili di identificazione con l’esercito indiano: il termine stesso di “chaturanga” significò per secoli sia l’esercito che il gioco; l’interpretazione più comune si riferisce alle “quattro parti” dell’esercito, riprodotte sulla scacchiera (fanti, carri da battaglia, cavalieri ed elefanti).

Secondo il massimo storico degli scacchi (Murray, 1913), il gioco sarebbe nato verso il 570 d.C. nella valle del Gange, già come gioco di riflessione fra due giocatori. In realtà esistono varie ipotesi alternative giustificate dal fatto che a tale data la scacchiera 8x8 (e anche quella 10x10) erano in uso da più di un millennio. Perciò datazioni più antiche per il gioco o almeno per forme primitive dello stesso non sembrano impossibili, anche se mancano al riguardo testimonianze certe.

Si possono attualmente considerare due ipotesi principali su questi protoscacchi. Una forma possibile di chaturanga primitivo è quella giocata con i dadi fra quattro

giocatori (con i pezzi ridotti praticamente alla metà: 4 pedoni, re, elefante, cavallo e carro). Tale forma di gioco risulta in tempi successivi effettivamente documentata e tipica dell'India, con prime testimonianze verso il Mille da parte di scrittori arabi.

In alternativa, all'origine si può considerare un gioco senza l'intervento della sorte e tra due giocatori. L'*ashtapada* indiano, gioco sulla scacchiera quadrata con lato di 8 caselle, fu giocato nella stessa epoca del *ludus latrunculorum* della tradizione classica e di forme già abbastanza evolute di *weiqi* cinese. Si può allora pensare che un gioco di riflessione fra due giocatori – giocato su una tavola dello stesso genere dell'abbaco – fosse diffuso nei primi secoli avanti Cristo in tutto il mondo conosciuto, in varianti più o meno differenziate. Tra l'altro un gioco di questo genere è più facile da giocare alla cieca, come suggerito dal secondo titolo dell'elenco riportato nei Dialoghi di Buddha. Difficilmente giocabili alla cieca si presentano per contro i giochi di percorso con i dadi tra quattro giocatori ipotizzati da Murray o lo stesso *chaturanga* giocato con i dadi: più in generale, qualsiasi gioco alla cieca appare scarsamente compatibile con il tirare a sorte.

5.2 *Pezzi per collezione*

Gli scacchi “figurati” e la relativa scacchiera (Cat. n. 2054) sono il risultato di una lunga evoluzione che ha portato a serie di gran pregio. I pezzi fanno in realtà parte di due serie simili (Cat. 2054 – 1/63). Una è completa, con i pezzi bianchi in avorio e quelli neri in legno (re alto mm 115); l'altra, mancante di un pedone nero, è realizzata in avorio e corno di bufalo (re alto mm 102). La elevata qualità dell'insieme deriva dalle dimensioni, dal materiale e dalla fine lavorazione. A titolo indicativo, nella Fig. 4 sono rappresentati una scatola in legno rivestita d'avorio che fa parte dell'insieme e le quattro torri, con il profilo assai tozzo, in contrasto con quello molto slanciato degli altri pezzi.

L'origine è indicata da Madras. Non è chiaro se e dove siano stati realmente utilizzati per giocare a scacchi; molti esemplari del genere furono accuratamente lavorati in India per uso degli amatori occidentali di oggetti esotici, che dovettero principalmente utilizzarli per esibirli all'attenzione degli ospiti (Murray, 1913). Comunque, sia questa serie che quella di origine cinese, Cat. n. 30996, sono due insiemi di notevole valore artistico e commerciale e in quanto tali meriterebbero una descrizione più dettagliata da parte di uno specialista (Sanvito, 1975). La grande scacchiera apribile si può dividere in due finti tomi, è in legno ricoperto di avorio e corno di bufalo con lo schema di tipo *backgammon* all'interno. Sono presenti i tre contenitori in legno rivestito di avorio (Cat. 2054 – A/C) solitamente destinati a contenere oltre agli scacchi le

pedine della tavola reale (Keats, 1985, 38-39). In realtà le pedine presenti (dischetti di 30 mm diametro per 5 di altezza) sono in numero di 16 in avorio e 16 in corno di bufalo. La sedicesima pedina può servire di riserva nel gioco di tavole più comune, ma tutte le pedine potrebbero essere usate, per esempio, in varianti orientali della dama (come avviene in quelle turca e armena).

5.3 Pezzi per gioco

Certamente per il gioco comune furono invece prodotti gli scacchi indiani Cat. n. 599, Fig. 5-6. Si tratta di pezzi realizzati con un legno assai leggero: il peso complessivo è solo di 300 grammi (l'altezza del re è 63 mm). Sono stati lavorati al tornio e verniciati usando il nero per un campo e lasciando visibile il colore chiaro del legno per l'altro. Non è certo che risultino da una vera e propria produzione di massa ma sicuramente si tratta di modelli ormai standardizzati e prodotti in serie. Questi pezzi colpiscono l'osservatore per la grande semplicità e soprattutto per la completa simmetria cilindrica, così comoda per la realizzazione di pezzi al tornio ma raramente raggiunta nella storia del gioco.

L'interesse di questo modello di scacchi deriva dal suo rapporto con gli scacchi arabi, di cui rispecchia in parte notevole le caratteristiche. La principale peculiarità di questi scacchi indiani è la piccola dimensione, specialmente in altezza, delle torri. Ciò è in accordo con altri modelli di scacchi dell'Oriente, a cominciare da quelli malesi, ma è in contrasto con le dimensioni maggiori delle torri-rocchi degli scacchi arabi; non va dimenticato che negli scacchi antichi il rocco era il pezzo più potente.

Questo tipo di scacchi indiani presenta tuttora alcuni problemi: 1) appare difficile ricostruirne l'origine e la diffusione iniziale fino alla prima descrizione scritta, dovuta allo Hyde; 2) anche per tempi successivi non risulta facile distinguere quanto questo modello indiano sia stato legato alla parte musulmana della popolazione. Comunque, oggi in tutto il subcontinente indiano si gioca con gli scacchi "europei" e i pezzi del tipo conservato nel MNAE, una volta di larga diffusione, risultano ormai localmente introvabili e dimenticati.

6. CARTE DA GIOCO

Le carte da gioco indiane, o ganjifa, sono fra le più belle e originali in assoluto; già la loro forma, abitualmente circolare, le rende di particolare interesse. Ancora più determinante è il fatto che, a differenza delle carte “internazionali”, la produzione in questo caso è rimasta artigianale, seguendo fedelmente un’antica tradizione.

A occhi inesperti questi oggetti si presentano come quadretti di genere; se non si conoscono già e se non si esaminano attentamente non si penserebbe a vere e proprie carte da gioco. Di regola le carte indiane sono dipinte in colori vivaci in maniera funzionale; un colore di fondo caratterizza il seme e su questo risaltano la cornice e i motivi decorativi, di colori contrastanti. I simboli dei semi sono a loro volta caratterizzati da propri colori oltre che dal caratteristico disegno.

La stessa consistenza delle carte è tipica, molto più rigida del solito, quasi si trattasse di fogli metallici. Non per nulla si è anche considerato che le carte del Museo fossero realizzate in avorio dipinto (Donati, 1887). In effetti, il supporto delle carte indiane è stato tradizionalmente realizzato in vari materiali; la fabbricazione più usuale comprende la sovrapposizione di diversi strati di carta con speciali colle e l’uso in superficie di uno strato di vernice trasparente che contribuisce alla rigidità dell’insieme.

Di solito i mazzi indiani hanno più carte di quelli usati in altri Paesi; il numero di semi è di regola maggiore rispetto ai 4 che ci sono familiari, corrispondendo a un numero pari come 8 (mogul), 10 (dasavatara) o più. Come in carte di altre nazioni, esistono carte numerali e carte superiori con personaggi; mentre è abbastanza usuale trovare per le prime la successione da 1 a 10, le seconde sono di regola limitate a due soli personaggi, il ministro e il re.

Alcuni studiosi hanno sostenuto che le carte indiane siano all’origine delle carte da gioco in genere. Attualmente è più seguita la teoria di un’origine cinese e si è propensi a ritenere che le carte indiane siano o derivate da quelle inizialmente diffuse in Europa o almeno a esse contemporanee; la loro diffusione è documentata dall’inizio del XVI secolo.

L’utilizzazione principale è stata quella solita delle carte da gioco, anche se si è verificato in India qualcosa che sarebbe inconcepibile in Occidente: l’attribuzione di un valore rituale alle immagini del mazzo di carte con cui non solo si è continuato a giocare ma si è spinto al gioco proprio quella casta di sacerdoti che in Occidente contro le carte ha più volte espresso furiosi anatemi. Infatti, pare che proprio i bramini

siano stati i più frequenti utilizzatori di alcuni tipi di carte indiane, mentre la diffusione di queste carte per l'uso generale ha comprensibilmente ceduto da tempo il passo alle carte internazionali.

Esistono diverse varianti di gioco ma sembra che rientrino di regola in un filone principale: un particolare gioco di prese, di solito fra tre giocatori, con distribuzione iniziale dell'intero mazzo. La principale peculiarità del gioco è questa: chi si ritrova via via a possedere la carta più alta rimasta in un dato seme ha l'obbligo di giocarla per vincere la presa. Per realizzare le prese spettanti è quindi indispensabile controllare e tenere a mente quale sia la carta più alta di ogni seme a restare in gioco. Una caratteristica interessante è che metà dei semi sono "deboli" con valore decrescente da 1 a 10; gli altri sono "forti" con valore decrescente da 10 a 1: caratteristica esistente anche in giochi europei antichi e particolarmente nei giochi di tarocchi.

Le carte indiane più diffuse sono di due specie quelle "mogul" a otto semi e quelle "dasavatara" a dieci. Entrambi i tipi sono rappresentati nel MNAE e a questi si rivolgerà nel seguito l'attenzione. Si trascureranno quindi altri tipi di mazzi, spesso di origine meridionale e più recente, che somigliano al dasavatara nel senso che presentano scene o significati mitologico-religiosi. Anzi tale aspetto diventa ancora più esplicito: si dà accesso a tutta la ricchezza delle divinità dell'India del Sud giungendo per questi mazzi insoliti a dimensioni straordinarie, tanto che alcuni giungono a superare le 300 carte. A titolo di esempio si può accennare a due mazzi Chada di Mysore: nel Chamundeshvari le carte sono 320: si aumenta il numero di semi (fino a 16), il numero di carte per seme (fino a 12 numerali più 6 figurate) e si introducono carte addizionali con significato simile a quello dei trionfi nel mazzo dei tarocchi (25 chakravarti e 7 con figure prevalentemente di animali, specialmente cigni e pappagalli); nel Jagan-Mohan i semi diventano addirittura 18, i chakravarti 27 e gli animali 9 per un totale di 360 carte.

Elemento comune di tutti questi casi è l'intervento di personaggi o motivi di tipo mitologico anche se nelle figure presenti in ogni seme oltre alle carte numerali si ha a volte la comparsa di un numero superiore di personaggi (tipicamente sei) in qualche modo collegabili ai pezzi degli scacchi. Secondo il massimo esperto delle carte indiane, si tratta sempre di derivazioni dal classico mazzo Mogul che servirono a varianti locali dello stesso gioco (von Leyden).

6.1 Mogul ganjifa

La tipica configurazione di questi mazzi è di otto semi di 12, per un totale di 96 carte. Questo numero molto grande per un mazzo di carte da gioco si avvicina alle 97 carte dei tarocchi fiorentini o minchiate ma, come visto sopra, non rappresenta affatto il massimo possibile per le carte indiane. Il significato dei semi sembra da collegarsi agli otto servizi amministrativi della corte Mogul. All'origine, come fa notare il von Leyden, si può intravedere una duplicazione di un mazzo di quattro semi, suggerita anche dai due semi di monete d'oro e d'argento.

Oltre alle dieci carte numerali che di solito presentano da uno a dieci dei soggetti che caratterizzano il seme, si hanno solo due carte figurate per seme, il *wazir* o visir, cioè il ministro, e il *mir* o re. Non sembrerebbe del tutto casuale il fatto che gli stessi sono i due personaggi principali nel gioco degli scacchi. Tipici nomi e disegni dei semi sono: *taj* o corona, *safed* o moneta d'argento/luna, *shamsher* o sciabola, *gulam* o soldato; *chang* o arpa, *surkh* o moneta d'oro/sole, *barat* o documento, *qimash* o cuscino. I primi quattro sono semi "forti" in cui l'ordine delle carte diminuisce nel gioco da 10 a 1 mentre sono indicati per ultimi i quattro "deboli" (in cui il valore diminuisce da 1 a 10).

I vari semi sono noti da descrizioni poetiche del XVI secolo e hanno mantenuto in linea di massima la loro identità anche se esistono notevoli variazioni, specialmente regionali, nella maniera in cui i segni sono tracciati e dipinti, fino a interessare il colore, il significato e anche il loro stesso oggetto.

Di carte di questo tipo nel MNAE esistono 4 diversi mazzi, tra l'altro di varie dimensioni. Purtroppo questi reperti furono seriamente danneggiati dall'alluvione del 1966 e avrebbero bisogno di un restauro, che in alcuni casi si presenta tutt'altro che facile. Di ognuno si riportano di seguito le principali caratteristiche e si correda la descrizione con le fotografie di alcune carte a titolo indicativo.

– Cat. n. 576, carte presenti n. 96, diametro 40, Fig. 7. La scatola in legno che le contiene, con decorazione floreale, ha dimensioni 90x50x55 mm. Le carte risultano le più piccole tra quelle del MNAE. Il dorso è rosso uniforme con una linea circolare gialla tracciata a circa due mm dal bordo. I vari semi sono distinti da un colore di fondo diverso: *taj* marrone, *safed* verde scuro, *shamsher* rosso scuro, *gulam* ocrea chiaro, *chang* verde giallastro, *surkh* giallo scuro, *barat* rosso mattone, *qimash* ocrea scuro.

La composizione del mazzo è insolita in quanto le carte appaiono raccolte piuttosto confusamente da due mazzi simili: si nota così l'assenza di alcune carte e la presenza di altre in doppio esemplare. Interessante il fatto che alcuni fra i doppioni sono diversi; per esempio, il 7 *qimash* ha in un esemplare una disposizione di oggetti 3+1+3 mentre l'altro presenta una disposizione simmetrica di sei elementi con una "coda" formata dal settimo. Evidentemente, per la natura completamente artigianale della produzione, siamo ben lontani da quella standardizzazione a cui sono state soggette da secoli le carte da gioco europee.

Tra le carte figurate risultano presenti solo 2 ministri (di *qimash* e *chang*) e 3 re (di *qimash*, *chang* e *taj*). I numerali sono presenti da 1 a 10 per *surkh* e *chang*; per *shamsher* manca 8 e 9; per *qimash* manca il 5 e c'è una serie doppia mancante anche del 6; per *taj* c'è una serie completa e una doppia mancante del 7; dei *barat* manca 1,2,3,4,7 della serie doppia; *gulam* manca 1,2,9, mentre è presente un 4 doppio; per

safed ci sono solo due 7 e una carta di 4 e 6. In conclusione si hanno 10 carte di *surkh*, 8 *shamsher*, 19 *qimash*, 20 *taj*, 15 *barat*, 8 *gulam*, 4 *safed*, 12 *shamsher* per un totale di 96 carte, numero che – per caso o per malizia di chi ha venduto le carte – corrisponde proprio a un mazzo completo!

– Cat. n. 577, carte presenti n. 88 carte, diametro 55, Fig. 8. La scatola in legno che le contiene è piuttosto tozza, con dimensioni esterne 106x70x70 mm. Sono le più grandi delle tre serie *mogul* con contenitori dipinti a motivi geometrici e floreali. Re e visir sono tutti presenti, anche se per un paio l'attribuzione al seme corrispondente non è immediata. Come animali cavalcati dai visir sono presenti, oltre ai cavalli, cammello (*chang*) tigre e bove. Tra i re, oltre ai sei re ritratti alla maniera tradizionale, si nota un elefante e, nel seme di *surkh*, una tigre. Mancano: 3,4,5,6,9 di *surkh*, 9 di *qimash*, 5 di *safed*, 10 di *gulam*.

Il fondo di queste carte è a sfumature di vari colori con base di giallo e verde scuro macchiata di arancio. Piuttosto insolitamente, tale fondo è comune sia alla parte frontale che a quella dorsale della carta. Sul dorso c'è una circonferenza interna tracciata a pochi millimetri dal bordo; la stessa è doppia sulla faccia della carta. Per quanto riguarda i simboli, oltre agli oggetti che determinano il valore della carta, non ci sono motivi decorativi, con poche eccezioni relative, al solito, al seme di *gulam*, come 1 in paesaggio con narghilè, 3 a caccia di due antilopi.

Si può considerare la distribuzione degli oggetti nelle carte numerali e la loro simmetria. 2: affiancati o sovrapposti (specialmente evidente in *taj*). 3: *shamsher* e *chang* in linea, altri a triangolo. 4: a rombo, eccetto *gulam* a quadrato e *chang* e *shamsher* in linea. 5: disposti 2+2+1 eccetto *chang* e *gulam* 3+2 e *shamsher* in linea. 6: disposti 1+2+2+1 eccetto *chang* 3+3, *shamsher* in linea e *gulam* radiali. 7: 1+2+1+2+1 eccetto *chang* 3+4, *shamsher* in linea e *gulam*. 8: a rombo con un oggetto anche a metà dei lati ma non al centro escluso *shamsher* in linea, *chang* 4+4 sovrapposte e *gulam*. 9: come rombo precedente ma centrato eccetto *chang* 4+4+1, *gulam* 5+4 e *shamsher* 8+1. 10: rombo pieno precedente più uno esterno eccetto *chang* 4+4+2 e *shamsher* 1+8+1. In particolare le sciabole di *shamsher* sono in linea fino a 8, poi con una nona perpendicolare sopra e infine una sotto e una sopra.

– Cat. n. 578, carte presenti n. 90, diametro 52, Fig. 9. La scatola di legno, priva del coperchio, ha dimensioni 120x68x70 mm. In questo caso tutte le carte numerali sono provviste di una figura finemente dipinta all'interno della carta stessa; la sua presenza è puramente decorativa ed è solo il numero di oggetti del seme, distribuiti in maniera simmetrica attorno a essa, a determinare il valore della carta. Le figure appaiono particolarmente indeboliti a seguito dei danni subiti dall'alluvione. Sono presenti 7 re, compresi uno in forma di elefante e uno di tigre. Mancano sei carte: 4 *surkh*, 7 *safed*, 7 *shamsher*, 10 e visir *gulam*, re *taj*.

Il retro è rosso uniforme con una linea circolare gialla tracciata a circa due mm dal bordo e si presenta dello stesso tipo delle carte n. 576. Il colore di fondo della parte frontale delle carte non è uniforme e passa dal rossiccio scuro all'ocra, con variazioni sia all'interno di una stessa carta sia fra carte diverse. Nonostante queste differenze di colore abbastanza marcate, non è ricostruibile un uso sistematico del colore stesso come fondo per contraddistinguere i vari semi.

– Cat. n. 579, carte presenti n. 89, diametro 47. In questo oggetto già la scatola, finemente dipinta, si presenta di notevole interesse, Fig. 10; le sue dimensioni esterne sono 140x67 mm, con altezza variabile da 68 ai lati fino a 72, al centro. La decorazione è nota, tipica dell'Andhra Pradesh, con scene di corte, di caccia, di mitologia. Come in altri casi, sul coperchio, leggermente bombato, è rappresentato un edificio o tempio a più piani con ragazza-divinità all'interno e altro personaggio femminile all'esterno; in basso quattro personaggi. Sulle facce minori: due coppie di personaggi ai lati di una fontana; caccia alla lepore da parte di due cavalieri. Sulle facce laterali più lunghe: corteo di due elefanti ognuno con tre personaggi sulla torretta, preceduto da due cavalieri; re in trono che fuma il narghilé, dietro due servi con i ventagli, davanti danzatrici e musicisti.

Anche le carte si presentano di fabbricazione piuttosto elaborata, Fig. 11. Nel dorso è presente una colorazione di fondo nera e tre strisce concentriche piuttosto larghe, di lucentezza metallica, non troppo distanti dal bordo; la striscia di mezzo è tratteggiata. Al centro della ampia zona nera centrale si osserva un fiore stilizzato, ottenuto con una decina di punti chiari. I semi sono caratterizzati, oltre che dai relativi simboli, da un colore di fondo uniforme: *taj* marrone, *safed* blu cupo, *shamsher* blu-rosso, *gulam* marrone, *chang* blu scuro, *surkh* rosso bruno, *barat* rosso mattone, *qimash* rossastro marrone. Il seme di *gulam* è l'unico a presentare qualche personaggio o motivo decorativo anche per le carte numerali. Risultano mancanti sette carte: 5 *taj*, 7 *safed*, 9 e re *shamsher*, 3,4 e re *surkh*.

Fra tutte le carte indiane del MNAE, queste hanno sofferto maggiormente i danni dell'alluvione del 1966: in molte zone i vari strati di vernice, colla e carta si sono deteriorati. Di particolare interesse il sottilissimo foglio con lucentezza metallica che serviva di supporto alla pittura e che è stato messo a nudo in larghe zone, specialmente dalla parte del dorso delle carte.

6.2 *Dasavatara ganjifa*

Mentre il tipo precedente ha un carattere profano eventualmente collegabile con la vita di corte (come del resto non insolito per le carte europee) con il *dasavatara* si entra in un campo "sacralizzato". Alla base dei dieci semi del *dasavatara* si trovano infatti varie incarnazioni o avatara di Vishnu. Il *mir* è in particolare sostituito dalla corrispondente incarnazione di Vishnu in scena d'azione; la seconda carta figurata di ogni seme è di solito a cavallo. Quest'ultima raffigurazione ha fatto propendere per una derivazione con adattamento a partire dalle carte *mogul*, in quanto considerata poco compatibile con un ipotetico carattere religioso originale.

Le carte *dasavatara* si distinguono in una quindicina di tipi principali a seconda della regione di origine. Le differenze si notano nei colori di fondo e nei disegni, ma anche nella scelta dell'incarnazione. Specialmente interessanti a questo proposito le incarnazioni 8 e 9 che vedono

una specie di rotazione a seconda delle regioni fra Balarama, Krishna e Buddha. Certamente non può apparire Krishna tra le incarnazioni di Vishnu nel Nepal e nel Rajasthan, dove è considerato la divinità universale.

Un mazzo quasi completo (carte 119/120) è conservato, Cat. n. 3042, Fig. 12-13. L'origine di queste carte è diversa dalle altre, in quanto fanno parte della collezione di oggetti di varia provenienza donati dal professor Tyrrel Leith al MNAE, che pervenne nel 1892 al Museo Indiano. Queste carte sono di dimensioni significativamente maggiori delle precedenti, con un diametro di 83 millimetri.

La lista delle 10 incarnazioni di Vishnu delle carte del Museo viene di seguito riportata in corrispondenza ai nomi, simboli, e colori:

nome	simbolo	col.fondo
1. Matsya	pesce	rosso
2. Kurma	tartaruga	rosso
3. Varaha	cinghiale	giallo
4. Nara-Sinha	leone	verde
5. Vamana	vaso	verde
6. Parashurama	ascia	marrone
7. Rama	arco	giallo
8. Krishna	anello	marrone
9. Buddha	conchiglia	nero
10. Kalki	sciabola	nero.

Dal mazzo risulta mancante una sola carta, il re di Varaha, cioè l'incarnazione di Vishnu come cinghiale. Queste carte provengono da Sawantwadi, una piccola città a nord di Goa famosa per la considerevole produzione artigianale di questo tipo di carte indiane. Lo stile è notoriamente influenzato dalla pittura medioevale dell'India del Sud (von Leyden, 1981). In particolare, le carte del Museo si presentano come Bazar-Kalam, cioè della qualità comune. La scatola di legno che serve da contenitore per le carte è di forma pressoché cubica (lato di 10 cm) e con fondo di lacca rossa, come tradizionale per la produzione di Sawantwadi; sul coperchio e sulle facce laterali sono ritratti personaggi della mitologia indiana.

I colori di fondo, come tipico delle carte di questa provenienza, sono rosso, verde, giallo, nero e marrone; si tratta sempre di colori brillanti, che offrono un contrasto cromatico molto superiore al solito; i simboli dei semi sono dipinti in colori contrastanti: Matsya bianco, Kurma

giallo, Varaha verde, Nara-Sinha giallo, Vamana giallo, Parashurama giallo, Rama rosso, Krishna giallo, Buddha bianco-giallo, Kalki oro.

In realtà Sawantwadi era all'epoca un centro importante non solo per la produzione delle carte ma in genere di mobili, giocattoli e oggetti vari decorati con pitture e lacche tipiche; tutto ciò almeno dalla metà del XVIII secolo (von Leyden, 1981). Le carte di Sawantwadi, grazie ai colori vivaci e alla particolare sottigliezza e resistenza del materiale di supporto, hanno goduto di larga popolarità anche in zone assai lontane dal luogo di origine.

6.3 Carte internazionali

Attualmente le carte da gioco si possono ormai considerare standardizzate a livello mondiale secondo il modello anglo-americano; la facilità di fabbricazione e l'ingombro ridotto ne hanno permesso un commercio su vasta scala. Alcuni dei maggiori produttori mondiali delle carte internazionali sono ormai asiatici. Anche in India la produzione industriale di queste carte è molto sviluppata, sia per l'elevato consumo interno sia per l'esportazione in molti Paesi (quest'ultima basata sui bassi costi piuttosto che sulla qualità). Il consumo annuo di carte in India è di circa 15 milioni di mazzi, di cui un decimo nella sola Bombay (Gordhandas, 1987); in questa e in altre grandi città il gioco delle carte è diffuso a ogni livello sociale e presenta spesso il carattere di gioco d'azzardo. Diffusi sono anche alcuni giochi di provenienza europea, talvolta con regole alquanto modificate, giocati spesso con più mazzi contemporaneamente, come la bazzica.

7. SVILUPPI RECENTI

Negli anni più recenti si è avuto un considerevole sviluppo quantitativo della diffusione dei giochi. Come in tutto il resto del mondo anche in India si stanno oggi diffondendo i giochi elettronici. Si tratta di giochi che di regola nascono già con fisionomia e mercato internazionale e rappresentano l'ultimo "oggetto" da gioco in una lunga serie che cominciando dai "calcoli" o pietruzze è passata per dadi, tavolieri e carte.

Ma anche a livello qualitativo si sono avuti marcati progressi: per quanto riguarda la "punta dell'iceberg", attualmente si assiste in India

a uno sviluppo considerevole dei giochi di riflessione codificati a livello internazionale, scacchi e bridge in primo luogo. Le squadre nazionali indiane partecipano regolarmente e con buoni risultati ai Campionati di bridge del Lontano Oriente (che tra l'altro hanno vinto nel 1977) e alle Olimpiadi scacchistiche; nel 1991 un giocatore indiano è giunto ai quarti di finale del campionato mondiale di scacchi.

D'altra parte, non esistono giochi nazionali di notevole livello tecnico e con relative pubblicazioni teoriche. Di conseguenza, anche gli sviluppi locali nel campo dei vari giochi appaiono di carattere piuttosto occasionale, senza larga diffusione nemmeno nel Paese di origine.

A titolo di esempio si può citare un recente gioco misto di carte e tavoliere, Chess'O'64 (Mehta). Si tratta di un mazzo di carte assai particolare con allegato libretto di istruzioni che dà le regole di una trentina di giochi diversi per numeri variabili di partecipanti. Viene anche fornita una scacchiera stampata su foglio di plastica. Le caselle sono 8x8 a colori alterni ma di forma rettangolare e di dimensioni uguali alle carte; alcune portano segni particolari che si rendono utili nei giochi (altri 25 prevalentemente fra due giocatori) descritti in un secondo manualetto (Fig. 14).

L'interesse principale di questo insieme è che permette di giocare su una particolare scacchiera agli scacchi veri e propri (e a varianti abbastanza simili di giochi di tavoliere) con un mazzo di carte, unendo quindi due strumenti di gioco di largo seguito e lunga tradizione ma generalmente indipendenti l'uno dall'altro. Per ottenere questo scopo il mazzo di carte è decisamente fuori del comune: i quattro semi hanno 16 carte e sono presenti due jokers. Le carte da 1 a 8 hanno anche raffigurati i pedoni, le 9 e 10 gli alfieri, 11 e 12 i cavalli, 13 e 14 le torri. La carta 14 ha anche il simbolo del fante delle carte. Le 15 e 16 sono rispettivamente regina e re sia per le carte che per gli scacchi. Come se non bastasse, le carte portano impresse una o due lettere dell'alfabeto in modo da permettere anche lo svolgimento di particolari giochi di parole.

CONCLUSIONI

Con l'analisi degli oggetti da gioco di provenienza indiana si è completato l'esame dei principali giochi presenti nel MNAE, complessivamente una raccolta significativa di oggetti di varia provenienza. Come gli altri precedentemente descritti, anche quelli indiani si presentano con un'età considerevole e di solito determinabile con sufficiente precisione. A differenza di quanto visto in precedenza per la Cina e il Giappone, manca per l'India una letteratura tecnica dedicata al gioco che presenti sia un apprezzabile livello teorico che una lunga tradizione. Tuttavia, alcuni dei giochi indiani sono o sono stati di larga diffusione,

a cominciare dal gioco di percorso nazionale, il pachisi. In altri casi, e tipicamente in quello degli scacchi, il significato dell'India diventa preminente dal punto di vista storico, potendosene considerare la patria di origine.

RINGRAZIAMENTI

È doveroso segnalare l'aiuto ricevuto dall'ingegner Kishor Gordhandas di Bombay. Si ringrazia il personale del Museo, in particolare la Dott. Sara Ciruzzi che ha indicato tra l'altro le fonti per documentare la provenienza del materiale, e la Direzione che ha reso possibile lo svolgimento dello studio e la sua pubblicazione.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BASLINI F. (1970) Il "Solitaire". Firenze: Campo.
- BEART C. (1967) Histoire des jeux. Jeux et sports, sous la direction de R. Caillois. Paris: Gallimard.
- BELL R.C. (1979) Board and Table Games from Many Civilizations rev.ed. New York: Dover.
- BREWSTER P.G. (1957) The Earliest Known List of Games: Some Comments. Acta Orientalia 23: 33-42.
- CIRUZZI S. (1990) Il Museo Indiano dell'Università di Firenze. Archivio per l'Antropologia e la Etnologia, 121: xxx
- DE GUBERNATIS A. (1886-87) Peregrinazioni indiane 3 voll. Firenze: Niccolai.
- DONATI G. (1887) Catalogo del Museo Indiano. Firenze: Le Monnier.
- GORDHANDAS K. (1987) The Playing-Card World, London, 50: 15.
- HYDE T. (1694) De ludis orientalibus libri duo ... Oxford: .
- KEATS V. (1985) Chessmen for collectors. London: Batsford.
- LANTERNARI V. (1965) Giochi e divertimenti. in: V.L.Grottanelli Ethnologica, L'uomo e la civiltà. Vol. III, Milano: Labor.
- von LEYDEN R. (1977) Indische Spielkarten, Inventarkatalog der Indischen Sammlung des Deutsche Spielkarten-Museums. Leinfelden-Echterdingen.
- von LEYDEN R. (1982) Ganjifa The Playing Cards of India. London: Victoria and Albert Museum.
- MEHTA K.A. (ca 1985) Chess'O'64 without Chess-Board. Bombay: Mehta.
- MEHTA K.A. (ca 1985) Chess'O'64 with Chess-Board. Bombay: Mehta.
- MURRAY H.J.R. (1913) A history of chess. Oxford: Clarendon.
- PRATESI F. (1991) Scacchi indiani. Scacchi e scienze applicate 8, in corso di stampa.
- SANVITO A. (1975) Jeux indiens de Delhi. Europe Echecs 105.
- THAPAR R. (1966) A History of India I, London: Penguin.
- WHEELER R.E.M. (with contributions by A.Ghosh and Krishna Deva) (1946) Arikamedu: An Indo-Roman Trading-Station on the East Coast of India. Ancient India 2: 16-122.

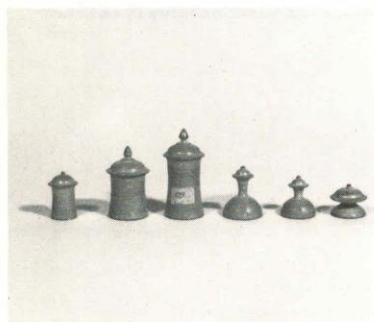
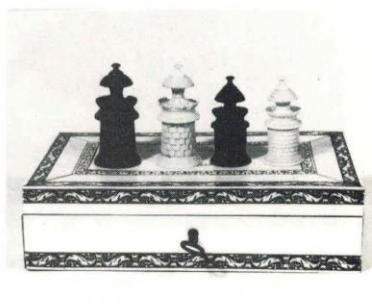
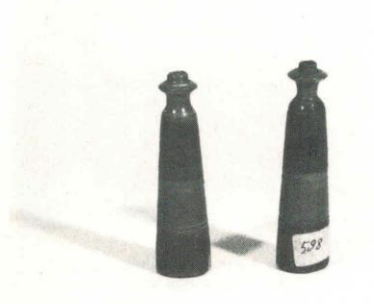
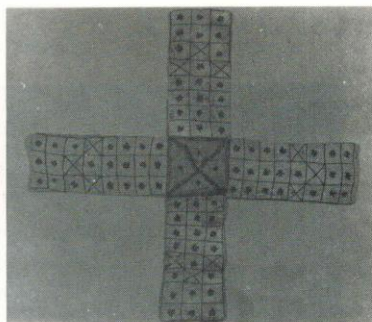
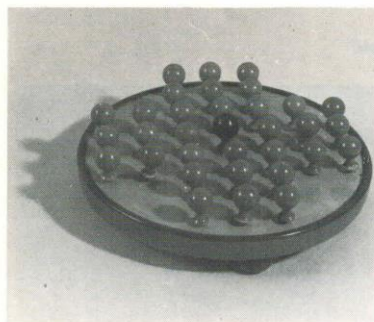


Fig. 1-6. Da sinistra a destra, dall'alto al basso: Solitario inglese. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 595 MNAE Firenze. Gioco del pachisi. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 600 MNAE Firenze. Due pezzi per gioco (forse per pachisi) in legno. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 597 e 598 MNAE Firenze. Scacchi e scacchiera indiani in avorio, legno e corno di bufalo. Particolare. Museo Indiano Cat. n. 2054 MNAE Firenze. Scacchi indiani torniti in legno. Campionatura dei singoli pezzi. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 599 MNAE Firenze. Scacchi indiani torniti in legno. Schieramento su modello ricostruito di scacchiera. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 599 MNAE Firenze.

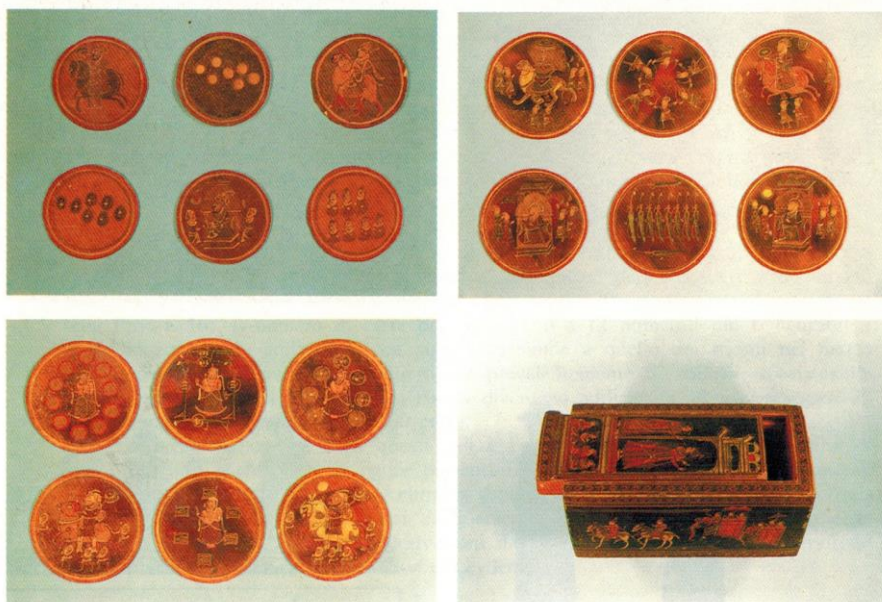


Fig. 7-10. Da sinistra a destra, dall'alto al basso: Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 576 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 577 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 578 MNAE Firenze. Scatola per carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 579 MNAE Firenze.

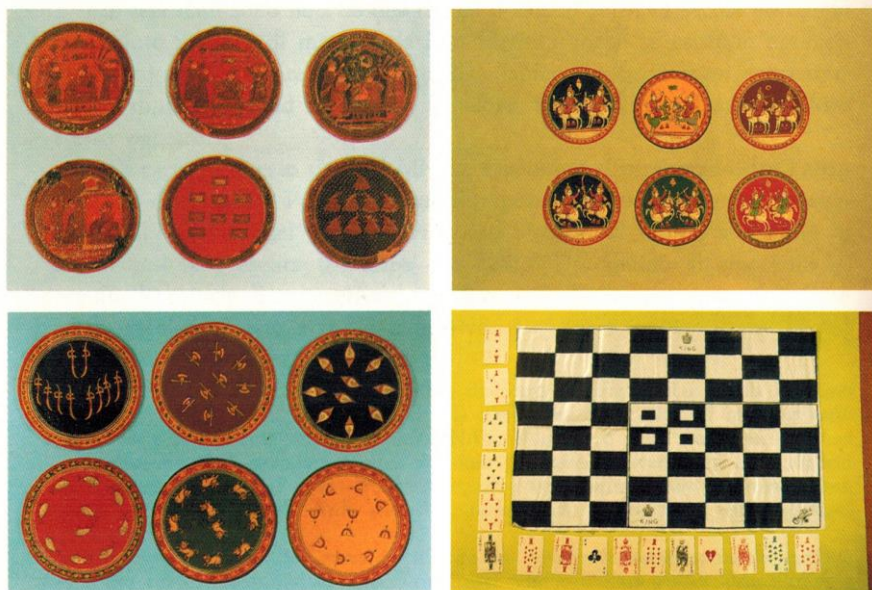


Fig. 11-14. Da sinistra a destra, dall'alto al basso: Carte da gioco indiane di tipo mogul ganjifa provenienti dal Gujarat. Collezione De Gubernatis. Museo Indiano Cat. n. 579 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo dasavatara ganjifa provenienti da Sawantwadi. Collezione Tyrrel Leith. Museo Indiano Cat. n. 3042 MNAE Firenze. Carte da gioco indiane di tipo dasavatara ganjifa provenienti da Sawantwadi. Collezione Tyrrel Leith. Museo Indiano Cat. n. 3042 MNAE Firenze. Carte da gioco e scacchiera in plastica per il gioco Chess'0'64, da Bombay. Collezione Pratesi, Firenze.