



n° 2 dicembre 2017 anno XVIII

i quaderni della



SCSM

**Società di Cultura
e Storia Militare**

Dulce Bellum Inexpertis

www.arsmilitaris.org



GIOVANNI FATTORI – IL RITORNO DELLA CAVALLERIA – cm 140X84
FATTORI AVEVA UNO SPICCATO AMORE PER I CAVALLI ED UNA CONSEGUENTE PREDILEZIONE PER L'ARMA DI CAVALLERIA.
SAGGIO DI UMBERTO MARIA MILIZIA A PAG. 83

PRESENTAZIONE

L'acronimo SCSM sta per Società di Cultura e Storia Militare. Ora, la cultura militare intesa in senso lato spazia per un numero straordinariamente eterogeneo di oggetti. Per citare alcuni esempi: dall'arte rappresentativa come la pittura e la statuaria alla poetica, dalla semantica ai generi letterari come il romanzo e la memorialistica, dall'architettura all'ingegneria, fino a toccare le cosiddette scienze dello spirito come l'antropologia, la psicologia o la sociologia.

I Quaderni, organo ufficiale della SCSM, hanno fin qui preferito presentare ai Soci e ai lettori una selezione di saggi riguardanti soprattutto il classico e sconfinato campo della Storia militare. L'attuale edizione vuol essere invece tutta dedicata all'altro scopo che compare nel nome e dunque negli obiettivi originari della nostra Società, ovvero alla diffusione della cultura militare.

Il n. 2 del 2017 si apre, come di consueto, con l'Editoriale del Presidente Gianpaolo Bernardini della Massa, che condensa, in uno stile solo apparentemente discorsivo e conviviale, acute considerazioni ma anche puntuali giudizi, derivati dal panorama degli ultimi avvenimenti di cronaca che in qualche modo hanno interessato o coinvolto il vasto e variegato mondo della cultura e del pensiero non soltanto militari. Tutto ciò senza ledere minimamente la posizione apartitica e apolitica assunta fin dalle origini dalla SCSM.

Il medesimo Presidente inaugura poi il numero con un approfondito saggio di cultura militare, frutto delle sue lunghe ricerche sulla storia – dalle origini ai tempi moderni – delle simulazioni di guerra. Siamo certi che, terminata la lettura di *Kriegsspiel (o Gioco di Guerra)*, il lettore rimarrà colpito dalla straordinaria mole di notizie e implicazioni storiche che contiene, nonché assolutamente affascinato da un argomento ignoto al grande pubblico, in quanto pochissimo trattato dalla letteratura e sconosciuto persino a molti tra i più appassionati ed esperti giocatori di *wargames*.

Completa la panoramica dei lavori compresi in questo numero il notevole saggio di Umberto Maria Milizia su uno dei più profondi pittori della corrente dei Macchiaioli, ingiustamente trascurato dalla critica *à la page*. *Giovanni Fattori pittore di butteri e di soldati* è il degno lavoro di un critico e storico dell'arte qual è il Vice Presidente della SCSM, che sa tuttavia unire in maniera impareggiabile la critica e la perfezione descrittiva dei quadri alla profonda conoscenza della storia militare italiana. La qual cosa è una dote pressoché sconosciuta ai comuni storici dell'arte.

Ci doveva essere molto altro, ma i nostri Soci sono ben al corrente dei limitati bilanci della SCSM e della conseguente necessità, incresciosa ma ineludibile, di contenere i costi editoriali attraverso la limitazione del numero delle pagine dei Quaderni. In tale ottica la Redazione si duole di dover rimandare al prossimo numero la prevista pubblicazione dell'interessante saggio del Socio Emilio Bonaiti sul corpo degli Arditi – della cui fondazione si è commemorato nel 2017 il centenario – e dell'ultima parte del ponderoso saggio del Socio Angelo Nataloni e di Mauro Antonellini, *Sulle ali della Grande Guerra, la storia, gli aerei, gli assi. Parte III/2, gli assi*, che pure avevamo annunciato.

L'abituale notiziario delle attività dei singoli Soci e della Società nel suo complesso, l'aggiornamento dei saggi inseriti nel sito *arsmilitaris.org*, nonché le consuete recensioni chiudono degnamente il secondo numero del XVIII anno dei Quaderni della SCSM.

La Redazione

AVVISO IMPORTANTE

Si sono verificati – anche nel recente passato – diversi disguidi nella spedizione dei vari numeri dei Quaderni, che in alcuni casi, fortunatamente limitati, non sono mai stati ricevuti o sono comunque giunti ai destinatari con notevolissimo ritardo.

Per ovviare all'inconveniente, già da qualche tempo il Segretario della SCSM informa tutti i Soci, con una comunicazione di posta elettronica, dell'avvenuta consegna alle poste del Quaderno in distribuzione, chiedendo un cenno di conferma alla ricezione del medesimo, in modo da poter tenere sotto controllo la situazione.

I Soci tutti sono pregati di voler tenere conto di tale richiesta, segnalando gli eventuali eccessivi ritardi e le mancate ricezioni.



CASSINO – IL “ MONUMENTO” INCRIMINATO, LA CUI INAUGURAZIONE È STATA SOSPESA. LA FORMA È QUELLA DI UN PARACADUTE APERTO. IN UNA TARGA INSERITA NEL PARACADUTE SAREBBE DOVUTA COMPARIRE LA SEGUENTE SCRITTA, IN TRE LINGUE:

“In Memoria e Monito di tutti i Soldati caduti nel 1944 durante la sanguinosa Battaglia di Cassino e delle Vittime Civili di quella terribile guerra”

“In Memory and Recognition of the Soldiers of all nations who fell in the bloody Battle of Cassino and all the Civilians Victims of the terrible war”

“In Erinnerung und zur Mahnung an alle im Jahre 1944 während der blutigen Schlacht um Cassino gefallen Soldaten und allen Zivilen opfern dieses schrecklichen Krieges”

EDITORIALE

Cari Soci, come ricorderete, nel precedente editoriale ci eravamo riservati di tornare sull'argomento relativo all'apposizione di una lapide in ricordo di una bambina di tredici anni sevizata e uccisa dai partigiani poco dopo la Liberazione e alle proteste di una certa Associazione.

La querelle si è conclusa apponendo una lapide, sì, ma senza alcun specifico riferimento relativo alle circostanze né ai responsabili del fatto. Così la bambina – o meglio, il ricordo della sua barbara fine – ha avuto una parvenza di giustizia e gli oppositori possono vantarsi di aver evitato un possibile *vulnus* alla loro vulgata.

Ciò premesso ci ripromettiamo di non parlare più né di questa Associazione né delle ineffabili iniziative sue e/o di alcuni dei suoi componenti, soprattutto per evitare che anche queste pagine possano divenire un *refrain* atto solo ad amplificare quel clamore che cercano in ogni modo di suscitare.

Cambiando argomento, apprendiamo dai *mass-media* che è stata sospesa, per evitare possibili turbamenti della memoria e della sensibilità della città di Cassino, l'inaugurazione di una stele commemorativa dedicata a tutti i caduti, militari e civili, in quei terribili mesi del 1944. Sempre dai *mass-media* abbiamo appreso che per qualcuno questo sarebbe stato uno sfregio alla Guerra di Liberazione; ma non è chiaro se lo "sfregio" sarebbe stato causato dalla presenza alla cerimonia del Generale tedesco Hans-Werner Fritz, Presidente della Confederazione Tedesca Paracadutisti, un'Associazione d'Arma, o dal fatto che la stele ricordi – da quel poco che abbiamo avuto modo di vedere – un paracadute e quindi i *Fallschirmjäger* tedeschi che li combatterono.

Sul fronte di Cassino si scontrarono durissimamente, per mesi, da una parte truppe tedesche e, dall'altra, truppe americane, inglesi, neozelandesi, australiane, polacche, canadesi e francesi. Queste ultime, composte da reparti coloniali, si distinsero per il valore in battaglia, ma anche e soprattutto per le atroci azioni di saccheggi, violenze e stupri condotte contro la popolazione civile con l'esplicito consenso dei loro superiori. La stessa Abbazia venne distrutta senza un motivo valido dai bombardamenti alleati, avendone i tedeschi scrupolosamente rispettata la neutralità fino all'ultimo momento.

Non ci risulta che, in occasione delle proteste di cui sopra, sia stato fatto un qualsiasi minimo accenno a tutto ciò, né tanto meno che si sia protestato per la visita fatta pochi mesi fa a Cassino da una delegazione francese fra cui vi erano dei reduci marocchini. Tra l'altro, è lecito dubitare che questi reduci fossero realmente tali, se non altro per motivi anagrafici; se così fosse dovremmo congratularci con loro per la longevità!

Quel che più conta: ci riesce difficile credere che, dopo 74 anni, ancora ci sia chi si ostina a ricordare le azioni di una delle parti in conflitto e trascurare – o forse ignorare – tutto il resto. Si parla ancora sempre e solo delle rappresaglie naziste, ma si trascurano ed ignorano quelle altrettanto ignobili degli altri schieramenti. Quindi i paracadutisti tedeschi, il cui valore a Cassino e su tutti gli altri fronti venne riconosciuto dagli stessi Alleati, erano dei soldati, ma nazisti, e questo basta per condannarli per sempre. Seguendo questa perversa logica, allora anche i soldati italiani dell'epoca dovrebbero essere considerati solo come soldati fascisti, almeno fino al 1943; non parliamo poi dei soldati romeni, bulgari, ungheresi ...

Evidentemente non si vuole considerare che i soldati combattono le guerre volute dai governanti, né si chiedono se ciò sia giusto o meno. Il loro dovere è quello di obbedire, salvo poi scoprire che hanno combattuto una guerra sbagliata per una causa ancor più sbagliata.

Chiudiamo queste righe ricordando alcuni frammenti di un passo dello storico israeliano Martin Levi van Creveld (citato in *Auftragstaktik* nel Quaderno 1/2016): "*Un esercito [...] che non fugge, non si disintegrò. Anzi, ostinatamente continuò a combattere. Il soldato tedesco [...] non fugge anche quando enormemente inferiore [...]*".

L'unica e forse ultima motivazione che dette loro il necessario coraggio per continuare a battersi era – pur sapendo che la guerra era persa – la difesa del "sacro" suolo patrio.

Tutto questo per dire che, a nostro parere, non è giusto né logico che si debbano condannare le gesta dei perdenti soprattutto se queste, ancora oggi, sono rappresentate come il *non plus ultra* dell'arte militare.

Non si discute, chiaramente, sulla liceità o bontà della causa; se così fosse, infatti, dovremmo parlare di certi conflitti sudamericani e orientali, per non parlare dell'antichità ...

Gianpaolo Bernardini della Massa



DADI USATI NEL KRIEGSSPIEL DI VON REISSWITZ

KRIEGSSPIEL (O GIOCO DI GUERRA)

di Gianpaolo Bernardini della Massa

*«Das ist ja kein Spiel in gewöhnlicher Art, das ist eine Kriegsschule.
Das muß und werde ich der Armee auf das wärmste empfehlen»*

*Generalleutnant Karl von Müffling
Chef des Generalstabes der Preußischen Armee - 1824¹*

Anzitutto dobbiamo premettere che il termine inglese wargame – per quanto sia ormai tanto diffuso da aver pressoché soppiantato l'originale – è mutuato dal tedesco kriegsspiel. Entrambi significano gioco di guerra e rientrano nella categoria dei giochi di simulazione. Se poi cerchiamo l'esatto significato del termine, nella sua accezione più moderna, vedremo che in genere si tratta di una simulazione bellica, di solito ispirata alla ricostruzione di celebri battaglie o azioni belliche del passato o, come spesso avviene, dello sviluppo di battaglie di fantasia.

Per quanto i giochi di guerra – o, se si vuole, di simulazione di battaglie – siano considerati un'invenzione relativamente recente, si può in realtà affermare che essi, sia pure nelle più diverse forme, hanno origini molto antiche, essendo stati presenti nella cultura e nella storia fin dalla più remota antichità.

Fino a non molto tempo fa gli appassionati e i "puristi" suddividevano i giochi di simulazione in due gruppi ben distinti: i wargames veri e propri e i boardgames, detti anche board wargames, ovvero i giochi [di guerra] da tavolo.

I primi venivano condotti su plastici o tavolieri, predisposti per riprodurre scenari realmente esistenti o comunque verosimili, o magari i luoghi dove in passato si erano svolte battaglie più o meno famose. Su di essi venivano mosse – secondo ben precise modalità, definite tenendo conto delle loro reali possibilità – pedine o riproduzioni in miniatura di soldati e strumenti bellici (carrì da guerra, catapulte, cannoni, carrì armati ...) appartenenti a due o più partiti contrapposti, che combattevano tra di loro seguendo un insieme di norme stabilite a priori: un vero e proprio regolamento di gioco.

I secondi, invece, venivano condotti – con modalità più o meno analoghe – su carte geografiche o topografiche, oppure su mappe appositamente disegnate, riferite a luoghi reali o di fantasia, impiegando "pezzi" atti a simulare le varie unità impegnate nella battaglia.

La differenza principale tra i due gruppi consisteva nel fatto che, mentre i wargames "professionali" militari venivano progettati, finanziati e giocati dagli enti militari e/o dalle agenzie governative, quelli civili – avendo essenzialmente finalità ludiche – venivano progettati e realizzati per essere immessi sul mercato. Se i secondi erano spesso criticati per essere troppo assimilabili a semplici giochi da tavolo, solo lontanamente riconducibili a principi di tipo tattico o strategico, i primi – obbligati a tenere nel debito conto molteplici e complessi aspetti politici e burocratici, tali da condizionarne l'impiego – soggiacevano spesso alla routine ed erano pertanto considerati noiosi e poco stimolanti.

Oggi questa differenza si è molto assottigliata, tanto che il nome generico di wargame viene attribuito anche ai sempre più diffusi giochi di simulazione bellica realizzati mediante sofisticati programmi di elaborazione elettronica.

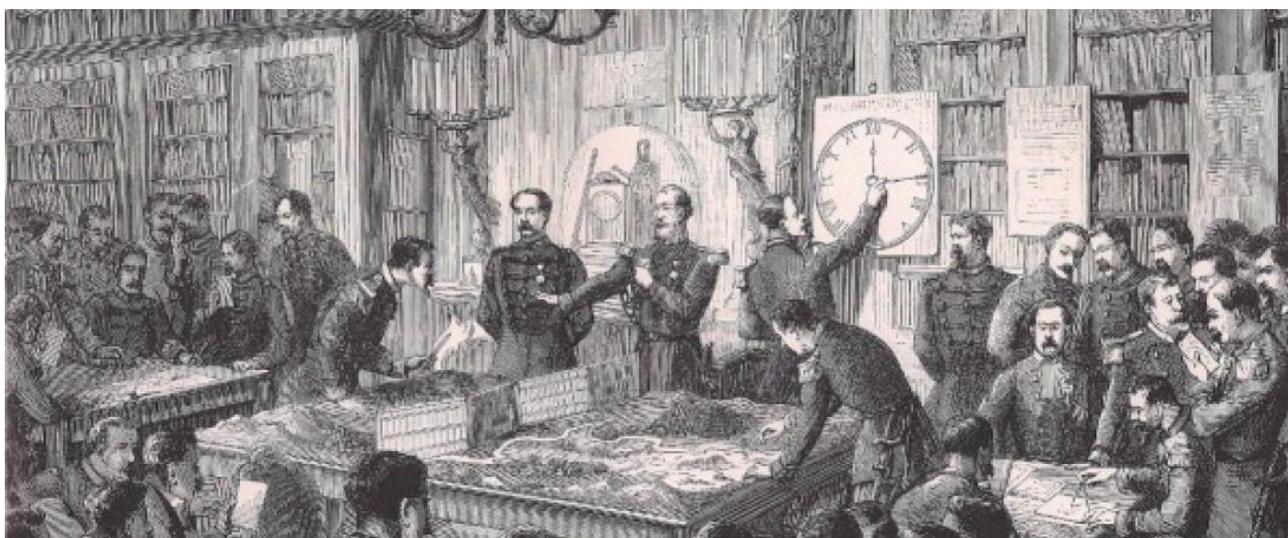
In questa sede cercheremo di tracciare una breve storia del kriegsspiel/wargame e dei suoi predecessori, utilizzando prevalentemente il termine originale tedesco, con buona pace degli anglofili. Accenneremo poi ai più moderni e conosciuti wargames.

1: "Questo non è un gioco normale, questa è una scuola di guerra. Devo raccomandarlo all'esercito nel modo più caldo possibile". Da: Ernst Heinrich Dannhauer, *Das Reißwitzsche Kriegsspiel von seinem Beginn bis zum Tode des Erfinders 1827* (*Il Kriegsspiel di Reißwitz dalle sue origini alla morte dell'inventore nel 1827*), *Militair-Wochenblatt* 56/1874, pag. 529.

L'IMPORTANZA DEL KRIEGSSPIEL

Vogliamo in primo luogo precisare che l'esercito prussiano – ben noto per la spiccata professionalità dei suoi ufficiali – e successivamente l'esercito tedesco – altrettanto professionale – non ritennero mai che il *kriegsspiel*, nella sua connotazione militare, fosse soltanto un banale strumento ricreativo. Lo consideravano al contrario un utilissimo ausilio per l'istruzione individuale dei quadri e per la loro preparazione collettiva alle attività operative.

Ne erano così convinti che se ne servivano molto spesso, tanto in pace quanto in guerra. Ricordiamo ad esempio che, alla vigilia dello sbarco alleato in Normandia, iniziato il 6 giugno del 1944, il *generaloberst* Friedrich Dollmann, comandante della 7. Armata tedesca, schierata in Francia, aveva organizzato un gioco di guerra a Rennes, presso il suo comando. Sicuramente un ottimo esercizio, ma in tal modo molti dei comandanti dei Corpi d'Armata e delle Divisioni della sua Armata si trovarono lontani dai propri comandi, assieme ai loro stati maggiori, proprio mentre le forze alleate mettevano nuovamente piede sul suolo francese.



UN KRIEGSSPIEL NEL 1874

Ma andiamo con ordine. Nei decenni successivi alle guerre napoleoniche molti furono i progressi della tecnologia, e di tale rilevanza da indurre drastici cambiamenti non tanto nella natura della guerra quanto nel modo di condurla. Durante tutto il diciannovesimo secolo – ma soprattutto nella sua seconda metà – apparvero infatti innovazioni tecnologiche così numerose e in così rapida successione da rendere spesso obsolete tecnologie introdotte appena un decennio prima e in quel momento considerate all'avanguardia.

Basti pensare, per fare solo un esempio, all'evoluzione dell'arma principale del fante prussiano tra la fine del periodo napoleonico e la fine della *Deutsch-Französische Krieg von 1870 bis 1871* (Guerra Franco-Tedesca 1870-1871), quando la Prussia divenne di fatto la maggiore potenza militare dell'Europa continentale. In poco più di cinquanta anni il moschetto ad avancarica ad anima liscia – complicato da caricare, lento a sparare e con una portata efficace inferiore ai 100 metri – aveva ceduto il passo a un fucile ad otturatore, a retrocarica, in grado di colpire bersagli fino a quasi 1.000 metri, cambiando completamente la dinamica del combattimento delle fanterie. Analogamente i nuovi pezzi di artiglieria introdotti attorno al 1870, a retrocarica e con l'anima rigata, surclassavano i vecchi modelli ad avancarica per rapidità, sicurezza, potenza di fuoco e gittata, che poteva arrivare fino a tre chilometri.

Prima della fine dell'Ottocento tutti gli eserciti erano ormai molto diversi da quelli di inizio secolo. Se le uniformi da cerimonia e da parata ricordavano ancora quei giorni lontani, gli eserciti del Novecento – dotati di moderne artiglierie, mitragliatrici e fucili a retrocarica, tutti costruiti industrialmente in gran serie – avevano ben poco in comune con i loro predecessori.

Tuttavia, nonostante la rapida evoluzione delle tecnologie belliche e delle dottrine d'impiego – che sarebbe continuata fino alla I Guerra Mondiale – l'unica innovazione introdotta in epoca pre-

napoleonica che non perse di significato, bensì vide aumentare progressivamente la sua importanza, fu il *kriegsspiel*, che nella prima metà del XIX secolo venne costantemente impiegato dall'esercito prussiano per la formazione dei propri quadri. Gli eserciti delle altre Potenze europee, nonostante lo avessero sperimentato e discusso già nel 1830 e nel 1840 – particolarmente in Baviera e in Austria – non seppero comprenderne le potenzialità e ne fecero un uso quantomai sporadico, considerandolo più un divertimento che un vero e proprio strumento operativo. Fu solo dopo la vittoria prussiana nella Guerra Franco-Tedesca che gli stati maggiori degli eserciti di quasi tutti i paesi europei – arrendendosi all'evidenza – iniziarono ad impiegare i *wargames* a livello professionale.

Si può sicuramente affermare che l'uso dei giochi di guerra come sussidio per l'addestramento dei militari sia stato il più significativo contributo germanico all'arte della guerra e, probabilmente, l'eredità più importante e duratura lasciata dall'esercito prussiano, al contrario di molte altre innovazioni – dall'*Auftragstaktik*² al *Paradeschritt*³ – spesso dimenticate nel corso degli ultimi duecento anni o addirittura completamente ignorati.



THE AUTUMN MANOEUVRES, OFFICERS PLAYING AT KRIEGSSPIEL, OR THE "GAME OF WAR" – MANOVRE AUTUNNALI, UFFICIALI [PRESUMIBILMENTE BRITANNICI, NDR] GIOCANO UN KRIEGSSPIEL, OVVERO "IL GIOCO DELLA GUERRA"

Ancora oggi, per quanto la tecnica e la terminologia siano cambiate, le moderne forze armate e gli stati maggiori di tutto il mondo utilizzano i giochi di guerra in un modo o nell'altro – simulazioni di operazioni belliche, scenari strategici o modelli ad essi collegati – allo scopo di addestrare i propri quadri, ai vari livelli, a prendere decisioni responsabili per governare gli eventuali futuri conflitti o evitarne l'insorgere. Il loro impiego permette ai comandanti di simulare ogni tipo di pianificazione operativa, evitando gli oneri derivanti dal reale schieramento di truppe sul terreno, con il conseguente notevole risparmio di risorse umane e materiali.

Un esempio fra tanti: negli anni '80 del XX secolo lo *United States Army Command and General Staff College* (Scuola di Comando e Stato Maggiore dell'Esercito degli Stati Uniti), stanziato nel Kansas, a Fort Leavenworth, utilizzava per le proprie esercitazioni a tavolino una carta topografica a grande scala della parte più sensibile del fronte orientale della NATO in Europa – il *Fulda gap* (stretta di Fulda)⁴ – sulla quale venivano mosse, secondo determinate regole, formazioni di carri armati in miniatura.

Non era ovviamente il solo *gioco di guerra* di cui disponevano le forze armate degli Stati Uniti. Alla fine della Guerra Fredda, uno studio commissionato dal Dipartimento della Difesa⁵ ne aveva individuati oltre trecento, di differenti dimensioni e tipologie, impiegati esclusivamente in ambito militare, presso i comandi, gli stati maggiori, le scuole e le unità operative.

I primi compendi di regole, le istruzioni per condurre il gioco e i materiali necessari per allestire il "campo di battaglia" – il cosiddetto *Apparatus* – furono assegnati agli stati maggiori e ai reggimenti

2: Cfr. Emilio Bonaiti, *Auftragstaktik*, I Quaderni della SCSM 1-2016, pagg. 47-89.

3: Più conosciuto forse con il nomignolo di "passo dell'oca", era il passo di parata introdotto all'epoca di Federico il Grande. Rimasto in uso in Germania fino alla fine della II Guerra Mondiale; è tuttora usato da vari eserciti europei, asiatici e sudamericani. È un passo estremamente marziale – e di notevole impatto visivo – effettuato a gamba tesa, che richiede un duro addestramento formale. Il nomignolo deriva dalla somiglianza con l'andatura tipica dei palmipedi.

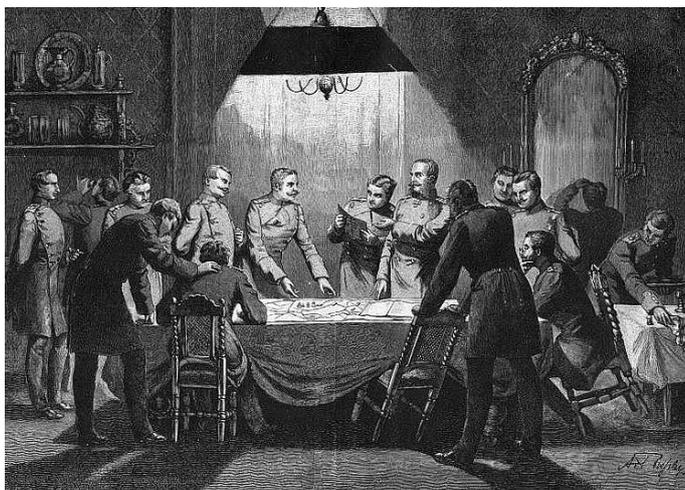
4: Situato in Germania, il *Fulda gap* – così denominato secondo la terminologia NATO in uso durante la Guerra Fredda – è l'area compresa tra il vecchio confine tra la Germania Occidentale (*Bundesrepublik Deutschland* – Repubblica Federale Tedesca) e la scomparsa Germania Orientale (*Deutsche Demokratische Republik* – Repubblica Democratica Tedesca) e Francoforte sul Meno. Essendo un'area pianeggiante, rappresentava un facile corridoio di penetrazione verso occidente per le forze corazzate sovietiche e tedesco-orientali basate a ridosso del confine tra le due Germanie, per acquisire i passaggi sul fiume Reno.

5: *Catalog of Wargaming and Military Simulation Models*, 11th Edition, Force Structure, Resources, and Assessment Directorate, Washington DC, 1989.

dell'esercito prussiano nell'estate del 1824. Da allora il *kriegsspiel* venne costantemente impiegato per soddisfare principalmente tre distinte esigenze, tutte ugualmente importanti.

In primo luogo, il regolare e corretto utilizzo del gioco consentì ai comandanti – a tutti i livelli – di acquisire esperienza nella manovra di formazioni militari – dalle minori unità alle armate – in ogni tipo di situazione operativa e su ogni tipo di terreno, prescindendo dalla disponibilità di spazi adeguati (poligoni o aree addestrative), dalle risorse finanziarie e dalle condizioni meteorologiche e ambientali. Addirittura, poiché all'epoca le manovre sul campo venivano condotte solamente nella buona stagione, escludendo il periodo invernale, è lecito affermare che molti ufficiali prussiani probabilmente trascorrevano più tempo ai tavoli del *kriegsspiel* che sul terreno.

In secondo luogo l'impiego del *kriegsspiel*, oltre a fornire un determinante contributo nella formazione dei giovani ufficiali, futuri *leader* militari, si rivelò utile anche per diffondere informazioni sugli effetti che i progressi della tecnologia e l'evoluzione delle dottrine belliche potevano avere sulla condotta di una guerra e sugli uomini che erano chiamati a combatterla.



UFFICIALI DELL'ESERCITO PRUSSIANO IMPEGNATI NELLA CONDOTTA DI UN KRIEGSSPIEL

Infine, a metà del XIX secolo, quando il *kriegsspiel* divenne uno degli elementi che caratterizzavano la vita di guarnigione degli stati maggiori e di tutti i reggimenti dell'esercito prussiano, apparve evidente l'importanza di disporre di carte topografiche precise e aggiornate e di personale addestrato ad utilizzarle al meglio, tanto sul tavolo da gioco quanto in campagna.

Gli ufficiali che avrebbero poi comandato con successo le unità dell'esercito prussiano nelle guerre del 1866 – contro l'Impero asburgico – e del 1870-1871 – contro la Francia di Napoleone III – avevano imparato il "mestiere" anche grazie al considerevole miglioramento della propria preparazione per mezzo del *kriegsspiel*, il cui uso influenzò sicuramente

la pianificazione operativa e strategica di quelle guerre. Già nel 1847, del resto, il *kriegsspiel* usato dagli ufficiali prussiani della guarnigione di Berlino era focalizzato su una ipotetica guerra tra Prussia e Austria.

Al riguardo, così si esprimeva l'austriaco *Hauptmann* Edmund Edler von Mayer, scrivendo nel 1871 le sue impressioni sulla Guerra Franco-Tedesca del 1870-1871, ben consapevole – come molti altri – del notevole valore del *kriegsspiel* come strumento formativo⁶:

[...] "con l'aiuto [dei giochi di guerra] si possono applicare praticamente tutti gli aspetti delle discipline militari, prendendone in considerazione ogni singolo fattore, cosicché nessun altro tipo di istruzione può essere altrettanto efficace" [...].

Dall'evoluzione delle regole di combattimento adottate negli anni per il *kriegsspiel*, si evince che coloro che le concepirono fecero fin dall'inizio uno sforzo considerevole per utilizzare dati reali. Già il *kriegsspiel* del 1824 era basato, come vedremo, sui dati relativi alle capacità di offesa degli armamenti disponibili tra il 1800 e il 1812 – essenzialmente fucili e cannoni – così come le descriveva il *Generalmajor* Gerhardt von Scharnhorst in una sua pubblicazione, data alle stampe nel 1813⁷. Le regole successive presero invece in considerazione la sempre crescente efficacia delle armi da fuoco, adeguando i dati di riferimento alla rapida evoluzione tecnologica dell'epoca.

Così, mentre la fanteria prussiana cambiava sette diversi tipi di fucile tra il 1824 e il 1888, il *kriegsspiel* vide succedersi fino alla fine del secolo almeno sedici diversi sistemi di regole, tutti volti a mantenere il meccanismo di gioco quanto più aderente possibile alla realtà.

6: Edmund Edler von Mayer, *Eine Studie über das Kriegsspiel* (Uno studio sul *Kriegsspiel*), Verlag des Militärwissenschaftlichen Vereins, Wien, 1874, pag. 5.

7: Gerhardt von Scharnhorst, *Über die Wirkung des Feurgewehrs* (Sull'effetto delle armi da fuoco), Nauck, Berlin, 1813.

È innegabile che i *kriegsspiel* – ed in genere tutti i giochi di guerra professionali impiegati nel mondo e nelle varie epoche – siano stati e continuano ad essere estremamente utili anche per meglio comprendere come i governi e gli stati maggiori abbiano reagito all'impatto dell'introduzione di nuove tecnologie sulla condotta delle operazioni belliche. Il semplice studio della storia delle innovazioni tecnologiche non sarebbe infatti sufficiente alla bisogna se non venisse condotto nel più ampio contesto della storia militare. Del resto la storia – sia quella della tecnologia sia quella militare – abbonda di esempi di tecnologie innovative e potenzialmente molto efficaci che hanno deluso le aspettative, né sono riuscite a sopravvivere, perché non comprese appieno oppure impiegate in modo errato o comunque tale da impedirne il pieno utilizzo.

In tale contesto, l'analisi dell'impiego dei giochi di guerra professionali da parte dei vertici politici e militari dei vari paesi potrebbe rappresentare un utile strumento per conoscere e analizzare le modalità con cui vengono valutate e utilizzate le tecnologie che essi hanno a disposizione.

PRIMA DEL KRIEGSSPIEL

Dall'antichità al tardo Medioevo

Abbiamo già scritto che i giochi di guerra – o comunque la simulazione a tavolino di battaglie e fatti d'arme, nel tentativo di meglio comprendere i meccanismi dei conflitti – hanno fatto parte della cultura e della storia dell'umanità fin dalle epoche più remote. Hanno quindi origini molto antiche, che risalgono a ben prima dell'era cristiana. Tuttavia, poiché anticamente la guerra era un esercizio che non comportava tanto l'elaborazione di complesse strategie di battaglia quanto la definizione e il perseguimento di obiettivi politico-economici, il loro impiego non venne granché sviluppato o – se lo fu – non ne sono rimaste tracce. Possiamo comunque affermare che, la prima volta che un piano di battaglia venne studiato, poi discusso, quindi definito e infine applicato, si realizzò anche una prima rudimentale forma di *kriegsspiel*.

Tra le fonti più antiche che documentano dell'esistenza di simulazioni di un conflitto troviamo il *Mahābhārata*⁸, l'ampia e complessa narrazione epica della rivalità tra due schieramenti di cugini appartenenti al medesimo clan di stirpe lunare (*somavamśa*): i Kaurava (i cento figli di Dhṛtarāṣṭra guidati da Duryodhana, discendenti di Kuru) e i Pāṇḍava (i cinque figli di Pāṇḍu, in realtà figli di alcune divinità: Yudīṣṭhira, figlio del dio Dharma; Bhīma, figlio del dio Vayu, il Vento; Arjuna, figlio del dio Indra; e i gemelli Nakula e Sahadeva, figli degli dèi Aśvin).



LE ARMATE DEI KAURAVA E DEI PĀṆḌAVA SI FRONTEGGIANO A KURUKṢETRA – ACQUERELLO, CIRCA 1700 d.C., MEWAR, INDIA

In esso si dice infatti che, prima della battaglia di Kurukṣetra – che infuriò per ben diciotto giorni tra il 3139 e il 3138 a.C. – i principi indiani impegnarono per due settimane le loro truppe in una battaglia simulata, per provare le varie formazioni offensive e difensive e stabilire quali fossero quelle più valide ed efficaci. Non propriamente un *kriegsspiel*, perché condotto sul terreno da formazioni di combattenti in carne ed ossa, bensì una simulazione tattica, ovvero qualcosa di affine, almeno concettualmente.

Il più antico gioco di guerra vero e proprio, nato in Cina almeno 2.500 anni prima di Cristo, è con ogni probabilità il *Wéiqi* o *Wei-ch'i* (圍棋) – da *wei* (圍), *accerchiare*, e *qi* (棋), *pedina* – che rappresenta la simbolizzazione di una guerra per la conquista di un territorio ed è giocato ancora oggi⁹.

Secondo alcuni racconti il gioco risalirebbe al leggendario imperatore Yao (2337-2258 a.C.), che lo fece creare dal proprio consigliere Shun per insegnare al figlio Danzhu la disciplina, la

8: Il *Mahābhārata* (in sanscrito महाभारतम्, *Mahābhāratam*) è una delle due grandi narrazioni epiche sanscrite dell'antica India, scritta in epoca imprecisata a partire dal VI secolo a.C.

9: Un termine ancor più antico usato in Cina per definire questo gioco era *yi* (弈).

concentrazione e l'equilibrio. Altri hanno invece ipotizzato che il gioco derivasse dall'abitudine dei signori della guerra e dei generali cinesi di usare pedine in pietra per pianificare le operazioni militari.



GIOCATORI DI WÉIQI – STAMPA DELL' EPOCA DELLA DINASTIA MING (XVI SECOLO)

In Cina il *Wéiqi* era considerato non solo il gioco dell'aristocrazia, ma anche una delle quattro arti essenziali che gli appartenenti alla casta dei gentiluomini cinesi dovevano conoscere. Le altre tre erano il *Qin* (琴 – capacità di suonare il *guqin*, 古琴, uno strumento musicale a sette corde), lo *Shu* (書 – arte della calligrafia) e lo *Hua* (畫 – arte della pittura). Lo *Xiangqi* (象棋) invece, la versione cinese degli scacchi, altrettanto antico, era un gioco del popolo.

La prima testimonianza scritta sul *Wéiqi* compare nella cosiddetta *Cronaca di Zuo* (左傳 – *Tso Chuan*), annali storici che risalgono al IV secolo a.C.; altre menzioni del gioco si trovano nel libro XVII dei *Dialoghi* (论语 – *Lún Yǔ*) di Confucio, apparsi nel III secolo a.C., e in due successivi libri sul confucianesimo, anch'essi del III secolo a.C. Il primo trattato completo sul gioco venne scritto tra il 1049 ed il 1054 a.C. e aveva come titolo *Qijing Shisanpian* (棋经十三篇), ovvero *Classico del Wéiqi in tredici capitoli*. Dal *Wéiqi* originale cinese derivarono varie versioni. Tra di esse il *Go* (碁) o *Igo* (囲碁) giapponese, apparso attorno al 2000 a.C., il *Baduk* (바둑) coreano e il vietnamita *Cờ Vây*, tutti giocati anche oggi.



DONNA CHE GIOCA A GO – DISEGNO SU SETA DELL'EPOCA DELLA DINASTIA TANG (CIRCA 744 d.C.)

Il *Go*, per quanto rientri nel novero dei *giochi di posizione* più che in quello dei *giochi di simulazione*, è un gioco da tavolo strategico astratto – cioè non legato ad uno specifico tema o inserito in un determinato contesto – che mette in contrapposizione due giocatori o, più raramente, due squadre. Il numero di mosse a disposizione dei due contendenti, che le effettuano a turno, può essere definito dalle regole o lasciato indefinito. Non è prevista in alcun caso la possibilità di disporre di informazioni coperte o di effettuare movimenti nascosti e non vengono mai utilizzati elementi non deterministici, come potrebbero essere l'estrazione di carte o il lancio di dadi.

Nonostante le sue regole siano relativamente semplici, il *Go* è un gioco estremamente complesso, molto più del gioco degli scacchi, rispetto al quale presenta una scacchiera più grande, molte più possibilità di gioco e molte più alternative per ogni singola mossa. Una partita di *Go*, inoltre, è solitamente più lunga di una di scacchi. Secondo un proverbio locale, nessuna partita di *Go* è stata giocata due volte.

Le pedine utilizzate dai due giocatori – nere per l'uno e bianche per l'altro – sono tradizionalmente chiamate *pietre* (碁石 – *go-ishi*). Ciascuno dei due giocatori, quando è il suo turno, colloca una *pietra* su una delle intersezioni (*punti*) non occupate di una griglia di linee, che formano una scacchiera quadrata (碁盤 – *goban*) con 19 quadrati per lato.

Lo scopo del gioco è quello di conquistare un territorio quanto più possibile esteso muovendo in modo opportuno le *pietre*, per evitarne la cattura, rinforzare il proprio schieramento e circondare le *pietre* avversarie. L'assoluta semplicità delle mosse è la chiave dell'enorme complessità tattica e strategica del *Go*.

Nell'antica Roma esisteva il popolare *Ludus latrunculorum*, letteralmente *Gioco dei ladroni*, conosciuto anche come *Latrunculi*, un gioco da tavolo molto diffuso, probabilmente simile alla dama o agli scacchi e quindi per certi aspetti classificabile nella categoria dei *giochi di posizione*. Si giocava tra due giocatori sopra una scacchiera, della quale non sono certe le dimensioni – ovvero

il numero delle caselle: 7x8, 8x8, 9x10, 10x11 o 8x12 – né se fosse quadrata o rettangolare. I pezzi che si muovevano sulla scacchiera erano bianchi per un giocatore e neri per l'altro. In più ciascuno dei due contendenti disponeva di un pezzo azzurro denominato *Dux*. Esistono varie interpretazioni di come si muovessero i pezzi e quali fossero le regole di ingaggio.

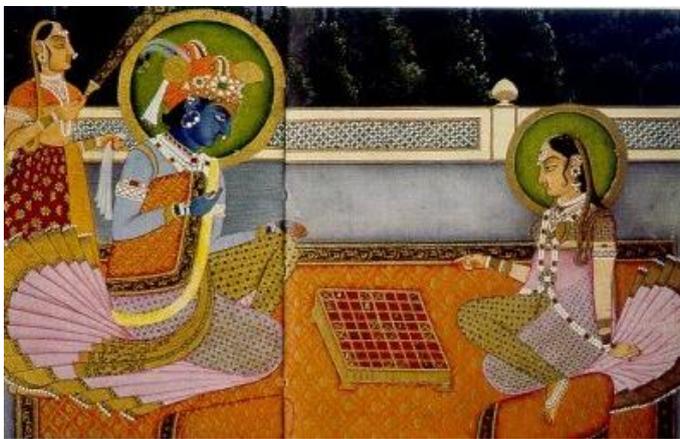
Menzionato per la prima volta da Marco Terenzio Varrone (116 a.C. – 27 a.C.) nel decimo volume del suo *De lingua latina*, il gioco venne poi descritto dettagliatamente nel *Laus Pisonis*, un panegirico in esametri scritto nel I secolo d.C., da un autore rimasto ignoto, in onore di uno dei componenti della importante famiglia dei Pisoni. Incidentalmente citazioni del gioco si trovano anche in qualcuna delle opere di Publio Ovidio Nasone (43 a.C. – 17 d.C.) e negli epigrammi di Marco Valerio Marziale (40 d.C. – 104 d.C.). L'ultimo a parlarne, in epoca romana, fu Macrobio (circa 390 d.C. – 430 d.C.) nei *Saturnalia*. Si pensa che derivasse da un gioco greco conosciuto come *πρесоοῖ* (*pressoì* - pedine), citato anche da Omero nell'*Odissea*¹⁰:

εὔρε δ' ἄρα μνηστῆρας ἀγήνορας·οἱ μὲν ἔπειτα
πρесоοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν ἔτερπον,
ἤμενοι ἐν ῥινοῖσι βοῶν, οὓς ἔκτανον αὐτοί.

*trovò i pretendenti superbi. essi allora, giocando
con le pedine davanti alla porta, si divertivano,
seduti sopra le pelli dei buoi che scannavano.*

Un altro famoso gioco da tavolo strategico astratto – anch'esso un *gioco di posizione* che potrebbe agevolmente rientrare nella categoria più ristretta dei *giochi di cattura* – è quello degli scacchi, introdotto in Occidente, per quanto risulta, al tempo delle Crociate, e sopravvissuto fino ai nostri giorni. Il confronto tra i due giocatori, che si sviluppa per mezzo degli spostamenti dei pezzi sulla scacchiera, riproduce – sia pure in forma allegorica e semplificata – una grande battaglia, anche se non ne è la più antica rappresentazione. Privo di ogni parvenza di realismo “bellico”, il gioco degli scacchi – largamente praticato da secoli in tutto il mondo – ha comunque permesso lo sviluppo e la promozione di virtù considerate prettamente militari, quali la lungimiranza e la capacità di valutare con ponderatezza quando e come affrontare un avversario.

Secondo la maggioranza degli studiosi dell'argomento, il gioco da cui derivarono gli scacchi era una simulazione di guerra di origine indiana, che si sviluppò attorno al VI secolo d.C. – durante l'impero Gupta – e si chiamava *chaturāṅga* (dal sanscrito चतुरङ्ग *chatur* = quattro e *āṅga* = armi), traducibile come: [esercito composto da] quattro elementi, ovvero fanteria, cavalleria, carri da guerra e elefanti. I due giocatori che lo conducevano si affrontavano su una scacchiera quadrata, chiamata *ashṭāpada* e composta da otto caselle per lato, sulla quale schieravano le loro quattro componenti, assieme al *Rajah* (Re) e a un suo Consigliere o Generale (*Mantri* o *Senapati*). L'obiettivo finale – come nel moderno gioco degli scacchi – era di dare *scacco matto* al Re. Non sono note le modalità con cui i pezzi si muovevano sulla scacchiera.



KRISHNA E RADHA GIOCANO A CHATURĀṅGA SU UNA ASHṬĀPADA (SCACCHIERA) DI OTTO CASELLE DI LATO

Anche del gioco degli scacchi, nel corso del tempo, vennero ideate diverse varianti, che di solito prevedevano l'uso di scacchiere più grandi o di forma diversa, una differente disposizione dei pezzi, la disponibilità di un numero maggiore di pezzi o l'introduzione di nuove tipologie di pezzi. Poche furono quelle significative.

Tra queste citiamo la *Rithmomachia*, un gioco di strategia matematica molto complesso per due giocatori, nato nella prima metà dell'anno Mille. Il nome – originato dalla combinazione delle parole greche *ῥυθμός* (*rythmòs* = movimento o armonia) e *ἄριθμός* (*arithmòs* = numero) con *Μάχη* (*mache* = battaglia) – voleva significare *Battaglia delle armonie numeriche*.

10: Omero, *Odissea*, 1.106-108.

Il gioco – detto anche *Ludus philosophorum* (Gioco dei filosofi) – veniva condotto su una scacchiera simile a quella degli scacchi, con otto caselle sul lato corto e sedici su quello lungo. Su di essa i due contendenti collocavano, divise in ranghi, le rispettive pedine bianche e nere: 8 rotonde, 8 triangolari, 7 quadrate e una *piramide* a testa, formata da 5 pedine per il bianco (1 rotonda, 2 triangolari e 2 quadrate) e da 6 pedine per il nero (2 rotonde, 2 triangolari e 2 quadrate). Su ogni pedina era riportata una cifra, secondo la seguente tabella:

PEDINE	GIOCATORI			
	BIANCO (28 pedine)		NERO (29 pedine)	
ROTONDE	8	3 – 5 – 7 – 9 – 9 – 25 – 49 – 81 numeri dispari da 3 a 9 e loro quadrati	8	2 – 4 – 6 – 8 – 4 – 16 – 36 – 64 numeri pari da 2 a 8 e loro quadrati
TRIANGOLARI	8	12 – 30 – 56 – 90 – 16 – 36 – 64 – 100 3x4 – 5x6 – 7x8 – 9x10 e i quadrati di 4 – 6 – 8 – 10	8	6 – 20 – 42 – 72 – 9 – 25 – 49 – 81 2x3 – 4x5 – 6x7 – 8x9 e i quadrati di 3 – 5 – 7 – 9
QUADRATE	7	28 – 66 – 120 – 49 – 121 – 225 – 361 4x7 – 6x11 – 8x15 – [10x19] e i quadrati di 7 – 11 – 15 – 19	7	15 – 45 – 153 – 25 – 81 – 169 – 289 3x5 – 5x9 – [7x13] – 9x17 e i quadrati di 5 – 9 – 13 – 17
PIRAMIDI	10x19 = 190		7x13 = 91	
	—	—	1	rotonda 1x1 1
	1	rotonda 4x4 16	1	rotonda 2x2 4
	1	triangolare 5x5 25	1	triangolare 3x3 9
	1	triangolare 6x6 36	1	triangolare 4x4 16
	1	quadrata 7x7 49	1	quadrata 5x5 25
	1	quadrata 8x8 64	1	quadrata 6x6 36
TOTALI	5	190	6	91

Le due piramidi erano composte da pedine sovrapposte di dimensioni via via decrescenti dal basso verso l'alto. Quella di valore più elevato veniva collocata alla base, quella di minor valore al vertice. Tutte le pedine erano reversibili, bianche da un lato e nere dall'altro, perché quelle catturate potevano essere inserite nel proprio schieramento dal giocatore che se ne era impadronito. Le pedine quadrate potevano percorrere 4 caselle, quelle triangolari 3 e quelle rotonde 1. Le piramidi potevano muovere con le modalità di qualsiasi tipo di pedina, purché fosse ancora presente nella pila. Potevano anche essere impiegate al completo o divise nelle singole pedine che le componevano. In tal modo ogni giocatore poteva costruire diverse configurazioni vincenti, variando le modalità di cattura dei singoli pezzi – ne erano previste ben sei! – e quindi l'esito degli scontri, deciso da regole notevolmente complesse.

Le modalità di conseguimento della vittoria dovevano essere concordate dai giocatori prima di iniziare. Esistevano dieci tipi diversi di vittoria: cinque comuni e cinque speciali.

VITTORIE COMUNI	
Si otteneva uno dei cinque tipi di vittoria comune quando un giocatore:	
catturava un numero stabilito di pedine	vittoria di massa
catturava pedine per un valore totale superiore a quello stabilito	vittoria di risorse
catturava pedine per un valore totale compreso tra due cifre stabilite	vittoria di processo
catturava un numero stabilito di pedine per un valore totale superiore a quello stabilito	vittoria di massa e risorse
catturava un numero stabilito di pedine per un valore totale compreso tra due cifre stabilite	vittoria di massa e processo

VITTORIE SPECIALI

Si otteneva uno dei cinque tipi di vittoria speciale quando un giocatore catturava la *piramide* dell'avversario e poi posizionava nella metà scacchiera di quest'ultimo tre o quattro pedine in linea o in quadrato in modo da formare – con i numeri che esse recavano – una progressione aritmetica, geometrica o armonica o combinazioni delle stesse. Le vittorie speciali potevano essere:

vittoria speciale mediocre	con una sola progressione matematica	1 possibilità
vittoria speciale grande	con due progressioni matematiche sulla stessa posizione	3 possibilità
vittoria speciale eccellente	con tre progressioni matematiche sulla stessa posizione	1 possibilità

La più antica testimonianza scritta dell'esistenza della *Rithmomachia* risale all'anno 1030, quando a Würzburg, nell'attuale Germania, venne pubblicato un testo di successioni numeriche per una competizione di matematica tra le scuole delle cattedrali di Worms e di Würzburg. Sulla base di questo testo il monaco Asilo, che insegnava appunto a Würzburg, creò qualche anno dopo, nel 1077, un gioco destinato ad agevolare i suoi studenti nello studio del *De institutione aritmetica* di Boezio, che riprendeva gli insegnamenti di Pitagora ed era il fondamento dell'aritmetica medievale.

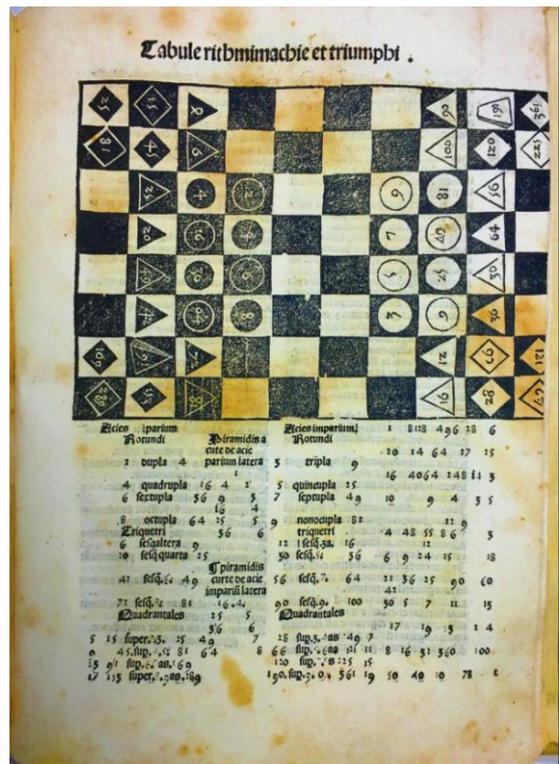
Il primo testo a stampa con una dettagliata descrizione delle regole di gioco apparve solamente nel XVI secolo, in appendice ad un'opera di Bartolome' de Castro¹¹ relativa a problemi di logica presenti nelle *Karvoviai (Categoriae)*¹² di Aristotele.

Per quanto strano possa sembrare, il gioco è tuttora esistente, sia pure in forme notevolmente diverse da quella originale.

Dal '400 al XVIII secolo

In un'epoca in cui la letteratura e la saggistica bellica, del tutto dimenticate e sconosciute nel periodo medievale, stavano cominciando a rinascere e prosperare, un'opera in particolare ebbe una significativa importanza per le scienze militari e – per quanto ci riguarda – per lo sviluppo di giochi di guerra basati su carte da gioco: il *Kriegsbeschreibung (Descrizione della guerra)* di Reinhard Graf zu Solms (vds. Riquadro 1 alla pag. 19), uno studio enciclopedico sulla scienza militare, che mirava ad analizzare tutti gli aspetti rilevanti della guerra.

Redatto secondo gli schemi allora in voga per le numerose enciclopedie di soggetto militare che apparivano in quegli anni in Europa, il *Kriegsbeschreibung* – stampato a cura dell'autore stesso in una stamperia che si era fatto allestire nella sua residenza di Lich – illustrava una vasta gamma di argomenti, che spaziavano dalla storia militare alle tecniche di fusione delle bocche da fuoco. Dei nove volumi pubblicati tra il 1559 e il 1562 – di cui l'ultimo rimase incompleto – l'unico che si discostava dagli altri lavori contemporanei dello stesso tipo era il settimo, di particolare interesse per gli studiosi della storia dei giochi di guerra. Il volume era infatti quasi completamente dedicato a un gioco di carte, chiamato semplicemente *Kartenspiel*, per il quale zu Solms, oltre a fornire una



LA SCACCHIERA DELLA RITHMOMACHIA IN UNA PAGINA DELL'OPERA DI BARTOLOME' DE CASTRO

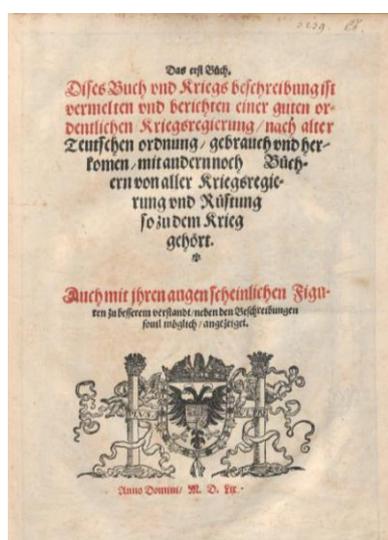
11: Bartolome' de Castro, *Questiones magistri Bartoli Castrensis habitae pro totius logice prohemio. Questiones eiusdem in predicamenta Aristotelis disputatae secundum opinionem Thome, Scoti et Ocham textu ex traslatione Argiopili inserto. Canones triumph numerorum ab eodē Bartolo Castrēse primitus ad iuuenti cum carmini chartarum*, Toledo, 1513. Un esemplare originale è conservato nella biblioteca dell'Università di Granada.

12: Una delle sei opere di logica di Aristotele, riunite attorno al 40 a.C. nei quindici volumi dell'*Órganon (Órganon)* (strumento) da Andronico da Rodi, seguace di Aristotele tra i Peripatetici.

dettagliata descrizione, presentava numerosi disegni dei vari tipi di carte utilizzate, agevolando così chiunque volesse farsi un'idea delle regole che lo governavano.

Nel gioco ciascuna carta rappresentava, o una unità militare – intesa semplicemente come una formazione di un numero stabilito di combattenti – o un ufficiale di rango elevato accompagnato dal suo seguito. Le carte erano di due diversi colori – rosso e nero – e di due differenti tipologie. Alcune riportavano un piccolo disegno e, in alcuni casi, informazioni numeriche aggiuntive. Altre contenevano solo testo e, talvolta, anche i nomi dei comandanti delle unità che rappresentavano, ripresi – particolare curioso, quasi anacronistico – dalla storia delle guerre puniche. Il colore rosso contraddistingueva i cartaginesi e il nero i romani. In totale, sette ufficiali di vari gradi erano rappresentati da sette carte con i disegni e da altrettante con il solo testo, mentre un ottavo ufficiale era rappresentato solo in un'ottava carta di questa seconda tipologia.

Altre ventuno carte con i disegni rappresentavano formazioni di cavalleria, artiglieria e fanteria, oltre che i carri addetti al trasporto dei rifornimenti, delle munizioni e dei pontoni per l'attraversamento dei corsi d'acqua. Analoghi elementi, con qualche differenza di assortimento, erano rappresentati da altre sedici carte con il solo testo.



FRONTESPIZIO DEL *KRIEGSBESCHREIBUNG* NELL'EDIZIONE DEL 1559

Le regole per la condotta del gioco erano decisamente semplici. I giocatori iniziavano dividendosi le carte tra di loro in base al ruolo che ciascuno di loro avrebbe dovuto ricoprire, poi decidevano il tipo di esercizio che avrebbero dovuto sviluppare. Era possibile condurre campagne fittizie oppure replicare quelle realmente avvenute. Lo spiegava zu Solms stesso, presentando alcuni esempi: una campagna (fittizia) di un esercito formato da 2.000 cavalieri, 10.000 fanti e vari cannoni, oppure quella condotta dall'esercito (reale) che Carlo V portò in Francia nel 1554.

Terminati i preliminari, i giocatori calavano le carte, schierando le truppe nelle posizioni previste dall'esercizio scelto. Questa fase, presumibilmente, era accompagnata o seguita da una discussione per stabilire meriti e demeriti delle posizioni individuate per le truppe. I successivi cambiamenti di schieramento di una o più formazioni – ad esempio dalla marcia di avvicinamento alla linea di battaglia – venivano probabilmente rappresentati per mezzo di scambi o spostamenti di carte.

Zu Solms scrisse ben poco sulle regole del gioco che, pur essendo semplici, come abbiamo già detto, non davano alcuna indicazione né sui movimenti né sulle modalità di risoluzione dei combattimenti. Apparentemente, pur essendo possibile disporre le varie formazioni nelle posizioni iniziali di una battaglia, non era possibile combatterla. Questa apparente incompletezza può essere interpretata in varie maniere.

Secondo una prima interpretazione, il gioco non venne progettato per simulare la condotta di un combattimento, bensì per la sola fase di schieramento delle unità prima dello scontro.

La spiegazione è meno assurda di quanto potrebbe sembrare a prima vista: quando, tre secoli dopo, il *kriegsspiel* prussiano fu finalmente introdotto anche nell'esercito austriaco, venne inizialmente utilizzato proprio in questo modo, escludendo ogni interazione con il nemico. Potrebbe pertanto essere questa la spiegazione più plausibile, anche perché nel testo non vengono assolutamente menzionate le regole per il movimento e quelle per il combattimento.

In alternativa, si potrebbe pensare che i movimenti delle truppe e l'esito degli scontri dovessero essere decisi in qualche maniera informale, non codificata, per mezzo di accordi tra i partecipanti o con il coinvolgimento di un arbitro. Se così fosse, il *Kartenspiel* di zu Solms sarebbe il primo *kriegsspiel* "libero".

Infine, poiché il *Kriegsbeschreibung* nel suo complesso è incompleto, non si può escludere che zu Solms possa avere pubblicato solo una parte delle regole, omettendo quelle relative al movimento e al combattimento per qualche motivo destinato a rimanere ignoto.

il testo segue alla pagina 20

Titus Sembraunus
ein Ritmeister mit
zwei tausent pferden.

Cauius Nero ein Rit-
meister mit fünffhü-
dert pferdē mit lan-
aen rohen.

Publius Carnelius
ein Ritmeister mit
fünffzehen hundert
Pferden Spießler.

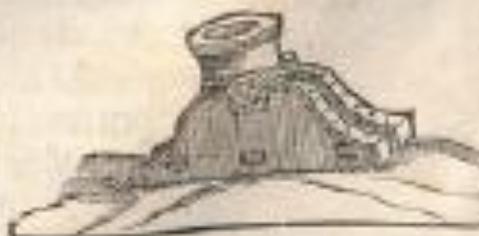
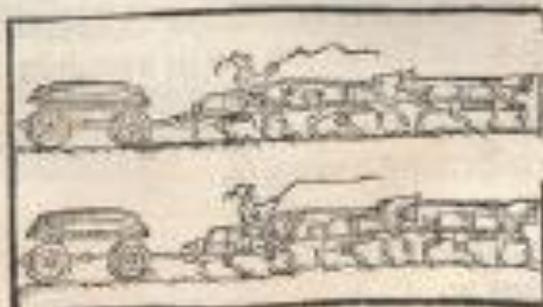
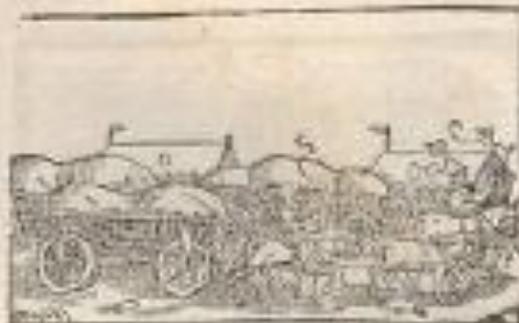
Vier Scharpffeme-
gen.

Marcus Liuinus ein
Ritmeister mit fünff-
hundert leicht pferdē
spießler.

Zehen Carttaunen.

Marcus Emilius ein
Ritmeister mit fünff-
hundert pferdē schü-
nen.

Zehen halb Carttaun



PAGINA DEL VOL. VII DEL *KRIEGSBESCHREIBUNG* NELL'EDIZIONE DEL 1559
CHE PRESENTA LE CARTE NERE CON DIFFERENTI TIPI UNITÀ MILITARI

RIQUADRO 1

REINHARD GRAF ZU SOLMS

Reinhard Graf zu Solms (Lich, 12 ottobre 1491 – Lich, 23 settembre 1562). Era il figlio primogenito del *Graf* (Conte) Philipp zu Solms, appartenente ad un'antica famiglia aristocratica dell'Assia, attivamente impegnato nella politica dell'epoca e strenuo sostenitore di Massimiliano I, all'epoca *Kaiser des Heiligen Römischen Reiches* (Imperatore del *Sacrum Romanum Imperium*).

Nel 1516, entrato al servizio del *Reichsritter* (Cavaliere del Sacro Romano Impero) Franz von Sickingen – importante capitano di ventura tedesco che operò in Germania nel primo periodo della riforma protestante – prese parte con lui alla campagna condotta in Francia contro il Duca Antoine de Lorraine.

Nel 1518, poiché si era già fatto la fama di essere un esperto di artiglierie, venne invitato in Prussia per illustrare i più recenti sviluppi del settore ad Albrecht von Brandenburg-Ansbach, *Hochmeister* (Gran Maestro) del *Deutschen Orden* (Ordine Teutonico), ma non ci sono prove che abbia aderito all'invito.

Successivamente, nell'autunno del 1522, decise di non seguire von Sickingen quando quest'ultimo si mise alla testa della *Ritteraufstand* (Rivolta dei Cavalieri) contro la Chiesa Cattolica Romana e il Sacro Romano Impero, e preferì dedicarsi allo studio.

Nel 1531 si occupò della ricostruzione delle fortificazioni della città di Hanau e nel 1534 prese parte all'assedio di Münster, condotto da Franz von Waldeck, che ne era il Vescovo, per reprimere il tentativo degli Anabattisti di impadronirsi del governo della città.

Tra il 1536 e il 1538, durante la sesta delle Guerre d'Italia del XVI secolo, che vide contrapposti Francesco I, Re di Francia, e Carlo V, Re di Spagna e Imperatore del Sacro Romano Impero, zu Solms si unì all'armata imperiale, guidata da Enrico III di Nassau, come comandante dell'artiglieria e supervisore delle operazioni di scavo delle mine durante l'assedio di Peronne, che peraltro non venne presa.

Dal 1538, e per diversi anni, si occupò dell'ammodernamento delle difese di Ingolstadt, trasformando la vecchia cinta muraria che cingeva la città in una serie di fortificazioni adatte all'impiego delle artiglierie.

Nel 1543 tornò al servizio dell'Imperatore Carlo V, che gli conferì nuovamente il comando delle artiglierie e del treno d'assedio del suo esercito. In questa veste diresse, nell'estate del 1544, durante l'invasione della regione della Champagne, nel corso della nona Guerra d'Italia, il bombardamento e le operazioni di mina contro la città di Saint Dizier, che capitò il 17 agosto di quell'anno.

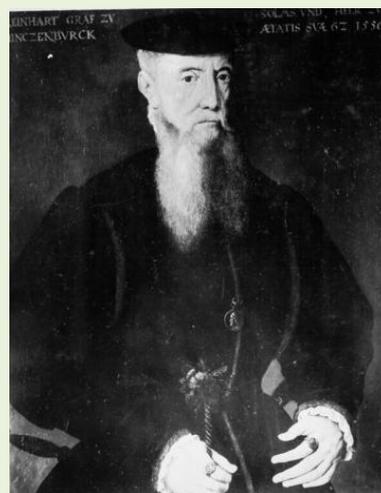
Nel 1546, quando Carlo V mosse il suo esercito – comandato dal Duca di Alba – contro le forze ribelli della luterana *Schmalkaldische Bund* (Legha di Smalcalda), che riuniva i principi protestanti del Sacro Romano Impero, zu Solms venne nominato *Feldmarschall* e collocato alla testa della logistica della campagna. L'anno successivo, domata la rivolta, venne incaricato di dirigere la completa distruzione delle fortificazioni di Hessen, una delle città che avevano partecipato al sollevamento. Successivamente assunse il comando della città di Francoforte, ma continuò a venire impiegato dall'Imperatore – di cui riscuoteva la fiducia – in delicate missioni diplomatiche. Di pari passo cresceva la sua reputazione come esperto di fortificazioni.

Lasciata Francoforte, zu Solms si ritirò nella sua città natale, Lich, ma continuò a servire Carlo V come suo inviato speciale, soprattutto per attività relative al reclutamento di truppe. Inoltre, poiché aveva condotto approfonditi studi sugli aspetti tecnici e organizzativi della coniazione delle monete metalliche, nel 1549 venne nominato dall'Imperatore *Münz Kommissar* (Commissario alla Moneta).

Tre anni più tardi, divampato nuovamente il conflitto tra l'Imperatore Carlo V e il Re di Francia Enrico II, fiancheggiato da numerosi principi protestanti tedeschi, zu Solms – sempre fedele al suo Imperatore – cadde prigioniero dei nobili assiani a febbraio del 1552 e venne rilasciato solo nel successivo settembre. Tornato in libertà, si riunì all'armata imperiale comandata dal Duca di Alba – sempre con il grado di *Feldmarschall* – e prese parte, tra la fine del 1552 e i primi mesi del 1553, all'assedio di Metz, che tuttavia si concluse con un totale insuccesso.

Nel 1554 intraprese un viaggio in Inghilterra, per poi unirsi al contingente inglese schierato nella Francia settentrionale, con il quale prese parte – il 10 agosto del 1557 – alla battaglia di San Quintino, in Piccardia, che vide contrapposti, nell'ultima delle Guerre d'Italia, l'esercito spagnolo di Filippo II, affiancato dagli inglesi, all'esercito francese di Enrico II. La vittoria arrise alle forze imperiali, comandate dal Duca Emanuele Filiberto di Savoia.

Rientrato in patria, continuò ad occuparsi attivamente di politica, anche se, dopo l'abdicazione di Carlo V, avvenuta nel 1556, non venne più impiegato al diretto servizio del nuovo Imperatore. Dal 1560 fino alla morte detenne la carica di Governatore di Solms-Braunfels, il cui territorio apparteneva alla *Oberrheinische Reichskreis* (Provincia dell'Alto Reno), una delle Province Imperiali (*Reichskreis*) del Sacro Romano Impero.



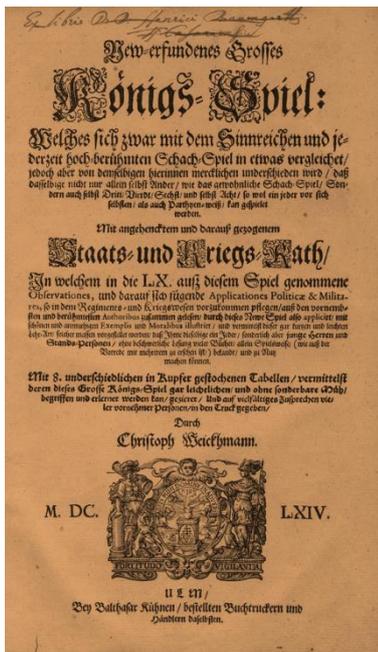
il testo continua dalla pagina 16

Pur trattandosi solo di speculazioni, anche questa interpretazione potrebbe avere qualche fondamento, altrimenti non si spiegherebbe la presenza di due serie di carte, chiaramente concepite per rappresentare due forze antagoniste, totalmente inutili in un gioco esclusivamente rivolto alla simulazione di marce e di schieramenti per la battaglia.

Si può comunque concludere che, quali che fossero le funzioni del gioco, zu Solms sia stato abbastanza esplicito sugli obiettivi che si era prefisso: produrre un gioco di intrattenimento per i giovani appartenenti alle famiglie nobili che fosse moralmente accettabile – al contrario delle partite a dadi o a carte giocate per soldi – e che allo stesso tempo fosse utile per la loro formazione militare e rappresentasse un valido ausilio per i comandanti delle forze in campo.

Il *Kartenspiel* è interessante sia perché è il più antico gioco di guerra post-medievale diffuso in Europa, sia perché rappresenta un passo avanti – forse piccolo ma significativo – nei processi di razionalizzazione della condotta della guerra, che in Germania si sarebbe poi tradotto nella costituzione di numerose *Ritterakademien*¹³ e soprattutto, nel 1617, della *Kriegsschule* di Johann VII von Nassau-Siegen¹⁴.

Purtroppo non sappiamo nulla sulla fine del *Kartenspiel* di zu Solms, dato che il suo *Kriegsbeschreibung* venne stampato in poche copie e – a differenza di alcuni altri suoi trattati – non fu più ristampato dopo la sua morte. Era certamente ignoto a quanti, tra la fine del XVIII secolo e il XIX secolo, si dedicarono allo studio e alla realizzazione dei nuovi *kriegsspiel*.



FRONTESPIZIO DEL NEU-ERFUNDENES GROSSES KÖNIGS-SPIEL DI CHRISTOPH WEICKHMANN

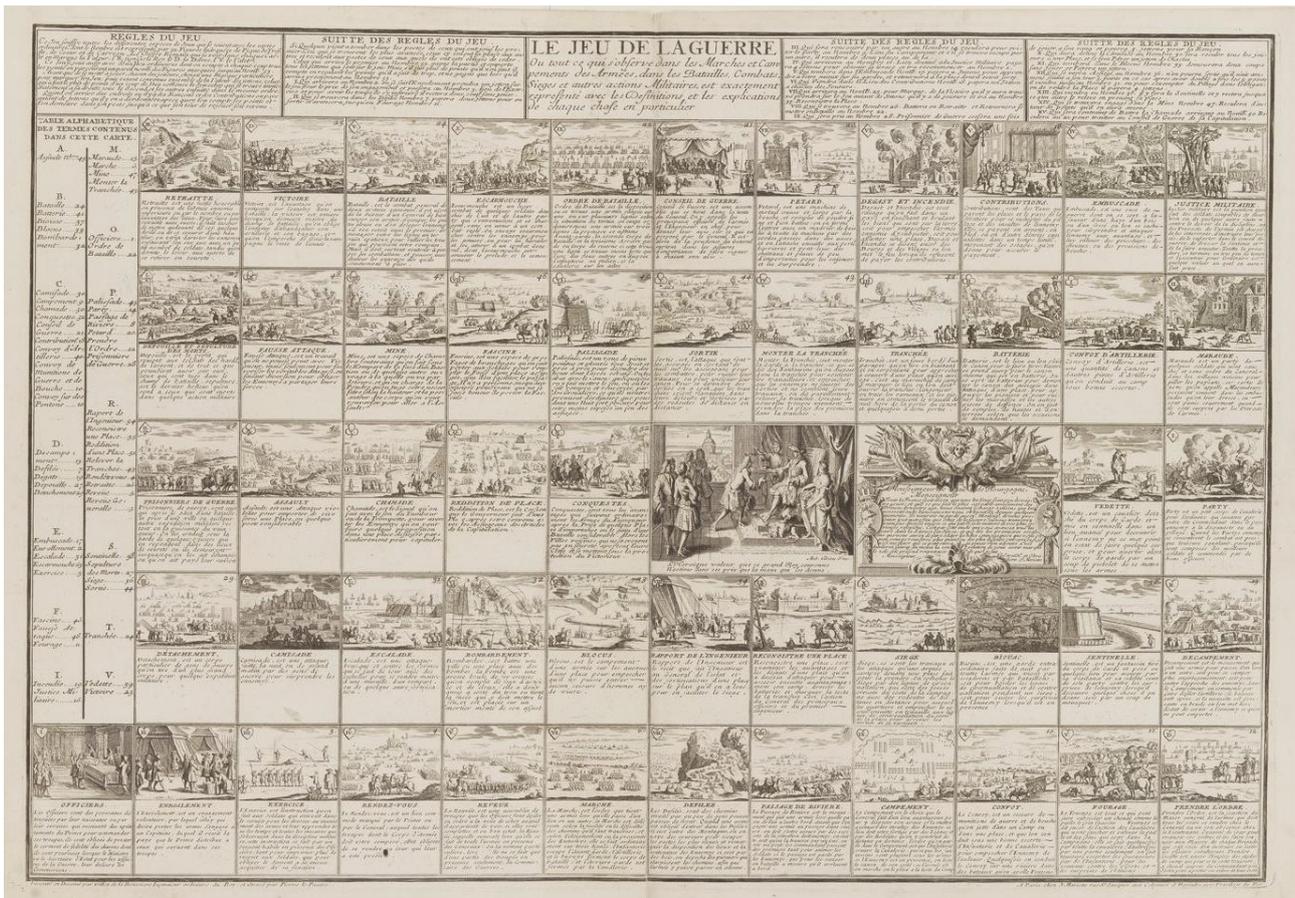
Tra il XVII e il XVIII secolo, dopo il lavoro di Reinhard Graf zu Solms, vi furono ulteriori tentativi di realizzare *kriegsspiel*, basandosi tanto sugli scacchi quanto sulle carte. Il primo – ispirato agli scacchi – risale all'anno 1664, quando Christoph Weickhmann, un facoltoso mercante di Ulm, noto per aver raccolto e messo a disposizione del pubblico una delle più vecchie collezioni di arte e di curiosità della Germania, pubblicò il *Neu-erfundenes Grosses Königs-Spiel* (*Nuova Versione del Grande Gioco del Re*), che secondo il suo creatore doveva essere un utile compendio di principi politici e militari.

Qualche anno dopo, nel 1698, apparve un altro gioco, probabilmente più famoso, con un titolo chilometrico: *Le Jeu de la guerre ou tout ce qui s'observe dans les marches et campements des armées, dans les batailles, combats, sièges et autres actions militaires, et exactement représenté avec les définitions et les explications de chaque chose en particulier* (*Il gioco della guerra o di tutto ciò che si osserva nelle marce e negli accampamenti degli eserciti, nelle battaglie, nei combattimenti, assedi e altre azioni militari, rappresentato esattamente con definizioni e spiegazioni di ogni cosa nei particolari*).

Ne era autore Gilles Jodelet de La Boissière; *ingénieur ordinaire du Roi*, architetto, cartografo, creatore di giochi, incisore e medaglista, a cui lo aveva commissionato il Re Luigi XIV per l'educazione del figlio maggiore Luigi, il *Dauphin de France*, erede al trono. Edito a Parigi nel 1698, ebbe numerose ristampe e traduzioni fino a tutto il secolo successivo. Era basato su un tabellone dove, in cinquantadue caselle, erano illustrate cinquantadue situazioni tipiche di una guerra – da *officiers* (1) a *conquestes* (52), passando per *campement* ((9), *conseil de guerre* (21), *bombardement* (32), *batterie* (41) ... – ciascuna accompagnata da una concisa spiegazione e associata a una carta da gioco, evidenziata

13: Le *Ritterakademien* (Accademie dei cavalieri, chiamate anche Scuole o Collegi dei cavalieri), erano istituzioni educative per i rampolli cadetti delle famiglie nobili.

14: La *Kriegsschule* di Johann VII von Nassau-Siegen venne istituita nel 1616 per istruire i giovani nobili nell'arte della guerra. Conosciuta anche come *Schola Militaris*, venne chiusa nel 1623. È considerata ancora oggi come la prima vera accademia militare europea.



TABELLONE DEL JEU DE LA GUERRE DI GILLES JODELET DE LA BOISSIÈRE

nell'angolo in alto a sinistra della rispettiva casella. Sul tabellone erano anche riportate, in quattro riquadri collocati nella parte più alta, le *regles du jeu* e, sulla sinistra, una *table alphabétique des termes contenus dans cette carte*.

A dire il vero il *Jeu de la guerre* era stato preceduto, qualche anno prima, da un altro gioco analogo: il *Jeu des fortifications*, realizzato dallo stesso de La Boissière con la medesima impostazione. Esso infatti riportava su di un tabellone una serie di cinquantadue casi illustrati di fortificazioni, ciascuno corredato di una breve spiegazione e, anche in questo caso, abbinato a una carta da gioco. Riportava altresì le *regles du jeu* e la *table alphabétique*.



CASELLA N. 52, CONQUESTES, DEL JEU DE LA GUERRE DI DE LA BOISSIÈRE



CASELLA N. 1, OFFICIERS, DEL JEU DE LA GUERRE DI DE LA BOISSIÈRE

Sempre in tema di giochi educativi di tipo militare, riconducibili al concetto di *kriegsspiel*, ricordiamo infine che in quella stessa epoca Luigi XIV commissionò allo scenografo dei balletti reali, Henri de Gissey, una serie di figure in cartone finemente dipinte per il *Dauphin*, il futuro Luigi XV. In totale l'artista riprodusse dieci battaglioni di fanteria e venti squadroni di cavalleria. Sembra possibile che, oltre ad essere un attraente giocattolo, una collezione di così vaste dimensioni possa essere stata usata per far apprendere al futuro re le nozioni di base sul comando delle truppe.

Nel 1770, infine, apparve il *Neues Kriegsspiel, oder verbessertes*



FRONTESPIZIO DEL *NEUES KRIEGSSPIEL, ODER VERBESSERTES SCHACHSPIEL* DI JOHAN MEHLER

Schachspiel (*Nuovo Kriegsspiel, ovvero miglioramento del gioco degli scacchi*) di Johan Mehler, anch'esso basato essenzialmente sulle regole degli scacchi, come il gioco progettato qualche anno prima, nel 1664, da Christoph Weickhmann, a cui abbiamo già accennato. In entrambi i casi, tuttavia, si trattò di sperimentazioni quasi private, che ebbero pochissima diffusione e scarso seguito.

Nello stesso anno 1770 il *Major* William Young, dell'esercito britannico, pubblicò un testo in due volumi, dal titolo *Manoeuvres: or Practical Observations on the Art of War* (*Manovre, ovvero Osservazioni Pratiche sull'Arte della Guerra*). In esso l'ufficiale descriveva – in sette capitoli¹⁵ – le più diffuse tecniche addestrative, gli schemi tattici da adottare in campagna e le modalità di combattimento delle minori unità. L'ultimo capitolo comprendeva una serie di istruzioni per manovrare piccoli simulacri di unità a livello plotone – realizzati in avorio o in legno – riunite fino a formare due battaglioni contrapposti, che si scontravano su una mappa disegnata sul ripiano di un tavolo con gessi o pastelli. I due contendenti impartivano i loro ordini alle unità in campo utilizzando i termini che venivano impiegati nella realtà, minuziosamente dettagliati e spiegati nei capitoli del II volume. Risultava vincitore il giocatore che riusciva a sopraffare il battaglione avversario prima che potesse reagire appropriatamente.

Venti anni dopo, nel 1790, venne pubblicato *Essay on Naval Tactics* (*Saggio sulle tattiche navali*), scritto nel 1779 da John Clerk of Eldin (vds. Riquadro 2 alla pag. 23), uno dei più significativi studi sulle tattiche navali apparso all'epoca della marineria a vela. In esso, tra l'altro, Clerk presentò per la prima volta un'innovativa tattica, nota come *tagliare la linea*, che consisteva nel fare vela con decisione, con tutte le proprie navi, verso il centro della linea di fila nemica, penetrarla ed attaccarne la parte più arretrata con l'intera flotta. Ad essa si ispirò il *Vice Admiral* Horatio Nelson quando, nel 1805, durante la Guerra della Terza Coalizione, sconfisse a *Cape Trafalgar* la flotta franco spagnola, comandata dal *Vice Amiral* Pierre Charles de Villeneuve, che disponeva di 33 navi di linea contro le 27 degli inglesi. Anche prima della battaglia il *Vice Admiral* Nelson, nell'emanare i suoi ordini, utilizzò molte frasi tratte dal saggio di Clerk.



FRONTESPIZIO DEL *VERSUCH EINES AUF SCHACHSPIEL* DI HELLWIG

NASCITA DEL KRIEGSSPIEL

Nel 1780 il matematico Johann Christian Ludwig Hellwig (vds. Riquadro 3 alla pag. 24), pubblicò a Lipsia *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehrern personen zu spielen* (*Tentativo di costruire sugli scacchi un gioco tattico che due o più persone potrebbero giocare*). Si trattava di una sofisticata variante degli scacchi, sviluppata con il dichiarato obiettivo di creare un gioco – meno astratto di quelli realizzati dai precedenti autori – che riflettesse meglio la scienza militare dell'epoca, specialmente per tutto ciò che riguardava l'impiego della fanteria, della cavalleria e dell'artiglieria.

Il gioco di Hellwig prevedeva l'uso di una scacchiera di grandi dimensioni, che di solito aveva 49 colonne e 34 righe, per un totale di 1.666 caselle. Ne vennero tuttavia utilizzate anche di più grandi, fino

15: Il testo, ripartito in due volumi, era suddiviso in sette capitoli. Nel I volume comparivano: *The Manual Exercise; An Essay on the Command of Small Detachments; A New System of Fortification, by making use of Standing Timber; General Wolfe's Instructions to Young Officers*. Nel II volume: *Manoeuvres for a Battalion of Infantry, Manoeuvres for a Battalion and Brigade of Infantry; Manoeuvres in general, with short Table, containing above two hundred and forty different Movements*.

JOHN CLERK OF ELDIN

John Clerk of Eldin (Penicuik, 10 dicembre 1728 – Eldin, 10 maggio 1812). Settimo figlio di Sir John Clerk of Penicuik, fu mercante, autore navale, artista, geologo e proprietario terriero. Pur avendo fatto fortuna con il commercio, si interessò sin da giovane alla navigazione e ai traffici marittimi, mantenendo stretti contatti con armatori, marinai e cultori di questioni marine. Frequentò, tra gli altri, anche Patrick Miller of Dalswinton – ingegnere e architetto navale – che ne incoraggiò l'interesse per gli argomenti attinenti alla nautica.

Intorno al 1770 conobbe un ex ufficiale della *Royal Navy* che aveva servito agli ordini del *Vice Admiral* John Byng – fucilato all'inizio della Guerra dei Sette Anni (1756-1763) per aver fallito nel compito assegnatogli – ed era amico dell'*Admiral* Edward Boscawen, che aveva autorizzato l'esecuzione di Byng. Il racconto delle sue imprese e delle sue esperienze di navigazione stimolò ulteriormente l'interesse di Clerk per le tattiche navali e fu la prima significativa fonte dei suoi scritti, presto accompagnata da approfondite analisi delle memorie pubblicate da molti ufficiali di marina e dallo studio delle campagne navali condotte dagli inglesi nel recente passato.

L'inattesa sconfitta subita nel 1781 – durante la Guerra per l'Indipendenza Americana – dalla flotta britannica (*Rear Admiral* Thomas Graves) nella Battaglia del Chesapeake, ad opera di una flotta francese comandata dal *Lieutenant Général des Armées Navales* François Joseph Paul de Grasse, fu probabilmente l'evento che spinse Clerk a passare dallo studio teorico delle tattiche navali alla loro formulazione. Fu allora, infatti, che iniziò a scriverne, aprendo nuove prospettive alla *Royal Navy*, che fino a quel momento disponeva solamente di manuali tecnici, *Signal Books* e *Fighting Instructions*. La sua opera principale rimane il saggio *Essay on Naval Tactics*.

Si dice che Clerk, totalmente preso dai suoi studi navali, avesse l'abitudine di portare sempre con sé, in una tasca del cappotto, una collezione di navi di legno in miniatura, e che le usasse – disponendole in formazione sul ripiano di un tavolo – quando aveva l'occasione di illustrare le sue idee a chiunque volesse ascoltarlo.

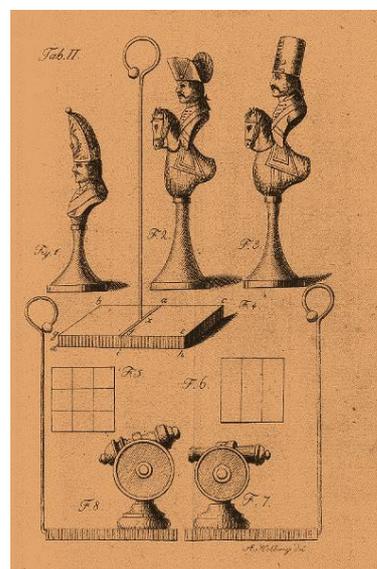


RITRATTO DI JOHN CLERK OF ELDIN
DIPINTO NEL 1805 DA JAMES SAXON

a quelle con 66 colonne e 40 righe, per un totale di 2.640 caselle. Poiché la scacchiera doveva rappresentare il campo sul quale si sarebbe svolta la battaglia, le caselle nelle quali era suddivisa, anziché essere bianche e nere, erano colorate diversamente per distinguere i vari tipi di terreno che le truppe si sarebbero trovate ad affrontare: pianure, paludi, fiumi e simili. A ciascun tipo di terreno erano inoltre associate delle regole che stabilivano quale fosse la sua influenza, negativa o positiva, sul movimento dei pezzi.

La dotazione di pezzi – ciascuno dei quali rappresentava una specifica unità militare – comprendeva 120 elementi, anche se, secondo alcune fonti, i pezzi potevano essere anche 200: quelli classici del gioco degli scacchi ed altri del tutto nuovi, che erano l'*elefante*, l'*alfiere saltante* e la *regina saltante*. I primi due sommarono le caratteristiche dell'alfiere e del cavallo; il terzo quelle della regina e del cavallo. Esistevano inoltre pezzi che rappresentavano l'artiglieria e potevano "mangiare" i pezzi avversari anche a distanza.

Le mosse possibili erano quelle degli scacchi normali, alle quali ne erano state aggiunte alcune altre per determinati pezzi. Pedoni e cavalli, con capacità di movimento relativamente limitate, rappresentavano le unità di fanteria; regine, alfieri e torri, la cui capacità di movimento era limitata soltanto dalle dimensioni della scacchiera, rappresentavano invece la cavalleria. Ad ogni pezzo, che poteva essere catturato come negli scacchi normali, era attribuito anche un valore (*Stärke*) da uno a tre, che veniva utilizzato nel calcolo del risultato degli scontri. L'obiettivo da raggiungere non era infatti – come negli scacchi – la cattura del re avversario, bensì la presa della fortezza del nemico, che veniva determinata dal confronto tra il totale del valore dei pezzi dell'attaccante e il totale del valore di quelli del difensore.



L'ASPETTO DI ALCUNI DEI PEZZI DEL
GIOCO IN UNA DELLE TAVOLE DIS-
GNATE DA HELMWIG

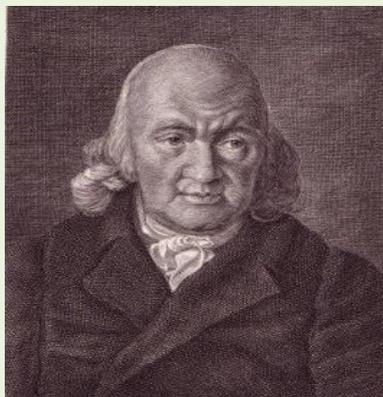
La disposizione iniziale dei pezzi non era fissa, la scacchiera era divisa in due da un confine e ogni giocatore poteva disporre a piacere i propri pezzi entro il proprio territorio, purché non troppo vicino al confine.

Successivamente Hellwig perfezionò ulteriormente il suo lavoro, pubblicando nel 1782 una serie di regole supplementari (*Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels. Praktischer Teil*) e nel 1803 una nuova versione del gioco, completamente rivista (*Das Kriegsspiel: Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen – Il gioco di guerra: un tentativo di fare chiarezza sulle varie regole della guerra in un divertente gioco*), eliminando i pezzi degli scacchi e sostituendoli con miniature che simboleggiavano le varie tipologie di unità militari esistenti all'epoca (fanteria, cavalleria leggera e pesante, artiglieria). Cercò, in sostanza, di rompere il più possibile con i canoni scacchistici, senza peraltro poter negare la diretta discendenza del suo gioco da quello degli scacchi. Il campo di gioco, ad esempio, sempre suddiviso in caselle quadrate, era in tutto e per tutto una scacchiera, anche se ne venivano prese in considerazione le diverse possibili tipologie e i loro effetti.

Rivide anche le regole, stabilendo che tutti i pezzi avrebbero potuto muovere in ogni direzione, come la regina degli scacchi, purché fossero orientati in quel senso, coprendo distanze corrispondenti alla loro tipologia; che le azioni di cattura e il movimento fossero attività separate; che ogni giocatore avesse la possibilità di muovere un solo pezzo per turno ma potesse eseguire tutte le azioni di presa alla sua portata; che l'artiglieria e la fanteria potessero colpire a distanza, eliminando le unità avversarie prese di mira, come nella realtà. Mancava tuttavia un meccanismo di risoluzione del combattimento che non fosse la semplice cattura dei pezzi in gioco. Stabilì inoltre una serie di norme per la gestione della logistica dei rifornimenti, dei trasporti e delle linee di comunicazione, oltre che per la costruzione di ponti. Includette infine regole separate per il combattimento ravvicinato e quello su larga scala, che tuttavia fornivano sempre risultati diretti e prevedibili.

RIQUADRO 3

JOHANN CHRISTIAN LUDWIG HELLWIG



Johann Christian Ludwig Hellwig (Garz/Rügen, 8 novembre 1743 – Brunswick, 10 ottobre 1831), nel 1766, dopo aver completato gli studi di matematica e storia naturale all'Università di Francoforte, divenne consigliere del principe Wilhelm Adolf von Braunschweig, che seguì quando quest'ultimo, nel 1770, perse il favore di Federico Guglielmo II e lasciò la corte prussiana, per entrare al servizio dell'Imperatrice Caterina di Russia con il grado di *Generalleutnant*. Continuò a seguirlo anche quando, in quello stesso anno, il principe prese parte alla prima guerra russo-ottomana alle dipendenze del *Feldmarschall* Pëtr Aleksandrovič Rumjancev-Zadunajskij – comandante supremo dell'esercito russo – e ne riportò in patria le spoglie quando morì per un'infezione, il 24 agosto 1770, in un campo militare nei pressi di Oczaków, nel sud dell'Ucraina.

Dal 1771 insegnò per alcuni anni in due collegi di Brunswick – il *Martineum* e il *Katharineum* – per passare poi all'Università di Helmstadt, dove conseguì un dottorato in filosofia. Nel 1790 divenne professore nella stessa Università e nel 1802 entrò a far parte del consiglio accademico.

Dal 1803 al 1831 fu professore titolare di matematica e scienze naturali al *Collegium Carolinum* di Brunswick, rimanendovi anche quando, tra il 1809 e il 1814, venne temporaneamente trasformato in Accademia Militare. Fu in quel periodo – durante il quale rivestì anche l'incarico di *Pagenhofmeister* (Maestro dei Paggi) – che iniziò a studiare la possibilità di realizzare un gioco di guerra che potesse essere di ausilio per l'istruzione dei cadetti. Iniziò così a farsi strada il concetto moderno di *kriegsspiel*.

In campo accademico condusse importanti studi nel campo dell'entomologia e della mineralogia, ma soprattutto della matematica. Nel 1812 fu eletto membro corrispondente della *Preußische Akademie der Wissenschaften* (Accademia delle Scienze Prussiana) e nel 1821 membro della *Deutsche Akademie der Naturforscher Leopoldina* (Accademia Cesarea Leopoldina). Fu insegnante e tutore dell'entomologo Johann Karl Wilhelm Illiger (1775–1813) ed ebbe tra i suoi allievi il mineralogista Gottlieb Peter Sillem (1783–1852) – che gli sarebbe succeduto all'Accademia – il Conte Johann Centurius Hoffmannsegg (1766–1849) e Carl Friedrich Gauss. I suoi lavori sulla tassonomia degli insetti, condotti in collaborazione con Illiger e Hoffmannsegg, sono ancora famosi e dettero origine alla collezione dello Humboldt Museum di Berlino.

Nonostante fosse evidente la sua diretta derivazione da quello degli scacchi, il gioco concepito da Hellwig – essenzialmente come strumento di formazione per giovani ufficiali – ebbe una certa diffusione in Europa ed attirò l'attenzione di parecchie persone, tra le quali molti ufficiali britannici, danesi e dello stesso Ducato di Brunswick. In definitiva, a dispetto delle sue limitazioni, dovute soprattutto all'impiego di un terreno di gioco a scacchiera, a regole di movimento vincolanti e molto simili a quelle degli scacchi e all'obbligo di risolvere il combattimento unicamente “mangiando” il pezzo avversario, il *kriegsspiel* di Hellwig esercitò una notevole influenza sui contemporanei, dando origine a numerose imitazioni.

Una di esse fu quella concepita alla fine del secolo da un ufficiale del genio, Johann Georg Julius Venturini – o Vinturini, o anche Vinturinius – probabilmente al servizio del Ducato di Brunswick. Ne troviamo una dettagliata descrizione nella sua opera *Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels zum Nutzen und Vergnügen, besonders aber zum Gebrauch in Militair-Schulen* (*Descrizione e termini di un nuovo gioco di guerra da usare a piacere, soprattutto per l'uso nelle Scuole Militari*), apparsa per la prima volta nel 1797 o nel 1798 e anch'essa abbastanza diffusa, soprattutto tra gli ufficiali danesi e tra quelli del Ducato di Brunswick.

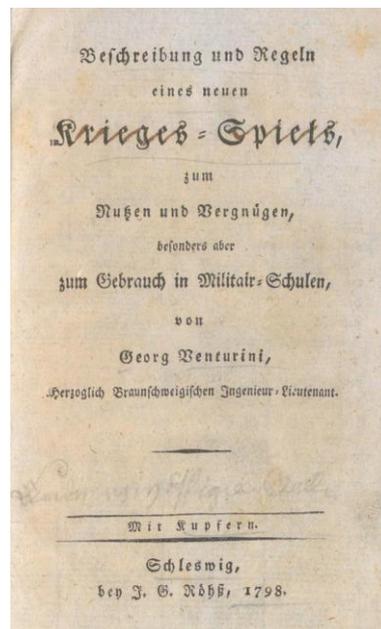
All'epoca Venturini – un teorico militare che nel frontespizio del suo libro si definiva un *Herzoglich-Braunschweigischer Ingenieur-Leutnant* (*tenente ingegnere del Ducato di Brunswick*) – era già noto per aver pubblicato numerosi studi di strategia, tattica e storia militare. Nelle sue intenzioni, secondo quanto lui stesso scrisse nell'introduzione al suo lavoro, la nuova pubblicazione doveva essere considerata più un completamento e un perfezionamento del *kriegsspiel* inventato da Hellwig che la descrizione di un nuovo gioco di guerra.

In primo luogo Venturini sostituì la scacchiera – astratta rappresentazione di un campo di gioco – con una vera e propria mappa, più precisamente con quella del confine franco-belga dell'epoca, sovraimponendole comunque una griglia quadrata e creando così il primo *boardgame* della storia. I pezzi si muovevano sempre sulle solite caselle, ma la presenza della mappa significava che i loro spostamenti – ovvero il numero di caselle che potevano percorrere in una mossa – era correlato alle distanze percorribili nella realtà, su quel determinato terreno, dall'unità che rappresentavano e, in definitiva, al tempo necessario per andare da un punto all'altro del campo di battaglia.

Attribuì poi al terreno un preciso valore nel sistema di calcolo dei risultati degli scontri, il cui esito non era più limitato alla semplice scomparsa di una delle due unità contrapposte, “mangiata” da quella che prevaleva, bensì poteva anche comportare una progressiva riduzione della sua capacità operativa.

Nonostante l'introduzione di questi nuovi concetti, tuttavia, il gioco – il cui meccanismo di base, in definitiva, era ancora quello degli scacchi, sia pure in forma meno astratta – si rivelò rigido e poco realistico, soprattutto perché Venturini, mantenendo la scelta già operata da Hellwig, decise di adottare una scala molto grande per la rappresentazione delle unità, per cui ciascuna pedina rappresentava una brigata di fanteria o formazioni equivalenti.

Johann Christian Ludwig Hellwig, quando insegnava al *Collegium Carolinum* di Brunswick, aveva stretto amicizia con un suo collega e coetaneo, l'*Oberstleutnant* Jakob Eleazar de Mauvillon (Lipsia, 8 marzo 1743 – Brunswick, 11 gennaio 1794), titolare della cattedra di *Militärwissenschaft* (Scienze Militari) che, dopo aver superato un certo scetticismo iniziale, si dimostrò altamente interessato al nuovo gioco di guerra. Poiché de Mauvillon era stato insegnante di Johann



FRONTESPIZIO DEL *BESCHREIBUNG UND REGELN EINES NEUEN KRIEGES-SPIELS* DI JOHANN VENTURINI



JAKOB ELEAZAR DE MAUVILLON

Venturini, è lecito supporre che quest'ultimo sia venuto a conoscenza dell'esistenza dell'opera di Hellwig tramite il suo professore ed abbia poi maturato la decisione di mettervi mano per completarla e perfezionarla.

È inoltre molto probabile che Hellwig abbia lasciato in eredità il suo gioco al figlio di de Mauvillon, l'*Oberst* Friedrich Wilhelm de Mauvillon (Cleve, 30 aprile 1774 – Cleve, 29 luglio 1851), ufficiale dell'esercito prussiano, prolifico scrittore di argomenti militari, poeta e cultore del gioco degli scacchi. Lo era a tal punto che nel 1804, di stanza a L'Aja, fu il primo ad organizzare un incontro di scacchi per corrispondenza, contro un amico che viveva a Breda, vincendo due delle tre partite che giocarono e pattandone una terza.

Anche lui riprese in mano il testo di Hellwig, pubblicandone dapprima un'edizione senza data, presumibilmente nei primi anni dieci del XIX secolo, intitolata: *Ueber die Versuche die Kriegführung durch Spiele anschaulich darzustellen* (Circa un tentativo di condotta della guerra tramite un gioco di chiara rappresentazione); e ripubblicandola poi nel 1822 sul *Militairische* [sic] *Blätter*.



JOHANN FERDINAND OPIZ IN UN'INCISIONE DELL'EPOCA (SX) E IL FRONTESPIZIO DEL DAS OPIZ'SCHE KRIEGSSPIEL NELL'EDIZIONE DEL 1806 (DX)

I pochi studi esistenti sull'origine dei moderni giochi di guerra solitamente menzionano Hellwig e Venturini come i diretti precursori del *kriegsspiel* prussiano, dimenticando completamente un terzo ambiguo personaggio, oggi pochissimo conosciuto: Johann Ferdinand Opiz (1741 – 1812), Ispettore delle Finanze e Notaio a Czaslau, in Boemia, durante il regno di Giuseppe II d'Asburgo-Lorena. Il suo *kriegsspiel*, pur se concepito già nel 1760, venne pubblicato solo nel 1806 dal figlio Georg Emmanuel Opiz (Praga, 4 aprile 1775 – Lipsia, 12 luglio 1841), pittore e incisore, in un volume intitolato: *Das Opiz'sche Kriegsspiel, ein Beitrag zur Bildung künftiger und zur Unterhaltung selbst der erfahrensten Taktiker. Ausführlich beschrieben von dem Erfinder Johann Ferdinand Opiz, herausgegeben von dessen Sohne G. E. Opiz*, (Il

gioco di guerra di Opiz, un contributo alla formazione del futuro e per intrattenere anche il più esperto tattico. Descritto dettagliatamente dall'inventore Johann Ferdinand Opiz, a cura di suo figlio G. E. Opiz).

Secondo quanto afferma Opiz figlio nell'introduzione al testo, il gioco sarebbe stato inventato dal padre Johann Ferdinand nel 1760 – quando era appena diciannovenne (!) – e avrebbe quindi preceduto di parecchi anni quelli di Hellwig (1780) e Venturini (1797/1798). Tuttavia nessuno dei due autori ebbe modo di prenderne visione, dal momento che Opiz padre, stranamente, non lo diede mai alle stampe e fu il figlio Georg Emmanuel a farlo, ma solo nel 1806. Su queste basi, ci sembra che la versione fornita da Opiz figlio presenti varie incongruenze.

Preciudendo da ciò, il *kriegsspiel* di Opiz – qualunque fosse la sua reale origine – rappresentava comunque un significativo miglioramento rispetto a quelli di Hellwig e Venturini. Infatti, pur essendo ancora giocato su una mappa divisa in 48x48 caselle quadrate, a formare una scacchiera, introduceva per la prima volta l'uso dei dadi per determinare i risultati degli scontri e le perdite in combattimento, inserendo così nei calcoli un elemento casuale.

Anche il campo da gioco aveva più attinenza con la realtà: ciascuna casella aveva un colore diverso a seconda del tipo di terreno che rappresentava – città, montagne, pianure, boschi, corsi d'acqua o piazzeforti – e produceva effetti sui movimenti e sulle interazioni dei pezzi. Questi erano

per lo più astratti, essendo la fanteria e la cavalleria rappresentate da blocchetti di legno di forma diversa. Solo gli ufficiali generali erano rappresentati da figurine a cavallo. Ciascun pezzo valeva un battaglione di fanteria o di cavalleria, una batteria di artiglieria o altre unità operative. Ad ognuno erano attribuiti specifici valori, che configuravano i loro punti di forza e le loro debolezze.

La scala era ancora abbastanza grande, ma l'invenzione di Opiz aveva l'indubbio pregio di impiegare unità reali – battaglioni o batterie – in contrasto con le grandi formazioni piuttosto astratte usate da Hellwig e Venturini. Altra innovazione che troverà spazio nei *kriegsspiel* successivi.

Le istruzioni erano chiare: in novanta paragrafi Opiz forniva un insieme di regole dettagliate, tali da coprire vari scenari. Erano regolamentati anche la cattura di prigionieri e l'uso di chiatte e di ponti di barche.

È interessante notare che, nel capitolo introduttivo alla prima edizione pubblica del gioco di suo padre, Georg Emmanuel Opiz affermava che il gioco di Hellwig era troppo semplice e troppo simile agli scacchi per essere utile per l'istruzione, mentre quello di Venturini era troppo dettagliato per il divertimento. Secondo lui il progetto di Johann Ferdinand Opiz rappresentava una soluzione equilibrata, che manteneva i pregi degli altri due lavori riducendone i difetti.

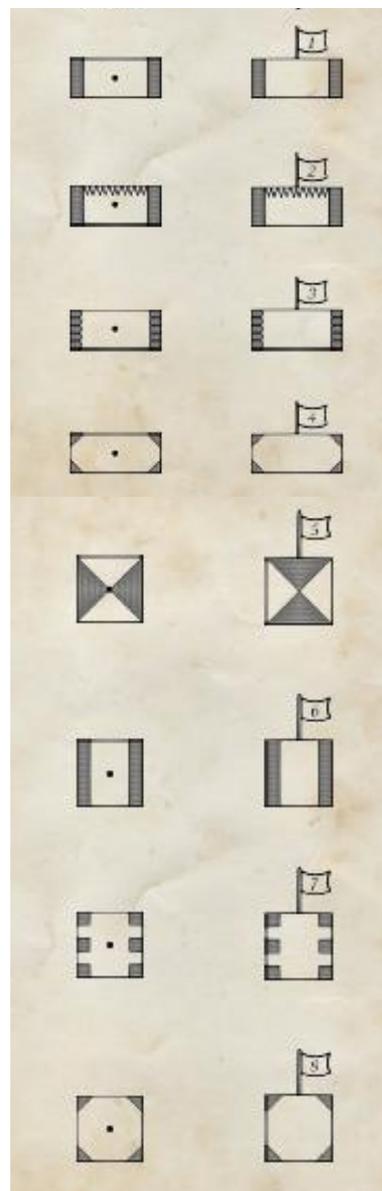
Nonostante la validità del gioco da lui progettato, Opiz e la sua opera vennero quasi completamente dimenticati, né ricevettero molta attenzione da parte degli studiosi, tanto che solamente pochissimi dei numerosi studi condotti sul *kriegsspiel* dei von Reisswitz ne tennero conto.

Secondo alcune fonti ciò è probabilmente dovuto a un giudizio negativo espresso molti anni più tardi dal *Generalleutnant* Constantin von Altrock¹⁶ che, nel suo *Das Kriegsspiel. Eine Anleitung zu seiner Handhabung. Mit Beispielen und Lösungen. Handbibliothek des Offiziers, 13 (Il Kriegsspiel. Una guida alla sua gestione. Con esempi e soluzioni, Manuale dell'Ufficiale, vol. 13)* del 1908, definì il *kriegsspiel* di Opiz "tatticamente inferiore".

Lascia comunque perplessi il fatto che questa sprezzante valutazione sia giunta solamente dopo un secolo abbondante dalla data di prima pubblicazione del gioco, specie se si considera che lo stesso Georg Leopold von Reisswitz menzionò esplicitamente più di una volta Opiz come un'importante fonte di ispirazione per il suo *kriegsspiel*, in particolare per quanto riguardava l'impiego dei dadi per determinare le perdite.

In ogni caso possiamo affermare con certezza che i lavori di Hellwig, Venturini e Opiz, con le innovazioni che da essi vennero introdotte, fornirono a Georg Leopold von Reisswitz, nel 1812, l'ispirazione per la progettazione del suo gioco, che a sua volta fu il concreto punto di partenza per lo sviluppo del *kriegsspiel* prussiano.

Determinante, in questo senso, fu proprio il gioco di Opiz, anche se la sua origine può far sorgere qualche interrogativo, perché è stato sicuramente il primo a introdurre l'uso dei dadi, che poi caratterizzò tutti i *kriegsspiel* successivi fino a che, nel 1870, non comparve il cosiddetto *Freies Kriegsspiel (Kriegsspiel Libero)*.



BLOCCHETTI DI LEGNO RAPPRESENTATIVI DELLE UNITÀ. VISTI DA SOPRA (SX) E DI PROFILO (DX).

DALL'ALTO: FÜSILIERS, GRENADIERS, SCHARFSCHÜTZEN, LEICHTEN INFANTERIE, KÜRASSIERS, DRAGONER, HUSAREN, UHLANEN.

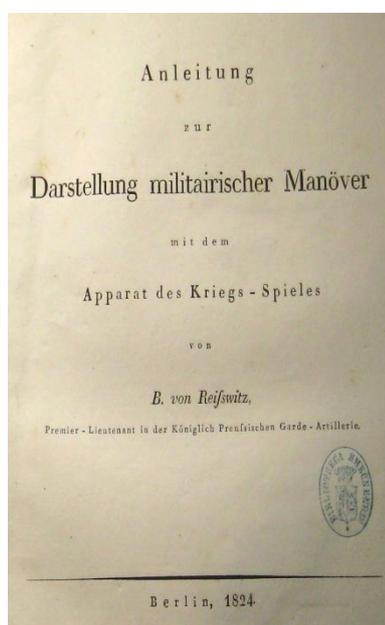
DA UNA RISTAMPA MODERNA (2012) DEL LAVORO DI JOHANN FERDINAND OPIZ

16: Il *Generalleutnant* Constantin von Altrock (Breslau, 27 agosto 1861 – Berlino, 2 aprile 1942), ufficiale prussiano e storico militare, lasciò il servizio attivo nel 1919, dopo la fine della I Guerra Mondiale, per assumere poi la direzione del *Militär-Wochenblattes* (Rivista Settimanale dell'Esercito), che mantenne fino al 1934. È autore di varie pubblicazioni di storia militare.

IL KRIEGSSPIEL PRUSSIANO

Nonostante il suo enorme impatto sui militari – in particolare su quelli tedeschi – e sulla storia militare in generale, nel passato il *kriegsspiel* prussiano ha goduto di scarsa attenzione da parte degli studiosi. È strano, perché nella Germania della fine del XIX secolo, la progettazione dei giochi di guerra era divenuta quasi una moda e coinvolgeva un numero sorprendentemente elevato di persone che, sia pure con *background* culturali molto diversi, erano seriamente impegnate nella preparazione o nella pubblicazione di giochi di guerra di vario tipo, ciascuno corredato da regole dettagliate.

Lo stesso Georg Leopold von Reisswitz ricorda, nella sua opera sul *Taktisches Kriegsspiel*¹⁷ del 1812, non solo i suoi predecessori Hellwig, Venturini e Opiz, dei quali abbiamo già diffusamente parlato, ma anche i suoi contemporanei Carl Phemel, funzionario addetto alla segreteria dell'*Ober Kriegs Collegium* (Istituto Superiore di Guerra) di Berlino; Johann Georg Philipp von Wussov (1793-1870), all'epoca *Premierleutnant* (Tenente) del prestigioso *Regiment der Gardes du Corps*, di stanza a Berlino; Johann Ferdinand Hagen, un ecclesiastico di Breslau; e un tale Schiersky, funzionario dell'amministrazione delle finanze, di cui è noto solo il cognome. Tutti loro erano attivamente coinvolti – probabilmente più per passione che per altro – nella definizione e nell'aggiornamento delle regole per i giochi di guerra.



FRONTESPIZIO DELL'ANLEITUNG ZUR DARSTELLUNG MILITÄRISCHER MANÖVER DI GEORG VON REISSWITZ

Oltre a un certo numero di analisi generiche, concentrate principalmente sugli sviluppi del *kriegsspiel* nel XX secolo, ben poche delle quali sono ancora reperibili, ricerche sistematiche sono state svolte soprattutto sul gioco descritto nel 1824 da un ufficiale della *Garde Artillerie Brigade* (Brigata di Artiglieria della Guardia) prussiana, il *Premierleutnant* Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz (vds. Riquadro 4 alla pag. 34), nella sua opera *Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spiel*¹⁸, peraltro ampiamente basato su quello concepito dal padre Georg Leopold nel 1812³¹.

Tutto iniziò infatti proprio con Georg Leopold von Reisswitz, *Ritter der Johanniterorden* (Cavaliere dell'Ordine di San Giovanni), un funzionario civile e *Königlicher Stadtrat* (Consigliere Reale) del governo prussiano. Di lui sappiamo solo che fu autore di diverse pubblicazioni di carattere storico, alcune delle quali scritte in difesa dei Mennoniti¹⁹, e che era un appassionato di *kriegsspiel*, con una specifica predilezione per quello inventato da Hellwig.

Avendo notato che i giochi di guerra allora in uso si basavano fondamentalmente sul gioco degli scacchi o sull'uso, con modalità varie, di particolari carte da gioco, von Reisswitz decise – così dicono la maggior parte delle fonti – di creare qualcosa di meno schematico e più aderente alla realtà. Nonostante fossero state introdotte tutte le varianti possibili, i giochi del periodo continuavano infatti a non essere figurativi e, soprattutto, non richiedevano che

17: Georg Leopold von Reisswitz (o, secondo alcune fonti, von Reisswitz) (Moschen, 7 febbraio 1764 – Breslau, attuale Wrocław, in Polonia, 23 giugno 1828), *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen* (Gioco di guerra tattico ovvero istruzioni per un dispositivo meccanico per rappresentare visivamente le manovre tattiche), Berlin Gädicke, 1812.

18: Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, *Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spiel* (Guida alla rappresentazione delle manovre militari con i materiali [necessari] per il gioco di guerra), Berlin, Trowitzsch und Sohn, 1824.

19: Tra di esse: *Beiträge zur Kenntnis der Mennoniten-Gemeinden in Europa und America, statistischen, historischen und religiösen Inhalts* (Contributi alla conoscenza delle comunità mennonite in Europa e in America, informazioni statistiche, storiche e religiose), Berlino, 1821. I Mennoniti sono anabattisti non rivoluzionari, seguaci di Menno Simons (1496-1561), che riorganizzò gli anabattisti olandesi, assicurandone la sopravvivenza, dopo i fatti di Münster del 1535. Con la rinuncia all'affermazione e alla propaganda violenta del regno di Dio, si limitano a cercare di realizzarlo entro la loro setta, strettamente separata dal mondo, da loro identificato con il peccato. Rifutano il battesimo, il giuramento e l'uso delle armi. Oggi la maggior parte dei Mennoniti (quasi un milione) si trova in America, soprattutto in Pennsylvania.

i giocatori prendessero decisioni usando i medesimi processi logici impiegati dai comandanti militari sui reali campi di battaglia.

A dire il vero altre fonti affermano che von Reisswitz mise mano alla sua versione di *kriegsspiel* perché non poteva permettersi l'acquisto del gioco di Hellwig o perché non gli era stato possibile procurarsene un esemplare, ma ci sembra strano, soprattutto per una considerazione: come poteva essere appassionato del gioco senza esserne in possesso?

Qualunque sia stata la ragione che lo spinse a progettare un *kriegsspiel*, von Reisswitz ritenne opportuno, in primo luogo, rinunciare al rigido schematismo imposto dall'uso della scacchiera e passare ad un campo di gioco più realistico, dove fosse possibile riprodurre le varie caratteristiche del terreno e le sue forme irregolari, le colline, i fiumi, i boschi ... Realizzò perciò, usando sabbia inumidita, un piano di gioco che comprendeva vari tipi di terreno prefabbricati utilizzabili in combinazioni modulari.

Definì poi, dopo vari tentativi, la scala da adottare, optando per quella 1:2373, in cui 3 cm corrispondevano a circa 100 passi, utilizzando come unità di misura proprio il passo – pari a circa 2 piedi, ovvero a 61 cm – dal momento che così facevano tutti gli eserciti del XIX secolo. Risolse, con ciò, il problema di come regolare i movimenti delle unità. Era infatti sufficiente, a quel punto, stabilire quale fosse la distanza che le differenti formazioni potevano coprire nell'unità di tempo – anche sotto il fuoco nemico – basandosi sulla reale velocità di movimento di uomini e cavalli, che era ben nota e regolamentata. La fanteria, ad esempio, marciava generalmente ad una velocità di 120 passi al minuto.



Utilizzò lo stesso sistema anche per definire le regole di combattimento, partendo ancora da dati reali, come la gittata dei cannoni, sempre espressa in passi. Ad esempio, un cannone leggero da 6 pounds (libbre, riferito al peso del proiettile) aveva una gittata utile di 400 passi, ovvero il suo tiro poteva essere efficace contro le unità avversarie fino a quella distanza, ovviamente ripresa in scala sul campo di gioco. Inclusive anche metodi per simulare le cortine fumogene e le difficoltà nelle comunicazioni.

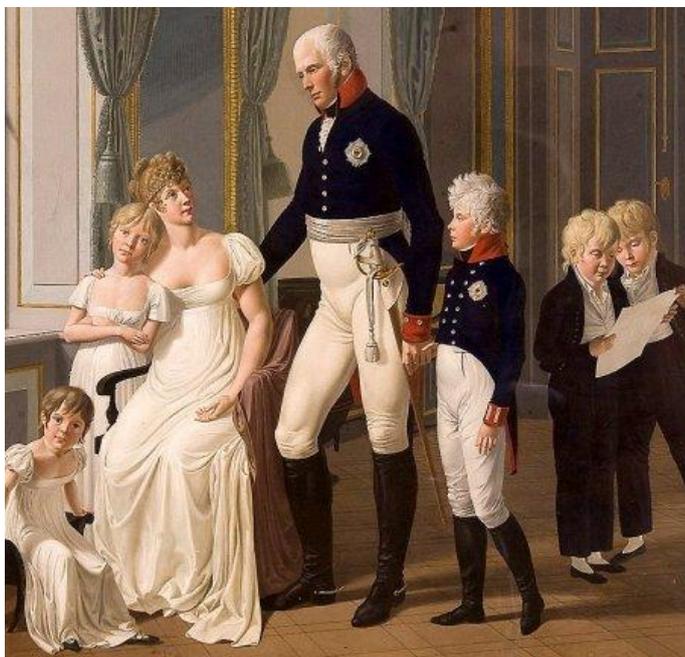
FRONTESPIZIO DEL TAKTISCHES KRIEGS-SPIEL ODER ANLEITUNG ZU EINER MECHANISCHEN VORRICHTUNG UM TAKTISCHE MANOEUVRES SINNLICH DARZUSTELLEN DI LEOPOLD VON REISSWITZ

Poiché nella sua ottica le miniature impiegate fino ad allora per raffigurare le truppe – mutate dal gioco degli scacchi con qualche aggiunta di fantasia – erano poco funzionali, von Reisswitz adottò per la bisogna dei semplici blocchetti di legno variamente colorati. Essi venivano fatti muovere e combattere secondo le effettive possibilità delle unità che rappresentavano e delle condizioni del terreno che percorrevano. Cosa ancor più importante, dovevano occupare sul campo di gioco uno spazio corrispondente, in proporzione, a quello che avrebbe realmente occupato sul terreno l'unità simboleggiata. Suddivise infine il gioco in turni, ciascuno della durata di due minuti.

Stabiliti chiaramente i limiti di spazio e di tempo, von Reisswitz passò ad un altro ordine di problemi. Come facevano le truppe a ricevere gli ordini? Dovevano attendere il proprio turno per muovere, anche se si trovavano sotto il fuoco nemico, o potevano farlo comunque? Il comandante poteva avere una visione generale di tutta l'area della battaglia o solamente di quello che avrebbe effettivamente potuto vedere dalla posizione in cui si trovava sul campo?

Von Reisswitz li risolse introducendo nel gioco una terza figura, quella del *Vertraute*, cioè dell'arbitro: una persona conosciuta da entrambi i giocatori e da essi considerata attendibile che sarebbe stata il loro comune punto di riferimento. All'inizio della partita il *Vertraute* riceveva dai giocatori gli ordini che ciascuno dei due aveva impartito e provvedeva a farli eseguire sul campo di gioco al momento giusto. Poiché ne era in possesso, aveva inoltre la possibilità di far avanzare il combattimento, mossa dopo mossa, cosicché le azioni dei due contendenti potevano svilupparsi contemporaneamente, come nella realtà. Partita durante, poteva far separatamente pervenire informazioni e rapporti ai due comandanti e ricevere da essi – sempre senza che l'uno fosse a conoscenza di quanto disposto dall'altro – ulteriori ordini o istruzioni, che metteva poi in atto sul terreno.

Le regole stabilite valevano solo per i movimenti delle truppe, ma non davano indicazioni precise in merito alla valutazione dell'esito della battaglia né sul conteggio delle perdite. Tutte le decisioni in tal senso non erano affidate al caso o alla fortuna bensì devolute al *Vertraute*, che le prendeva in base alla situazione che riscontrava sul terreno.



IL RE DI PRUSSIA FEDERICO GUGLIELMO III CON LA REGINA LUISA ZU MECKLEMBURG-STRELITZ ED I FIGLI IN OCCASIONE DEL DECIMO COMPLEANNO DEL PRINCIPE EREDITARIO FEDERICO GUGLIELMO. 1805. SCHLOSS PARETZ, RESIDENZA ESTIVA DELLA FAMIGLIA REALE. DIPINTO DI HEINRICH ANTON DÄHLING



FEDERICO GUGLIELMO III DI PRUSSIA NEI PRIMI ANNI DEL XIX SECOLO

La notizia dell'esistenza di questo nuovo gioco ebbe una certa diffusione, tanto che nel 1811 l'*Hauptmann* Ludwig von Reiche, istruttore di fortificazioni e disegno militare presso la recentemente costituita *Preußische Kriegsakademie* di Berlino²⁰, lo menzionò ai suoi allievi durante una lezione sulla *castrametazione*²¹, alla quale erano presenti anche i due figli più grandi del Re Federico Guglielmo III: il sedicenne Federico Guglielmo e il quattordicenne Guglielmo²².

I due principi, che evidentemente erano rimasti colpiti dalla notizia dell'esistenza di questo nuovo gioco, chiesero al comandante della *Kriegsakademie* – l'*Oberst* Carl Andreas von Boguslawski – il permesso di invitare von Reisswitz presso il *Berliner Schloss* (Castello di Berlino), residenza del Re di Prussia, affinché potesse dare loro una dimostrazione pratica della sua invenzione.

Von Reisswitz si presentò a palazzo il giorno stabilito. Lo attendevano nella *weißer halle* (sala bianca) del castello, oltre ai due principi, l'*Oberst* von Boguslawski, l'*Hauptmann* von Reiche e – in qualità di assistente – il *Premierleutnant* Johann Georg Philipp von Wussov, che aveva già una certa dimestichezza con i *kriegsspiel*, dei quali era cultore (vds. pag. 28). La presentazione ebbe pieno successo. I giovani principi rimasero così entusiasti del gioco che vollero riprovarlo. Chiesero inoltre al comandante della *Kriegsakademie* il permesso di scrivere al padre per metterlo al corrente. Anche Federico Guglielmo III, quando venne informato, manifestò un certo interesse per il gioco, tanto che, dopo aver chiesto ulteriori dettagli a von Boguslawski, disse che avrebbe voluto vederne di persona una dimostrazione pratica.

Von Reisswitz rimase molto onorato per l'invito ma, ritenendo di dover presentare un gioco degno di un re e temendo, giustamente, che il suo piccolo plastico in sabbia non avrebbe resistito al viaggio fino a Potsdam – dove era stato stabilito di organizzare la presentazione – informò la corte che avrebbe provveduto ad allestire qualcosa di più solido e che lo avrebbe presentato al più presto possibile.

Il lavoro gli portò via molto tempo, tanto che si presentò a Potsdam, allo *Schloss Sanssouci* (*Castello*

20: La *Preußische Kriegsakademie* venne fondata il 15 ottobre del 1810 dal *Generalmajor* Gerhard von Scharnhorst, all'epoca *Chef des Großer Generalstabes* prussiano.

21: *Castrametazione* (s. f.), dal latino medievale *castrametatio-onis*, derivato del latino *castra metari* (*tracciare l'area dell'accampamento, accamparsi*). È l'arte di disporre accampamenti militari, soprattutto con riferimento all'antica Roma (da Enciclopedia Treccani).

22: Federico Guglielmo III (Potsdam, 3 agosto 1770 – Berlino, 7 giugno 1840) fu Re di Prussia dal 1797 alla morte. Gli succedette, dal 1840 al 1861, il figlio primogenito Federico Guglielmo IV (Berlino, 15 ottobre 1795 – Potsdam, 2 gennaio 1861), al quale seguì il secondogenito Guglielmo I (Berlino, 22 marzo 1797 – Berlino, 9 marzo 1888) che, salito al trono di Prussia nel 1861, al titolo di *König von Preußen* (Re di Prussia), nel 1871 aggiunse anche quello di *Deutscher Kaiser* (Imperatore tedesco).

di Sanssouci) solo nel 1812, dopo quasi un anno dalla convocazione, quando con ogni probabilità il Re si era completamente dimenticato della vicenda. Portava però con sé un apparato veramente "regale".



RIPRODUZIONE DEL TAVOLO REALIZZATO NEL 1812 DA GEORG LEOPOLD VON REISSWITZ PER FEDERICO GUGLIELMO III, OGGI CONSERVATO IN UNO DEI MUSEI OSPITATI NELLO SCHLOSS CHARLOTTENBURG DI BERLINO. NEL DETTAGLIO DEL PIANO DI GIOCO (FOTO A DX), SONO BEN VISIBILI I TASSELLI DI GESSO INTERCAMBIABILI USATI PER RAFFIGURARE IL TERRENO E LE MINIATURE DI PORCELLANA CHE RAPPRESENTAVANO LE UNITÀ

Il campo da gioco era infatti costituito da un grande tavolo quadrato in legno, riccamente decorato, di 6 piedi (183 cm) di lato, sulla cui superficie si potevano inserire tasselli in gesso quadrati da 4 pollici (10,16 cm), finemente dipinti e intercambiabili tra di loro, che riproducevano gli elementi della mappa (città, strade, fiumi, villaggi, ponti ...), mentre le unità che dovevano darsi battaglia erano rappresentate da miniature in porcellana. Vi erano inoltre righelli e compassi per la misurazione delle distanze, piccole scatole in cui i giocatori potevano tenere celate le loro truppe finché non decidevano di farle entrare in azione e, infine, un regolamento scritto.

Federico Guglielmo III in quel travagliato 1812 trascorreva molto tempo a Potsdam, anche perché la città di Berlino – e buona parte della Prussia – erano ancora occupate dalle armate di Napoleone, che nel frattempo aveva iniziato la campagna di Russia, destinata a concludersi solo nel dicembre di quello stesso anno con la completa ritirata delle truppe francesi. Pensò quindi di approfittare delle serate autunnali e invernali per imparare il gioco, che fece installare nel salone della Regina Luisa e di cui ben presto divenne un appassionato giocatore.

Il *kriegsspiel* di Georg Leopold von Reisswitz divenne così il passatempo preferito del Re e dell'intera famiglia reale, che spesso vi si intratteneva fino a notte inoltrata. Di solito Federico Guglielmo III comandava uno dei due schieramenti, mentre il *Major* Carlo Federico Augusto *Herzog* zu Mecklenburg-Strelitz²³ – Aiutante di Campo del Re e suo cognato – comandava l'altro.

23: Carlo Federico Augusto *Herzog* zu Mecklenburg-Strelitz (Hannover, 30 novembre 1785 – Berlino, 21 settembre 1837) era figlio di Carlo II *Herzog* zu Mecklenburg-Strelitz (Mirow, 10 ottobre 1741 – Neustrelitz, 6 novembre 1816) e di Carlotta von Hessen-Darmstadt (Darmstadt, 5 novembre 1755 – Hannover, 12 dicembre 1785), che suo padre aveva sposato in seconde nozze dopo la morte della prima moglie Federica von Hessen-Darmstadt (Darmstadt, 20 agosto 1752 – Hannover, 22 maggio 1782),

L'*Oberst* Friedrich Wilhelm von Gaudi²⁴ – che dall'aprile del 1809 era il precettore del principe ereditario Federico Guglielmo – e il già citato *Oberst* von Boguslawski fungevano da vicecomandanti. I due principi, Federico Guglielmo e Guglielmo, erano i rispettivi aiutanti di campo. Il principe ereditario era anche l'arbitro del gioco.

Ogni partita generava molte discussioni e commenti, soprattutto da parte del Re, che prendeva il gioco molto seriamente ed era solito dare un parere critico sulle disposizioni di entrambi gli schieramenti. Sembra addirittura che, ricordando quei giorni nei suoi ultimi anni di vita, Federico Guglielmo III sostenesse che le partite giocate a Potsdam gli avevano spesso ispirato efficaci soluzioni tattiche per le manovre dell'esercito prussiano.



IL GRANDUCA NICOLA NEI PRIMI ANNI DEL SUO MATRIMONIO. RITRATTO DI VASILY GOLIKE

Non solo: nel 1816 il Re di Prussia, nel corso di una sua visita a San Pietroburgo, mostrò il gioco al suo futuro genero, il Granduca Nicola²⁵, che subito vi si appassionò, tanto che nell'ottobre dell'anno successivo, quando era da poco sposato con la *Prinzessin* Carlotta von Preußen, improvvisò un *kriegsspiel* con il di lei fratello Guglielmo, in quei giorni ospite della corte imperiale russa. Il terreno su cui si sviluppò la partita era stato riprodotto in gesso su alcuni tavolini da gioco uniti tra loro.

Mentre il *kriegsspiel* di Georg Leopold von Reisswitz prendeva sempre più piede presso la corte prussiana, il suo inventore ne aveva infine pubblicate, nel 1812, le regole complete, in un volume intitolato *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manouvres sinnlich darzustellen* (*Gioco di guerra tattico ovvero istruzioni per un dispositivo meccanico per rappresentare visivamente le manovre tattiche*), al quale abbiamo già accennato²⁶. Negli anni successivi continuò comunque a lavorare, tanto per perfezionare il

regolamento quanto per riuscire a realizzare una versione producibile su larga scala del gioco, dato che il modello presentato al Re di Prussia era assolutamente antieconomico. Incontrò tuttavia molte difficoltà e alla fine, per quanto risulta, perse ogni interesse per l'argomento.

Probabilmente non vi sarebbe stato alcun seguito se la sua opera non fosse stata rielaborata dal figlio, il *Premierleutnant* Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz (vds. Riquadro 4 alla pag. 34), ufficiale della *Gardeartillerie* di stanza a Berlino, che a partire dal 1819 riprese la creazione del padre e continuò a svilupparla e migliorarla.

sorella maggiore di Carlotta. Era quindi fratello per parte di padre di Luisa zu Mecklenburg-Strelitz, che nel 1793 aveva sposato il *Kronprinz* (Principe Ereditario) Federico Guglielmo, divenuto Re di Prussia nel 1797, terzo del suo nome. Destinato alla carriera delle armi, l'1 gennaio 1799 entrò a far parte dell'esercito prussiano con il grado di *Stabskapitän* (grado intermedio tra quello di *Premierleutnant* e quello di *Hauptmann*) e venne promosso *Major* nel 1806. Fu a fianco del Re Federico Guglielmo III – che era anche suo cognato – durante la Guerra della Quarta Coalizione, continuando poi a servirlo come Aiutante di Campo.

24: Friedrich Wilhelm Leopold von Gaudi (Dothen, 28 aprile 1765 – Görbitzsch 21 settembre 1823), nominato *Sekondeleutnant* (Sottotenente) nel maggio 1787, *Premierleutnant* nel gennaio 1793 e *Hauptmann* nel 1794, prese parte con l'esercito prussiano a tutte le principali battaglie della Guerra della Prima Coalizione (1792-1797), ricoprendo tra l'altro l'incarico di *Inspektionsadjutant* (Aiutante di Campo) del *Generalleutnant* von Kleist. Successivamente prese parte alla Guerra della Quarta Coalizione (1806-1807), combattendo anche a Jena. Nominato precettore del principe ereditario Federico Guglielmo il 7 aprile 1809, mantenne l'incarico fino al giugno 1813, quando venne promosso *Generalmajor*. Nell'ottobre del 1815 assunse il comando della piazza di Danzica. Nel 1817 venne promosso *Generalleutnant* e nell'ottobre 1818 lasciò il servizio.

25: Nicola I Romanov (*Николай I Павлович, Nikolaj I Pavlovic*. Carskoe Selo, 6 luglio 1796 – San Pietroburgo, 2 marzo 1855), terzo figlio maschio dello Zar Paolo I (*Павел I Петрович Романов, Pavel I Petrovich Romanov*. San Pietroburgo, 1 ottobre 1754 – San Pietroburgo, 23 marzo 1801) e della sua seconda moglie Sofia Dorotea *Prinzessin* von Württemberg, divenne Zar di Russia nel 1825, a seguito della morte del fratello maggiore Alessandro I – che non aveva figli – e della rinuncia al trono dell'altro fratello Costantino. Il 13 luglio 1817 sposò la *Prinzessin* Carlotta von Preußen (Berlino, 13 luglio 1798 – Carskoe Selo, 1 novembre 1860), figlia di Federico Guglielmo III e di Luisa zu Mecklenburg-Strelitz. Nicola e Carlotta erano cugini di terzo grado, in quanto entrambi discendenti da Federico Guglielmo I di Prussia, trisnonno materno di Nicola e trisnonno paterno di Carlotta.

26: Vds. nota 17.

Ogyn på Tårningene.	Skjotz Elden.								Strid med Bl. vapen						Ogyn på Tårningene.
	Infanterie.				6 ^{1/2} 11 ^{1/2} Batteri		12 ^{1/2} 16 ^{1/2} Batteri								
	Distance	3 ^{1/2} Battalion	4 ^{1/2} Compagny	4 ^{1/2} Jagare	Distance		Distance		I	II	III	IV	V	VI	
	100	200	300	400	500	1000	1600	2200	6	10	14	10	6	10	
	100	30	20	22	500	6	600	9	6		10	14		14	
●	200	22	15	16	1000	4	1100	6	△		S	T		T	
	300	14	10	12	1600	2	1800	2	°		2	4		4	
	400	8	5	6	2200	1	2500	2							
	100	20	14	16	500	12	600	6	6	10	14	10	6	10	
●	200	15	10	12	1000	3	1100	4	△	S	T	S	A	S	
●	300	10	6	8	1600	3	1800	2	°	2	4	2	°	2	
	400	5	3	4	2200	3	2500	1							
	100	14	10	11	500	9	600	12	10	14	6	6	10	10	
●	200	10	7	8	1000	6	1100	8	S	T	△	△	S	S	
●	300	6	5	6	1600	3	1800	3	2	4	°	°	2	2	
	400	3	2	3	2200	2	2500	3							
●	100	10	7	8	500	6	600	9	10	6	10	6	10	14	
●	200	5	4	5	1000	4	1100	6	S	△	S	△	S	T	
●	300	3	2	3	1600	2	1800	2	2	°	2	°	2	4	
	400	1	—	2	2200	2	2500	2							
●	100	20	14	16	500	4	600	6	14	10	6		6	10	
●	200	15	10	12	1000	3	1100	4	T	S	△		△	S	
●	300	10	6	8	1600	1	1800	2	4	2	°		°	2	
	400	5	3	4	2200	1	2500	1							
●	100	14	10	11	500	9	600	4	14	6	6		14	6	
●	200	10	7	8	1000	6	1100	3	T	△	△		T	△	
●	300	6	5	6	1600	2	1800	1	4	°	°		4	°	
	400	3	2	3	2200	2	2500	1							
	Infanterie.				1/2 6tt ⁹⁰		1/2 12tt ⁹⁰		I	II	III	IV	V	VI	

TABELLA DEI PUNTI DEL KRIEGSSPIEL DI GEORG LEOPOLD VON REISSWITZ. NELLA PRIMA E NELL'ULTIMA COLONNA SONO RIPORTATI I VALORI DELLE SEI FACCE DI UN DADO, ANCORA DI TIPO TRADIZIONALE

Fu infatti in quell'anno che, trasferito da Stettino a Berlino, il *Premierleutnant* von Reisswitz riuscì a disporre di sufficiente tempo libero da dedicare al lavoro del padre, riunendo attorno a se un piccolo gruppo di ufficiali che si incontravano un paio di volte alla settimana per sperimentare e migliorare, giocando, le modifiche che von Reisswitz figlio introduceva man mano nel gioco. Del gruppo facevano parte, tra gli altri, il *Premierleutnant* di fanteria Ernst Heinrich Dannhauer, il *Sekondeleutnant* Konstantin von Griesheim, del 1. *Grenadier Regiment "Kaiser Alexander"*²⁷, e i *Premierleutnant* di artiglieria von Herwarth e von Vinke. Al gruppo si univano saltuariamente anche altri ufficiali subalterni della guarnigione di Berlino.

RIQUADRO 4

GEORG HEINRICH RUDOLF JOHANN VON REISSWITZ

Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz (Breslau, attuale Wrocław, in Polonia, 1794 – Breslau, 1 settembre 1827), dopo essersi arruolato quindicenne nell'esercito prussiano, venne nominato *Leutnant* (Sottotenente) nel 1804. Nel 1810 fu assegnato ad un'unità di artiglieria di stanza a Neiße (attuale Nysa, in Polonia).



UFFICIALI E KANONIERE (ARTIGLIERI) A PIEDI E A CAVALLO DELLA GARDE ARTILLERIE BRIGADE

Nel 1814, durante la Guerra della Sesta Coalizione (1813-1814), si distinse nelle operazioni di assedio della piazzaforte di Glogau, nella Bassa Slesia (attuale Głogów, in Polonia), agli ordini dell'*Oberst* Wilhelm Johann von Blumenstein, tanto da ricevere una *Eiserne Kreuz II. Klasse* (Croce di Ferro di 2ª Classe), decorazione militare istituita l'anno prima dal Re di Prussia Federico Guglielmo III.

Nel 1815 venne trasferito ad un'altra unità di artiglieria di stanza a Erfurt, dove assunse l'incarico di aiutante maggiore, ma vi rimase ben poco, perché nel 1816 fu assegnato alla 2. *Artillerie Brigade* di Stettino. Tre anni dopo, nel 1819, venne promosso *Premierleutnant* (Tenente), trasferito a Berlino e assegnato alla prestigiosa *Garde Artillerie Brigade* (Brigata di Artiglieria della Guardia).

Eccellente suonatore di violino, fu in quell'epoca che iniziò a interessarsi del *kriegsspiel* inventato da suo padre, Georg Leopold von Reisswitz, apportandovi una serie di miglioramenti e varianti, allo scopo di renderlo più fruibile. Ne parliamo diffusamente in queste stesse pagine.

Il gioco ebbe molti consensi e venne ben presto adottato dall'esercito prussiano per esplicita decisione del Re Federico Guglielmo III, che volle anche ricompensare l'autore, conferendogli le insegne di *Ritter der Johanniterorden* (Cavaliere dell'Ordine di San Giovanni). Non mancarono tuttavia le critiche, soprattutto da parte di alcuni degli Ufficiali di grado più elevato, che non vedevano

di buon occhio la diffusione del gioco tra i subalterni dei reggimenti. Così von Reisswitz, quando nel 1826 venne promosso al grado di *Hauptmann*, invece di essere confermato a Berlino, alla *Garde Artillerie Brigade* – dove peraltro avrebbe potuto occupare una posizione vacante – fu trasferito alla 3. *Artillerie Brigade*, di stanza nella periferica Torgau. Convinto di essere stato bandito dalla capitale, von Reisswitz cadde in depressione e l'1 settembre del 1827, mentre era in licenza a Breslau, si suicidò sparandosi un colpo di pistola.

La prima significativa modifica che venne introdotta nel *kriegsspiel* di von Reisswitz padre fu quella relativa alla scala, che divenne di 1:8000, dove otto pollici (20,32 cm) equivalevano a poco più di un miglio terrestre (1,609 km). In tal modo si otteneva, a parità di superficie occupata, uno spazio di gioco più vasto, sul quale si poteva agevolmente collocare un numero maggiore di unità di più elevato livello ordinativo – fino al rango di Brigata – con maggiori margini di manovra.

Il giovane von Reisswitz si avvalse inoltre dei nuovi sviluppi della topografia, sostituendo le ingombranti piastrelle di legno o di gesso usate fino ad allora per riprodurre il campo di battaglia

27: Il reggimento venne costituito il 14 ottobre 1814, dopo la vittoriosa conclusione della Guerra della Sesta Coalizione (1813-1814), che portò alla liberazione della Germania dall'occupazione delle armate napoleoniche. Venne così denominato, per volontà del Re di Prussia Federico Guglielmo III, in onore dello Zar di Russia Alessandro I – successore di Paolo I e predecessore di Nicola I sul trono imperiale – che ne divenne il primo comandante onorario.

con vere carte topografiche, del tipo impiegato nei comandi militari. I rilievi del terreno, non essendo ancora state inventate le isoipse, o curve di livello, venivano rappresentati tracciando delle linee divergenti a partire dai punti di quota più elevata, in modo da dare un'idea approssimativa della configurazione altimetrica del terreno.

L'utilizzo delle carte topografiche, oltre ad assicurare la completa trasportabilità del gioco, permetteva di far operare i due partiti contrapposti su due carte uguali ma separate, su ciascuna delle quali erano posizionate solo le forze avversarie note alla controparte e ad essa visibili, in modo che nessuno dei contendenti fosse a conoscenza delle predisposizioni e delle mosse dell'altro, esattamente come nella realtà. Il *Vertraute* disponeva ovviamente di una terza copia della carta, sulla quale riportava la posizione di tutte le unità dei giocatori e le loro mosse, per poter poi determinare il risultato degli scontri. Veniva così eliminata la necessità di occultare le pedine che rappresentavano le unità.

Alcune fonti attribuiscono l'introduzione della figura del *Vertraute* a von Reisswitz figlio anziché al padre. Essendo però certo che la presenza del *Vertraute* fosse già prevista quando il *kriegsspiel* venne presentato per la prima volta al Re Federico Guglielmo III nel 1812 – nelle circostanze che abbiamo appena descritto – riteniamo che il merito di questa significativa innovazione sia senz'altro da ascrivere al padre. Al figlio vanno invece accreditate le numerose modifiche migliorative apportate al gioco.

Se le innovazioni relative al terreno di gioco e alla presenza del *Vertraute*, pur significative, furono relativamente facili da introdurre, von Reisswitz figlio incontrò sicuramente qualche difficoltà in più per migliorare le regole del gioco, allo scopo di renderlo quanto più possibile simile ad un combattimento reale. Definì comunque con precisione le procedure da seguire per condurre attacchi di sorpresa, per la difesa di posizioni e per la gestione delle linee di rifornimento. Introdusse nel contempo l'uso di tabelle che consentivano di calcolare la potenza di fuoco di ogni unità, il tasso di perdite derivante dai singoli scontri e le probabilità di successo di un'azione, basandosi – lo abbiamo già detto – sullo studio pubblicato nel 1813 dal *Generalmajor* Gerhard von Scharnhorst²⁸. Stabili poi che gli effetti del combattimento venissero determinati utilizzando dei dadi speciali – non più quelli comuni da gioco utilizzati dal padre – che riportavano su ogni faccia varie serie di numeri, da utilizzare a seconda del tipo di azione sviluppata dai giocatori.



DADI UTILIZZATI NEL KRIEGSSPIEL DI VON REISSWITZ FIGLIO. CIASCUNO DI ESSI – NUMERATO IN ROSSO CON NUMERI ROMANI DA I A V – RAPPRESENTAVA UNA CRESCENTE PROBABILITÀ DI COMBATTIMENTO. LE DUE COLONNE DI CIFRE SULLA SX E SULLA DX SERVIVANO PER DETERMINARE RISPETTIVAMENTE IL RISULTATO DEL FUOCO DI ARTIGLIERIA E DEL TIRO DELLA FANTERIA ALLE VARIE DISTANZE. LA LETTERA E LE DUE CIFRE DELLA COLONNA CENTRALE INDICAVANO IL RISULTATO DEI COMBATTIMENTI RAVVICINATI. TUTTI LE CIFRE ERANO ESPRESSE IN TERMINI DI PUNTI. CIASCUN PUNTO RAPPRESENTAVA UN DIFFERENTE NUMERO DI UOMINI, IN RELAZIONE ALLA FORMAZIONE IN CUI ERANO INQUADRATI

Agli inizi del 1824 il Principe Guglielmo, che nel frattempo era divenuto comandante della *1. Gardedivision*²⁹, che aveva il quartier generale a Berlino e inquadrava anche la *Garde Artillerie Brigade*, venne a conoscenza dell'esistenza del nuovo gioco e di come fosse stato sviluppato partendo da quello di von Reisswitz padre, a lui ben noto. Ricordando le partite giocate pochi anni

28: Vds. nota 7.

29: Il Principe Guglielmo assunse il comando della *1. Gardedivision* l'1 maggio 1820 – in contemporanea con la promozione al grado di *Generalleutnant* – e lo mantenne fino al 29 marzo 1838. Nella stessa data lasciò anche il comando del *III. Armeekorps*, che aveva assunto il 22 marzo 1824, senza peraltro cedere il comando della *1. Gardedivision*. Dal 30 marzo 1838 al 22 maggio 1848 comandò il *Gardekorps* (Corpo d'Armata della Guardia).

prima allo *Schloss Sanssouci* con il padre e con il fratello maggiore Federico Guglielmo, chiese al *Premierleutnant* von Reisswitz di organizzare una nuova dimostrazione, sulla falsariga di quella a suo tempo condotta dal padre.

Von Reisswitz aderì di buon grado alla richiesta, chiedendo solo di poter essere accompagnato dal gruppo di ufficiali con cui aveva elaborato le nuove regole del *kriegsspiel* paterno. Ottenuta l'autorizzazione, si presentò allo *Schloss Sanssouci* una sera d'inverno del 1824 – più o meno tra gennaio e l'inizio di febbraio – con i commilitoni e tutto l'occorrente per il gioco, che venne subito apparecchiato.



IL PRINCIPE GUGLIELMO DI PRUSSIA
IN UN RITRATTO DEL 1824

Il Principe Guglielmo assunse il comando di uno schieramento, mentre il *Premierleutnant* Dannhauer comandava l'altro. Non sappiamo chi fu il *Vertraute* – forse lo stesso von Reisswitz – e non abbiamo nessun resoconto sullo svolgimento della dimostrazione, ma l'esito dovette sicuramente essere positivo, perché il Principe non esitò a raccomandare il *kriegsspiel* al Re suo padre e, suo tramite, al *Große Generalstabes* prussiano.

La segnalazione ebbe un immediato seguito, principalmente perché proveniva da un autorevole membro della casa reale, secondo nella linea di successione al trono di Prussia e sperimentato comandante. Non possiamo tuttavia escludere che avesse anche risvegliato l'interesse di Federico Guglielmo III, che sicuramente ricordava con piacere le ore trascorse giocando con il *kriegsspiel* di von Reisswitz padre.

In ogni caso, pochi giorni dopo la presentazione, il *Premierleutnant* von Reisswitz venne convocato con il suo gioco e con il suo gruppo al cospetto del *Generalleutnant* Karl von Müffling, *Chef des Generalstabes der Preußischen Armee* (vds. Riquadro 5 alla pag. 37) e dei suoi principali collaboratori. Così descrisse l'incontro, molti anni dopo, in un suo libro, l'allora *Premierleutnant* Dannhauer³⁰:

Al nostro arrivo trovammo il Generale [il Generalleutnant Karl von Müffling] attorniato dagli ufficiali dello Stato Maggiore. «Signori miei» – annunciò il Generale ai suoi collaboratori – «il Signor Tenente von Reisswitz ci mostrerà qualcosa di nuovo».

Reisswitz non si lasciò scoraggiare da questa accoglienza piuttosto fredda. Sistemò tranquillamente una carta topografica.

Il Generale, sorpreso, disse: «il suo gioco è condotto su una vera carta della situazione e non su una scacchiera? Bene, allora ci mostri lo schieramento di una Divisione».

«Prego Sua Eccellenza» – rispose Reisswitz – «di darci un'idea generale e informazioni specifiche per un'operazione e di scegliere due dei suoi Signori Ufficiali per manovrare uno contro l'altro. Ma chiedo anche che a ciascuno di essi siano fornite solamente le informazioni di cui sarebbero in possesso nella realtà».

Il Generale rimase stupito, ma scrisse le informazioni necessarie. Fummo quindi assegnati [gli Ufficiali del gruppo di von Reisswitz] ai comandi delle truppe delle due parti [come comandanti in sottordine]. Cominciò il gioco.

Si può ben dire che il vecchio gentiluomo, mentre la manovra si sviluppava sempre di più, diventava sempre più interessato, finché alla fine esclamò con entusiasmo: «Questo non è un gioco normale, questa è una scuola di guerra. Devo raccomandarlo all'esercito nel modo più caldo possibile».

Ha mantenuto la sua parola.

30: Ernst Heinrich Dannhauer (1800 – 1884), Ufficiale di fanteria, dopo un periodo di servizio ai reparti venne assegnato al *Generalstabes der Preußischen Armee*. Promosso *Oberst*, dal 5 ottobre 1846 al 17 luglio 1855, ricoprì l'incarico di *Chef des Generalstabes* del *I. Armeekorps*, basato a Königsberg. Promosso *Generalmajor*, dal 21 luglio 1855 al 3 aprile 1857 comandò la *25. Infanterie Brigade*, di stanza a Münster. Promosso *Generalleutnant*, dal 1858 al 1863 fu *Bevollmächtigter* (Plenipotenziario) presso la *Bundesmilitärkommission* (Commissione Militare Federale) e comandante delle *Bundes Truppen* (Truppe Federali) a Francoforte sul Meno. Nel 1874, non più in servizio attivo, diede alle stampe un saggio in cui ripercorreva la genesi del *Kriegsspiel* di Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, dall'inizio fino alla morte del suo inventore: *Das Reißwitzsche Kriegsspiel von seinem Beginn bis zum Tode des Erfinders 1827 (Il Kriegsspiel di Reisswitz dalle sue origini alla morte dell'inventore nel 1827)*, *Militair-Wochenblatt* n. 56, 1874. Il brano riportato è a pag. 529 dell'edizione originale.

FRIEDRICH CARL FERDINAND VON MÜFFLING

Friedrich Carl Ferdinand von Müffling (Halle sul Saale, 12 giugno 1775 – Erfurt, 16 gennaio 1851), iniziò la sua carriera militare con il grado di *Fahnenjunker* (Aspirante Ufficiale) nel *Füsilierbataillon "von Langelair" n. 1* della *Magdeburger Füsilierbrigade*. Il 23 maggio 1790 venne promosso *Sekondneutnant* e trasferito al *Füsilierbataillon "von Schenck" n. 1*. Con questa unità – e successivamente con il *Füsilierbataillon "von Bila" n. 2* – prese parte alla Guerra della Prima Coalizione (1792-1797), combattendo a Fontoy, Stromberg, Bingen, Nieder-Würzbach, Neukirchen, Bisingen e Moorlautern.

Dopo la Pace di Basilea del 1795 tra Francia e Prussia e fino al 1802 venne impiegato agli ordini dell'*Oberst* Karl Ludwig von Lecoq nei rilevamenti topografici necessari per la mappatura della Westfalia. Nel 1803 fu promosso *Premierlieutenant* e poi *Quartiermeister-Lieutenant* e assegnato al *Generalstabes* dell'esercito prussiano, allora a Potsdam. Promosso *Capitän des Generalstabes* (Capitano di Stato Maggiore) nel 1805, servì agli ordini del *Generalmajor* Leopold Alexander von Wartensleben, del *General der Infanterie* Friedrich Ludwig von Hohenlohe e del *Generalleutnant* Gebhard Leberecht von Blücher nel corso della Guerra della Quarta Coalizione (1806-1807).



Promosso prima *Oberstleutnant* e poi *Oberst*, prese parte anche alla Guerra della Sesta Coalizione (1813-1814), alle dipendenze del *Generalmajor* August von Gneisenau, *Chef des Stabes* della *Schlesischer Armee* di von Blücher, combattendo a Lipsia. Nella campagna del 1815, che portò alla definitiva sconfitta di Napoleone, venne assegnato come ufficiale di collegamento allo stato maggiore del Duca di Wellington, rimanendo poi con quest'ultimo – nominato comandante delle forze di occupazione alleate in Francia – fino al 1818. Nel 1815 venne anche promosso *Generalmajor*. Nel 1821 assunse la carica di *Chef des Großen Generalstabes* a Berlino, mantenendola fino al 1829. In questa posizione diede particolare impulso ai rilevamenti topografici ed alla mappatura dell'intera Prussia, con particolare riferimento alle regioni di confine. Mise anche mano a una riorganizzazione del *Großen Generalstabes*, rendendolo indipendente dal Ministero della Guerra.

Dal 1829 al 1838 tenne il comando del *VII. Armeekorps* a Münster, poi divenne *Gouverneur* (Governatore) di Berlino fino al 1847, quando dovette lasciare il servizio per motivi di salute. Storico militare, scrisse numerose opere sulle operazioni militari condotte durante le guerre napoleoniche. Si ricordano tra le altre: *Operationsplan der preußisch-sächsischen Armee im J. 1806. Schlacht bei Auerstädt und Rückzug bis Lübeck* (Piano operativo dell'esercito prussiano-sassone nel 1806. Battaglia di Auerstädt e ritirata su Lubecca), del 1807; *Die preußisch-russische Campagne von 1813 bis zum Waffenstillstande* (La campagna russo-prussiana dal 1813 all'Armistizio), del 1813; *Geschichte der Armeen unter Wellington und Blücher im Feldzüge von 1815* (Storia delle Armate di Wellington e Blücher nella campagna del 1815), del 1817; *Zur Kriegsgeschichte der Jahre 1813 und 1814: die Feldzüge der schlesischen Armee unter dem Feldmarschall Blücher von der Beendigung des Waffenstillstandes bis zur Eroberung von Paris* (Sulla storia della guerra del 1813 e 1814: le campagne dell'Armata slesiana sotto il Feldmaresciallo Blücher dalla fine della tregua alla conquista di Parigi), del 1824. Scrisse anche un trattato sulle strade romane: *Die Römerstraßen am rechten Ufer des Niederrheins* (Le strade romane sulla riva destra del Basso Reno), del 1834.

Degno di nota è il fatto che von Reisswitz, nel rispondere al *Generalleutnant* von Müffling, ebbe cura di evidenziare che i due gruppi di contendenti sarebbero stati in possesso delle stesse informazioni sul nemico che avrebbero avuto su un vero campo di battaglia. Forse fu anche questo dettaglio a far sì che il *Chef des Generalstabes*, inizialmente freddo e scettico, si infervorasse rapidamente al gioco, tanto da decidere subito di adottarlo come strumento addestrativo per tutto l'esercito prussiano.

Non solo: oltre a mantenere la parola – come ci dice il *Generalleutnant* Dannhauer concludendo la narrazione dell'evento – fece subito apparire sulla *Militair-Wochenblatt*, nel numero 402 del 25 febbraio 1824, una sua nota in cui, nel lodare l'operato dei due von Reisswitz, affermava tra l'altro, evidenziando l'aspetto formativo e non solo ludico del *kriegsspiel*:

[...] Chiunque comprenda la guerra in tutte le sue manifestazioni, in questo gioco può tranquillamente assumere il ruolo di comandante di forze più o meno grandi, anche se non lo conosce o non lo ha mai visto giocare [...].



UNIFORMI DELLA PRUSSIANA ARMAE NEL 1813-1815, DURANTE LA GUERRA DELLA SESTA COALIZIONE, CHE I PRUSSIANI DEFINIRONO POI BEFREIUNGSKRIEGE (GUERRA DI LIBERAZIONE)

Qualche settimana dopo Federico Guglielmo III ordinò che ad ogni reggimento della *Preußischen Armee* venisse assegnato un esemplare del gioco, da impiegare per l'addestramento degli Ufficiali, tanto che von Reisswitz dovette organizzare un vero e proprio laboratorio per la produzione in serie, dove riunì artigiani, pittori e falegnami. Nello stesso anno pubblicò inoltre – con il titolo *Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem apparat des Kriegsspiele (Istruzioni per la rappresentazione di manovre tattiche mediante un gioco di guerra)* – un manuale con le nuove e definitive regole del gioco, ulteriormente rivedute e semplificate, limitando notevolmente l'uso dei dadi per rendere più veloci le partite. Organizzò infine la stampa di nuovi corredi di mappe e si recò di persona presso le sedi di molti comandi e unità dell'esercito prussiano per spiegare personalmente le modalità da seguire per una corretta conduzione del gioco.

Dovette però interrompere tutte queste attività dopo qualche mese, perché il Granduca Nicola di Russia, informato dal cognato Principe Guglielmo dell'esistenza di una nuova versione del *kriegsspiel*, che aveva già avuto modo di apprezzare nel 1816, chiese al Colonnello Essen, Addetto Militare russo a Berlino, di procurarsene un esemplare e di inviarlo a San Pietroburgo. Gli chiese anche di familiarizzarsi con il gioco in modo da poterglielo poi illustrare in occasione di una sua prossima visita in patria.

Il Colonnello Essen, che aveva già partecipato a qualche partita organizzata dal Principe Guglielmo e quindi conosceva il *Premierleutnant* von Reisswitz, pensò che la cosa migliore fosse quella di farsi accompagnare da lui. Pertanto, ottenuta rapidamente l'autorizzazione del Principe, non perse tempo e all'inizio dell'estate partì alla volta della capitale russa assieme al suo invitato, che rimase poi a San Pietroburgo fino all'autunno – come ospite d'onore del Granduca – con il compito di mostrare il gioco ai più importanti comandanti dell'esercito zarista.

Durante la sua assenza il Principe Guglielmo decise di organizzare un grandioso *kriegsspiel* presso il suo comando di Berlino, quello del *III. Armeekorps*, basandosi su uno scenario elaborato dallo stesso von Müffling: una campagna condotta tra i fiumi Oder ed Elba, che si sarebbe dovuta concludere con una battaglia risolutiva a Bautzen.

Al gioco presero parte – oltre agli Ufficiali che avevano collaborato con von Reisswitz, che furono ben lieti di dare il proprio aiuto – il *Major* Konstantin August Wilhelm von Witzleben³¹ e l'*Oberstleutnant* von Barber, comandante del *Garde Chevaulegers Regiment* (Reggimento Cavalleggeri della Guardia). Si giocava una volta alla settimana, lasciando in sospeso la situazione per riprenderla nel successivo appuntamento. A volte partecipavano anche il Re Federico Guglielmo III, i Principi Alberto³² e Adalberto³³ e qualche dignitario straniero in visita.

Chiaramente l'interesse dimostrato dal Re favorì molto la diffusione del gioco, forse più di quanto non fecero gli ordini, tanto che ben presto nei reggimenti si formarono spontaneamente circoli di giocatori, nei quali confluivano anche Ufficiali in servizio presso altre unità.

In quegli anni tra i più entusiasti vi furono il già citato *Major* von Witzleben – che sarebbe poi divenuto membro del *Preußischen Generalstabes* – e l'allora *Sekondeleutnant* Helmuth von Moltke. Quest'ultimo, proveniente dal *Leib-Grenadier Regiment "König Friedrich Wilhelm III" Nr. 8*, stanziato a Francoforte sull'Oder, dal 1823 stava frequentando a Berlino l'*Allgemeine Kriegsschule* (Scuola di Guerra Generale) – diretta dall'*Oberst* Carl von Clausewitz – e vi sarebbe rimasto fino al 1826 come frequentatore e per un ulteriore anno in qualità di istruttore. In quella sede fondò il *Kriegspieler Verein* (Club dei Giocatori di *Kriegsspiel*), il primo nella storia.

Sembrava che tutto procedesse nel migliore dei modi, sia per il *Premierleutnant* von Reisswitz che per il suo *kriegsspiel*, ma il trasferimento a Torgau dopo la promozione a *Hauptmann* – come abbiamo scritto nelle note biografiche di pag. 34 – fece rapidamente precipitare la situazione.



OBERST CARL VON CLAUSEWITZ

Chi lo incontrò in quel periodo riferì poi che lo aveva trovato completamente trasformato, anche se la notizia del suicidio lasciò increduli i suoi amici. Alcuni di essi erano addirittura convinti, di fronte

- 31: Konstantin August Wilhelm von Witzleben (Halberstadt, 31 ottobre 1784 – Glatz, 7 Aprile 1845). *Sekondeleutnant* nel febbraio 1803 nel *Kronprinzen Infanterie Regiment*, durante la Guerra della Quarta Coalizione (1806-1807) combatté ad Auerstedt e a Nordhausen. Il 15 febbraio 1809 venne assegnato al *Regiment der Garde* (Reggimento della Guardia), dove il 9 agosto 1811 venne promosso *Premierleutnant* e il 18 marzo 1812 *Stabskapitän* e comandante della *Leibgarde* (Guardia del Corpo). Il 12 giugno 1813 venne promosso *Kapitän*. Durante la Guerra della Sesta Coalizione (1813-1814) fu ferito nella battaglia di Großbeeren e venne decorato con una *Eiserne Kreuz II. Klasse* (Croce di Ferro di II Classe). Successivamente combatté a Ligny e alla Belle Alliance e venne nuovamente decorato con una *Eiserne Kreuz I. Klasse* (Croce di Ferro di II Classe) e con una croce dell'*Orden der Heiligen Anna II. Klasse* (Ordine di Sant'Anna di II Classe – una decorazione russa). L'8 maggio 1815 fu promosso *Major* e assegnato al *25. Infanterie Regiment "von Lütow"*. Il 6 novembre 1816 divenne comandante del *Garde Schützen Bataillons* (Battaglione Fucilieri della Guardia) e il 27 agosto 1818 assunse il comando del *Garde Grenadier-Regiment Nr. 2 "Kaiser Franz"*, il cui comandante onorario era l'Imperatore austriaco Francesco I. Prestò poi servizio presso il *Generalstabes*. Il 17 aprile 1827 venne promosso *Oberstleutnant* e il 30 marzo 1830 *Oberst*, permanendo al comando del reggimento fino al 30 marzo 1836, quando assunse il comando della *9. Landwehr Brigade*. Il 30 marzo 1838 venne promosso *Generalmajor* e il 9 luglio 1839 ricevette l'incarico di Direttore della *Divisionsschule* della *9. Division*. Il 3 ottobre 1844 fu nominato comandante della fortezza di Glatz e il 7 aprile 1845 venne collocato a riposo con il grado di *Generalleutnant*.
- 32: Il Principe Alberto (Albrecht) von Preußen (Königsberg, 4 ottobre 1809 – Berlino, 14 ottobre 1872) era l'ultimo figlio (il quinto maschio) di Federico Guglielmo III. Prestò servizio nella *Preußischen Armee* dal 1819 – quando venne nominato *Sekondeleutnant* nel *1. Garde Regiment zu Fuß* all'età di dieci anni – al 1871, quando lasciò il servizio con il grado di *Generaloberst*. Sposò in prime nozze Marianne von Oranien-Nassau (1810–1883) – da cui divorziò nel 1849 – e in seconde nozze Rosalie von Rauch (1820–1879).
- 33: Il Principe Adalberto (Adalbert) von Preußen (Berlino, 29 ottobre 1811 – Karlsbad, 6 giugno 1873), era il terzo figlio maschio del Principe Guglielmo, a sua volta quarto figlio maschio del Re Federico Guglielmo II e fratello minore del Re Federico Guglielmo III. Di fatto fu il primogenito, perchè il primo figlio del Principe Guglielmo nacque morto e il secondo morì all'età di 2 anni. Da giovane servì nella *Preußischen Armee*, in artiglieria. Successivamente, tra il 1826 e il 1842, viaggiò nei Paesi Bassi, in Gran Bretagna, Russia, Turchia, Grecia e Brasile. Nei suoi frequenti viaggi per mare, comprese quanto fosse importante per uno stato moderno esercitare un adeguato potere marittimo per tutelare le proprie industrie e i propri commerci. Fu il principale artefice della nascita della flotta militare tedesca e nel 1848 espresse le sue idee in un *Denkschrift über die Bildung einer deutschen Flotte* (Memorandum sulla costruzione di una flotta tedesca). Nel 1854 venne nominato *Admiral der preußischen Küsten* (Ammiraglio delle coste prussiane) e *Oberbefehlshaber* (Comandante in Capo) della Marina.



1815-1901 – REGIMENTSAHNE (BANDIERA REGGIMENTALE) DEL 21. INFANTRIE REGIMENT

alla sua sparizione, che fosse stato distaccato in servizio presso lo Zar, per dare consigli sulla condotta della guerra mossa dalla Russia alla Turchia nel giugno 1828, dopo la chiusura dei Dardanelli da parte del Sultano Mahmud II. Ne era certo l'*Oberst* Ernst Maximilian von Troschke³⁴, comandante del 21. *Infanterie Regiment*, che era tra quelli che più di recente si erano interessati al gioco.

Solo più tardi tutti costoro si resero conto che in certi ambienti militari si erano via via diffusi sentimenti ostili al *kriegsspiel* e al suo stesso propugnatore, il *Premierleutnant* von Reisswitz, che in realtà, nonostante l'improvvisa popolarità e la frequentazione della famiglia reale prussiana, di quella russa e degli alti gradi dell'esercito, si era messo inconsapevolmente in una posizione molto delicata.

Molti Ufficiali contestavano infatti l'accuratezza e la verosimiglianza dei risultati forniti dal gioco; consideravano le regole – nonostante le varie revisioni – ancora troppo farraginose e sostenevano che le partite duravano molto più a lungo rispetto alle battaglie reali che avrebbero dovuto rappresentare. Altri, soprattutto quelli di grado più elevato, si erano convinti che von Reisswitz fosse solo un giovane arrivista, ed erano grandemente risentiti di fronte al suo comportamento. Non solo il *Premierleutnant* si permetteva di esprimere con autorità giudizi sulle decisioni tattiche dei suoi superiori, ma lo faceva in modo tale da farli sembrare severe critiche ai molti ascoltatori prevenuti.

Lo aveva capito anche il *Generalleutnant* Dannhauer, che nell'articolo pubblicato sul *Militair-Wochenblatt* del 1874³⁵, scrisse al riguardo:

[...]

“Sfortunatamente [von Reisswitz] riuscì a fornire a quanti avversavano la sua invenzione una certa quantità di munizioni, lasciandosi sfuggire molte battute spiritose che, assolutamente innocue nelle sue intenzioni, avrebbero potuto essere mal interpretate se fossero arrivate alle orecchie di quelli che non avrebbero dovuto ascoltarle”.

[...]

Alcuni dei Generali più anziani erano addirittura del parere che il *kriegsspiel* avrebbe creato un esagerato senso di autostima negli Ufficiali più giovani, che con il gioco venivano incoraggiati a condurre la manovra – sia pure sulla carta – di Brigate e Divisioni. Temevano che tutto ciò li avrebbe alla lunga lasciati insoddisfatti del normale servizio reggimentale.

Del resto in tutti i Paesi i vertici militari – e più in generale i comandanti più anziani – non sempre sono stati capaci di capire e apprezzare le novità. Ricordiamo, ad esempio, che durante la II Guerra Mondiale, quando venne introdotto nell'esercito britannico il *Battle Drill*, un nuovo metodo di formazione, destinato ad inculcare un maggior spirito di iniziativa nei ranghi più giovani degli Ufficiali di fanteria, e si disse che il nuovo sistema avrebbe fatto di ognuno di loro un Generale, vi fu chi disse, con franchezza, che avrebbe preferito essere lui l'unico Generale della propria Divisione.

Non deve quindi sorprenderci più di tanto che von Reisswitz – nonostante la promozione, le decorazioni e i riconoscimenti – sia stato emarginato con il trasferimento a Torgau. Ciò che stupisce, in-

34: Ernst Maximilian von Troschke (Francoforte sull'Oder, 11 marzo 1780 – Stettino, 3 marzo 1847), arruolatosi nella *Preußischen Armee* nel novembre 1793 e assegnato all'*Infanterie Regiment* “von Frankenberg”, venne nominato *Fähnrich* l'1 aprile 1795 e *Sekondeleutnant* l'8 ottobre 1797. L'1 giugno 1813, promosso *Hauptmann* e assegnato al 9. *Schlesischer Landwehr Infanterie Regiment*, prese parte alla *Befreiungskriege* (Guerra di Liberazione, come i prussiani definivano la Guerra della Sesta Coalizione), combattendo a Dresda, Kulm e Lipsia. In quest'ultima battaglia meritò una *Eiserne Kreuz II. Klasse* (Croce di Ferro di 2ª Classe). L'8 giugno 1816 venne assegnato al 14. *Infanterie Regiment*. Il 19 ottobre 1813 venne promosso al grado di *Major* e il 16 aprile 1817 a quello di *Oberstleutnant*. Il 18 giugno 1825, promosso *Oberst*, assunse il comando del 21. *Infanterie Regiment*, di stanza a Stargard (città polacca della Pomerania Occidentale), per lasciarlo poi il 29 marzo 1833. Il giorno successivo assunse il comando della 33. *Infanterie Brigade*, Promosso *Generalmajor* il 30 marzo 1835, assunse il comando della 4. *Landwehr Brigade*. Lasciò il servizio il 10 marzo 1842, con il grado di *Generalleutnant*.

35: Vds. nota 30.

vece, è quanto avvenne dopo la sua morte.

Nelle nuove norme per la condotta del *kriegsspiel*, diramate nel 1828 a tutte le unità della *Preußischen Armee*, venne eliminato ogni esplicito riferimento al nome di von Reisswitz, lasciando soltanto alcuni vaghi accenni a *regole* [già] *esistenti*. Il nome stesso dello sfortunato Ufficiale venne relegato nell'oblio per quasi cinquanta anni. Fu probabilmente per questa censura, senza dubbio generata dai sentimenti di ostilità di cui abbiamo già detto, che il *kriegsspiel* non riuscì a ottenere in Prussia una popolarità condivisa.

Guadagnò comunque in reputazione, almeno presso determinate categorie di Ufficiali, sicuramente più lungimiranti e aperti alle nuove idee. Anche perché gli amici di von Reisswitz – quelli che avevano lavorato con lui al perfezionamento del *kriegsspiel* – mantennero viva l'idea, pur agendo con estrema circospezione, come ci dice lo stesso von Troschke, ormai *Generalleutnant* in pensione, in un articolo apparso sul numero 35 della *Militair-Wochenblatt* del 1869:

[...]

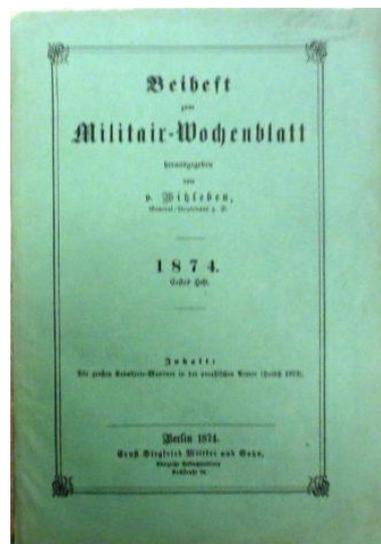
“Guardando indietro negli anni possiamo sottolineare con soddisfazione lo straordinario tatto mostrato da tutti gli ufficiali interessati e lo spirito che ha pervaso l'esercito tutto, che ci ha evitato di assumere atteggiamenti fuori della norma, che avrebbero potuto arrecare offesa a qualcuno”.

[...]

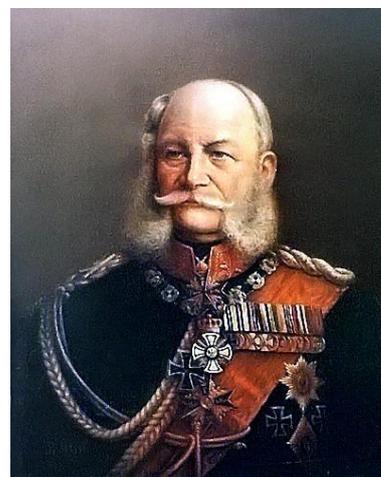
Molti anni più tardi, nel 1873, apparve su una rivista un articolo, scritto da un certo *Hauptmann* Schmidt, nel quale si spiegava il gioco – mossa per mossa – al pubblico civile. Secondo l'autore, il *kriegsspiel*, le cui origini si perdevano nella notte dei tempi, era stato riscoperto in un'epoca più recente da non meglio precisati Ufficiali di artiglieria e si era tramandato oralmente grazie a loro. Prima del 1846, sempre secondo l'autore, non era mai comparsa un'edizione a stampa che ne parlasse. In poche pagine veniva quindi negata l'esistenza di tutte le precedenti versioni stampate dei lavori dei due von Reisswitz, padre e figlio – per non parlare di quelli dei loro numerosi predecessori – e si cancellava la memoria dei veri creatori del gioco.

Ebbe modo di leggere la rivista il *Generalleutnant* Dannhauer, ormai in pensione – commilitone, amico e compagno di gioco di von Reisswitz – che decise di ristabilire la verità. Scrisse quindi un lungo articolo, in cui raccontava la vera storia del *kriegsspiel*, e lo fece pubblicare sulla *Militair-Wochenblatt* numero 56 del 1874³⁶, in occasione del cinquantesimo anniversario della prima pubblicazione dell'opera del *Premierleutnant* Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz.

Sulla *Militair-Wochenblatt* apparve anche, un paio di settimane più tardi, un articolo anonimo, intitolato *Zur Vorgeschichte des v. Reißwitz'schen Kriegsspiels* (alle origini dei *Kriegsspiel* dei Reisswitz). In esso si descriveva con dovizia di particolari come il *Kaiser* Guglielmo I – che all'epoca dei fatti narrati era semplicemente il Principe Guglielmo, secondogenito del Re di Prussia Federico Guglielmo III – e l'intera famiglia reale, compreso il Re, fossero venuti a conoscenza dell'esistenza della prima versione del *kriegsspiel* di von Reisswitz. È molto probabile che l'autore dell'articolo – o comunque colui che ne promosse la pubblicazione – fosse lo stesso *Kaiser*, la sola persona, a parte il fratello maggiore Federico Guglielmo IV, l'ormai defunto Re di Prussia, che era stata partecipe di tutti gli eventi in esso descritti.



IL MILITÄR-WOCHENBLATT DEL 1874



IL KAISER GUGLIELMO I

36: Vds. nota 30.

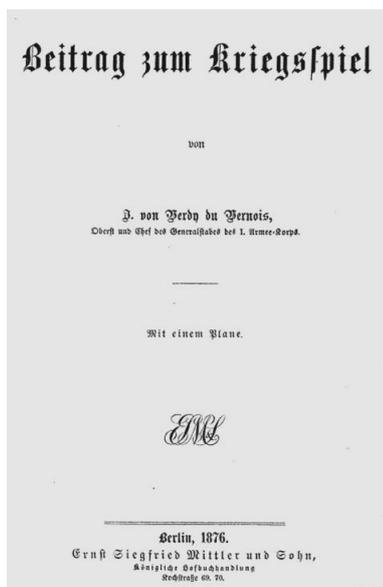
Abbiamo appena detto che nei molti anni bui che seguirono il suicidio di von Reisswitz – nonostante la *damnatio memoriae* che lo colpì – attorno al suo *kriegsspiel* continuarono a riunirsi molti convinti estimatori, anche di elevato livello. Tra di essi sono sicuramente da annoverare Helmuth von Moltke *der Älte* (il Vecchio) e Friedrich von Verdy du Vernois.

Il primo, già nel 1848, promosso *Major* e nominato *Chef des Generalstabes* del IV. *Armee Korps* (Capo di Stato Maggiore del IV Corpo d'Armata), stanziato a Magdeburgo – dove rimase fino al 1855, da *Oberstleutnant* e *Oberst* – utilizzò spesso il *kriegsspiel* di von Reisswitz per migliorare la preparazione degli Ufficiali più giovani del suo Stato Maggiore.

Divenuto poi nel 1857, con il grado di *Generalmajor*, *Chef des Großer Generalstabes* (Capo dello Stato Maggiore Generale) – carica che occupò per un trentennio, fino al 10 agosto 1888 e al grado di *Generalfeldmarschall* – ne stimolò ulteriormente l'impiego, ricordando la favorevole impressione ricevutane in passato e ritenendolo un valido strumento didattico per l'addestramento dei quadri.

Fu sempre sostenuto – in questa come nelle molte altre riforme che introdusse nell'ordinamento militare prussiano – dall'*Eiserne Kanzler* (Cancelliere di Ferro) Otto von Bismarck, Primo Ministro della Prussia prima e della Germania poi dal 1862 al 1890.

In particolare, von Moltke dispose che venisse adottato un nuovo regolamento del *kriegsspiel*, basato su quanto aveva scritto nel 1876 l'*Oberst* Friedrich von Verdy du Vernois (vds. Riquadro 6 alla pag. 44) – in quel momento in servizio presso il *Großer Generalstabes* e istruttore presso la *Preußische Kriegsakademie* – in un agile volumetto intitolato *Beitrag zum Kriegsspiel (Un contributo per i Giochi di Guerra)*³⁷. Si trattava, in sostanza, di una revisione del gioco sviluppato dal *Premierleutnant* von Reisswitz quasi cinquanta anni prima, che eliminava quasi completamente il complicato sistema di determinazione dei risultati basato su diagrammi e tabelle, sostituendolo con un più flessibile insieme di regole affidate alla decisione del *Vertraute*, che le formulava basandosi sulla situazione e soprattutto sulla propria esperienza. E sicuramente, dopo le vittoriose guerre del 1866 contro l'Austria e del 1870-1871 contro la Francia, agli Ufficiali tedeschi questa esperienza non mancava. Così scriveva lo stesso von Verdy du Vernois nella prefazione (*Vorwort*) al suo lavoro:



FRONTESPIZIO DEL *BEITRAG ZUM KRIEGSSPIEL* DI FRIEDRICH VON VERDY DU VERNOIS – EDIZIONE DEL 1876

PREFAZIONE

Vorwort.

Der Nutzen des Kriegsspiels ist heutigen Tages ein allgemein anerkannter. Dennoch trifft man häufig auf Fälle, in welchen der Versuch, es zu betreiben, schon sehr bald wieder aufgegeben wurde. Bei dem Vorhandensein trefflicher Bücher, welche die Anleitung zur Durchführung des Spiels bieten und auf Grund deren dasselbe schon seit langer Zeit mit großem Erfolge betrieben worden ist, muß diese Erscheinung auffallen und giebt Veranlassung, ihr näher zu treten. In den meisten Fällen habe ich hierbei, nach den Gründen forschend, die Antwort erhalten: „Es ist Niemand da, der es recht zu leiten versteht.“

Inwiefern sich dies auf die Beurtheilung der militärischen Situationen, die sich im Laufe des Spiels ergeben, bezieht, kann die Antwort nicht als stets richtig bezeichnet werden. Allerdings verlangt das Spiel eine Kenntniss der Leistungsfähigkeit und Gefechtsfähigkeit aller Waffen, sowie ihrer hauptsächlichsten reglementarischen Formen. In diesen Bedingungen soll aber die erste Vorbildung des Offiziers bereits die Grundlage gelegt haben, und selbst, wo diese nicht ausreichend sein sollte, vermag das Spiel das davon Vorhandene weiter zu entwickeln. Dann aber, vom Stabsoffizier auswärts, kann kein Mandoirer bereits jeder Offizier in die Lage kommen, Abtheilungen aller drei Waffen zu führen; die betreffenden Choren müssen sich mithin für derartige Aufgaben vorbereiten und werden beim Kriegsspiel daher sehr wohl in der Lage sein, die hierauf bezüglichen Fragen zu erledigen.

Wäre nun die Voraussetzung des jungen Offiziers immerhin Evidenz aufweisen, mögen selbst die Entscheidungen des Leitenden vielfach anzeigbar sein, auf derartige Verhältnisse wird man bei sehr vielen militärischen Leistungen stoßen – selbst wenn sie mit Truppen im Terrain ausgeführt werden.

Ai giorni nostri è ormai universalmente riconosciuta l'utilità dei giochi di guerra. Tuttavia, si incontrano spesso casi in cui i tentativi di svilupparli sono stati abbandonati molto rapidamente.

La cosa è sorprendente, poiché sono facilmente reperibili molti eccellenti libri che riportano le istruzioni per la condotta di questi giochi, che proprio grazie ad essi sono stati praticati per molti anni con vantaggiosi risultati. Mi sembrava pertanto necessario un esame più approfondito.

Ebbene, quando ho indagato sui motivi che hanno portato a una situazione di questo genere, nella maggior parte dei casi ho ricevuto questa risposta: “Non abbiamo nessuno che sappia come condurre correttamente questi giochi”.

Per quanto riguarda la soluzione dei problemi militari che si verificano nel corso di un gioco, una risposta del genere non sempre può essere considerata soddisfacente. Il gioco richiede in particolare la conoscenza delle capacità e della potenza di combattimento delle forze disponibili, nonché delle loro principali formazioni regolamentari. Ora, l'addestramento basico avrebbe già dovuto fornire a un qualsiasi ufficiale le basi per l'acquisizione di questa conoscenza, ma anche se non fosse stato sufficiente, il corretto impiego del gioco avrebbe potuto senz'altro

37: Friedrich von Verdy du Vernois, *Beitrag zum Kriegsspiel*, Siegfried Mittler und Sohn, Berlino, 1876.

buita proprio all'impiego del *frei kriegsspiel* per la preparazione dei quadri della *Preußischen Armee*. Da quel momento il *wargaming* cessò di essere esclusivo appannaggio degli stati maggiori e delle accademie militari e cominciò ad imporsi all'attenzione del grande pubblico.

Nel 1894, tre anni dopo la morte di von Moltke, il *Großer Generalstabes* pubblicò un volume dal titolo *Moltkes Taktisch-Strategische Aufsätze aus den Jahren 1857 bis 1871 (I saggi tattico-strategici di Moltke dall'anno 1857 al 1871)*, un manuale di strategia e tattica nel quale appariva con ogni evidenza che il defunto *Generalfeldmarschall* utilizzava sovente lo "stile" del *kriegsspiel* per affrontare e risolvere le varie possibili situazioni operative.

RIQUADRO 6

FRIEDRICH VON VERDY DU VERNONIS



Friedrich von Verdy du Vernois (Freystadt, 19 luglio 1832 – Stoccolma, 30 settembre 1910), figlio unico di Adrian Friedrich von Verdy du Vernois (1791 –1855), Ufficiale in pensione dell'esercito prussiano, e di Gertrud Münzel (1795 – 1870), nel 1844, all'età di 12 anni, stanti le scarse disponibilità economiche della famiglia, venne iscritto alla *Kadettenhäuser* di Potsdam (scuola secondaria per cadetti, la cui frequenza era propedeutica ad una carriera militare come Ufficiale), per poi passare a quella di Berlino.

Diplomatosi nel 1850, il 27 aprile venne nominato *Sekondeleutnant* (Sottotenente) e assegnato al *14. Infanterie Regiment*, di stanza a Berlino, rimanendovi anche quando il reggimento, qualche anno dopo, fu trasferito a Thorn. In questa città il 27 settembre 1855 sposò Luise Karoline Zimmermann (Thorn, 7 febbraio 1837 – Berlino, 17 ottobre 1909), figlia del medico distrettuale della città.

Un paio di mesi dopo le nozze, alla fine del 1855, venne comandato a Berlino, per frequentare il corso triennale di stato maggiore presso la *Allgemeine Kriegsschule* (Scuola di Guerra). Terminati gli studi nel 1858, venne assegnato al *Kriegsgeschichtlichen Abteilung* (Dipartimento di Storia Militare) dell'istituto per ulteriori due anni, fino al 1860, per poi passare al *Topographischen Abteilung* (Dipartimento Topografico) del *Großen Generalstabes*, dove rimase fino alla fine del 1861, quando fu assegnato al *Generalstabes* del *IV. Armee Korps* del *Generalleutnant* Hans Wilhelm von Schack, di stanza a Magdeburgo. Non vi restò per molto, perché dal 2 febbraio 1863 al 26 ottobre 1865 venne inviato a Varsavia, in qualità di Ufficiale di Collegamento, presso il Quartier Generale delle truppe russe in Polonia, esperienza che descrisse successivamente in un libro di memorie, dal titolo *Im Hauptquartier der Russischen Armee in Polen 1863–1865 (Nel Quartier Generale dell'Esercito Russo in Polonia 1863-1865)*. È certo che assolse egregiamente il suo incarico, tanto che lo Zar Alessandro II invitò lui e sua moglie alla corte imperiale, sia a San Pietroburgo che a Mosca.

Rientrato in Prussia, venne subito inviato in missione di ricognizione nella Germania meridionale, allo scopo di determinare lo stato di preparazione e le capacità militari di quelle zone nell'eventualità di una guerra, chiaramente quella che sarebbe divampata qualche mese più tardi – il 14 giugno 1866 – tra la Prussia e il Regno d'Italia³⁸ da una parte e il *Kaisertum Österreich* (Impero Austriaco) e i suoi alleati tedeschi dall'altra. I rapporti che presentò al suo ritorno furono così apprezzati che gli venne ordinato di esporli allo stesso Re di Prussia Guglielmo I, probabilmente per iniziativa del *Generalmajor* Helmut von Moltke, *Chef des Großen Generalstabes*, che ne aveva già intuito le capacità.

Promosso *Major*, venne assegnato al *Generalstabes* della *2. Armee*, schierata sull'alto corso dell'Elba e comandata dal *Kronprinz* (Principe Ereditario) Federico Guglielmo³⁹, di cui si guadagnò ben presto la fiducia e l'amicizia. Nel corso della *Deutsche Krieg* prese parte ai combattimenti sul Riesengebirge (Monti dei Giganti, oggi sul confine nord orientale tra Repubblica Ceca e Polonia), a Nachod (attuale Náchod, nella Rep. Ceca), a Trautenau⁴⁰ (attuale Trutnov, nella Rep.

38: Le operazioni condotte dal Regno d'Italia e dall'Impero Austriaco nel Lombardo Veneto, dal 20 giugno 1866 al 12 agosto 1866, costituiscono la III Guerra di Indipendenza italiana.

39: Lo sfortunato Principe divenne *Deutscher Kaiser* (Imperatore Tedesco) e *König von Preußen* (Re di Prussia) il 9 marzo 1888, con il nome di Federico III, alla morte del novantunenne padre Guglielmo I – che aveva regnato dal 1871 al 1888 – e morì il 15 giugno dello stesso anno, di cancro alla laringe. Venne soprannominato il *99 Tage Kaiser* (Imperatore dei 99 giorni). Il 25 gennaio 1858 aveva sposato a Londra, nella cappella reale del St. James's Palace, la Principessa Vittoria di Gran Bretagna e Irlanda, figlia primogenita della Regina del Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda e Regina delle Indie Vittoria e del Principe Albert von Sachsen-Coburg und Gotha. Gli succedette il figlio Guglielmo II, terzo ed ultimo Imperatore tedesco e ultimo Re di Prussia, che rimase sul trono fino alla fine della I Guerra Mondiale e fu costretto ad abdicare il 28 novembre 1918.

40: Il combattimento di Trautenau fu l'unico di tutta la breve guerra a concludersi con una vittoria degli austriaci.

Ceca), a Skalitz (attuale Česká Skalice, nella Rep. Ceca), a Münchengrätz (attuale Mnichovo Hradiště, nella Rep. Ceca) e alla decisiva battaglia di Königgrätz⁴¹ (attuale Hradec Králové, nella Rep. Ceca), dove il 3 luglio 1866 gli austriaci furono definitivamente sconfitti. Nel 1867, promosso *Oberstleutnant*, venne nominato *Abteilungschef* (Capo Dipartimento) del *Großen Hauptquartier* (Gran Quartier Generale), dove operavano il *Chef des Großen Generalstabes* e lo stesso Re di Prussia, divenendo così uno dei principali assistenti di von Moltke – uno degli *Halbgötter* (Semidei), come venivano chiamati con un po' di invidia gli Ufficiali a lui più vicini – pur essendo il più giovane dei Capi Dipartimento. Mantenne il medesimo incarico anche durante la *Deutsche Französischer Krieg* (Guerra Franco Prussiana) del 1870 – 1871.



IL RE DI PRUSSIA GUGLIELMO I SALUTA IL FIGLIO, KRONPRINZ FEDERICO GUGLIELMO, COMANDANTE DELLA 2. ARMEE, AL TERMINE DELLA BATTAGLIA DI KÖNIGGRÄTZ

Al termine del conflitto venne promosso *Oberst* e nominato *Chef des Generalstabes* del *I. Armee-Korps*, di stanza a Königsberg e comandato dal *General der Kavallerie* Edwin von Manteuffel, ma ben presto tornò a prestare servizio presso il *Großen Generalstabes* e la *Kriegsakademie*. Risalgono a questo periodo i suoi studi sui sistemi di istruzione tattica e sul *kriegsspiel* – *Studien über Truppen-Führung* (Studi sul Comando delle Truppe), pubblicato a Berlino nel 1875, e *Beitrag zum Kriegsspiel* (Un contributo per i Giochi di Guerra), di cui abbiamo già detto – che sono considerati i più importanti tra i molti da lui prodotti.



IL KRONPRINZ FEDERICO GUGLIELMO, COMANDANTE DELLA 3. ARMEE PRUSSIANA NELLA DEUTSCHE FRANZÖSISCHER KRIEG, IN RACCOGLIMENTO DAVANTI AL CORPO DEL GÉNÉRAL DE DIVISION FRANCESE ABEL DOUAY, CADUTO IL 4 AGOSTO 1870 NEL COMBATTIMENTO DI WISSEMBOURG, IN ALSAZIA

Nella sua visione, la preparazione professionale dei comandanti e degli stati maggiori doveva essere sviluppata attraverso lo studio di problemi tattici riferiti a situazioni reali ambientate in terreni reali, seguito da una discussione critica delle misure prese dai comandanti della Grandi Unità interessate col succedersi degli eventi, sulla base degli ordini ricevuti e della conoscenza della situazione operativa generale. È opportuno sottolineare che molti dei problemi tattici sottoposti ai giovani Ufficiali selezionati da von Verdy du Vernois venivano preparati dallo stesso von Moltke, maestro nella formulazione di progetti chiari, concreti ed efficaci. Partendo da queste basi von Verdy doveva poi guidare i suoi studenti nello sviluppo dei dettagli e degli eventi successivi, evitando sempre il ricorso a schemi fissi, difficili da adattare alla mutevolezza delle situazioni operative. In questo intenso e produttivo periodo von Verdy poté contare sulla fattiva collaborazione del suo coetaneo, collega di studi nella *Kadettenhäuser* di Berlino e nella *Allgemeine Kriegsschule* e commilitone nel *Großen Generalstabes*, Paul Bronsart von Schellendorff (Danzica, 25 gennaio 1832 – Heiligenbeil, 23 giugno 1891), che in seguito fu *Preußischen Kriegsminister* (Ministro della Guerra) dal 3 marzo 1883 all'8 aprile 1889 e successivamente, da *General der Infanterie*, fu comandante del *I. Armee Korps* a Königsberg.

Nel 1877 a von Verdy, promosso *Generalmajor*, venne affidato il comando della *62. Infanterie Brigade*, di stanza a Strasburgo, in Alsazia. Colà rimase fino al 1879, quando fu assegnato al *Kriegsministerium* (Ministero della Guerra), con l'incarico di *Direktor* dell'*Allgemeine Kriegsdepartement* (Dipartimento Generale della Guerra). Il 15 novembre 1881, nel frattempo, era stato promosso *Generalleutnant*. Nel 1883, con questo grado, prese il comando della *1. Division* a Königsberg, dove tra i componenti del suo stato maggiore trovò anche un giovane *Major* Paul von Hindenburg (Posen, 2 ottobre 1847 – Gut Neudeck, 2 agosto 1934) – futuro *Generalfeldmarschall* dal 27 novembre 1914 e *Reichspräsident* dal 15 maggio 1925 al 2 agosto 1934 – che già era stato suo allievo presso la *Kriegsakademie* dal 1873 al 1876.

segue alla pagina 46

41: Detta anche battaglia di Sadowa (attuale Sadová, nella Repubblica Ceca) dal nome del vicino villaggio.

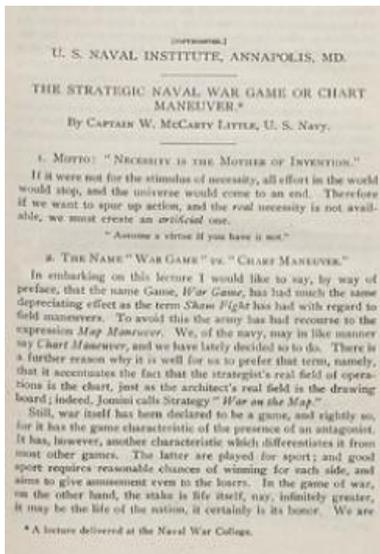
continua dalla pagina 45

Nel 1887 tornò come *Gouverneur* (Governatore) a Strasburgo, dove si occupò, tra l'altro, dell'ampliamento e del rafforzamento delle opere fortificate poste a difesa della città. Il 23 aprile 1888 venne promosso *General der Infanterie*. L'8 aprile 1889 venne nominato *Preußischen Kriegsminister* al posto di von Schellendorff, su suggerimento di un altro suo coetaneo e antico commilitone dei tempi delle *Kadettenhäuser*, il *General der Artillerie* Alfred von Waldersee (Potsdam, 8 aprile 1832 – Hannover, 5 marzo 1904), che dal 10 agosto 1888 era *Chef des Großen Generalstabes* e lo sarebbe rimasto fino al 7 febbraio 1891. Il 4 ottobre 1890 cedette la carica al suo successore, il *Generalleutnant* Hans Karl Georg von Kaltenborn-Stachau (Magdeburgo, 23 marzo 1836 – Brunswick, 16 febbraio 1898) e si ritirò a vita privata.

Oltre che per le opere già citate, è ricordato anche per molte altre importanti pubblicazioni di strategia e tattica. Tra di esse: *Kriegsgeschichtliche Studien nach der applikatorischen Methode. Heft I, Taktische Details aus der Schlacht von Custoza am 24. Juni 1866* (*Studi di Storia della Guerra con l'impiego del Metodo Applicativo. Libro I, Dettagli tattici della Battaglia di Custoza del 24 giugno 1866*), Berlino 1876; *Über Praktische Felddienst-Aufgaben* (*Sulle Modalità Pratiche di Svolgimento del Servizio in Campagna*), Berlino 1889; *Studien über den Krieg. Auf Grundlage des deutsch-französischen Krieges 1870/71* (*Studi sulla guerra. Sulla Base della Guerra franco-prussiana del 1870/71*), Berlino 1891; *Im Großen Hauptquartier 1870/71. Persönliche Erinnerungen* (*Nel Gran Quartier Generale 1870/71. Ricordi Personali*), Berlino 1894; *Studien über Felddienst. Neu bearbeitet auf Grund der Felddienst-Ordnung vom 20. Juli 1894* (*Studi sul Servizio in Campagna. Recentemente modificato a seguito dell'Ordine per il Servizio in Campagna del 20 luglio 1894*), Berlino 1895; *Im Hauptquartier der Zweiten Armee 1866 unter dem Oberbefehl Seiner Königlichen Hoheit des Kronprinzen Friedrich Wilhelm v. Preußen* (*Nel Quartier Generale della Seconda Armata nel 1866 sotto il Comando Supremo di Sua Altezza Reale il Principe Ereditario Federico Guglielmo di Prussia*), Berlino 1900.

SVILUPPI E DIFFUSIONE DEI WARGAMES NEL RESTO DEL MONDO

Tra la fine del XIX secolo e gli inizi del XX, dopo il successo del *kriegsspiel* professionale prussiano, quasi tutti i principali eserciti europei – e non solo loro – cominciarono ad impiegarlo – in maniera e misura diversa a seconda dei singoli paesi – come ausilio per la formazione degli Ufficiali e per la pianificazione strategica. Non è certo una novità affermare che molte delle principali battaglie della II Guerra Mondiale furono ampiamente giocate da tutte le maggiori potenze ben prima del conflitto vero e proprio, anche se con risultati non sempre corrispondenti alla realtà.



FRONTESPIZIO DEL *THE STRATEGIC NAVAL WAR GAME OR CHART MANEUVER* DI WILLIAM McCARTY LITTLE, EDIZIONE DEL 1912

Negli Stati Uniti, nel 1886, un insegnante dell'U.S. Naval War College⁴², il *Lieutenant* William McCarty Little (vds. Riquadro 7 alla pag. 47), dopo averne esposto i principi in una lezione tenuta nel 1886, organizzò un *kriegsspiel* navale, impiegando modellini di navi in piombo posizionati su uno spazio piano caratterizzato da una griglia, che rappresentava la superficie marina. Il *wargame* di McCarty Little si dimostrò subito un utile ausilio per la preparazione degli Ufficiali che frequentavano il College, soprattutto in vista dei loro futuri impegni come comandanti di formazioni navali. Risultò altrettanto efficace per lo sviluppo di tattiche navali che sarebbero poi state applicate con successo nei successivi conflitti. La lezione venne poi pubblicata nel 1912 dall'U.S. Naval Institute con il titolo: *The Strategic Naval War Game Or Chart Maneuver* (*Il gioco di Guerra Strategico Navale o Manovre sulla Carta*).

Si ritiene che in quella circostanza McCarty Little abbia adattato alle esigenze navali un *wargame* dell'U.S. Army, impiegato all'epoca da un suo amico, il *Major* William R. Livermore, Ufficiale del genio che in quel periodo era di stanza a Fort Adams, una piazza fortificata posta a sbarramento degli accessi alla baia di Newport, non lontano dal *Naval War College*.

42: Lo United States Naval War College, fondato a Newport, nel Rhode Island, il 6 ottobre 1884, forma e prepara i comandanti navali, collabora alla definizione del ruolo e delle missioni della Marina degli Stati Uniti, contribuisce alla formazione professionale dei suoi quadri e al rafforzamento delle relazioni con le marine di altri paesi. Il suo primo Presidente fu il *Commodore* Stephen B. Luce.

È comunque certo che nel 1887 la guarnigione di Fort Adams e il personale del *Naval War College* svilupparono delle simulazioni operative congiunte, mettendo in atto un attacco notturno di torpediniere contro il naviglio ancorato nella baia in ottobre e un attacco anfibio a Newport in novembre.

RIQUADRO 7

WILLIAM McCARTY LITTLE

William McCarty Little (New York City, 6 settembre 1845 – Portsmouth, 12 marzo 1915), entrato alla U.S. Naval Academy l'11 marzo 1863, ne uscì tre anni dopo (invece dei normali quattro), nel giugno del 1866, con il grado di *Ensign* (Alfiere, grado iniziale della gerarchia degli Ufficiali della U.S. Navy). Dopo aver prestato servizio a bordo di varie navi, il 29 marzo 1869 fu assegnato alla *USS Franklin*. Il 29 marzo 1870 venne promosso *Lieutenant*. Nel 1871 venne inviato in Europa per un periodo di studio della durata di otto mesi, alcuni dei quali trascorsi in Germania, dove venne a conoscenza dell'esistenza del *kriegsspiel*, impiegato dai tedeschi per la formazione degli Ufficiali.



Rientrato negli USA nel 1872, venne assegnato come istruttore alla Naval Torpedo Station di Newport, dove prese in moglie Anita Chartrand. Nel 1876, durante un'esercitazione a fuoco a bordo della nave su cui era imbarcato, perse un occhio, ma venne comunque mantenuto in servizio. Nel 1878 fu assegnato come ufficiale di rotta all'*USS Minnesota*, comandata dal *Captain* (Capitano di Vascello) Stephen B. Luce (Albany, New York, 25 marzo 1827 – Portsmouth, Rhode Island, 28 luglio

1917), che lo conosceva ed apprezzava sin dai tempi dell'Accademia. Quando quest'ultimo venne promosso *Commodore* (Commodoro, grado intermedio fra *Captain* e *Rear Admiral*, ovvero Contrammiraglio), McCarty Little lo seguì a bordo della sua nave ammiraglia, la *USS New Hampshire*, come *Executive Officer* (Capo di Stato Maggiore).

Nel 1884, poiché stava perdendo la vista dell'unico occhio rimastogli, fu obbligato a congedarsi, per inabilità conseguente ad un incidente in servizio. Continuò tuttavia a servire volontariamente nell'appena istituito U.S. Naval War College di Newport, il cui Presidente era il *Commodore* Luce. Rimase al College anche dopo il giugno 1866, con il successivo comandante, *Captain* Alfred Thayer Mahan (West Point, 27 settembre 1840 – Washington D.C., 1 dicembre 1914) – storico e studioso di strategie navali – durante la cui presidenza introdusse l'impiego dei *wargames* navali nelle attività didattiche. Fu anche determinante nel convincere il *Captain* Mahan a pubblicare, nel 1890, un suo studio dal titolo *The Influence of Sea Power Upon History, 1660–1783*, che rimarrà nella storia come un classico del pensiero strategico navale assieme al successivo *The Influence of Sea Power Upon the French Revolution and Empire, 1793–1812*, pubblicato nel 1892.

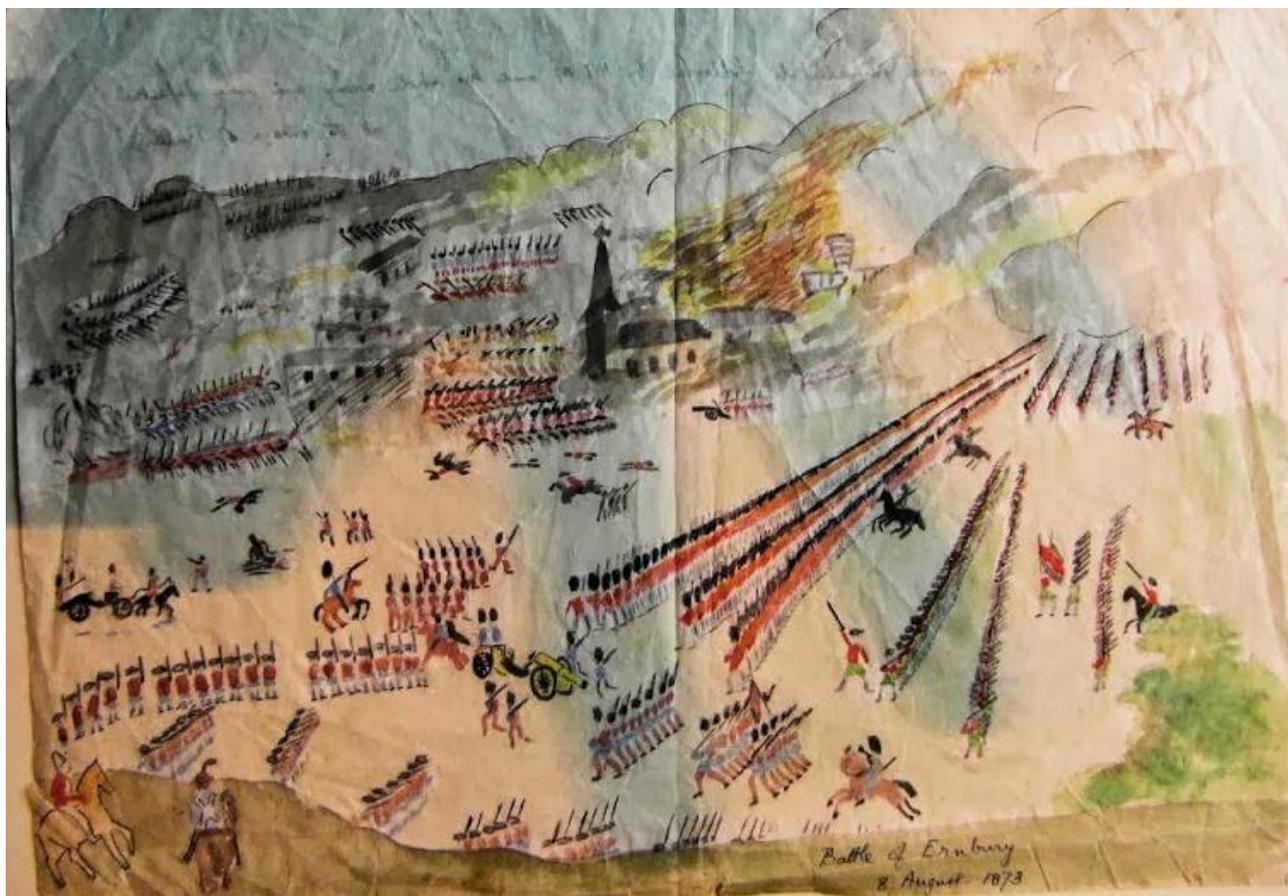
Negli anni successivi nella sala del *wargame* navale del *Naval War College* vennero pianificate e condotte ipotetiche guerre navali su scala mondiale tra gli Stati Uniti e le altre grandi potenze. Riferendosi a queste attività dopo la fine della II Guerra Mondiale, il *Fleet Admiral* (Grande Ammiraglio) Chester W. Nimitz – il principale artefice della vittoria delle forze aeronavali statunitensi nell'Oceano Pacifico – ebbe a dire che, grazie ai *wargames*, nulla di quello che accadde nel Pacifico dopo Pearl Harbour fu una sorpresa. La tradizione prosegue ancora oggi, usando simulazioni su *computer* invece che modellini.

Il *wargaming* navale si diffuse rapidamente e divenne particolarmente popolare, forse per il fatto che era percepita come una forma di combattimento più adatta all'astrazione, dal momento che gli spazi su cui giocare – ovvero le superfici marine – erano molto più estesi e ponevano meno vincoli al movimento e al combattimento di quelli terrestri. Del resto, chi non ha mai giocato una furtiva battaglia navale al liceo durante le noiose lezioni di filosofia?

Notevole fortuna ebbero anche, più in generale – fino a divenire una forma di intrattenimento largamente diffusa – i giochi di guerra che utilizzavano modellini o soldatini in miniatura per rappresentare le forze in campo. La consapevolezza che gli aspetti gloriosi dei conflitti armati potessero essere trasformati in un gioco – eliminando così gli aspetti più duri e tristi della guerra – catturò l'immaginazione di molti tra gli appartenenti alle classi più colte del XIX secolo, specialmente nell'Inghilterra vittoriana, generando una serie di tentativi privati di creare *wargames* ricreativi, per i quali si usavano frequentemente figurine in miniatura di piombo o di stagno, ormai facilmente reperibili e relativamente economiche.

Nell'ultimo trentennio del XIX secolo George Alfred Keef (1858 – 1901), un Ufficiale britannico che servì a lungo oltremare, in India, a Burma e in Sudafrica, raggiungendo il grado di *Major*, tenne un diario, da lui stesso intitolato *The History of the Army of George I (La Storia dell'Esercito di Giorgio I)*, nel quale illustrò un paese immaginario, chiamato *Georland* e governato appunto dal Re *George I*, detto anche *His Imperial Majesty (H.I.M.)*. Nel testo di questo diario – che copre un arco di tempo che va dal 1873 al 1894 – Keef descrisse una serie di battaglie combattute, sulla carta, in varie località reali o immaginarie, dal suo esercito di soldatini di piombo, la maggior parte *demi-ronde*, anche se un certo numero era del tipo *flat*⁴³. Accompagnò il testo, scritto a mano su una sessantina di fogli sciolti, con numerose mappe dei territori citati e con schizzi dettagliati delle battaglie descritte.

Di tutte le battaglie, raccontate in ogni dettaglio, viene indicata la data di svolgimento, o nel testo o in un'appendice alla fine dello scritto. È probabile che le date si riferiscano al momento in cui le battaglie – vere o immaginarie che fossero – vennero combattute dai soldatini dell'esercito di *Georland*, principalmente tra il 1873 e il 1875, poi con minor frequenza dal 1876 al 1894. Dal 17 ottobre 1875 tutte le annotazioni risultano vergate da una mano differente, probabilmente quella di uno dei due fratelli maggiori di George Alfred Keef, Arthur o Herbert.



SCHIZZO CHE ILLUSTR LA SITUAZIONE TATTICA DELLA BATTAGLIA DI EMBURG, COMBATTUTA L'8 AGOSTO 1873 DALL'ESERCITO DI H.I.M. GEORGE I DURANTE L'INVASIONE DELL'IMMAGINARIO KINGDOM OF FREDRICHSBURG, CHE SI CONCLUSE IL 13 AGOSTO 1873 CON LA FIRMA DI UN VANTAGGIOSO TRATTATO DI PACE

Oltre al diario, altre informazioni sull'esercito di George Alfred Keef ci sono pervenute da due note scritte dalla sua vedova Alice e da suo figlio Patrick – riferite principalmente alla storia della collezione di soldatini – e dalle lettere che inviò a sua madre Phoebe, a sua zia Mary e ai suoi due fratelli nei periodi in cui era in servizio oltremare.

Una di esse ci dice che nel gennaio 1878 George, in quel periodo di stanza in India, acquistò da un Colonnello inglese che rientrava in patria un esemplare del *kriegsspiel* – uno di quelli prodotti da

43: I soldatini, inizialmente di stagno, poi di leghe a base di piombo, meno costose, potevano essere piatti (*flat*), a mezzo tondo (*demi-ronde*), o a tutto tondo (*ronde-bosse*).

von Reisswitz figlio – e che chiese ai suoi congiunti in Gran Bretagna di acquistare e fargli giungere la traduzione in inglese delle regole del gioco, pubblicata nel 1872 dal *War Office* (Ministero della Guerra), a cura del *Captain E. Baring*, un Ufficiale della *Royal Artillery*⁴⁴.

È molto interessante, al riguardo, leggere i primi due paragrafi della prefazione del volume – una pubblicazione ufficiale del *War Office* britannico – perché conferma quanto abbiamo già detto, ovvero che, dopo la Guerra Franco Prussiana, i dicasteri militari di tutta Europa mostrarono un repentino interesse per questo nuovo ausilio didattico, che a giudizio di tutti aveva contribuito in maniera determinante alla schiacciante vittoria tedesca:

PREFACE

Il "Kriegsspiel" o War-Game, nella sua forma attuale, era in origine l'invenzione di un civile, Herr von Reisswitz [sic]; i dettagli vennero poi accuratamente elaborati dal figlio di questo signore, che era un ufficiale dell'artiglieria prussiana. Il Militair-Wochenblatt del 6 marzo 1824 riporta un articolo, firmato dal Field-Marshal von Müffling, che parlava in termini estremamente positivi dei benefici effetti che l'adozione del gioco avrebbe potuto avere sulle attività formative e sull'addestramento.

Tuttavia, sebbene il gioco non sia una novità, la sua validità è stata pienamente riconosciuta in Germania solo recentemente; l'accresciuta importanza che ora gli viene attribuita potrebbe essere, in una certa misura, dovuta alla sensazione che le grandi capacità tattiche evidenziate dagli Ufficiali Prussiani nell'ultima guerra [la Guerra Franco Prussiana del 1870-1871] siano state almeno in parte acquisite mediante l'impiego del gioco per lo sviluppo delle attività addestrative. Comunque sia, è certo che negli ultimi mesi il gioco è stato preso in considerazione con sempre maggiore attenzione non solo in Inghilterra, bensì anche sul Continente; i numerosi articoli sull'argomento apparsi nei periodici militari inglesi e stranieri testimoniano abbondantemente la giustezza di questa affermazione.

[...]

Altrettanto interessante è la premessa al medesimo volume, che rappresenta l'*imprimatur* ufficiale del *War Office*, dal quale si desume che l'esercito britannico aveva deciso di impiegare per l'addestramento degli Ufficiali questo *useful means of instruction*:

**HORSE GUARDS DEPARTMENT,
WAR OFFICE,
February 12th, 1872.**

The Secretary of State for War, having approved of the issue of a certain number of sets of the "War-Game" for the use of the Officers of the Army, His Royal Highness the Commander-in-Chief, in recommending that Officers should avail themselves to the utmost of this useful means of instruction, directs that the game is to be played according to the accompanying Rules.

R. AIREY,
Adjutant-General.

**DIPARTIMENTO DELLE GUARDIE A CAVALLO,
MINISTERO DELLA GUERRA,
12 febbraio 1872**

Poiché il Segretario di Stato per la Guerra ha approvato la diffusione di un certo numero di corredi del "Gioco di Guerra" affinché vengano impiegati dagli Ufficiali dell'Esercito, Sua Altezza Reale il Comandante in Capo⁴⁵, mentre raccomanda che gli Ufficiali si avvalgano al massimo di questo utile strumento addestrativo, stabilisce che il gioco deve essere giocato secondo le presenti Regole.

R. AIREY,
Aiutante-Generale.

I pezzi che entrarono per primi a far parte della collezione erano soldatini di piombo della Guerra Franco Prussiana – quasi tutti *demi-ronde* – modificati e ridipinti per rappresentare vari reggimenti

44: E. Baring (a cura di), *Rules for the Conduct of the War-Game (Regole per la condotta del Gioco di Guerra)*, Topographical and Statistical Department of the War Office (Dipartimento Topografico e Statistico del Ministero della Guerra), Londra, 1872.

45: Il *Commander in Chief* è stato il vertice di comando dell'esercito britannico dal 1660 al 1904. Nel corso degli anni le sue attribuzioni e i suoi poteri variarono notevolmente, fino a che, con l'approvazione del *War Office Act* del 1870, il suo ruolo fu definitivamente subordinato a quello del *Secretary of State for War* (Ministro della Guerra), di cui divenne il principale consigliere militare. Nel 1888, tuttavia, il *Commander in Chief* era ancora responsabile di tutte le questioni relative al personale e ai materiali per l'esercito e per le forze ausiliarie. Nel 1885 assunse anche la responsabilità di *Chief of Staff*. La carica venne abolita dopo la Seconda Guerra Boera – nel 1904 – e sostituita con quella di *Chief of the General Staff*. Nel 1872 il *Commander in Chief* era il *Field Marshal* Principe Giorgio, Duca di Cambridge – figlio del Principe Adolfo, settimo figlio maschio del Re Giorgio III del Regno Unito – che aveva assunto la carica il 5 luglio 1856 e la mantenne fino all'1 novembre 1895.

dell'esercito britannico, i cui identificativi erano riportati sulla base di ciascun soldatino. Fino al 1874 ciascun soldatino ne rappresentava dieci. Dopo tale data – sempre secondo quanto è riportato nella *History* – passò a rappresentarne cento.



L'ESERCITO DI *GEORGE I* SCHIERATO IN PARATA IN UNA FOTO DEL 1940, SCATTATA DA PATRICK KEEF, FIGLIO DI GEORGE ALFRED. IN ESSA SONO RAPPRESENTATI, SULLA BASE DEI DATI CONTENUTI NELLA *HISTORY*, IL 1st E IL 2nd ARMY CORPS E UNA GUARDS DIVISION, PER UN TOTALE DI 45.000 UOMINI. POICHÉ NELLA FOTO È POSSIBILE CONTARE CIRCA 450 SOLDATINI, APPARE CONFERMATO IL RAPPORTO DI 1 A 100 STABILITO DOPO IL 1874

L'artiglieria dell'esercito era dotata di cannoni in miniatura che potevano essere caricati con polvere da sparo, borra e proiettili di piombo e potevano sparare. Bastava accostargli un fiammifero acceso. Nella *History* vengono dedicate molte pagine all'artiglieria, le cui azioni sovente dominano la descrizione delle battaglie. Che fosse efficace non v'è dubbio, perché molti dei soldatini della collezione portano ancora i segni dei colpi ricevuti.

L'esercito di *George I* disponeva anche di materiali da ponte, con carri, cavalli, pontoni galleggianti (che galleggiavano veramente!) e tavole di legno in miniatura per realizzare l'impalcato. La dotazione del gioco comprendeva inoltre due fortini, sempre realizzati in legno, uno dei quali era stato denominato *Castello di Windsor*. Della collezione facevano parte anche soldatini *flat*, aggiunti in un secondo tempo, che rappresentavano unità tedesche ed erano identificati come *the enemy* (il nemico).

La *History* fa risalire la costituzione dell'esercito al 1860 e sembra indicare che i soldatini furono acquistati dai due fratelli maggiori di George Alfred Keef, che li utilizzarono per ricostruire alcune delle battaglie delle Guerre Napoleoniche e della Guerra di Crimea (1853-1856). Successivamente fu invece George a sviluppare il fantasioso mondo di *Georland*, fornendo così il contesto per la condotta di numerosi *wargames* svincolati dalla realtà storica.

Più o meno nello stesso periodo, negli anni tra il 1880 e il 1887, anche lo scrittore scozzese Robert Louis Stevenson (Edimburgo, 13 novembre 1850 – Samoa, 3 dicembre 1894), durante un soggiorno invernale a Davos, in Svizzera, elaborò un complesso *wargame*, schierando battaglioni e squadroni di soldatini in miniatura su un campo di battaglia disegnato col gesso sul pavimento di una soffitta non riscaldata e scarsamente illuminata. Il suo avversario era il figliastro Samuel Lloyd Osbourne⁴⁶, mentre i combattimenti venivano condotti sparando allo schieramento nemico con "cannoni" rappresentati da pistole a tappo.

Stevenson ha lasciato poche note scritte sulle regole del suo gioco, ma sappiamo che non si trattava solo di abbattere i soldatini colpendoli con i turaccioli sparati dalle pistole giocattolo. Era

46: Samuel Lloyd Osbourne (San Francisco, 7 aprile 1868 – Glendale, 22 maggio 1947), era figlio degli statunitensi Samuel Osbourne e Fanny Van de Grift. Quest'ultima il 19 maggio 1880, dopo aver divorziato dal marito, sposò Robert Louis Stevenson, che dedicò al figliastro uno dei suoi romanzi più famosi: *Treasure Island* (*L'isola del tesoro*), scritto nel 1883.

infatti previsto che venissero create linee di rifornimento per le “munizioni” dei “cannoni” e che le singole unità – rappresentate da carte numerate – potessero avanzare senza svelarsi fino a che il nemico non fosse stato sufficientemente vicino per poterle scorgere. Solo in quel momento le carte dovevano essere girate, rivelando il tipo di unità che rappresentavano e la loro forza, per essere poi sostituite in posizione dal corrispondente numero di soldatini. Così descrisse il gioco Samuel Lloyd Osbourne nell'introduzione a un lungo articolo che diede alle stampe nel dicembre del 1898 per lo Scribner's Magazine⁴⁷:

STEVENSON GIOCA

Con un'introduzione di Lloyd Osbourne

[...]

Questo gioco di soldatini di latta, un intricato “kriegsspiel”, complicato da innumerevoli regole, prolungati calcoli aritmetici, misurazioni con righelli, e il lancio dei dadi, nacque dal più umile degli inizi – una fila di soldati su entrambi i fronti e una micidiale biglia. Da questa base crebbe poi in dimensioni e complessità fino a che divenne una guerra simulata vera e propria, rigorosamente adattata alle condizioni reali e al combattimento vero e proprio, cosa che richiese, da parte del Signor Stevenson, l'uso di libri di testo e lunghe conversazioni con soldati veterani; da parte mia, tutte le paghette prodotte dalle mie iniziative editoriali, come pure una parte considerevole delle mie scorte di stampe.

[...]

Tra questi [i vari divertimenti disponibili a Davos], tuttavia, gli piacquero [a Stevenson] soprattutto i soldatini di latta; e il gioco di guerra fu costantemente migliorato ed elaborato, fino a che una “guerra”, anziché poche ore, richiese settimane per essere giocata, e le cruciali operazioni nella soffitta monopolizzarono quasi completamente i nostri pensieri.

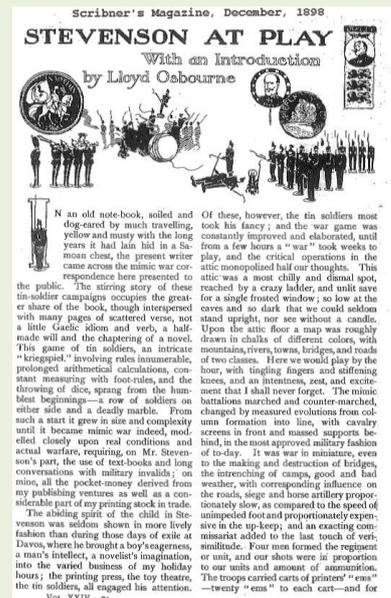
Questa soffitta era un buco estremamente freddo e tetto, raggiungibile con una pazzesca scala a pioli, e senza luce a parte un'unica finestra congelata; così bassa alla sommità e così scura che potevamo a malapena rimanere in piedi, né vedere senza una candela.

Sul pavimento della soffitta era stata rozzamente disegnata una mappa con gessetti di differenti colori, con montagne, fiumi, città, ponti, e strade di due classi. Qui noi amavamo giocare per ore, con dita formicolanti e ginocchia irrigidite, e con un'attenzione, un entusiasmo, e un'eccitazione che non potrò mai dimenticare. I battaglioni simulati marciavano e contro-marciavano, cambiando dalla formazione in colonna a quella in linea con misurate evoluzioni, con uno schermo di cavalleria sulla fronte e consistenti supporti alle spalle, nell'attuale rigoroso stile militare. Era una guerra in miniatura, anche nella costruzione e distruzione dei ponti, nello scavo delle trincee, col buono e cattivo tempo, con le relative conseguenze sulle strade, con l'artiglieria d'assedio e quella a cavallo proporzionalmente lente, se paragonate alla velocità di truppe appiedate libere da impedimenti e proporzionalmente più costose da mantenere; e un esigente commissariato aggiungeva l'ultimo tocco di verosimiglianza. Quattro uomini rappresentavano un reggimento o un'unità equivalente, e i nostri tiri erano proporzionali alle nostre unità e alla disponibilità di munizioni.

[...]

Se il gioco presentava una debolezza, essa era rappresentata dall'indefettibile coraggio delle nostre truppe, che affrontavano le più terribili avversità e resistevano, sconfitta dopo sconfitta, con un'intrepidezza raramente visibile sui reali campi di battaglia.

[...]



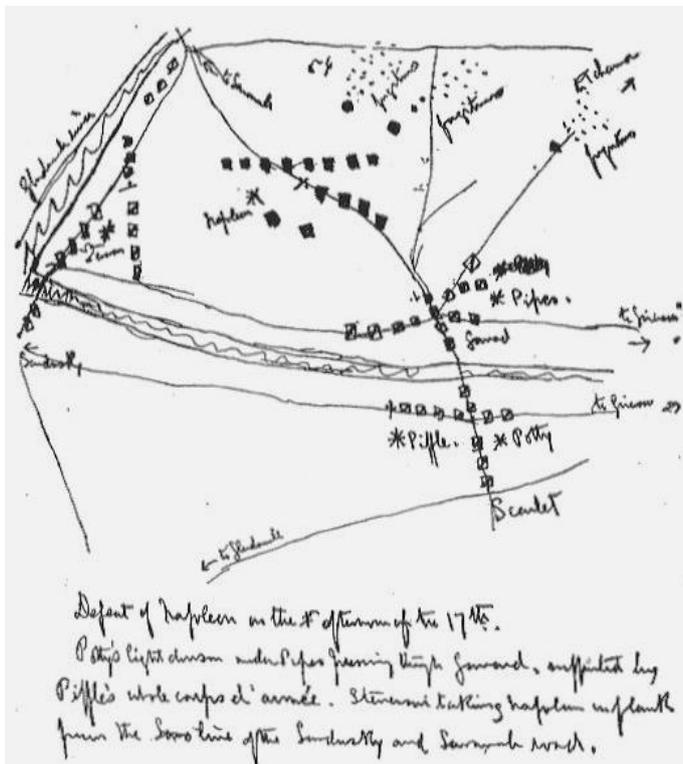
PRIMA PAGINA DELL'ARTICOLO DI OSBOURNE SULLO SCRIBNER'S MAGAZINE

Tutte le informazioni disponibili sul wargame di Stevenson provengono da questo articolo, redatto in forma umoristica, nello stile spesso usato nei periodici di quell'epoca. In esso Osbourne riporta una parte delle meticolose annotazioni che sia lui che il patigno registravano sui loro taccuini, proponendole in forma di corrispondenza di guerra di un corrispondente britannico – lo stesso Stevenson – pubblicata su due testate di fantasia, il *Glendarule Times* e lo *Yallobally Records*, e completata da qualche *Editorial Comment* (Commento Editoriale). Si tratta di una lettura gradevole, che a volte abbandona l'umorismo per passare alla più feroce satira.

47: Samuel Lloyd Osbourne, *Stevenson at play* (Stevenson gioca), Scribner's Magazine, New York, dicembre 1898.

Quando, ad esempio – racconta sempre Osbourne – lo *Yallobally Records* suggerì che il *General Osbourne* venisse sottoposto ad una corte marziale per una sconfitta subita, l'editore del giornale venne subito impiccato. Così ne diede conto lo stesso immaginario quotidiano in una nota:

NOTA – L'editore del [Yallobally] Records, un uomo di nome McGuffog, fu subito impiccato per ordine del General Osbourne. La pubblica opinione approvò questo severo provvedimento. Il mio prozio, Sig. Phelim Settle, era presente e lo vide con il suo berretto da notte e una collezione dei suoi giornali [avvolta] attorno al collo; quando fu eliminato, l'applauso, secondo il Sig. Settle, fu assordante.



UNO DEGLI SCHIZZI RIPORTATI DA STEVENSON NEL SUO TACCUINO

Stevenson non divulgò mai le regole del gioco o il contenuto dei taccuini, forse perché riteneva imbarazzante l'ammissione che un adulto potesse divertirsi con dei balocchi. Continuò in ogni caso a giocare, prima con il figliastro, poi con i di lui figli e con altri componenti della famiglia, fino a che non morì, ancora giovane, a 43 anni.

L'invenzione di Stevenson, quantunque avesse solo intenti ludici, rappresentò comunque un passo avanti nella storia dei *wargames*, perché lo scrittore e il suo figliastro non si limitarono a muovere soldatini qua e là su un campo di gioco, ma fecero molto di più. Crearono infatti un loro paese immaginario – nel quale combattevano le loro battaglie – riportandone accuratamente tutte le caratteristiche nei taccuini di cui abbiamo già detto. Di come fosse fatto questo campo di gioco rimangono purtroppo solo alcuni accenni. Tra questi i nomi delle località dove si svolsero le battaglie di questa guerra immaginaria, così descritte da Osbourne nel suo articolo:

I nomi di queste contee della soffitta risuonano piacevolmente nelle orecchie e illuminano la buia e sanguinosa pagina della guerra: *Scarlet, Glendarule, Sandusky, Mar, Tahema e Savannah*; come suonano dolci.

Padre e figliastro introdussero inoltre in forma embrionale – sicuramente senza rendersene conto – il concetto di *gioco di ruolo*, dal momento che quando guidavano le loro armate si definivano

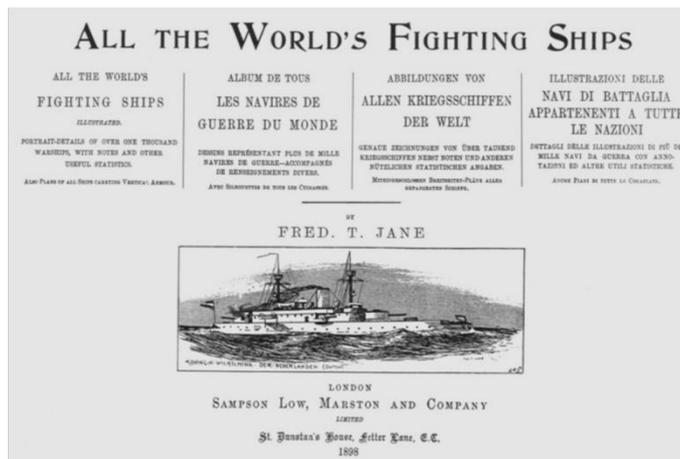
General Stevenson e General Osbourne – quello che fece impiccare l'editore dello *Yallobally Records* – ed erano rappresentati sul terreno da due specifici soldatini.



FRED T. JANE CON I MODELLINI DEL SUO NAVAL WARGAME

Una decina di anni dopo Stevenson, nel 1898, John Fredrick Thomas Jane (Richmond, Surrey, 6 agosto 1865 – Bedhampton, Hampshire, 8 marzo 1916) – o Fred T. Jane, come preferiva essere chiamato – pubblicò a Londra il *Jane's All the World's Fighting Ships (Navi da Guerra di tutto il Mondo, di Jane)*, un fortunato almanacco – diffusissimo ancora oggi – che venne inizialmente concepito come componente di un *wargame* navale che utilizzava come pedine modellini in sughero di navi in miniatura scala 1/2400.

Lo aveva progettato e messo in circolazione qualche anno prima lo stesso Jane – appassionato sin da giovanissimo alle navi da guerra, di cui disegnava accurati profili – suscitando immediatamente l'interesse della *Royal Navy* e di tutti gli entusiasti del genere, nonostante presentasse una notevole limitazione. Per poterlo utilizzare in modo corretto era infatti necessario disporre, oltre che del minuzioso regolamento di gioco, anche dei dettagliati profili delle navi che venivano impiegate. E Jane, che al suo *wargame* aveva allegato solo quattro profili, decisamente pochi per poter organizzare uno scontro tra flotte, si rese ben presto conto che ne servivano molti di più.



FRONTESPIZIO DELLA PRIMA EDIZIONE (1898) DEL JANE'S ALL THE WORLD'S FIGHTING SHIPS

Decise quindi di pubblicare subito un supplemento, includendovi i profili di tutte le navi della *Royal Navy*, ma non fu sufficiente, perché, come disse irrispettosamente qualcuno: “*giocare un wargame facendo combattere tra di loro navi britanniche era un po' come baciare la propria sorella*”. Corse allora ai ripari offrendo un ulteriore supplemento, che riportava i profili di tutte le navi della marina da guerra tedesca, in modo da fornire un nemico alla flotta inglese, ma anche questa volta non ebbe fortuna, perché insorse la stampa, gridando “*I tedeschi sono nostri amici!*” e “*Come osa [Jane] suggerire che le nostre flotte possano un giorno combattere!*”.

Alla fine, nel febbraio del 1898, per evitare ulteriori inconvenienti, Jane decise di predisporre un ultimo supplemento – sempre a supporto del suo *wargame* navale – includendovi le flotte militari di tutti i paesi del mondo. In tal modo ognuno fu messo in condizione di potersi scegliere il suo nemico e le polemiche cessarono. Nacque così il *Jane's All the World's Fighting Ships*, le cui prime mille copie vennero vendute in pochi giorni. Nell'almanacco erano riportate tutte le navi da guerra in servizio con tutte le marine militari del mondo, un'immagine disegnata di ciascuna di esse e le loro principali caratteristiche: lunghezza, armamento, corazzatura e velocità. Il testo, molto essenziale, era scritto in quattro lingue: inglese, francese, tedesco e italiano, perché erano quelli i paesi che disponevano delle flotte più importanti.

Da quel momento il supplemento iniziò a vivere di vita propria e venne ben presto diffusamente impiegato dai servizi informativi dei comandi e degli stati maggiori navali per riconoscere i differenti tipi di navi in possesso delle varie flotte nazionali, sia quelle dei paesi alleati o amici quanto quelle dei nemici, potenziali o dichiarati che fossero.

Nelle edizioni successive – denominate semplicemente *Jane's Fighting Ships* – le immagini delle navi vennero rimpiazzate da disegni che ne mostravano la pianta e il profilo, da fotografie e, in molti casi, anche dalle loro sagome, in modo da facilitarne l'identificazione a distanza. Per il testo, molto più esauriente di quello della prima edizione, venne utilizzata solo la lingua inglese, ma all'opera, ormai diffusa in tutto il mondo, venne allegato un glossario dei termini tecnici in inglese, danese, olandese, francese, tedesco, italiano, giapponese, russo, spagnolo e svedese.

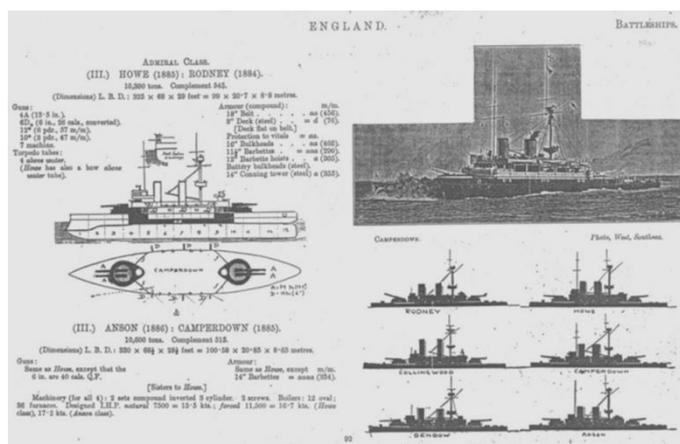
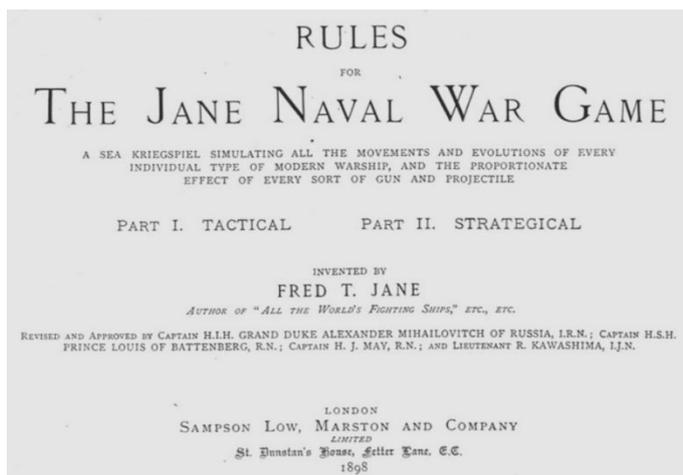


TAVOLA DELL'EDIZIONE 1905 DEL JANE'S FIGHTING SHIPS DEDICATA ALLE NAVI DA BATTAGLIA BRITANNICHE CLASSE ADMIRAL

È interessante notare che i disegni in pianta e in profilo delle navi, oltre a evidenziare la posizione dell'armamento principale di ciascuna di esse e i relativi settori di tiro, indicavano anche la disposizione delle corazzature e il loro spessore, fornendo così informazioni necessarie tanto alle marine da guerra, nell'eventualità di un combattimento, quanto ai giocatori del *Jane Naval War Game*.



FRONTESPIZIO DELLA PRIMA EDIZIONE DEL VOLUME CONTENENTE LE REGOLE DEL JANE NAVAL WAR GAME



A MEETING OF THE PORTSMOUTH NAVAL WAR GAME SOCIETY IN THE NELSON ROOM AT THE "GEORGE," PORTSMOUTH.

The Naval War Game and How it is Played.

UN INCONTRO DELLA SOCIETÀ NAVAL WAR GAME DI PORTSMOUTH NELLA SALA NELSON DEL "GEORGE", PORTSMOUTH IL NAVAL WAR GAME E COME VIENE GIOCATO

Negli anni che precedettero lo scoppio della I Guerra Mondiale il gioco venne diffusamente utilizzato per sperimentare la conduzione di campagne navali e per combattere specifiche battaglie. Così lo descriveva lo stesso Jane – il suo *inventore*, come amava definirsi – sul frontespizio della prima edizione, quella del 1898:

Un Kriegspiel [in tedesco e con una sola s nel testo originale] navale che simula tutti i movimenti e le evoluzioni di ogni singolo tipo di moderna nave da guerra, e il proporzionato effetto di ogni sorta di cannone e proiettile.

Quest'ultimo venne ufficialmente presentato nel giugno del 1898 ad un convegno del Royal United Services Institute anche se, come abbiamo detto, era già conosciuto e negli anni precedenti aveva già avuto una diffusione piuttosto limitata negli ambienti della *Royal Navy*. Il gioco, rivolto a un pubblico di professionisti, divenne rapidamente molto popolare anche tra gli appassionati del genere e fu quasi subito adottato dalle marine da guerra di molti paesi per l'addestramento dei propri Ufficiali.

La prima edizione, secondo Fred T. Jane, che lo mise in bella evidenza sul frontespizio del volume delle regole, venne rivista e approvata da eminenti rappresentanti di tre delle principali marine militari del mondo: *Captain* (Capitano di Vascello) Sua Altezza Imperiale Granduca Alessandro Mihailovitch (Romanov) di Russia⁴⁸, della Marina Imperiale Russa; *Captain* Sua Altezza Serenissima Principe Luigi di Battenberg⁴⁹, della *Royal Navy*; *Captain* H. J. May⁵⁰, della *Royal Navy*; Tenente R. Kawashima, della Marina Imperiale Giapponese.

Successivamente il *Naval War Game* venne più volte rivisto e aggiornato, con nuove edizioni che furono pubblicate nel 1902, nel 1905 e nel 1912. Vennero anche prodotti corredi *ad hoc* di modellini di navi per particolari committenti. Tra di essi il Granduca Alessandro, che nel 1899 aveva invitato Jane in Russia per realizzare un libro sulla Marina Imperiale⁵¹.

48: Il Granduca Alessandro Romanov (Tbilisi, 13 aprile 1866 – Roccafranca, Francia, 26 febbraio 1933) era figlio del Granduca Michele Romanov, a sua volta ultimo dei sette figli giunti all'età adulta dello Zar Nicola I di Russia e di Carlotta von Preußen, figlia di Federico Guglielmo III di Prussia (vds. nota 25). Ufficiale di marina, servì a lungo nella marina imperiale russa, raggiungendo nel 1915 il grado di *Адмирал* (Ammiraglio).

49: Luigi di Battenberg (dal 1917 Mountbatten) (Graz, 24 maggio 1854 – Londra, 11 settembre 1921), suddito austro-ungarico alla nascita, il 3 ottobre 1868 si arruolò nella *Royal Navy*, divenendo così cittadino britannico naturalizzato. Dopo vari imbarchi, che lo portarono a percorrere mari ed oceani, il 31 dicembre 1891 venne promosso *Captain*, l'1 luglio 1904 *Rear Admiral*, il 2 agosto 1908 *Vice Admiral* (Ammiraglio di Divisione) e il 31 luglio 1912 *Admiral* (Ammiraglio di Squadra). L'8 dicembre 1912 divenne *First Sea Lord* (Primo Lord del Mare), giungendo così al vertice della marina britannica.

50: Henry John May (South Petheryn, Cornovaglia, 20 febbraio 1853 – Greenwich, 24 aprile 1904), quando fu pubblicato il *Naval Wargame* di Jane era il rappresentante della *Royal Navy* nell'*Ordnance Committee* (Comitato per i Materiali di Artiglieria). Il 5 gennaio 1899 prese il comando della nave da battaglia *Mars*. Il 18 settembre 1900 venne nominato Presidente Aggiunto del *Royal Naval College*. Il 22 settembre 1902 venne promosso *Rear Admiral* (Contrammiraglio).

51: Fred T. Jane, *The Imperial Russian Navy. Its past, present and future*, Londra, 1899.

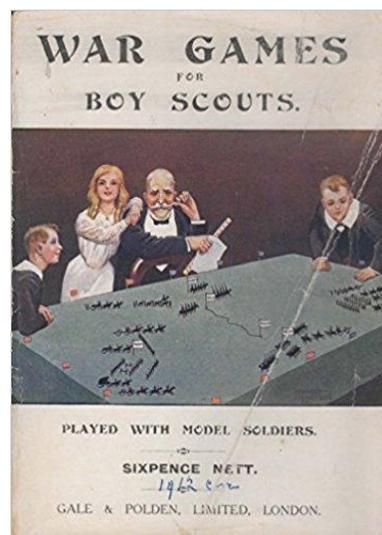
Una dozzina di anni più tardi, nel 1912, a San Pietroburgo, l'artista Boris Popov, dopo aver iniziato a collezionare soldatini in miniatura, prese ad utilizzarli per condurre un *wargame* di sua invenzione nell'immaginario regno di *Illyria*. Redasse inoltre delle dettagliate *Cronache* delle battaglie che combatteva con i suoi fratelli e le sue sorelle, raccogliendole in un diario che completò le regole del gioco e con molte illustrazioni esplicative. Aggiunse anche, costruendoli con le proprie mani, un gran numero di edifici, traendo ispirazione da alcuni di quelli allora esistenti in città e da edifici tipici di altri paesi europei. I soldatini, oltre un migliaio, tutti del tipo *flat*, erano affiancati da diverse centinaia di figurini "civili" con le stesse caratteristiche, che popolavano la capitale del fantomatico regno.

Una parte di questo materiale – soprattutto gli edifici – andò perduto nel corso degli sconvolgimenti che seguirono la Rivoluzione Russa, l'uscita della Russia dalla I Guerra Mondiale e l'avvento del comunismo sovietico. Come moltissime altre in quegli anni, anche la famiglia Popov – compreso il figlio di Boris, Rurik, nato nel 1928 – fu costretta a spostarsi da un luogo all'altro della Russia per sopravvivere, ma riuscì comunque a salvare le *Cronache*, la maggioranza dei soldatini e qualche edificio.

Indubbiamente il *wargame* di Popov assomiglia molto, nel suo impianto generale, a quello di George Alfred Keef, che lo precedette di una cinquantina di anni. Esistono però delle differenze, anche se alcune sono di poco conto. Ad esempio, i soldatini di *Illyria* sono del tipo *flat*, e non *demi ronde* come quelli di *Georland*, dove, diversamente da *Illyria*, non esistono "civili" o edifici. Altre differenze sono più significative. Una tra tutte: le regole del gioco stabilite a suo tempo da George Alfred Keef sono andate perdute, quelle di Popov, sopravvissute nelle *Cronache*, permettono di giocare ancora oggi.

Sappiamo infatti che le mosse dei singoli soldatini di *Illyria* venivano misurate con un compasso, come su una carta nautica; che il fuoco delle armi era simulato da cannoni che sparavano chiodi; e che gli scontri diretti erano decisi dal lancio di un dado a sei facce di tipo tradizionale.

Nel 1910, quindi più o meno nello stesso periodo delle *Cronache* di *Illyria*, in Gran Bretagna, il *Sergeant* (Sergente) A.J. Holladay, veterano della Seconda Guerra Boera (1899-1902) e socio fondatore di una catena di negozi di giocattoli che prese il suo nome – A.J. Holladay & Co. Ltd. of London – diede alle stampe un opuscolo di trentadue pagine intitolato *Wargames for boy scout, played with model soldiers*⁵². Nelle intenzioni dell'autore la pionieristica pubblicazione – che riportava una serie di istruzioni per il *wargaming* ed era corredata da un notevole numero di illustrazioni che riproducevano scenari di *wargames* – era destinata ai ragazzi del movimento dei Boy Scout, costituitosi pochi anni prima, nel 1907, affinché:



COPERTINA DELLA SECONDA EDIZIONE (1912) DEL *WARGAMES FOR BOY SCOUT, PLAYED WITH MODEL SOLDIERS*, DI HOLLADAY

[...] provassero e comprendessero ciò che Lord Roberts e Lord Kitchener sentirono quando furono al comando di tutti quegli uomini in Sud Africa.⁵³



52: Alfred J. Holladay, *Wargames for boy scout, played with model soldiers* (Giochi di guerra per boy scout, giocati con i soldatini), Gale & Polden Ltd, Londra, 1910. Nel 1912 ne venne pubblicata una seconda edizione.

53: Alfred J. Holladay, op. cit., pag. 2.

HERBERT GEORGE WELLS E *LITTLE WARS*

Nel 1913 lo scrittore Herbert George Wells (vds. Riquadro 8 alla pag. 57) diede alle stampe un volumetto di poco più di centodieci pagine, intitolato *Little Wars, a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boy's games and books*⁵⁴. Lo presentò lui stesso, riprendendo in parte il titolo, nel primo breve capitolo: *Of the Legendary Past (Del Passato Leggendaro)*, integralmente riportato qui sotto. I disegni che compaiono in questa e nelle pagine seguenti – opera di J. R. Sinclair – unitamente a qualche fotografia scattata dallo stesso Wells, sono quelle inserite nella prima edizione dell'opera.

I

DEL PASSATO LEGGENDARIO

“Piccole Guerre” è il gioco dei re – per giocatori di più bassa condizione sociale. Può essere giocato da ragazzi di ogni età da dodici anni fino a centocinquanta – e anche oltre se le membra rimangono sufficientemente agili – dalle ragazze del genere migliore, e da poche donne eccezionali e molto dotate. Questa deve essere una storia completa delle piccole guerre dal suo inizio registrato e autenticato fino ad oggi, un resoconto di come condurre una piccola guerra, e inestimabili suggerimenti per lo stratega sdraiato [riferimento all'abitudine di Wells di giocare sdraiandosi a terra]. . . .



Ma in primo luogo si noti, di sfuggita, che ci sono state “Piccole Guerre” preistoriche. Questa non è cosa nuova, non è una novità grossolana. C'è stato un Qualcuno che ha combattuto Piccole Guerre al tempo della Regina Anna⁵⁵; un Napoleone da giardino. Il suo gioco venne distrattamente osservato e insufficientemente riportato da Laurence Sterne⁵⁶. È chiaro che lo Zio Toby e il Caporale Trim giocavano Piccole Guerre su una scala e con un livello di ricercatezza che superava di gran lunga la ricchezza e la bellezza del gioco contemporaneo. Ma la tenda viene aperta solo per stuzzicarci. È difficilmente concepibile che oggi in qualsivoglia luogo della terra rimanga memoria delle Regole Shandean. Forse esse non sono mai state affidate alla carta. . . .

E in ogni epoca è stata intrapresa una certa barbarica guerra con soldati di latta e piombo e legno, con le armi del selvaggio, con la fionda, la rotonda giarrettiera elastica, lo sparapiselli, la palla di gomma, e congegni simili – un semplice schieramento e abbattimento di uomini. Assassinio di latta. L'avanzarsi della civilizzazione ha spazzato via dalla stanza dei giochi queste volgari competizioni. Lo sapremo fra poco. . . .



Questa non è certamente la sede adatta per sciorinare giudizi critici o commenti sull'opera letteraria di Wells, considerato come un visionario utopista, romanticamente socialista, convinto pacifista e sostenitore dell'emancipazione femminile. Ci limiteremo perciò a presentare ciò che più ci interessa – ovvero la sua abitudine di giocare alla guerra con i soldatini in miniatura – e le circostanze in cui tale abitudine, divenuta nel tempo una vera passione, nacque e si sviluppò.

Va comunque sottolineato che Wells, all'epoca della pubblicazione di *Little Wars*, era già famoso e aveva fatto fortuna come romanziere, quindi non si fece scrupoli a rendere pubblico questo suo

54: H. G. Wells, *Little Wars, a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boy's games and books (Piccole Guerre, un gioco per ragazzi da dodici anni di età a centocinquanta e per quel genere più intelligente di ragazza a cui piacciono i giochi e i libri per ragazzi)*, Frank Palmer, Londra, 1913.

55: Anna Stuart (Londra, 6 febbraio 1665 – Londra, 1 agosto 1714), divenne Regina d'Inghilterra, Scozia e Irlanda l'8 marzo 1702. Dall'1 maggio 1707, quando i Regni di Inghilterra e Scozia furono riuniti sotto una sola corona, divenne la prima Regina del Regno di Gran Bretagna. Fu l'ultima sovrana del casato degli Stuart.

56: Laurence Sterne (Clonmel, 24 novembre 1713 – Londra, 18 marzo 1768), scrittore britannico. Viene ricordato soprattutto per i suoi romanzi: *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman (Vita e Opinioni di Tristram Shandy, Gentiluomo)* – il suo capolavoro, in nove volumi, scritto tra il 1760 e il 1767 – e *A Sentimental Journey Through France and Italy (Un Viaggio Sentimentale Attraverso la Francia e l'Italia)*, scritto nel 1768 e tradotto in italiano tra il 1807 e il 1813 da Ugo Foscolo, con lo pseudonimo di Didimo Chierico. Sicuramente Wells si riferisce al primo dei due, dal momento che lo Zio Toby (*Uncle Toby*) e il Caporale Trim (*Corporal Trim*) sono due dei personaggi che in esso compaiono, come pure le *Shandean rules* (Regole Shandean, ovvero di Shandy), che in realtà Sterne riporta come *Shandean hypothesis* (Ipotesi Shandean).

stravagante interesse, certamente coltivato in privato anche da molti altri che, meno noti e autorevoli dello scrittore, non potevano confidare come lui nella benevolenza dell'opinione pubblica.

RIQUADRO 8

HERBERT GEORGE WELLS

Herbert George Wells (Bromley, Surrey, 21 settembre 1866 – Londra, 31 agosto 1946), era il quarto e ultimo figlio di Joseph Wells (1828-1910), un negoziante e giocatore professionista di cricket, sport che dovette abbandonare nel 1877, quando si ruppe una gamba. Già nella sua prima infanzia dimostrò uno spiccato interesse per la lettura, prima divorando i libri che suo padre prendeva in prestito dalla locale biblioteca pubblica, poi studiando di nascosto nella biblioteca della tenuta di Uppark, dove la madre Sarah Neal (1822-1905) lavorava come governante. Quando alla famiglia vennero meno le modeste entrate aggiuntive che il padre si procacciava giocando a cricket, Wells e i suoi fratelli – i due rimasti, Frederik Joseph (1852-1964) e Francis Charles (1857-1933), perché la sorella Frances Sarah, nata nel 1855, era prematuramente morta nel 1864 – trovarono lavoro come apprendisti a Southsea, presso un tappezziere.

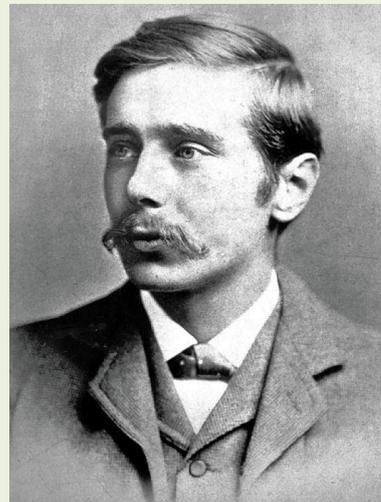
Wells riuscì comunque a proseguire negli studi, pur adattandosi a vivere in spartane camere d'affitto e svolgendo anche umili lavori, e si laureò in biologia nel 1888, dedicandosi poi all'insegnamento, sempre nell'intento di guadagnare il denaro necessario per vivere decorosamente.

Nel 1891, dopo alcuni anni di convivenza, sposò a Londra sua cugina Isabel Mary Wells (1866-1932), figlia dello zio William Wells (1820-1881) e di Mary Candy (1836-1911), ma la lasciò nel 1894 per una dei suoi studenti, Amy Catherine (Jane) Robbins (1873-1927), che sposò nel 1895 e da cui ebbe due figli: George Philip (1901-1985), detto "Gip", e Francis Richard (1903-1982). Nel corso del suo matrimonio, che comunque durò fino alla morte della moglie, Wells ebbe numerose relazioni con altre donne, tra le quali la scrittrice britannica, nata in Australia, Elizabeth von Arnim (1866-1941), che frequentò tra il 1910 e il 1913, e la statunitense Margaret Sanger (1879-1966) – infermiera, scrittrice, attivista, pioniera della contraccezione e dei diritti riproduttivi e paladina del controllo delle nascite – con la quale rimase in contatto, soprattutto epistolare, dal 1920 fino alla sua morte. Nel 1909 ebbe una figlia, Anne Jane (1909-2010), al termine di una brevissima relazione con la scrittrice britannica Amber Reeves (1887-1981), anche lei femminista, e nel 1914 un figlio, Antony West (1914-1987), dalla scrittrice femminista Rebecca West (1892-1983), di ventisei anni più giovane di lui.

Le sue prime opere – *The Time Machine* (La Macchina del Tempo, del 1895), *The Invisible Man* (L'Uomo Invisibile, del 1897), *The War of the Worlds* (La guerra dei mondi, del 1898), *The First Men in the Moon* (I Primi Uomini sulla Luna, del 1901) – sono fantasie avveniristiche che riflettono, oltre a una mentalità solidamente scientifica, quegli istinti democratici e quella tendenza alla critica sociale che nel 1903 lo portarono ad aderire, sebbene non per molto, al *fabianismo*, un movimento politico-sindacale fondato in Gran Bretagna nel 1883-84 sotto la denominazione di *Fabian Society*. – un socialismo– lo indussero a

Sin dall'inizio della sua carriera di scrittore, Wells, propugnatore di un socialismo a volte utopistico, a volte venato di profondo pessimismo, cercò di trovare un modo per organizzare meglio la società, teorizzando la costituzione di uno stato mondiale che permettesse di superare le divisioni nazionali. In quest'ottica scrisse un certo numero di romanzi in cui narrava di mondi idealizzati. Il primo del genere, pubblicato nel 1905, fu *A Modern Utopia* (*Una Moderna Utopia*), che descriveva un'utopia mondiale – una storia alternativa – nella quale cadevano due viaggiatori provenienti dal nostro mondo e dove, per dirla con le sue parole, "non vi erano importazioni se non meteoriti e assolutamente nessuna esportazione". I successivi iniziavano più o meno tutti dipingendo un mondo che precipitava rapidamente verso una catastrofe totale avvenuta la quale i superstiti riprendevano a vivere in modo più corretto e lungimirante: gas misteriosi sprigionati da una cometa che alla fine costringevano tutti a comportarsi in maniera più razionale, mettendo fine ad una guerra europea (*The Days of the Comet – I Giorni della Cometa*, del 1906), oppure un congresso mondiale di scienziati che stabiliva di far ricominciare il mondo dal principio (*The Shape of Things to Come – La Forma delle Cose a Venire*, del 1933). Quest'ultimo romanzo, in particolare, descriveva accuratamente l'imminente Guerra Mondiale e le città distrutte dai bombardamenti aerei.

Fu anche il primo a preconizzare, nel 1914, con *The World Set Free* (*Il Mondo Liberato*), l'avvento della bomba atomica, che dopo essere stata usata per demolire rapidamente la maggior parte delle capitali mondiali e distruggere i governi, rese disponibili i mezzi necessari per costruire una società interamente nuova. In pochissimo tempo, dopo la caduta



H. G. WELLS NEGLI ANNI '80
DEL XIX SECOLO

segue alla pagina 58

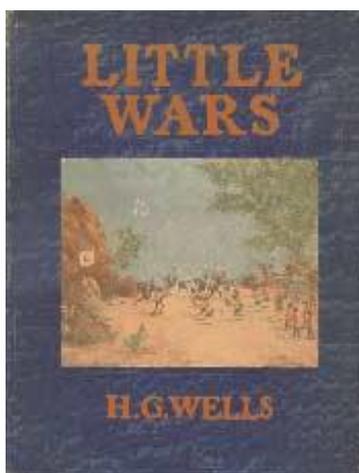
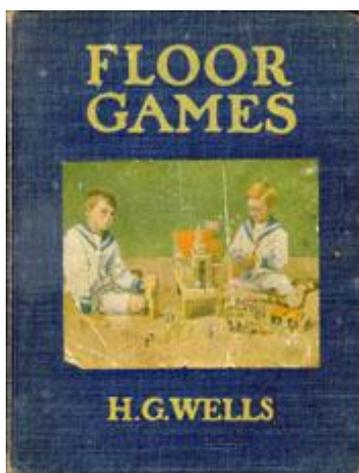
continua dalla pagina 57

dell'ultimo ordigno, ogni cittadino della terra si ritrovò infatti inserito in una comunità socialista globale – una Repubblica Mondiale – nella quale l'uso dell'energia atomica, controllato da un'entità sovranazionale, permetteva di sviluppare ogni tipo di produzione di beni, la loro movimentazione e distribuzione, di assicurare il riscaldamento delle abitazioni, l'alimentazione e il soddisfacimento di ogni esigenza, lasciando così all'uomo la possibilità di applicare le proprie energie creative a cose più importanti.

Nella sua vastissima produzione letteraria trovarono tuttavia posto anche romanzi più realistici, particolarmente felici nella delineazione dei personaggi e ricchi di sottile umorismo. Tra di essi *Love and Mr. Lewisham* (L'Amore e il Sig. Lewisham, del 1900), *Kipps* (del 1905), *Tono-Bungay* (del 1909) e *The History of Mr. Polly* (La Storia del Sig. Polly, del 1910). Accanto ad essi una serie di romanzi-saggio: *Ann Veronica* (del 1909), *The Research Magnificent* (La Magnifica Ricerca, del 1915), *The World of William Clissold* (Il mondo di William Clissold, del 1926).

Nel frattempo era diventato famosissimo, tanto che nel 1934 fu ricevuto da Franklin Delano Roosevelt, Presidente degli Stati Uniti d'America, e da Josif Vissarionovič Stalin. La sua produzione si era intanto allargata, ed includeva anche lavori enciclopedici: *The Outline of History* (Lineamenti di storia, del 1920), *A Short History of the World* (Breve storia del mondo, del 1922), il pregevole *Experiment in Autobiography* (Un Tentativo di Autobiografia, del 1934) e volumi in cui prevaleva un accorato pessimismo per le sorti dell'umanità. Tra di essi *The Fate of Homo Sapiens* (Il Destino dell'Homo Sapiens, del 1939) e *Mind at the End of Its Tether* (La mente sull'orlo dell'abisso, del 1945).

Profondo conoscitore della fisica e della biologia e sinceramente preoccupato dei possibili esiti dell'evoluzione – o della regressione – dei destini umani, Wells impernò su tali interessi la parte più originale della sua attività di narratore, elevando a piena dignità letteraria il genere del romanzo fantascientifico introdotto dallo statunitense Edward Bellamy (1850-1898) e dal francese Jules Verne (1828-1905) e preparando la strada alle utopie e alle antiutopie del russo Evgenij Ivanovič. Zamjatin (1884-1937) e dei britannici Aldous Huxley (1894-1963) e George Orwell (1903-1950).



LE COPERTINE DELLE PRIME EDIZIONI
DI *FLOOR GAMES* (1911) E DI *LITTLE WARS* (1913)

Prima di *Little Wars*, Wells aveva già affrontato l'argomento dei *wargames* in un volumetto poco conosciuto, *Floor Games*⁵⁷, pubblicato nel 1911, quando i suoi due figli, George Philip e Francis Richard, avevano rispettivamente dieci e otto anni. In esso lo scrittore descriveva, in quattro capitoli (*I Giocattoli Necessari*; *Il Gioco Delle Isole Meravigliose*; *Della Costruzione Delle Città*; *Funicolari*; *Torri Di Marmo*, *Castelli E Giochi Di Guerra*, *Ma Molto Poco Dei Giochi Di Guerra*)⁵⁸, i metodi adottati da lui e dai suoi ragazzi per giocare sui pavimenti di casa, iniziando con l'elencare – specificando ogni dettaglio – quello di cui disponevano per organizzarsi:

I GIOCATTOLI NECESSARI

[...]

Ora, i giocattoli con cui giochiamo giorno dopo giorno, e in migliaia di commutazioni e combinazioni, appartengono a quattro gruppi principali. Abbiamo (1) SOLDATI, e con essi marinai di I classe, facchini delle ferrovie, civili, e animali inferiori in generale, come quelli che descriverò fra poco in ogni dettaglio; (2) MATTONI; (3) CARTONI e TAVOLE; e (4) molto MATERIALE ROTABILE e BINARI di un TRENINO MECCANICO. Ci sono anche altri oggetti di minor rilevanza dei quali potrò incidentalmente fare menzione – navi di latta, uova di Pasqua, e simili – che come il kiwi e l'ornitorinco rifiutano di essere classificati⁵⁹.

[...]

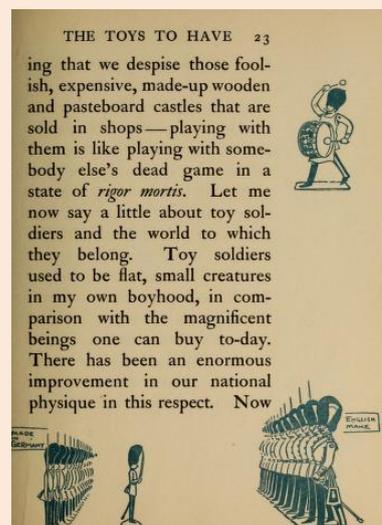
57: H. G. Wells, *Floor Games* (Giochi da Pavimento), Frank Palmer, Londra, 1911.

58: *The Toys To Have; The Game Of The Wonderful Islands; Of The Building Of The Cities; Funiculars, Marble Towers, Castles And War Games, But Very Little Of War Games.*

59: *Now, the toys we play with time after time, and in a thousand permutations and combinations, belong to four main groups. We*

Seguiva poi, sempre nel primo capitolo, una accurata descrizione dei soldatini utilizzati, di cui ci limitiamo a riportare poche righe:

[...] Lasciatemi ora dire qualcosa in merito ai soldatini e al mondo al quale essi appartengono. I soldatini della mia gioventù erano creature piatte, piccole, al confronto di quelli magnifici che si possono comprare al giorno d'oggi. Al riguardo c'è stato un enorme miglioramento delle nostre caratteristiche fisiche nazionali. Ora [i soldatini] sono alti quasi due pollici [51 mm] e in linea di massima vi guardano in faccia, e hanno le braccia mobili e la vivace intelligenza di uomini addestrati scientificamente. Per un prezzo modesto ne potete comprare cinque a cavallo o nove a piedi in una scatola. Noi tre apprezziamo di più quelli di produzione britannica; altri prodotti sono di dimensioni incompatibili, e abbiamo una regola che ci risparmia molti problemi, [ovvero] che tutte le giacche rosse appartengono a G. P. W. [George Philip Wells] e le giacche di tutti gli altri colori a F. R. W. [Francis Richard Wells], nonostante tutti i regali, i lasciti e gli incidenti. Abbiamo anche marinai, ma siccome non ci sono marinai con le giacche rosse, il blu conta come rosso. Poi abbiamo "beefeaters"¹, Indiani, Zulù, per i quali ci sono regole speciali. Abbiamo scoperto che possiamo comprare cani, gatti, leoni, tigri, cavalli, cammelli, bovini di piombo, e elefanti di dimensioni ragionevolmente corrispondenti, e abbiamo anche qualche scatola di facchini ferroviari, e alcuni soldati che abbiamo comprato a Hesse-Darmstadt che abbiamo fatto passare per poliziotti ad un ignaro mondo domestico⁶⁰. [...]



PAG. 23 DELLA PRIMA EDIZIONE DI FLOOR GAMES, CON ALCUNE DELLE ILLUSTRAZIONI DI J. R. SINCLAIR

¹ I guardiani della Torre di Londra sono chiamati "beefeaters"; l'origine del termine è oscura.

Si può quindi dire che *Floor Games* sia una introduzione del successivo *Little Wars*, la cui nascita tuttavia, come ci racconta ironicamente l'autore stesso nel secondo capitolo del libro (*II – Gli inizi di una moderna piccola guerra*)⁶¹, avvenne quasi per caso:

[...] Il presente scrittore [ovvero Wells] aveva pranzato con un amico – lasciatemi nascondere la sua identità sotto le iniziali J. K. J. [è facile intuire che si tratta del noto scrittore Jerome Klapka Jerome⁶²] – in una stanza disseminata degli incontenibili resti dei divertimenti di un ragazzino. Su un tavolo vicino a noi stavano dritti quattro o cinque soldati [soldatini] e uno di quei cannoni. Il Sig. J. K. J., soddisfatti i suoi più urgenti bisogni e nell'attesa del caffè, trascinò una sedia verso quel tavolino, si sedette, esaminò il cannone con discrezione, lo caricò con prudenza, lo puntò, e colpì il suo

have (1) SOLDIERS, and with these I class sailors, railway porters, civilians, and the lower animals generally, such as I will presently describe in greater detail; (2) BRICKS; (3) BOARDS and PLANKS; and (4) a lot of CLOCKWORK RAILWAY ROLLING-STOCK AND RAILS. Also there are certain minor objects – tin ships, Easter eggs, and the like – of which I shall make incidental mention, that like the kiwi and the duck-billed platypus refuse to be classified. H. G. Wells, cit. *Floor Games*, pagg. 11-12.

60: Let me now say a little about toy soldiers and the world to which they belong. Toy soldiers used to be flat, small creatures in my own boyhood, in comparison with the magnificent beings one can buy to-day. There has been an enormous improvement in our national physique in this respect. Now they stand nearly two inches high and look you broadly in the face, and they have the movable arms and alert intelligence of scientifically exercised men. You get five of them mounted or nine afoot in a box for a small price. We three like those of British manufacture best; other makes are of incompatible sizes, and we have a rule that saves much trouble, that all red coats belong to G. P. W., and all other colored coats to F. R. W., all gifts, bequests, and accidents notwithstanding. Also we have sailors; but, since there are no red-coated sailors, blue counts as red. Then we have "beefeaters,"¹ Indians, Zulus, for whom there are special rules. We find we can buy lead dogs, cats, lions, tigers, horses, camels, cattle, and elephants of a reasonably corresponding size, and we have also several boxes of railway porters, and some soldiers we bought in Hesse-Darmstadt that we pass off on an unsuspecting home world as policemen. H. G. Wells, cit. *Floor Games*, pagg. 23-25.

¹ The warders in the Tower of London are called "beefeaters"; the origin of the term is obscure.

61: *II – THE BEGINNINGS OF MODERN LITTLE WARFARE*. G. Wells, cit. *Little Wars*, pag. 10.

62: Jerome Klapka Jerome (Walsall, 2 maggio 1859 – Northampton, 14 giugno 1927), famoso scrittore, giornalista e umorista britannico. La sua opera più nota è *Tre uomini in barca*. All'inizio degli anni novanta del XIX secolo – quando assunse in successione la direzione di due periodici illustrati: il mensile *The Idler* nel 1892 e il settimanale *Today* nel 1893 – divenne amico, oltre che di Herbert George Wells, anche di altri noti scrittori dell'epoca: Thomas Hardy (1840-1928), Arthur Conan Doyle (1859-1930), James Matthew Barrie (1860-1937) e Joseph Rudyard Kipling (1865-1936).

England as the four-point-seven gun. It fires a wooden cylinder about an inch long, and has a screw adjustment for elevation and depression. It is an altogether elegant weapon.

It was with one of these guns that the beginning of our war game was made. It was at Sandgate—in England.

The present writer had been lunching with a friend—let me veil his identity under the initials J. K. J.—in a room littered with the irrepressible debris of a small boy's pleasures. On a table near our own stood four or five soldiers and one of these guns. Mr J. K. J., his more urgent needs satisfied and the coffee imminent, drew a chair to this little table, sat down, examined the gun discreetly, loaded it warily, aimed, and hit his man. Thereupon he boasted of



uomo. Al riguardo si vantò dell'impresa, e lanciò delle sfide che vennero accolte con avidità. ...

Egli sparò quel giorno un colpo che ancora echeggia nel mondo. Si verificò un evento – lasciateci stabilire un parallelo con la Cannonata di Valmy⁶³ e chiamarlo la Cannonata di Sandgate – una sparatoria tra opposte schiere di soldati, una sparatoria non molto differente in spirito – ma quanto differente nei risultati! – dalla guerra preistorica di fionda e giarrettiera. “Ma immagina” disse il suo antagonista “immagina se in qualche modo uno potesse muovere gli uomini!” e con questo aprì un nuovo mondo di aggressività.

La questione non andò avanti con il Sig. J. K. J. Il seme giacque per un po' raccogliendo le forze, e poi iniziò a germogliare con un altro amico, il Sig. W. [che con ogni probabilità è lo stesso Wells]. Al Sig. W. venne l'idea: “io credo che se uno tirasse su un po' di ostacoli sul pavimento, volumi dell'Enciclopedia Britannica o simili, per realizzare un Paese, e muovesse quei soldati e [quei] cannoni in giro, potrebbe ottenere un gioco abbastanza buono, una sorta di kriegspiel [in tedesco e con una sola s nel testo originale]. ...⁶⁴

PAG. 11 DELLA PRIMA EDIZIONE DI *LITTLE WARS*, ANCH'ESSA CON LE ILLUSTRAZIONI DI J. R. SINCLAIR

Con questa affermazione il divertimento improvvisato si trasformò rapidamente in una vera e propria competizione. Tuttavia, prima di proseguire nella descrizione del gioco, è necessario introdurre il suo vero protagonista: il cannoncino a molla che – grazie alla fortuita mossa di Jerome Klapka Jerome – diede ai giocatori la possibilità di colpire materialmente lo schieramento dell'avversario. Lo facciamo, ancora una volta, con le parole di Wells:

II

GLI INIZI DI UNA MODERNA PICCOLA GUERRA

L'inizio del gioco della Piccola Guerra, così come lo conosciamo, venne reso possibile dall'invenzione del cannone a molla a retrocarica. Questo economico regalo per bambini fece la sua apparizione più o meno verso la fine del secolo scorso [il XIX secolo], un cannone capace di colpire un soldatino nove volte su dieci alla distanza di nove iarde [circa 8 m]. Esso ha reso completamente obsoleti tutti i cannoni con la molla a spirale e quelli di altri tipi fino ad ora usati nelle guerre delle stanze dei giochi. Questi [cannoni] a retrocarica a molla erano prodotti in varie misure e modelli, ma quello usato nel nostro gioco è noto in Inghilterra come il cannone quattro-punto-sette. Spara un cilindro di legno lungo circa un pollice [25,4 mm] ed ha una regolazione a vite per l'elevazione e la depressione. Tutto considerato è un'arma elegante⁶⁵. [...]

63: La Battaglia di Valmy, del 20 settembre 1792, fu la prima importante vittoria della Francia della rivoluzione contro le forze della Prima Coalizione, che raccoglieva quasi tutte le monarchie europee. La *cannonata di Valmy* è il termine usato da Louis Adolphe Thiers (1797-1877) nella sua monumentale *Histoire de la Révolution Française* per definire la battaglia. Thiers, avvocato, politico e storico francese, fu il primo Presidente della Terza Repubblica Francese dal 17 febbraio 1871 al 24 maggio 1873, dopo la caduta di Napoleone III a seguito della disfatta di Sedan (31 agosto-2 settembre 1870).

64: *The present writer had been lunching with a friend – let me veil his identity under the initials J. K. J. – in a room littered with the irrepressible debris of a small boy's pleasures. On a table near our own stood four or five soldiers and one of these guns. Mr J. K. J., his more urgent needs satisfied and the coffee imminent, drew a chair to this little table, sat down, examined the gun discreetly, loaded it warily, aimed, and hit his man. Thereupon he boasted of the deed, and issued challenges that were accepted with avidity. ...*

He fired that day a shot that still echoes round the world. An affair – let us parallel the Cannonade of Valmy and call it the Cannonade of Sandgate – occurred, a shooting between opposed ranks of soldiers, a shooting not very different in spirit – but how different in results! – from the prehistoric warfare of catapult and garter. "But suppose," said his antagonists; "suppose somehow one could move the men!" and therewith opened a new world of belligerence.

*The matter went no further with Mr J. K. J. The seed lay for a time gathering strength, and then began to germinate with another friend, Mr W. To Mr W. was broached the idea: "I believe that if one set up a few obstacles on the floor, volumes of the British Encyclopaedia and so forth, to make a Country, and moved these soldiers and guns about, one could have rather a good game, a kind of kriegspiel." ... G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 11-13.*

65: *II – The beginnings of modern little warfare. The beginning of the game of Little War, as we know it, became possible with the invention of the spring breechloader gun. This priceless gift to boyhood appeared somewhere towards the end of the last century, a gun capable of hitting a toy soldier nine times out of ten at a distance of nine yards. It has completely superseded all the spiral-spring and other makes of gun hitherto used in playroom warfare. These spring breechloaders are made in various*

Ma, ci dice sempre Wells:

[...]

I primi tentativi di realizzare il sogno erano interrotti da un grande fruscio [di gonne] e dalle chiacchiere delle signore in visita. Esse consideravano gli oggetti sul pavimento con il vuoto disprezzo del loro sesso per tutte le cose fantasiose⁶⁶.

[...]

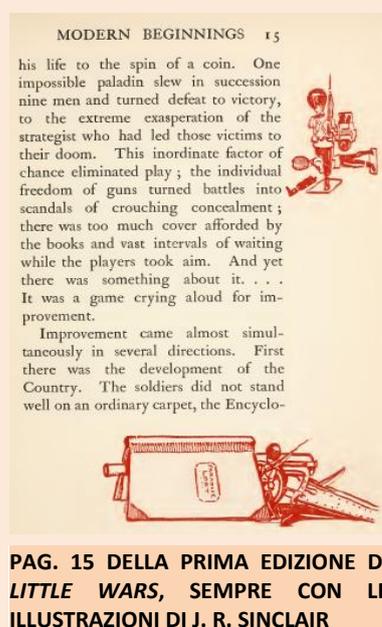
Questa frase – e altre che incontreremo più avanti – non deve far pensare che lo scrittore fosse pervaso da una qualche forma di misoginia, che poco si accorderebbe con il suo pieno appoggio all'emancipazione femminile. È piuttosto tipica della mentalità maschile dell'epoca, ben diversa da quella odierna.

Dato conto al lettore di queste estemporanee turbative, Wells – fermamente convinto che fosse necessario introdurre alcune regole e qualche variazione sul tema per fare sì che la pratica del gioco potesse rappresentare un'esperienza costruttiva – continua poi il suo lavoro descrivendo nel dettaglio le norme di condotta delle sue piccole guerre: un vero e proprio regolamento, che elaborò mentre giocava, con l'aiuto di un suo caro amico.

[...]

Ma chi scrive aveva in quei giorni un amico molto caro, un uomo troppo malato per lunghe escursioni o sport vigorosi (è ormai morto da sei anni), di indole molto dolce e amichevole, un cordiale burlone pieno dello spirito del gioco⁶⁷. Grazie a lui il concetto fu affrontato più fruttuosamente. Ci procurammo due formazioni di soldatini, allestimo un goffo terreno Enciclopedico sul tappeto, e cominciammo a giocare. Ci organizzammo per muovere alternativamente: prima uno muoveva tutte le sue forze e poi [lo faceva] l'altro; un fante poteva spostarsi di un piede [poco più di 30 cm] ad ogni mossa, un cavaliere di due; un cannone di due, e poteva sparare sei colpi; e se un uomo veniva mosso fino a toccare un altro uomo, allora tiravamo a sorte e decidevamo quale uomo era morto. Così organizzammo un gioco, che non era un buon gioco, ma era molto divertente [per] una o due volte. Gli uomini erano stipati sotto la protezione di grossi libri, mentre i cannoni, animati dal loro peculiare spirito, tiravano ad ogni testa esposta, o andavano a caccia in cerca di un colpo. Occasionalmente gli uomini entravano in contatto, con risultati notevoli. Avventato è l'uomo che affida la sua vita alla piroetta di una moneta. Un impossibile paladino uccise in successione nove uomini e trasformò la disfatta in vittoria, per l'estrema disperazione dello stratega che aveva lasciato quelle vittime al loro tragico destino. [...] Era un gioco che reclamava ad alta voce dei miglioramenti⁶⁸.

[...]



sizes and patterns, but the one used in our game is that known in England as the four-point-seven gun. It fires a wooden cylinder about an inch long, and has a screw adjustment for elevation and depression. It is an altogether elegant weapon. It was with one of these guns that the beginning of our war game was made. It was at Sandgate – in England. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 10-11.

66: *Primitive attempts to realise the dream were interrupted by a great rustle and chattering of lady visitors. They regarded the objects upon the floor with the empty disdain of their sex for all imaginative things.* H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pag. 13.

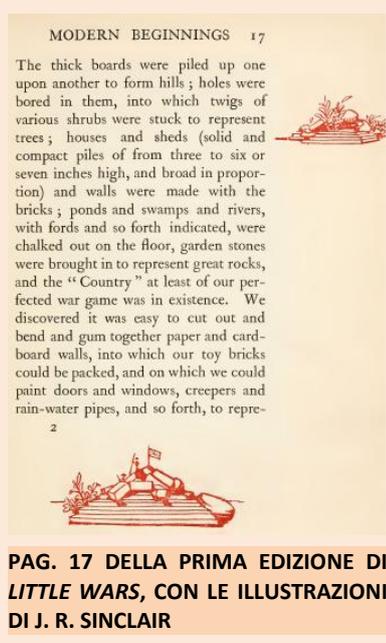
67: Secondo alcune fonti questo amico sarebbe sempre Jerome Klapka Jerome, che tuttavia morì nel 1927, quindi 14 anni dopo la pubblicazione di *Little Wars*, avvenuta nel 1913. Wells invece ci dice che il suo ignoto amico morì 6 anni prima di tale data.

68: *But the writer had in those days a very dear friend, a man too ill for long excursions or vigorous sports (he has been dead now these six years), of a very sweet companionable disposition, a hearty jester and full of the spirit of play. To him the idea was broached more fruitfully. We got two forces of toy soldiers, set out a lumpish Encyclopaedic land upon the carpet, and began to play. We arranged to move in alternate moves: first one moved all his force and then the other; an infantry-man could move one foot at each move, a cavalry-man two, a gun two, and it might fire six shots; and if a man was moved up to touch another man, then we tossed up and decided which man was dead. So we made a game, which was not a good game, but which was very amusing once or twice. The men were packed under the lee of fat volumes, while the guns, animated by a spirit of their own, banged away at any exposed head, or prowled about in search of a shot. Occasionally men came into contact, with remarkable results. Rash is the man who trusts his life to the spin of a coin. One impossible paladin slew in succession nine*

I miglioramenti di cui ci parla Wells riguardavano diversi aspetti del gioco; primo fra tutti quello relativo al corretto assetto del Paese in cui esso si sviluppava, dal momento che:

[...] *I soldati non stavano bene su un normale tappeto, [i volumi dell']enciclopedia offrivano un grossolano "rifugio" simile a un dirupo, e più in particolare la stanza in cui il gioco aveva avuto inizio era soggetta all'invasione di visitatrici, anime aliene, vagabonde con le gonne fruscianti, chiacchierone, creature sfavorevolmente colpite dallo spettacolo di due uomini di mezza età che giocavano con i "soldatini" sul pavimento, molto infervorati ed eccitati da tutto ciò.*⁶⁹[...]

Ecco quindi la soluzione, che Wells ci descrive con una certa ironia:



[...] *Lassù c'era la stanza diurna dei bambini, con un esteso tappeto di morbido sughero (il terreno naturale dei soldatini), una grande scatola di mattoni – come quelli che ho descritto in Giochi da Pavimento – e alcune grandi tavole spesse un pollice.*

Per il capo della famiglia fu un compito facile sfrattare la propria prole, impadronirsi di questi vantaggi, e accingersi a pianificare un paese più realistico. (Ho dimenticato cosa ne è stato dei bambini).

*Le spesse tavole vennero impilate una sull'altra per formare colline; in esse vennero praticati dei buchi, nei quali furono infilati rametti di vari arbusti per rappresentare gli alberi; le case e le capanne (solidi e compatti edifici alti da tre a sei o sette pollici, e larghi in proporzione) e i muri erano realizzati con i mattoni; laghi, paludi e fiumi, con indicati guadi e simili, erano disegnati col gesso sul pavimento, pietre del giardino vennero introdotte [nella stanza], per rappresentare grandi rocce, e almeno il "Paese" del nostro perfezionato gioco di guerra divenne una realtà. Scoprimmo che era facile tagliare, piegare e incollare insieme muri di carta e cartoncino, nei quali potevano essere avvolti i nostri mattoni giocattolo, e sui quali potevamo dipingere porte e finestre, travi e grondaie, e simili, per rappresentare in modo più realistico case, castelli, e chiese, e, con l'aumentare della [nostra] abilità, realizzammo con il cartoncino vari ponti e simili.*⁷⁰[...]

Come abbiamo appena letto, Wells e gli amici che giocavano con lui alla fine decisero di basarsi sulle loro esperienze infantili di auto-costruzione, utilizzando oggetti di uso quotidiano (mattoni, carta, cartoncino, colori ...) per costruire piccoli edifici in miniatura piuttosto che comprarli.

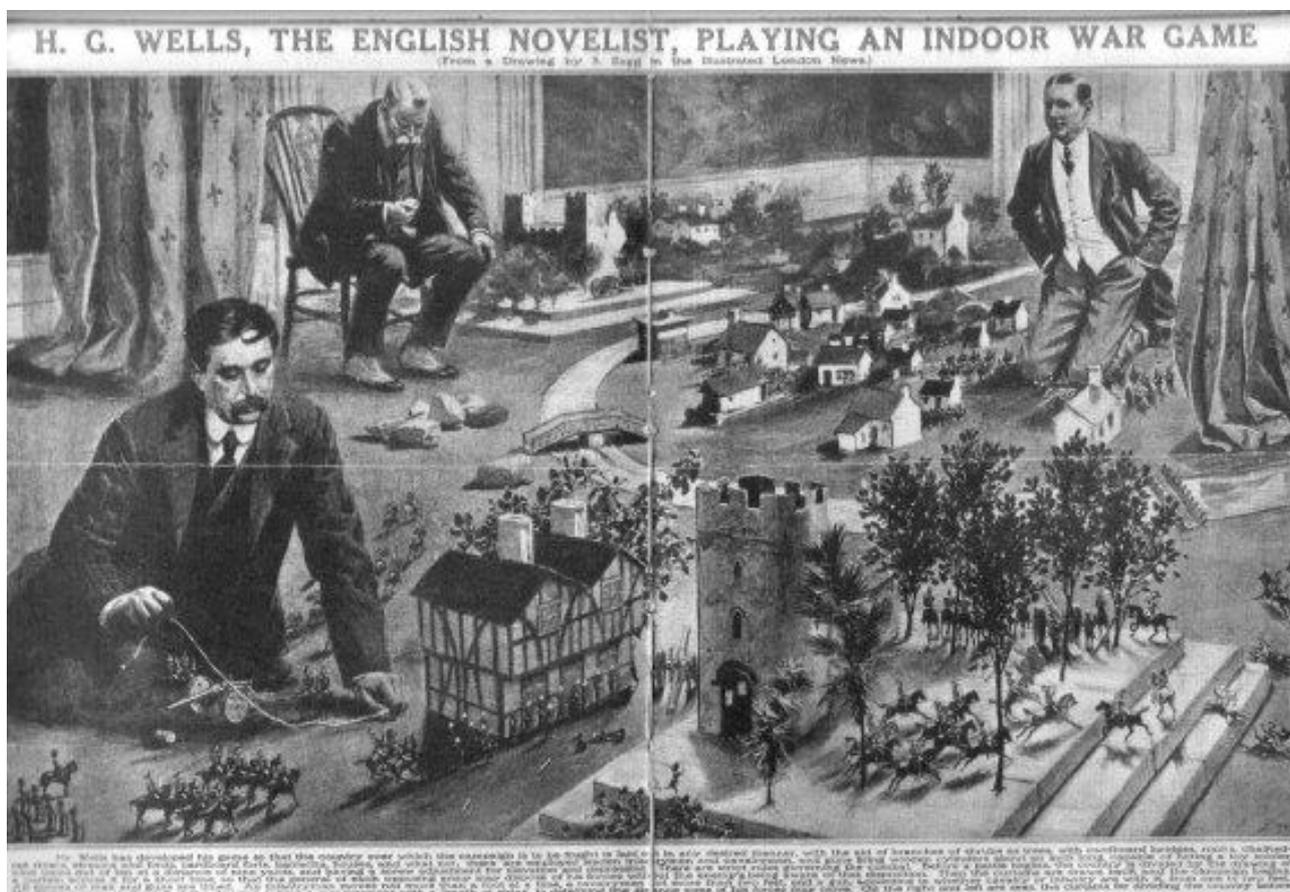
Proseguendo nelle sue spiegazioni, lo scrittore illustra le modalità che seguiva – nella ex stanza dei bambini o anche all'aperto – per la realizzazione di un campo di battaglia, che costruiva all'interno di un quadrato di cinque metri di lato dove piazzava un'intera cittadina, assemblata – lo abbiamo già detto – coi materiali più svariati, dalla cartapesta al cartone da imballaggio. Aggiungiamo che Wells dimostrava una cura maniacale per i particolari: le sue chiese, i suoi castelli e le sue case – ce lo dice lui stesso – avevano grondaie, finestre e travi accuratamente disegnate.

men and turned defeat to victory, to the extreme exasperation of the strategist who had led those victims to their doom. [...] It was a game crying aloud for improvement. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 13-15.

69: *The soldiers did not stand well on an ordinary carpet, the Encyclopaedia made clumsy cliff-like "cover", and more particularly the room in which the game had its beginnings was subject to the invasion of callers, alien souls, trampling skirt-swishers, chatterers, creatures unfavourably impressed by the spectacle of two middle-aged men playing with "toy soldiers" on the floor, and very heated and excited about it.* H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 15-16.

70: *Overhead was the day nursery, with a wide extent of smooth cork carpet (the natural terrain of toy soldiers), a large box of bricks – such as I have described in Floor Games, – and certain large inch-thick boards. It was an easy task for the head of the household to evict his offspring, annex these advantages, and set about planning a more realistic country. (I forget what became of the children.) The thick boards were piled up one upon another to form hills; holes were bored in them, into which twigs of various shrubs were stuck to represent trees; houses and sheds (solid and compact piles of from three to six or seven inches high, and broad in proportion) and walls were made with the bricks; ponds and swamps and rivers, with fords and so forth indicated, were chalked out on the floor, garden stones were brought in to represent great rocks, and the "Country" at least of our perfected war game was in existence. We discovered it was easy to cut out and bend and gum together paper and cardboard walls, into which our toy bricks could be packed, and on which we could paint doors and windows, creepers and rain-water pipes, and so forth, to represent houses, castles, and churches in a more realistic manner, and, growing skilful, we made various bridges and so forth of card.* H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 16-18.

Una volta allestito il campo di battaglia – un’attività abbastanza complessa, che poteva richiedere anche delle settimane – Wells disponeva su due lati opposti del quadrato due eserciti, ciascuno di essi forte di duecento soldatini e di sei cannoni quattro-punto-sette, del tipo descritto all’inizio del II capitolo di *Little Wars*. Ciascuno di essi era ovviamente dotato di una congrua scorta di munizioni. Poi iniziava il combattimento.



“H. G. WELLS, IL ROMANZIERE INGLESE, GIOCA UN GIOCO DI GUERRA A CASA”, RECITA IL TITOLO DI QUESTA ILLUSTRAZIONE DI S. BEGG PUBBLICATA SUL NUMERO DEL 25 GENNAIO 1913 DELL’ILLUSTRATED LONDON NEWS. IN ESSA SONO RAPPRESENTATI: WELLS STESSO (A SX IN BASSO), CHE CON UNA FETTUCCIA IN MANO MISURA LA DISTANZA CHE I SUOI SOLDATINI POSSONO PERCORRERE IN UNA MOSSA; L’ARBITRO, ALLE SUE SPALLE, CHE CON IL CRONOMETRO IN MANO CONTROLLA IL TEMPO A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE PER COMPLETARE IL MOVIMENTO; IL SECONDO GIOCATORE (A DX IN ALTO) CHE ASPETTA IL SUO TURNO PER MUOVERE O SPARARE. A PORTATA DI MANO DI CIASCUNO DEI DUE CONTENDENTI È VISIBILE UN CANNONCINO A MOLLA DEL TIPO DESCRITTO DA WELLS IN *LITTLE WARS*

Il gioco era basato su due concetti fondamentali: il primo prevedeva che terreno e unità dovessero essere rappresentati da modelli miniaturizzati più o meno fedeli all’originale, o almeno da qualcosa che rassomigliasse ad una collina o a un cavallo; il secondo che il movimento e l’interazione tra le unità che si combattevano fossero determinati da un insieme di regole. Tali regole, apparentemente abbastanza semplici, richiedevano in realtà una lunga preparazione per poter essere applicate correttamente ed erano minutamente descritte nel terzo capitolo di *Little Wars* – per l’appunto intitolato *Le Regole (The Rules)*⁷¹ e diviso in varie parti – e completato nel quinto: *Sviluppi e Ampliamenti della Piccola Guerra*⁷².

L’esito degli scontri dipendeva essenzialmente dal risultato che ciascuno dei due contendenti otteneva sparando con i cannoni, quando era il suo turno, per abbattere i soldatini nemici. Era quindi essenziale la precisione del puntamento, che doveva essere eseguito in un tempo stabilito,

71: *III. THE RULES – The Country (il Territorio); The Move (Le Mosse); Mobility of the Various Arms (Mobilità delle Varie Armì); Hand-to-Hand Fighting and Capturing (Combattimento Ravvicinato e Cattura); Varieties of the Battle-Game Tipi di Combattimento); Composition of Forces (Composizione delle Forze); Size of the Soldiers (Dimensioni dei Soldati)*. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 39-62.

72: *V – EXTENSIONS AND AMPLIFICATIONS OF LITTLE WAR*. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 88-95.

allo scopo di evitare che il gioco subisse troppe interruzioni di lunga durata. Quando era il suo turno di muovere, ciascun giocatore poteva inoltre far avanzare il proprio esercito – anche in questo caso di una distanza predeterminata, misurata con una fettuccia – per raggiungere i cannoni dell'avversario e metterli fuori uso o per scontrarsi con le formazioni nemiche.

La *mêlée* – ovvero la *mischia*, come Wells definiva il combattimento corpo a corpo – veniva risolta assegnando un certo numero di perdite a ciascuno dei due contingenti di truppe che si erano scontrati. Il reparto più nutrito, disponendo di un maggior numero di soldati, subiva perdite minori.



MOSTRANDO IL GIOCO DI GUERRA ALL'ARIA APERTA

I SOLDATI STANNO IN PIEDI ABBASTANZA BENE SULL'ERBA ACCURATAMENTE TAGLIATA. GLI EDIFICI DI CARTA SONO RIEMPITI CON MATTONCINI DI LEGNO COME NEL GIOCO IN CASA. I RAMOSCELLI [CHE SIMULANO GLI] ALBERI SONO INFILATI CON SUFFICIENTE FACILITÀ NEL TERRENO, MA IN QUESTE FOTO NON NE VIENE MOSTRATO NESSUNO. POICHÉ LO SPAZIO È MENO LIMITATO, È POSSIBILE RADDOPPIARE LA LUNGHEZZA DEI MOVIMENTI E GIOCARE SU UN TERRITORIO PIÙ AMPIO⁷³

Gli edifici e gli accidenti del terreno potevano essere usati come riparo per i soldatini, che in tal modo non potevano essere raggiunti dai colpi di cannone; potevano anche essere conquistati o abbattuti. Chi perdeva il proprio esercito o tutti i cannoni di cui disponeva – di regola sei – veniva dichiarato sconfitto.



Per Wells l'arte mortale della guerra poteva essere simulata con un adeguato numero di soldatini dipinti e con l'impiego di semplici regole, mentre il combattimento doveva essere deciso dal tiro dei cannoni e dei fucili – come nella realtà bellica – e non da cumuli di restrizioni e condizioni noiose, da calcoli e da tabelle o dalla sorte, per esempio con un lancio di dadi. Lo scrittore privilegiava così l'approccio più disinvolto di *Little Wars* – progettato per tutti gli uomini e per qualche ragazza intelligente – rifiutando il concetto informatore del *Kriegsspiel* classico, troppo serio e impostato su

73: *SHOWING THE WAR-GAME IN THE OPEN AIR* – The soldiers stand quite well on carefully mown grass. The paper houses are loaded with wooden toy bricks as the indoor game. Twig trees are quite easily stuck into the ground, but none are shown in these pictures. As space is less restricted, one can double the length of the moves and play with a more open country. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, prima delle tre figure inserite tra pag. 18 e pag. 19.

una complessa serie di regole che avevano lo scopo di renderlo il più verosimile possibile. Secondo lui infatti:

[...] Il *Kriegspiel* [sempre in tedesco e con una sola s], così come è condotto nell'Esercito Britannico, è un esercizio molto noioso e insoddisfacente, mancante di realismo, azione e imprevisti, ossessionato dall'arbitro a ogni mossa, e di valore molto dubbio per stimolare l'immaginazione, cosa che dovrebbe essere la sua funzione principale⁷⁴. [...]

Il gioco inventato da Wells – complice anche la notorietà dello scrittore – ebbe un notevole successo, perché mise alla portata delle masse l'arte di ricreare la guerra in maniera organizzata e competitiva, mantenendo lo spirito del *kriegsspiel*, limitatamente alla componente ludica, ma spogliando la guerra stessa dei suoi aspetti più tristi e oscuri. Wells riteneva infatti che il *wargame* potesse essere un rimedio "omeopatico" per quanti volessero sperimentare il brivido delle battaglie senza dover però affrontare le tragiche conseguenze delle stesse.

Chiaramente, adottando i canoni stabiliti da Wells, la simulazione non poteva essere particolarmente accurata. Pur se venivano realisticamente simulati il fuoco dell'artiglieria e le *mêlée* della fanteria, non si prendevano infatti in considerazione fattori importanti come il morale delle truppe e la superiorità o diversità delle armi in dotazione ai belligeranti; non si teneva conto del potere distruttivo delle nuove artiglierie né della potenza di fuoco delle mitragliatrici né, tantomeno, dell'efficacia (presunta o reale che fosse) delle fortificazioni difensive. La reale importanza di questi elementi – e di molti altri – sarebbe apparsa in tutta la sua evidenza solo un paio di anni dopo, con l'inizio della Grande Guerra.



IL GIOCO DI GUERRA ALL'ARIA APERTA⁷⁵

In tale ottica il gioco di Wells presenta indubbiamente delle carenze, ma il giudizio cambia se si prende in considerazione il clima morale e intellettuale in cui lui e gli altri inglesi suoi contemporanei vivevano e lavoravano. Verso la fine del XIX secolo, infatti, i *kriegsspiel* o *wargames* – giocati muovendo blocchetti di legno colorati o pezzi variamente sagomati su superfici di sabbia, modellate a simulare i vari tipi di terreno – venivano impiegati dalla maggior parte dei professionisti militari per perfezionare il proprio addestramento e da molte altre persone – compresi Wells e i suoi compagni di giochi – per divertimento personale.

Si trattava, insomma, di un'abitudine ormai diffusa e consolidata in tutta Europa e anche – come abbiamo visto – negli Stati Uniti. Non faceva eccezione la Gran Bretagna, che era per sopram-

74: *Kriegspiel*, as it is played by the British Army, is a very dull and unsatisfactory exercise, lacking in realism, in stir and the unexpected, obsessed by the umpire at every turn, and of very doubtful value in waking up the imagination, which should be its chief function. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pag. 101.

75: *The War Game in plain air*. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, terza delle tre figure inserite tra pag. 18 e pag. 19.

mercato molto orgogliosa della propria gloria militare – basata sui successi conseguiti dalle armi inglesi contro razze considerate inferiori – e fermamente convinta della propria superiorità morale e materiale su tutti gli altri popoli della Terra.

La I Guerra Mondiale mise bruscamente fine a tutte queste illusioni, e la Gran Bretagna, in particolare, dovette dolorosamente ammettere che la sua capacità di sconfiggere in battaglia degli arabi indisciplinati o degli Zulu armati di lancia e scudo valeva solo in quei particolari contesti. Per l'esercito britannico, relativamente piccolo per gli standard continentali dell'epoca, si dimostrò molto diverso – e estremamente più impegnativo – affrontare un altro esercito, quello tedesco, ben comandato, ben equipaggiato e armato di fucili moderni, di micidiali mitragliatrici e di un cospicuo numero di pezzi di artiglieria.

Nel sesto capitolo di *Little Wars*, intitolato: *Terminando con una Sorta di Sfida*⁷⁶, Wells – quasi prevedendo ciò che sarebbe di lì a poco avvenuto e addirittura battezzando il primo conflitto mondiale, forse ipotizzabile ma non ancora iniziato, con il nome che poi verrà adottato in tutto il mondo: Grande Guerra – così concluse:

VI

TERMINANDO CON UNA SORTA DI SFIDA

[...]

E se posso per un momento strombazzare [vantarmi]! Quanto migliore è questa amabile miniatura della Cosa Vera [la guerra reale]! Ecco un rimedio omeopatico per lo stratega immaginario. Ecco la premeditazione, l'emozione, la tensione di mettere insieme vittoria o disastro – e niente corpi fracassati o sanguinari, niente eleganti edifici distrutti o angoli di territorio devastati, niente meschina crudeltà, niente di quella terribile noia universale e [niente] amarezza, quel fastidioso ritardo o arresto o imbarazzo di ogni gentile, audace, dolce ed affascinante cosa, che noi che siamo abbastanza grandi da ricordare una vera guerra moderna sappiamo essere la realtà della belligeranza. Questo mondo è più che sufficiente per vivere; vogliamo sicurezza e libertà; tutti noi in ogni paese, tranne pochi ottusi, vigorosi seccatori, vogliamo vedere gli uomini del mondo [dedicarsi] a qualcosa di meglio che scimmiettare i piccoli giocattoli di piombo che i nostri bambini comprano a scatole. Noi vogliamo cose belle fatte per l'umanità – splendide città, strade aperte, più conoscenza e potenza, e altro ancora e più e più ancora – e così io offro il mio gioco, per uno scopo sia specifico che generale; e lasciateci mettere questo monarca rampante e quello stupido allarmista e questi eccitabili "patrioti", e quegli avventurieri, e tutti i praticanti di Welt Politik [Politica Mondiale, in tedesco nel testo originale], in un enorme Tempio della Guerra, con tappeti di sughero ovunque, e moltissimi piccoli alberi e piccole case da abbattere, e città e fortezze, e soldati a non finire – tonnellate, cantine piene – e lasciamoli condurre le loro vite là, lontano da noi.

Il mio gioco è buono come il loro gioco, e più sano in ragione della sua dimensione. Qui c'è una Guerra, ridotta a proporzioni ragionevoli, e già fuori del percorso del genere umano, proprio come i nostri padri trasformarono i sacrifici umani nel mangiare piccole immagini e bocconi simbolici. Per parte mia, io sono preparato. Ho quasi cinquecento uomini, più una ventina di cannoni, mi arriccio i baffi e lancio verso est una sfida dalla mia casa nell'Essex attraverso gli stretti mari. Non solo verso est. Vorrei concludere questo piccolo discorso con un'altra sconcertante ed esasperante frase per gli ammiratori e i praticanti della Grande Guerra. Io non ho ancora incontrato mai in una piccola battaglia alcun gentiluomo militare, alcun capitano, maggiore, colonnello, generale, o eminente comandante, che attualmente non si trovi in difficoltà e non si confonda anche tra le elementari regole della Battaglia. Dovete soltanto giocare a Piccole Guerre tre o quattro volte per rendervi conto di quanto debba essere pazzesca la Grande Guerra.

Sono convinto che la Grande Guerra sia attualmente non solo il gioco più costoso dell'universo, ma sia un gioco fuori da ogni proporzione. Non solo le masse di uomini e materiali e sofferenze e disagi sono troppo mostruosamente grandi per la ragione, ma – le teste che noi abbiamo disponibili per essa, sono troppo piccole. Quella, credo è la realizzazione più pacifica che si possa concepire, e la Piccola Guerra ti porta ad essa come la Grande Guerra non può assolutamente fare⁷⁷.

76: VI – ENDING WITH A SORT OF CHALLENGE. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 96-100.

77: *And if I might for a moment trumpet! How much better is this amiable miniature than the Real Thing! Here is a homeopathic remedy for the imaginative strategist. Here is the premeditation, the thrill, the strain of accumulating victory or disaster – and no smashed nor sanguinary bodies, no shattered fine buildings nor devastated country sides, no petty cruelties, none of that awful universal boredom and embitterment, that tiresome delay or stoppage or embarrassment of every gracious, bold, sweet, and charming thing, that we who are old enough to remember a real modern war know to be the reality of belligerence. This world is for ample living; we want security and freedom; all of us in every country, except a few dull-witted, energetic bores, want to*

In ogni caso Wells non cercò mai di creare una vera e propria simulazione operativa destinata all'uso militare. Dopotutto era un convinto pacifista, e le parole con cui conclude *Little Wars* non lasciano alcun dubbio in proposito. Piuttosto egli cercò di utilizzare i soldatini giocattolo per realizzare un piacevole passatempo, non eccessivamente sofisticato, di cui i bambini, gli adolescenti e gli adulti potessero godere allo stesso modo. Introdusse in questo modo il concetto di *wargame* ricreativo – ben diverso dal *wargame* tecnico usato negli ambienti militari – un tipo di divertimento che prese sempre più piede e che ancora oggi si perpetua nei giochi di guerra che vengono acquistati ed usati da ampi strati di popolazione in tutte le parti del mondo.

Wells, oltre ad aver inventato e codificato le sue piccole guerre, ne era anche un appassionato giocatore, tanto che spesso coinvolgeva i suoi malcapitati ospiti nelle battaglie che conduceva sui pavimenti di casa o in giardino. Così un suo amico descriveva questa situazione:

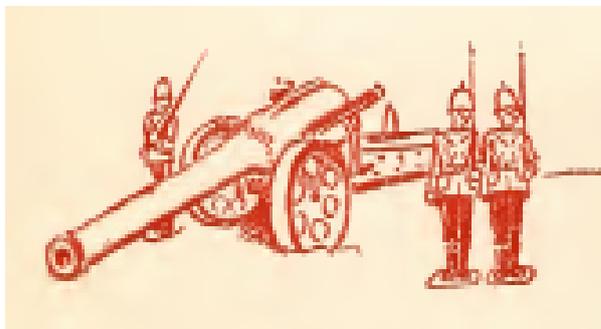
[...]

Ho visto dei pacifici ospiti, venuti per il tè, accolti con l'ingiunzione di sedersi e non aprire bocca. Era un gioco che cominciava alle 10 di mattina e non finiva prima del tramonto [...] Wells aveva incluso nel suo esercito, ingiustificatamente, schiere di non combattenti, come pompieri, cuochi, negozianti [...] Un colpo di cannone ben assestato poteva fare a pezzi un missionario in fuga sulla groppa di un dromedario: l'ultimo rappresentante di una nazione che poche ore prima era scesa baldanzosamente in guerra.

[...]

A differenza di quasi tutti i *wargames* odierni – e anche della maggior parte di quelli contemporanei a Wells e di quelli che lo precedettero – *Little Wars* veniva giocato sul pavimento di una stanza (o su un prato, nella versione all'aperto) e faceva uso di cannoncini giocattolo a molla, che comunque sparavano veramente, per colpire i soldatini. Si tratta di due peculiarità che è raro trovare nei giochi di guerra, dal momento che, oggi come nel passato, si è sempre preferito impiegare tavoli di dimensioni variabili per installare il piano di gioco – una carta topografica o una superficie modellata a rappresentare il terreno – e le perdite sono sempre state calcolate sulla base di tabelle, di probabilità o con il lancio di dadi, nella tradizione del *kriegsspiel* tedesco.

In questo senso rappresentano un'eccezione i giochi di George Alfred Keef, i cui cannoncini potevano addirittura essere caricati con polvere da sparo, di Robert Louis Stevenson, che impiegava pistole giocattolo che sparavano turaccioli, e di Boris Popov, con i suoi cannoncini sparachiodi, di cui i suoi soldatini ancora portano i segni. I primi due giochi, inoltre, si sviluppavano su un pavimento, proprio come quello di Wells. Di essi abbiamo già parlato.



*see the manhood of the world at something better than apeing the little lead toys our children buy in boxes. We want fine things made for mankind – splendid cities, open ways, more knowledge and power, and more and more and more – and so I offer my game, for a particular as well as a general end; and let us put this prancing monarch and that silly scaremonger, and these excitable "patriots", and those adventurers, and all the practitioners of Welt Politik, into one vast Temple of War, with cork carpets everywhere, and plenty of little trees and little houses to knock down, and cities and fortresses, and unlimited soldiers – tons, cellars-full – and let them lead their own lives there away from us. My game is just as good as their game, and saner by reason of its size. Here is War, done down to rational proportions, and yet out of the way of mankind, even as our fathers turned human sacrifices into the eating of little images and symbolic mouthfuls. For my own part, I am prepared. I have nearly five hundred men, more than a score of guns, and I twirl my moustache and hurl defiance eastward from my home in Essex across the narrow seas. Not only eastward. I would conclude this little discourse with one other disconcerting and exasperating sentence for the admirers and practitioners of Big War. I have never yet met in little battle any military gentleman, any captain, major, colonel, general, or eminent commander, who did not presently get into difficulties and confusions among even the elementary rules of the Battle. You have only to play at Little Wars three or four times to realise just what a blundering thing Great War must be. Great War is at present, I am convinced, not only the most expensive game in the universe, but it is a game out of all proportion. Not only are the masses of men and material and suffering and inconvenience too monstrously big for reason, but - the available heads we have for it, are too small. That, I think, is the most pacific realisation conceivable, and Little War brings you to it as nothing else but Great War can do. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 97-100.*

Vale comunque la pena di sottolineare che i giochi di guerra di questo genere – senza dubbio più divertenti dei paludati *kriegsspiel* di stampo tedesco – attribuivano la medesima importanza tanto alla destrezza manuale e alla mira del giocatore quanto alle sue capacità tattiche.

In *Little Wars* era incluso anche, nel quarto capitolo, dal titolo *La Battaglia di Hook's Farm*⁷⁸, il dettagliato resoconto – corredato da una serie di fotografie scattate dalla moglie Amy Catherine Robbins – di un combattimento vittoriosamente condotto da Wells stesso, nei panni di un vanitoso Generale, contro un imprecisato avversario. Così lo scrittore lo presenta ai suoi lettori:

IV

LA BATTAGLIA DI HOOK'S FARM

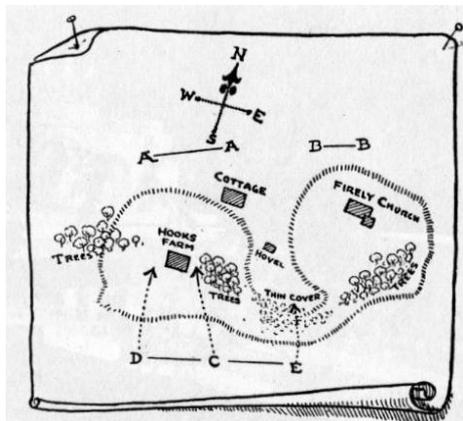
[...]

Ora per un po' ascolterete il Generale H. G. W., dell'Esercito Blu. Ascolterete racconti di vittoria. Le fotografie del campo di battaglia sono di una corrispondente di guerra donna, A. C. W. [la moglie di Wells, Amy Catherine Wells, nata Robbins, sposata nel 1895], un audace ornamento del suo sesso. Io sparisco, io sparisco, ma ritornerò. Ecco qui, pertanto, la storia della battaglia di Hook's Farm.

"La faccenda di Hook's Farm [è il Generale H. G. W. che racconta] era una di quelle dinamiche piccole vicende che hanno contribuito molto a costruire la mia precoce reputazione. Agii rimarchevolmente bene, sebbene forse non dovrei essere io a dirlo. Il nemico era leggermente più forte di me, sia in cavalleria che in fanteria*; aveva la scelta della posizione e aprì le danze. Cionondimeno io lo aggirai. Avevo con me una piccola compatta forza di 3 cannoni, 48 fanti, e 25 cavalli. Le mie istruzioni erano di ripulire il territorio a est di Firely Church"⁷⁹.

[...]

* Un leggero ma scusabile errore da parte di quel valoroso gentiluomo. Le forze [contrapposte] erano esattamente uguali.



LA BATTAGLIA DI HOOK'S FARM – PIANO DELLA BATTAGLIA (A SX)
POSIZIONI DEI DUE ESERCITI ALLA FINE DELLA TERZA MOSSA DELL'ESERCITO BLU (A DX)

Concludeva l'opera, infine, un'appendice, dal titolo *Piccole Guerre e Kriegsspiel*⁸⁰. In essa Wells, dopo aver ribadito che non aveva inteso scrivere un libro dedicato ai giochi di guerra così come

78: IV – THE BATTLE OF HOOK'S FARM. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 64-87.

79: IV – THE BATTLE OF HOOK'S FARM. Now for a while you listen to General H. G. W., of the Blue Army. You hear tales of victory. The photographs of the battlefields are by a woman war-correspondent, A. C. W., a daring ornament of her sex. I vanish. I vanish, but I will return. Here, then, is the story of the battle of Hook's Farm. "The affair of Hook's Farm was one of those brisk little things that did so much to build up my early reputation. I did remarkably well, though perhaps it is not my function to say so. The enemy was slightly stronger, both in cavalry and infantry, than myself*; he had the choice of position, and opened the ball. Nevertheless I routed him. I had with me a compact little force of 3 guns, 48 infantry, and 25 horse. My instructions were to clear up the country to the east of Firely Church". H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 64-65.

* A slight but pardonable error on the part of the gallant gentleman. The forces were exactly equal.

80: APPENDIX – LITTLE WARS AND KRIEGSPIEL. H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pagg. 101-111.

erano comunemente riconosciuti dai militari, bensì fornire un divertente spunto a una o più coppie di amatori del genere, desiderose di trascorrere un pomeriggio o una serata con i soldatini, forniva una serie di dettagliate istruzioni per:

[...] *trasformare Little Wars in un brillante ed esaltante Kriegspiel, nel quale l'elemento [rappresentato] dall'arbitro dovrebbe essere ridotto al minimo*⁸¹; [...]

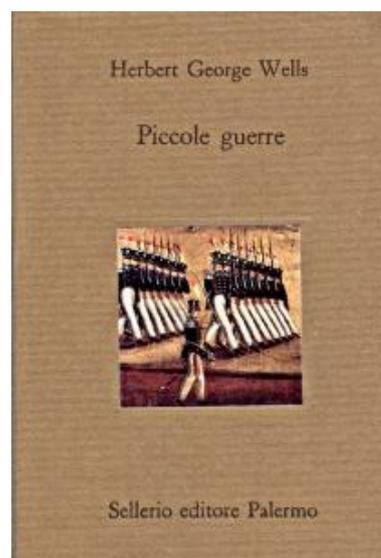
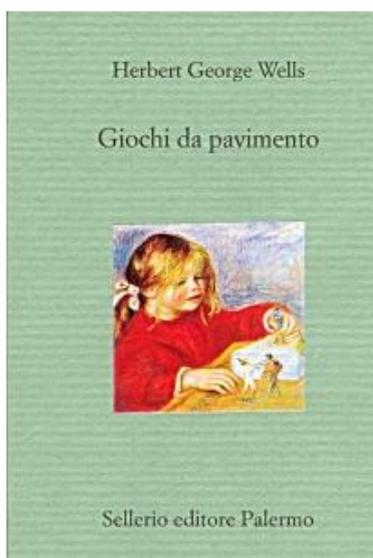
Non rinunciò, tuttavia, ad esprimere un'ultima considerazione:

[...] *Noi crediamo che quanto più questo Kriegspiel si avvicinerà ad un reale modello ridotto di una guerra, non solamente nell'apparenza ma nelle sue prove emotive e intellettuali, tanto più potrà raggiungere i suoi scopi addestrativi ed educativi*⁸².

Floor Games – la cui prima edizione, lo ricordiamo, risale al 1911 – e *Little Wars*, del 1913, sono stati pubblicati in molte lingue e più volte ristampati, sia in Gran Bretagna che in diversi altri paesi.

In Italia *Giochi da Pavimento* e *Piccole Guerre* sono apparsi rispettivamente nel 2000 e nel 1990, per i tipi di Sellerio, nella collana *Il Divano*, in un'edizione curata da Sergio Valzania, che li presenta con qualche spiritosa annotazione.

Entrambi i libri sono corredati dalle riproduzioni dei disegni originali di J. R. Sinclair.

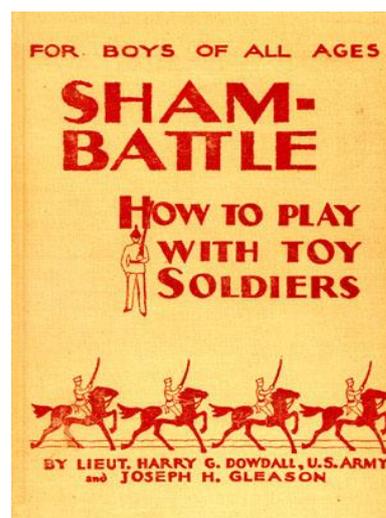


DALLA I GUERRA MONDIALE AD OGGI

Durante il primo conflitto mondiale e fin quasi alla fine degli anni venti lo spettro dell'apocalittica guerra e le sue terribili conseguenze ridussero al minimo, in tutto il mondo, l'interesse per qualsiasi tipo di attività marziale, anche per i semplici giochi che implicavano l'uso di soldatini o armi in miniatura. Il mondo aveva bisogno di ricostruire e dimenticare: si iniziò pertanto a parlare nuovamente di *wargames* soltanto nel decennio successivo.

I primi a riprendere l'argomento, nel 1929, furono il *Lieutenant* Harry G. Dowdall, dell'*U.S. Army*, e Joseph H. Glason, che diedero alle stampe un volume di 135 pagine intitolato *Sham-Battle: How to Play with Toy Soldiers (Finta Battaglia: Come Giocare con i Soldatini)*⁸³.

Il libro era esplicitamente rivolto ai ragazzi tra gli otto e i dodici anni. In esso, dopo una breve introduzione (*CHAPTER I*), nella quale i due autori spiegavano gli obiettivi del gioco e fornivano alcuni dettagli sui gradi da attribuire ai giocatori e sulla terminologia utilizzata,



COPERTINA DELL'EDIZIONE DEL 1929

81: *Developing Little Wars into a vivid and inspiring Kriegspiel, in which the element of the umpire would be reduced to a minimum.* H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pag. 101.

82: *We believe that the nearer that Kriegspiel approaches to an actual small model of war, not only in its appearance but in its emotional and intellectual tests, the better it will serve its purpose of trial and education.* H. G. Wells, cit. *Little Wars*, pag. 111.

83: Harry G. Dowdall, Joseph H. Glason, *Sham-Battle: How to Play with Toy Soldiers*, Alfred A. Knopf, New York, 1929.

venivano esaurientemente illustrate le regole di tre diversi giochi posti in sequenza, così definiti nell'indice del libro stesso:

A LIEUTENANT'S GAME

CHAPTER II. A LIEUTENANT'S TRAINING

The duties of a Lieutenant. The use of maps. A training in map-making.

CHAPTER III. RULES FOR A LIEUTENANT'S GAME

How to prepare for a game. How to play. The movement of troops. Combat in SHAMBATTLE.

CHAPTER IV. MINOR TACTICS IN A LIEUTENANT'S GAME

A game described play by play. Comments on the tactics of the players.

A CAPTAIN'S GAME

CHAPTER V. A CAPTAIN'S TRAINING

The duties of a Captain. An advanced training in map-making.

CHAPTER VI. RULES FOR A CAPTAIN'S GAME

Preparation for a Captain's game. Rules for playing.

CHAPTER VII. OFFICERS MEDALS AND SPIES

Each player is represented by a little soldier. Awards for bravery. Use of spies.

CHAPTER VIII. MINOR TACTICS IN A CAPTAIN'S GAME

A GENERAL'S GAME

CHAPTER IX. A GENERAL'S TRAINING

The duties of a General. Additions to the maps.

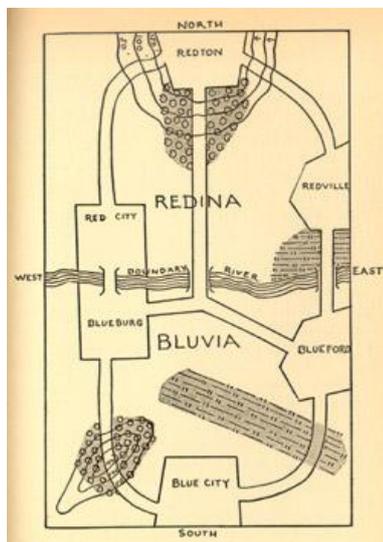
CHAPTER X. RULES FOR A GENERAL'S GAME

Preparation for a General's game. Use of the Medical Corps. Rules for playing.

CHAPTER XI. STRATEGY IN A GENERAL'S BATTLE

Problems of a General. Possible strategies in attack and defense.

CONTENTS	
CHAPTER I. SHAMBATTLE IS A GAME	3
An introduction to SHAMBATTLE. Its aims. The part a boy plays in SHAMBATTLE. The ranks which a boy officer attains. The language of the game.	
A LIEUTENANT'S GAME	
CHAPTER II. A LIEUTENANT'S TRAINING	15
The duties of a Lieutenant. The use of maps. A training in map-making.	
CHAPTER III. RULES FOR A LIEUTENANT'S GAME	24
How to prepare for a game. How to play. The movement of troops. Combat in SHAMBATTLE.	
CHAPTER IV. MINOR TACTICS IN A LIEUTENANT'S GAME	38
A game described, play by play. Comments on the tactics of the players.	



SHAM-BATTLE
LA MAPPA OCCORRENTE PER GIOCARE

In realtà, più che una vera e propria simulazione di guerra, ovvero un *wargame* in senso classico, la creazione di Dowdall e Glason era un passatempo per ragazzi di tutte le età (*for boys of all ages*), assimilabile al massimo ad un *boardgame*, senza alcuna pretesa, al di là delle altisonanti denominazioni dei capitoli, di voler impartire lezioni di tattica o di strategia. Ce lo confermano gli autori stessi, che consigliavano il *Lieutenant's Game* a ragazzi che avessero almeno otto anni, il *Captain's Game* a quelli dai dieci anni in poi e il *General's Game* a quelli di almeno dodici anni.

Ciascuno dei giochi, a parte ovviamente il primo, era una semplice espansione di quello del livello precedente, alle cui regole ne venivano aggiunte alcune altre, lievemente più complesse. Tutti e tre si svolgevano sulla stessa mappa, che doveva essere disegnata con matite colorate dai giocatori stessi su un cartoncino di 3x5 feet (piedi – 90x150 cm circa), seguendo l'esempio riportato nel testo.

La mappa, orientata al nord, era divisa in due nazioni – *Bluvia* e *Redina* – da un fiume che scorreva da ovest verso est. Ciascuna nazione aveva tre città, collegate tra loro da varie strade, una collina, una foresta e una palude. Il fiume era attraversato da tre ponti.

Le truppe delle due nazioni, che dovevano essere composte da almeno 40 soldati tra fanteria e cavalleria e da sei sanitari per parte, disponevano inoltre di un cannone, due mitragliatrici e tre ospedali, di cui due da campo. Venivano schierate nelle posizioni iniziali secondo le seguenti regole:

- almeno un terzo dei soldati di ciascuna parte doveva essere schierato nelle tre città, di questa metà, un terzo in ogni città;

- l'ospedale permanente doveva rimanere nella stessa posizione per tutta la durata dello scontro, mentre i due ospedali da campo potevano essere spostati gioco durante;
- ciascun giocatore doveva scegliere un soldatino che lo rappresentasse;
- ciascun giocatore doveva inoltre scegliere segretamente nel campo nemico un soldatino che agisse come spia, descrivendone la posizione su un foglietto, che veniva piazzato in una delle città di confine.

Terminato lo schieramento, per il cui completamento erano disponibili 10 minuti, iniziava la battaglia. I giocatori muovevano a turno, nel tempo massimo di 5 minuti, con la seguente successione di attività: movimento delle truppe; combattimento alla baionetta (*mêlée*); fuoco delle mitragliatrici; fuoco del cannone.

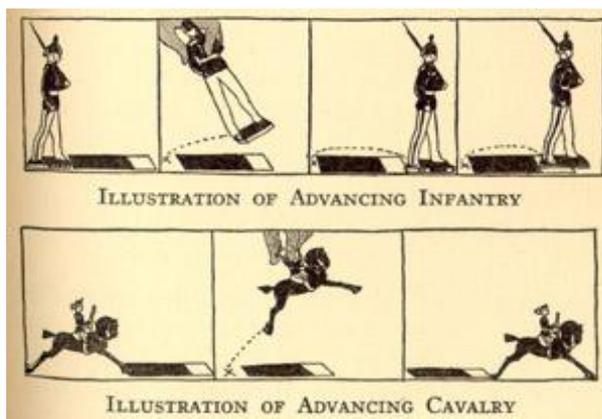
Il movimento dei soldatini era regolato con un righello, su cui erano segnate le distanze che potevano essere coperte a seconda del tipo di terreno attraversato. Cannoni e mitragliatrici potevano essere mossi come i soldatini purchè fossero accompagnati rispettivamente da due o uno di essi. Analogamente, gli ospedali da campo, nei loro movimenti, dovevano essere accompagnati da almeno due sanitari.

Quando due o più soldatini entravano in contatto, l'esito del combattimento era dato dal lancio di un comune dado da gioco a sei facce. In ogni mossa i cannoni potevano sparare una sola volta e potevano colpire in ogni punto della mappa. Il risultato del tiro veniva stabilito ricorrendo ad un *artillery square* (quadrato di artiglieria), un foglio di compensato di 5x5 inches (pollici – 13x13 cm circa) nel quale veniva ricavato un buco quadrato di 3x3 inches (8x8 cm circa). Per le mitragliatrici ci si regolava allo stesso modo, ma il *machine gun triangle* (triangolo per le mitragliatrici) era, appunto, triangolare, con una base di 1,5 inches (circa 3,8 cm) e gli altri due lati di 2 inches (circa 5 cm) ciascuno. Altre semplici regole guidavano i giocatori nell'impiego delle spie e degli ospedali da campo.

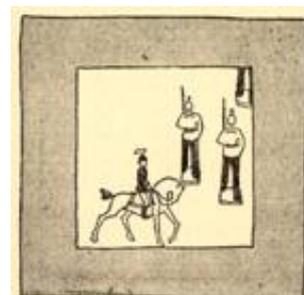
Le regole valevano per tutti i livelli del gioco. Nei livelli più avanzati veniva aggiunta qualche elementare nozione di tattica e di strategia – sempre in termini adatti a ragazzi di 10-12 anni – le modalità per conferire decorazioni (*Awards for bravery*) e istruzioni aggiuntive per l'uso delle mappe.

Dopo Dowdall e Glason, a partire dall'inizio degli anni trenta, superati – se non dimenticati – gli orrori della Grande Guerra, altri autori tornarono a cimentarsi con la realizzazione di giochi di guerra di vario tipo. Attorno a loro si venne così a creare una nicchia di mercato alla quale attingevano anche persone adulte, interessate a ricreare in casa o in qualche circolo famose battaglie del passato, soprattutto dall'epoca napoleonica in poi.

Nel 1938 lo scrittore Murray Fletcher Pratt⁸⁴, storico navale e autore di romanzi di fantascienza, dopo aver fondato a New York un suo *Naval Wargaming Club*, concepì un insieme di regole per un

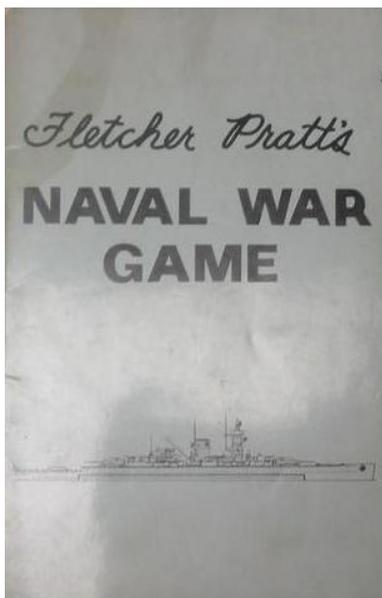


SHAM-BATTLE
MODALITÀ DI AVANZAMENTO DI FANTERIA E CAVALLERIA



USING AN ARTILLERY SQUARE
SHAM-BATTLE
L'ARTILLERY SQUARE

84: Murray Fletcher Pratt (Tonawanda, New York, 25 aprile 1897 – Long Branch, New Jersey, 10 giugno 1956), scrittore statunitense di fantascienza e autore di numerosi saggi sulla storia navale, sulle guerre napoleoniche, sulla Guerra Civile americana e sulla II Guerra Mondiale, iniziò a scrivere negli anni venti, dapprima lavorando nelle redazioni di vari giornali di provincia nei dintorni di New York e poi producendo racconti di fantascienza per le prime riviste specializzate in questo nuovo genere letterario. Successivamente divenne commentatore militare per la rivista *Time* e critico letterario per la *New York Times Book Review*. Dal 1951 entrò a far parte della *The Civil War Round Table of New York*, della quale fu anche presidente negli anni 1953 e 1954. Dopo la sua morte la direzione della *Round Table* istituì in suo onore un *Fletcher Pratt Award*, assegnato ogni anno, in maggio, all'autore del miglior saggio sulla Guerra Civile pubblicato nel corso dell'anno precedente. Molto conosciuti i suoi romanzi di fantascienza scritti in collaborazione con Lyon Sprague de Camp (New York, 27 novembre 1907 – Plano, 6 novembre 2000).



COPERTINA DELLA PRIMA EDIZIONE (1940) DEL FLETCHER PRATT'S NAVAL WAR GAME

wargame navale che, come quello di Jane, impiegava cospicue flotte di navi in miniatura – scala 1 *inch* (2,54 cm) a 50 *feet* (15,24 m), ovvero 1:600 – accuratamente realizzate in legno. Il *Club*, del quale facevano parte numerosi altri scrittori di fantascienza, tra cui lo stesso L. Sprague de Camp, Isaac Asimov e L. Ron Hubbard, combatteva le sue battaglie navali sul pavimento dell'appartamento di Pratt a New York. Le manovre ed i risultati venivano calcolati tramite una complessa formula matematica, mentre le distanze erano misurate con un righello flessibile.

Due anni più tardi Pratt pubblicò le regole del suo gioco in un libro intitolato *Fletcher Pratt's Naval War Game (Gioco di Guerra Navale di Fletcher Pratt)*⁸⁵, che ebbe subito un discreto successo e larga diffusione negli Stati Uniti, dando vita in breve tempo a veri e propri eventi sociali molto frequentati, il più delle volte tenuti in sale da ballo complete di bar e posti a sedere per gli spettatori. Alle battaglie partecipavano anche più di sessanta giocatori per parte, tra i quali si notavano spesso Ufficiali della *U.S. Navy*.

Per quanto le regole fossero abbastanza arbitrarie, i risultati erano comunque considerati più realistici di quelli ottenuti con le regole di Jane, anche perché, come ci dice Pratt nell'introduzione al suo libro:

[...]

[Si tratta di un] *gioco che può essere giocato praticamente da chiunque non sia così pesantemente grasso da non potersi piegare e manovrare un modellino di nave sul pavimento. È anche, fortunatamente, un gioco i cui dettagli pratici possono essere appresi in 15 minuti o meno, a dispetto dell'apparente complessità delle regole. Una volta capito come manovrare la propria nave per mezzo della tabella delle velocità e come disporre le frecce per il tiro [dei cannoni], il resto dipende dall'occhio di ciascun [giocatore] e dalla sua capacità di mantenersi calmo in mezzo all'eccitazione generale.*⁸⁶

[...]

Nel gioco, ogni giocatore controllava una singola nave, e ogni nave era descritta in una *ship card* (scheda nave), che ne riportava tutte le caratteristiche. In tal modo i giocatori si immedesimavano con la propria nave – sempre la stessa in ogni battaglia – e ne mantenevano aggiornata la *ship card*. Secondo le istruzioni impartite da Pratt, quando una nave veniva colpita durante un combattimento, le conseguenze del colpo, ovvero i danni riportati, dovevano essere annotati sulla scheda.

Lo scrittore aveva individuato una formula con la quale ad ogni nave veniva attribuito un *point value* (punteggio), basato sul suo armamento, sulla corazzatura (di spessori diversi per lo scafo, le torri e il ponte), sulla velocità e su altre caratteristiche che potevano influire positivamente o negativamente sulle sue capacità di combattimento. Anche i cannoni avevano un valore di *damage inflicted* (danno causato), che veniva messo in relazione con lo spessore delle corazzature della nave colpita per mezzo di una *armour penetration chart* (tabella di penetrazione delle corazzature) e trasformato in *damage points* (punteggio dei danni). Quando il totale dei *damage points* raggiungeva il *point value* di una nave, questa veniva dichiarata affondata e rimossa dal gioco, di solito tra i lamenti dei perdenti e i brindisi degli affondatori. In caso di dubbio, ci si rimetteva a quanto riportato dal *Jane's Fighting Ships*.

La scala della superficie marina utilizzata – il pavimento di casa – era di 1 *inch* (2,54 cm) a 100 *yards* (iarde – 91,4 m), ovvero 1:3.600, molto più piccola di quella usata per le navi, ma si trattava di un compromesso necessario. Se si fosse voluta utilizzare la stessa scala per le navi e per la superficie marina, o le navi sarebbero risultate talmente minuscole da essere praticamente

85: Murray Fletcher Pratt, *Fletcher Pratt's Naval War Game*, Lake Shore Press, 1940.

86: *Game that can be played by almost anyone not too heavily upholstered to bend over and maneuver a model ship across the floor. It is also, fortunately, a game whose practical details can be learned in 15 minutes or less, in spite of the apparent complexity of the rules. Having been told how to maneuver his ship by the speed-scale and how to lay the firing arrows, the rest is up to the individual's keenness of eye and his ability to keep cool amid excitements.* M. Fletcher Pratt, op. cit. pag. 3.

indistinguibili o la superficie marina avrebbe dovuto avere dimensioni enormi, incompatibili con qualunque edificio che non fosse uno stadio.



NEW YORK – 7 NOVEMBRE 1938 – GIOCATORI IMPEGNATI NEL NAVAL WARGAME DI PRATT
SUL PAVIMENTO DELL'APPARTAMENTO DELLO SCRITTORE

L'unico freno alla diffusione del gioco era il considerevole costo dei modellini, che dovevano rappresentare navi realmente esistenti, riportarne tutte le principali caratteristiche – con particolare riferimento all'armamento – ed essere in perfetta scala. Per ovviare al problema, sorsero un po' dappertutto negli Stati Uniti *wargaming clubs*, che iniziarono ben presto a scrivere proprie regole per uso interno, allo scopo di integrare quelle definite da Pratt.

Analogo interesse venne riservato agli elaborati conflitti in miniatura creati da Norman Bel Geddes⁸⁷, notissimo architetto, designer e scenografo, che oltre ad esercitare la sua professione, dedicò molto tempo e denaro alla costruzione di migliaia di complessi modellini di navi in ottone e di molti grandi diorami navali, avvalendosi di una vasta collezione di libri e riviste di soggetto militare.

Nel penultimo anno della II Guerra Mondiale, Geddes elaborò alcuni realistici diorami delle principali battaglie di terra e di mare svoltesi nel corso del conflitto ed anche altri che rappresentavano possibili operazioni future. Questi diorami vennero esposti al Museum of Modern Art di New York dal 26 gennaio al 5 marzo 1944, in una mostra intitolata *Norman Bel Geddes' War Maneuver Models (Diorami di Operazioni Belliche di Norman Bel Geddes)*. Si trattava di lavori di un realismo impressionante. I modellini dei mezzi terrestri e navali, realizzati dai gioiellieri che lavoravano per lo studio di Geddes, erano scolpiti in argento, perché la malleabilità di questo metallo permetteva di riprodurre ogni singolo dettaglio. Soldati e Ufficiali delle forze contrapposte erano invece realizzati in metallo bianco e poi accuratamente dipinti. Le navi da guerra, minuziosamente dettagliate, erano in scala 1:1.200. Le varie tipologie di terreno, le operazioni di sbarco e i combattimenti erano basati sulle descrizioni fornite dai corrispondenti di guerra e dai ricercatori della rivista *Life*, che successivamente pubblicò le foto della mostra. Per rendere

87: Norman Bel Geddes (Adrian, 27 aprile 1893 – New York, 8 maggio 1958), nato Norman Melancton Geddes, architetto, designer e scenografo cinematografico e teatrale statunitense, iniziò la sua carriera nel 1916 come scenografo teatrale, allestendo le scene di numerosi spettacoli, prima al *Little Theater* di Los Angeles e poi al *Metropolitan Opera* di New York. Passato poi al cinema, creò molti scenari cinematografici, lavorando con registi famosi, tra cui Cecil B. DeMille. Nel 1927 aprì uno studio di design industriale e disegnò una vastissima gamma di prodotti commerciali: corredi da cocktail, medaglie commemorative, radio ... Sviluppò anche progetti futuristici come l'automobile a goccia, la *art deco House of Tomorrow (Casa di Domani)* e l'*Airliner Number 4*, un aeroplano anfibo a nove ponti, con palestra, solarium, aree giochi, sala concerti e un hangar per due aeroplani. Nel 1936 collaborò all'allestimento delle scene per il film *Things to Come*, tratto dal romanzo *The Shape of Things to Come (La Forma delle Cose a Venire)* di Herbert George Wells. Nel 1939 disegnò *Futurama*, il padiglione della *General Motors* alla *New York World's Fair (Fiera Mondiale di New York)*. Con il suo libro *Magic Motorways (Autostrade Magiche)* del 1940, stimolò significativi progressi nella progettazione delle autostrade e nel trasporto su gomma.

realisticamente le creste delle onde marine e le scie delle navi Geddes utilizzò inizialmente zucchero in polvere, ma la penuria del tempo di guerra lo costrinse ben presto a passare al sale da tavola. Il fumo delle navi e dei mezzi da combattimento incendiati e le esplosioni dei colpi delle artiglierie erano invece rappresentati con fiocchi di cotone magistralmente dipinti.



UN EPISODIO DELLA BATTAGLIA DELLE ISOLE MIDWAY (4-6 GIUGNO 1942)
RIPRODOTTO IN UNO DEI DIORAMI DI GEDDES ESPOSTI NEL 1944 AL MUSEUM OF MODERN ART DI NEW YORK

Abbiamo citato Norman Bel Geddes e i suoi stupefacenti diorami – che non sono assolutamente dei *wargames* – perché i molti “addetti ai lavori” che visitarono la mostra – comandanti di alto livello della U.S. Navy, ufficiali o semplici marinai – furono concordi nell’affermare che l’utilizzo dei concetti e delle risorse dell’arte moderna permetteva di visualizzare e rendere comprensibili temi operativi complessi sviluppati nel tempo e nello spazio, che è sicuramente uno degli obiettivi che si prefiggono quanti praticano i *wargames*, per esigenze professionali o per semplice divertimento.

È interessante notare che nessuno dei *wargames* creati da questi appassionati dilettanti era ispirato

a guerre combattute in un remoto passato. Quasi tutti, al contrario, prendevano spunto da battaglie o conflitti avvenuti in epoche molto più vicine – risalendo indietro nel tempo al massimo fino al XIX secolo – o addirittura da confluenze contemporanee. Inoltre, i *wargames* terrestri di solito venivano ambientati in paesi e in campi di battaglia immaginari, anche se venivano usati soldatini che raffiguravano militari di forze armate realmente esistenti. I *wargames* navali, invece, si rifacevano generalmente a episodi bellici realmente accaduti e comunque si sviluppavano in teatri operativi reali, con l'impiego di riproduzioni delle navi in servizio nelle marine militari delle maggiori potenze navali mondiali.

La II Guerra Mondiale ridusse drasticamente la produzione di miniature in metallo, dal momento che le materie prime erano chiaramente riservate all'uso bellico, quindi la pratica dei *wargames* da parte degli appassionati si ridusse notevolmente. La situazione rimase immutata anche nei primi anni del dopoguerra e la produzione di modellini in metallo e plastica riprese a pieno ritmo solo a partire dall'inizio degli anni cinquanta.

Nel 1952, in un appartamento di Catsonville, nel Maryland, lo statunitense Charles S. Roberts⁸⁸ creò *Tactics*, il primo *board war game* per il mercato di massa, cominciando poi a produrlo in serie in un garage di Avalon, sempre in Maryland. Dalla località prese il nome la società – The Avalon Game Company – con cui, nel 1954, iniziò a vendere per corrispondenza il gioco, che riproduceva un conflitto strategico tra le forze terrestri – fanteria, truppe corazzate e paracadutisti – di due ipotetiche potenze.

Il gioco era così descritto sul coperchio della scatola che lo conteneva:



COPERCHIO DELLA SCATOLA DELLA PRIMA EDIZIONE DI *TACTICS*, VENDUTO PER CORRISPONDENZA DALLA THE AVALON GAME COMPANY

*Il nuovo, realistico, gioco di guerra terrestre! Progettato e perfezionato da un ufficiale di fanteria ... un gioco di guerra con un tocco professionale ... applicati i reali principi della guerra ... un vero esercizio mentale ... un eccellente regalo per il tipo [di persona] "scacchi e pedine"*⁸⁹

Nel 1958, cambiata la denominazione in Avalon Hill, l'azienda fece uscire una nuova versione del gioco: *Tactics II*, che segnò probabilmente l'inizio della moderna industria commerciale dei *board games* e che venne ripubblicato anche nel 1961. Nello stesso anno 1958 la Avalon Hill mise in circolazione anche *Gettysburg*, considerato il primo *boardgame* basato su una battaglia storica.

Nel 1972 l'aumento dei costi di fabbricazione impose il ritiro dal mercato di *Tactics II*, ma l'anno successivo ne venne ripresentata una versione progettata *ex novo*, venduta ad un prezzo che a malapena copriva le spese di produzione, per la quale furono usate materie prime e componenti molto più a buon mercato. Nelle intenzioni della Avalon Hill, che nel frattempo aveva prodotto e messo in vendita molti altri *boardgames* di livello decisamente superiore, il gioco doveva servire per trainarne e stimolarne le vendite, con benefici effetti sui profitti.

Quando uscì, *Tactics* ebbe il merito di introdurre per la prima volta in un gioco di guerra molti specifici accorgimenti che poi divennero di uso comune nel momento in cui iniziò a svilupparsi l'industria dei *wargames*. Particolarmente efficace risultò l'impiego della *combat results table* (*tabella dei risultati del combattimento*) – usata per determinare l'esito di uno scontro tra singole

88: Charles Swann Roberts (Baltimora, 3 febbraio 1930 – Baltimora, 20 agosto 2010), progettista di *wargames*, storico delle ferrovie e uomo d'affari, è conosciuto come il padre del *board wargaming* (giochi di guerra da tavolo), dal momento che fu lui a creare il primo *boardgame* moderno nel 1952 e a fondare la prima azienda di *wargaming* nel 1954. È stato anche autore di una serie di libri sulla storia delle ferrovie.

89: *The new, realistic land army war game! Designed and perfected by an infantry officer ... A war game with the professional touch ... Actual principles of war apply ... A real mental exercise ... An excellent gift for the 'Chess and Checkers' type.* Dal coperchio della scatola della prima edizione di *Tactics*.

unità nell'ambito di una battaglia – e dei fattori di movimento, variabili a seconda delle caratteristiche del terreno percorso dai singoli combattenti, dai reparti e dai vari tipi di mezzi da combattimento.

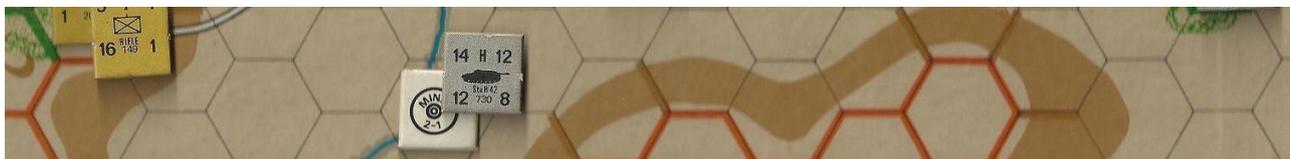
Nel caso di *Tactics*, le unità erano rappresentate da *counters*, ovvero pedine realizzate in cartoncino, che si muovevano su un piano di gioco ripartito da una griglia in caselle quadrate. In parole povere su una scacchiera, come nei primi *kriegsspiel* di cui abbiamo diffusamente parlato. Ben presto però i quadrati cedettero il passo agli esagoni, che permettevano alle unità sul campo di muoversi in sei direzioni diverse anziché nelle classiche quattro. Si risolveva così il problema dei movimenti in diagonale, che in teoria, con i quadrati, richiedevano un tempo superiore di 1,4 volte rispetto a quelli in orizzontale o in verticale. Con le caselle esagonali era inoltre possibile regolare i movimenti e definire la gittata dei vari tipi di armi senza dover effettuare le complicate misurazioni richieste dai *kriegsspiel* classici.



In breve tempo la griglia esagonale venne universalmente adottata per tutti i *boardgames* che prevedevano il movimento di truppe sul terreno. I diversi colori degli esagoni ne rappresentavano le varie possibili morfologie: azzurro per l'acqua (più o meno scuro a seconda della profondità), verde chiaro per le pianure, verde scuro per le foreste, marrone per le montagne e così via. Esagoni di altri colori o contraddistinti da particolari contrassegni potevano rappresentare città, villaggi, aree fortificate o altri tipi di strutture militari o civili.

L'uso di mappe schematiche bidimensionali riprodotte a stampa e, soprattutto, di pedine in cartoncino, permise di realizzare notevoli risparmi nei costi di produzione, contribuendo a mantenere bassi i prezzi di vendita al pubblico e dando modo di acquistare questo tipo di giochi a un numero sempre crescente di persone.

SOPRA E SOTTO: ESEMPI DI PIANO DI GIOCO RIPARTITO IN ESAGONI. BEN VISIBILI I COUNTERS



Un'ulteriore riduzione dei costi di produzione, accompagnata da un nuovo abbassamento dei prezzi di vendita al dettaglio, si ottenne nel 1955, quando John Edwin Scruby⁹⁰ iniziò la produzione di miniature usando stampi di silicone, diminuendo ancor più le spese di produzione e consentendo una ancor maggiore diffusione dei *boardgames*. L'iniziativa ebbe successo, tanto che due anni dopo, nel 1957, Scruby fondò la *Scrubby Miniatures*, un'azienda specializzata in modellismo militare, cominciando a mettere in commercio soldatini realizzati sulla base di suoi disegni.

Nello stesso anno 1957 Scruby avviò anche la pubblicazione di una rivista di settore: *War Game Digest*, la prima del suo genere negli Stati Uniti e forse nel mondo, che diede modo agli appassionati di mettersi in contatto tra di loro per condividere esperienze, idee e regolamenti. Di pari passo si sviluppò anche un nuovo *hobby* per adulti: la collezione di soldatini e, più in generale, di miniature militari, non più riservato solamente – fatte le debite eccezioni – ai bambini e ai ragazzi.

90: John Edwin Scruby, detto "Jack" (Seattle, 1916 – Cambria, California, 10 settembre 1988), fu un produttore di miniature militari, per le quali studiò e introdusse nuove tecniche di fabbricazione, allo scopo di ridurre i costi pur continuando a fornire riproduzioni ben fatte e storicamente accurate. Particolarmente efficace, da questo punto di vista, si rivelò la tecnica di vulcanizzazione della gomma – da lui messa a punto – e l'uso di stampi di silicone. Oltre alla rivista *War Game Digest* (1957-1963), pubblicò anche *Table Top Talk* (1962-1967), *Miniatures Parade* (1967-1973) e *The Soldier Factory News* (1973-1974). Scrisse e diede alle stampe anche alcuni manuali di regole per *wargames*: *All About Wargames* (1957), *The Strategic-Tactical War Game* (1961) e *Fire and Charge* (1964).

Più o meno nello stesso periodo, in Gran Bretagna, Donald Featherstone⁹¹ iniziò a pubblicare una serie di libri – poco meno di cinquanta – sui *wargames*, i primi ad arrivare nelle mani del grosso pubblico dopo *Little Wars* di Wells. La loro popolarità fu tale che anche altri appassionati di *wargames* cominciarono a pubblicare propri lavori. Tra i molti ricordiamo lo scozzese Charles Grant, autore di *The War Game*, Terence Wise, con il suo *Introduction to Battle Gaming* e Bruce Quarrie, anche lui autore prolifico di testi sui *wargames*, con particolare riferimento all'epoca napoleonica e alle battaglie tra mezzi corazzati della II Guerra Mondiale.

Tra la fine degli anni sessanta e durante tutti gli anni settanta del XX secolo, il notevole incremento delle pubblicazioni specializzate, accompagnato dalla nascita – visto il successo di Scruby – di molte aziende dedicate alla produzione di modellini e miniature militari adatte ai *boardgames* e ai *wargames*, quali, ad esempio, *Miniature Figurines*, *Hinchliffe* e *Garrisson*, fecero aumentare enormemente la popolarità di questo tipo di giochi.

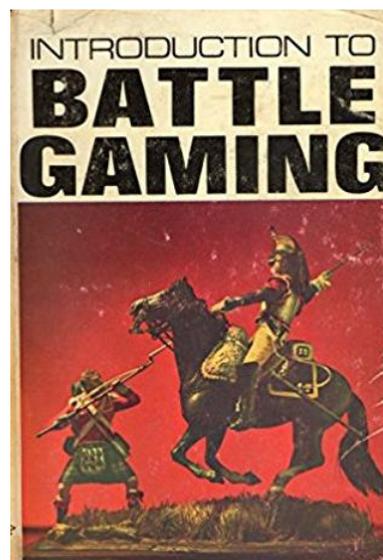
Nel 1959 la *Avalon Hill* mise in commercio il *boardgame* *U-Boat*, dedicato alla guerra sottomarina nel secondo conflitto mondiale; seguirono nel 1961 *Civil War*, *Chancellorsville* e *D-Day*; i primi due dedicati alla Guerra di Secessione americana e il terzo ad un celeberrimo sbarco della II Guerra Mondiale. Gli ultimi due furono anche i primi *boardgames* commerciali ad usare un piano di gioco ad esagoni, con i vantaggi di cui abbiamo già detto. Nel 1962 apparvero, sempre per la *Avalon Hill*: *Waterloo*, *Bismarck* – dedicato non al Cancelliere di Ferro bensì alla corazzata che portò il suo nome – e *Stalingrad*.

È opportuno notare che questi, come pure tutti i *boardgames* che li seguirono, non vincolavano i giocatori al reale esito dello scontro, bensì lasciavano spazio ad ogni possibile conclusione, a dispetto della verità storica. Ad esempio, in *Bismarck* – un gioco a tempo e a punteggio – la partita terminava quando la corazzata:

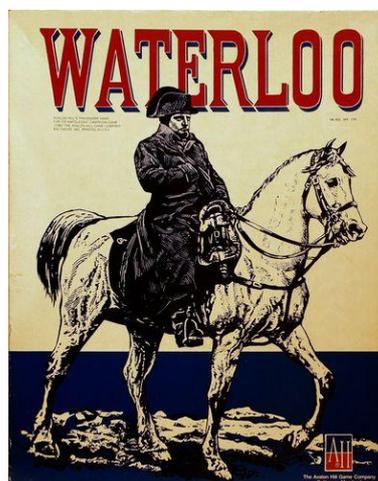
- veniva affondata (vittoria britannica);
- riusciva ad entrare in uno dei porti amici – Bergen, St. Nazaire o Ferrol – al termine del pattugliamento (vittoria tedesca);
- accumulava così tanti punti che il giocatore inglese non poteva più vincere (vittoria tedesca);
- riusciva a navigare fino allo scadere del tempo disponibile (pareggio).

Nel 1964 vennero pubblicati *Midway* e *Afrika Korps*, riferiti a due importanti teatri operativi della II Guerra Mondiale: l'Oceano Pacifico e l'Africa Settentrionale. Nel 1965 seguì *Battle of the Bulge*, ispirato all'offensiva lanciata dai tedeschi sul fronte occidentale, tra il dicembre 1944 e il gennaio 1945, nelle fasi finali del secondo conflitto mondiale, nelle Ardenne, tra Belgio, Francia e Lussemburgo. Il gioco venne sviluppato dalla *Avalon Hill* avvalendosi della consulenza del *Brigadier General* Anthony Clement "Nuts" McAuliffe, che all'epoca era il comandante della 101st *Airborne Division* (101^a Divisione Aviotrasportata), asserragliata a Bastogne.

Nel 1965 apparve *Blitzkrieg* – un gioco di simulazione astratta, nonostante il nome – che riproduceva tutti gli aspetti della moderna guerra terrestre, navale e aerea. Il tema proposto era ispirato



COPERTINA DI *INTRODUCTION TO BATTLE GAMING*, DI TERENCE WISE



COPERCHIO DELLA SCATOLA DEL BOARDGAME *WATERLOO*

91: Donald Featherstone (Londra, 20 marzo 1918 – Londra, 3 settembre 2013) al termine della II Guerra Mondiale, alla quale aveva partecipato combattendo nel Royal Armoured Corps, descrisse le sue esperienze in un libro: *Lost Tales*. Lavorava come fisioterapista, ma si appassionò ai *wargames* leggendo *Little Wars* di Wells. I suoi primi avversari furono suo fratello e, molti anni più tardi, un amico, Tony Bath, con il quale pubblicò in Gran Bretagna, nel 1960, la versione inglese del *War Game Digest* di Jack Scruby. Nel 1962 iniziò a pubblicare una rivista *Wargamer's Newsletter*, che continuò ad uscire senza interruzione tutti i mesi fino al 1980. Scrisse poco meno di una cinquantina di libri sui *wargames*.

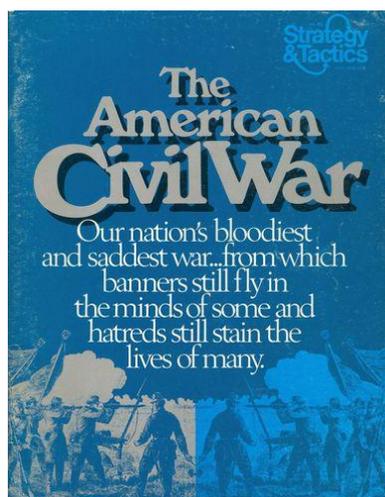
alle prime fasi della II Guerra Mondiale: cinque stati minori venivano coinvolti in un tremendo conflitto tra due grandi potenze – *Great Blue* e *Big Red* – che si disputavano il possesso di alcuni territori.



PIANO DI GIOCO A CASELLE ESAGONALI DI *BLITZKRIEG*, RIFERITO A UN CONTINENTE IMMAGINARIO

La dotazione di *Blitzkrieg* prevedeva un piano di gioco in cartone rigido, sul quale erano rappresentate spiagge, città, fiumi, strade, montagne, deserti e i confini tra i vari stati coinvolti, con sovrapposizione della consueta griglia a esagoni. I due giocatori avevano a disposizione Brigate e Divisioni per le forze terrestri, Squadriglie e Stormi per le forze aeree, rappresentate da pedine quadrate in cartoncino, sulle quali erano stampati i dati di identificazione di ciascuna unità: fanteria, corazzati, paracadutisti, artiglieria, caccia e bombardieri.

Nel 1967 apparve *Jutland*, riferito alla battaglia navale che tra il 31 maggio e il 2 giugno 1916 vide contrapposte, nelle acque del Mare del Nord, la *Royal Navy* britannica e la *Kaiserliche Marine* tedesca.



COPERTINA DEL N. 43 (1974)
DELLA RIVISTA *STRATEGY & TACTICS*

Verso la fine degli anni sessanta comparvero nuove riviste specializzate. Una delle più importanti, la statunitense *Strategy & Tactics*, che aveva iniziato le pubblicazioni nel 1966 ma era sull'orlo del fallimento, venne recuperata da Jim Dunnigan – una delle più significative figure della storia del *wargaming* contemporaneo, progettista di *Jutland* e di molti altri *boardgames*⁹² – e dalla sua *Simulations Publications*. Per rilanciarla, a partire dal 1969, Dunnigan decise di inserire in ciascun numero un nuovo gioco, accompagnato da uno o più articoli di storia militare attinenti al soggetto scelto per il gioco medesimo. Completavano la rivista, ogni mese, informazioni e recensioni sugli ultimi *wargames* pubblicati.

Gli anni settanta furono l'epoca d'oro del *wargame*. In quel decennio si formarono numerose nuove compagnie e l'aumento dei giocatori fu esplosivo. Grazie al grande numero di giochi disponibili e a campagne pubblicitarie ben mirate, il *wargaming* aumentò ancor più di popolarità. Risalgono a quel periodo giochi famosi come *Panzer Blitz* (1970), *Panzer Leader* (1974) e *Squad Leader* (1977). Nella stessa decade iniziarono ad apparire anche i primi *wargames* fantascientifici, come *Galactic*

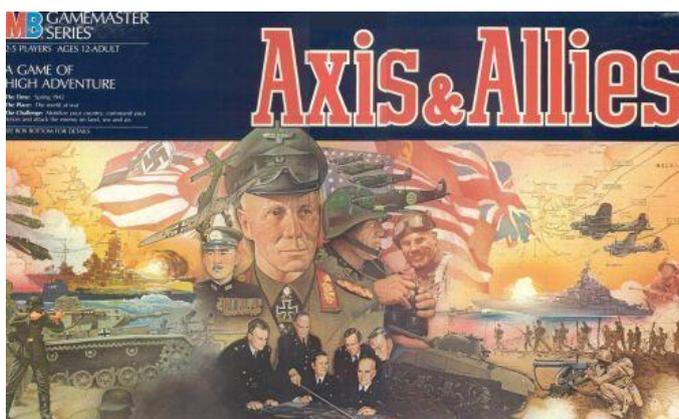
92: James F. Dunnigan (Rockland County, New York, 8 agosto 1943), progettista di *wargames*, scrittore, conferenziere e commentatore, oltre a *Jutland* progettò: *Panzer Blitz* (1970), *The American Civil War* (1974), *Battle for Germany* (1975), *Panzergruppe Guderian* (1976), *War in Europe* (1976), *The Next War* (1978), *Empires of the Middle Ages* (1980).

Warfare, del 1973, e *Star Fleet Battles*, del 1979. Venne anche creato un nuovo genere, quello dei giochi di ruolo.

Dopo il boom degli anni settanta iniziò rapidamente una fase di declino che persiste ancora oggi, dovuta probabilmente a vari fattori, quali la crescente complessità dei giochi, i cambiamenti degli stili di vita e, soprattutto, la sempre maggiore presenza dei giochi di ruolo.

Negli anni ottanta la diffusione dell'informatica e dei *personal computer* rese possibile giocare senza dover prima studiare voluminosi manuali di regole e anche in assenza di uno spazio fisico dove installare il gioco e incontrarsi con gli altri giocatori. Scomparvero la maggior parte delle case editrici specializzate, ma il *wargame* sopravvisse, sia pure in forme diverse.

Nel 1984 apparve il popolare *Axis and Allies*, che riproponeva la II Guerra Mondiale in grande scala, a livello globale, e consentiva la partecipazione di un massimo di cinque giocatori: l'Asse con la Germania e il Giappone e gli Alleati con Stati Uniti, Gran Bretagna e Unione Sovietica. Le unità delle varie forze armate erano rappresentate da modellini in plastica, che simulavano reparti di fanteria, corazzati, caccia, bombardieri, navi da battaglia, portaerei, sottomarini, navi trasporto truppe e contraerea. Le varie unità avevano differenti prestazioni e buona parte di esse presentava caratteristiche particolari. Ciascun contendente disponeva inoltre di una serie di fabbriche, da cui dipendeva la produzione industriale del tempo di guerra. Nel 1985 venne pubblicato *Advanced Squad Leader*, un'evoluzione dello *Squad Leader* del 1977.



COPERCHIO DELLA SCATOLA DEL BOARDGAME AXIS AND ALLIES

Nel 1987 apparve in Francia un libro, *Le Jeu de la Guerre*, scritto da Guy Debord e Alice Becker-Ho, in cui veniva illustrato un *wargame* inventato dallo stesso Debord nel 1977. Il gioco, che nonostante il nome non aveva alcuna somiglianza con il *kriegsspiel* prussiano, ebbe scarso successo, anche se il libro venne ripubblicato nel 1991 e nel 2006.

L'ottima accoglienza riservata dal pubblico degli appassionati a *Battle Cry* nel 2000 e a *Memoir '44* nel 2004 ha comunque dimostrato che i *wargames* leggeri possono ancora avere successo, purché le regole siano semplici e chiare ed i materiali siano di buona qualità.

Così la Avalon Hill pubblicizzava *Battle Cry*:

Pronti i cannoni, instate le baionette, e preparatevi a caricare!

La Guerra Civile è ora tra noi, e tu devi scendere in campo come comandante delle forze dell'Unione o di quelle Confederate. Dai ordini ai tuoi generali e dirigi la tua fanteria, la cavalleria e l'artiglieria in 30 differenti scenari che riproducono il terreno e le lo schieramento delle unità di ciascuna storica battaglia – dalla prima Bull Run e Wilson's Creek a Prairie Grove e Gettysburg.

La storia può anche essere stata già scritta, ma in Battle Cry il risultato di ogni battaglia dipende da te. Con la tua strategia e la tua tattica, puoi invertire la marea per portare alla vittoria la Old Glory o Dixie.⁹³

Con l'introduzione sul mercato di *Deluxe Advanced Squad Leader* – ulteriore evoluzione del vecchio *Squad Leader* – e della scala 1:285 della GHQ – importante società produttrice di modellini e accessori di ogni genere per il *wargaming*, fondata nel 1967 – venne tentata la fusione tra le miniature militari ed i *board wargames*, impiegando superfici di gioco in scala più grande.

93: *Ready the Cannon, Fix Bayonets, and Prepare to Charge!*

Civil War is now upon us, and you must take the field as the leader of the Union or the Confederate forces. Command your generals and direct your infantry, cavalry, and artillery in 30 different scenarios that feature the terrain and troop deployment of each historical battle—from the First Bull Run and Wilson's Creek to Prairie Grove and Gettysburg.

History may have been written, but in Battle Cry, the outcome of each battle is up to you. With your strategy and tactics, you can turn the tide to carry Old Glory or Dixie to victory.

A questa nuova tipologia di *boardgames* si ispiravano *Flames of War*, del 2002 e la nuova edizione di *Axis and Allies*. In entrambi i giochi, le unità delle varie forze armate erano rappresentate da miniature in scala 1:100, già dipinte, di carri armati, soldati, artiglierie e aeroplani, dando così modo ai giocatori di scegliersi il tipo di battaglia da combattere e le forze da impiegare, partendo dal semplice corredo iniziale fornito con il gioco. Era anche possibile, rispettando la scala di 1:100, impiegare modellini e miniature prodotte da altre aziende del settore.

WARGAMES E INFORMATICA

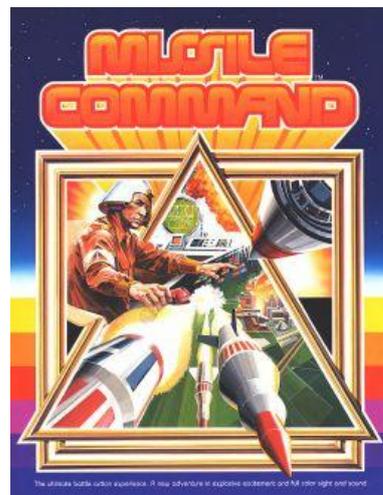
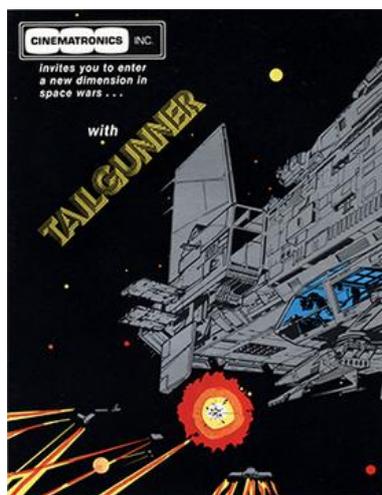
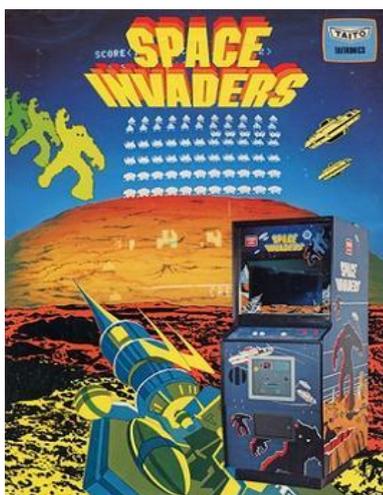
A conclusione di questo saggio, e considerato che stiamo ormai vivendo in un mondo sempre più informatizzato, ci limitiamo, in quest'ultimo breve capitolo, a fornire un succinto resoconto dello sviluppo dei *wargames* per *computer*.

Agli albori dell'informatica, i *computer* vennero introdotti e usati solo per gestire il lavoro analitico più pesante e per risolvere i problemi più complessi. Tuttavia, proprio come nel *wargaming* ludico, i progressi costanti della grafica, della velocità e della capacità dei processori hanno progressivamente portato a una sempre maggiore varietà di applicazioni, anche in campi apparentemente del tutto estranei alle scienze informatiche.

Negli anni ottanta e novanta, in particolare, il vertiginoso ritmo dei cambiamenti tecnologici ha fatto sì che in molte occasioni le simulazioni al *computer* di *wargames* tattici, inizialmente condotte per i soli "addetti ai lavori", siano poi state messe a disposizione dei privati, per scopi assolutamente non istituzionali. In sostanza, molti giochi per *computer* in libera vendita sono stati realizzati sulla base dei progressi tecnologici derivati da applicazioni militari, mentre in alcuni casi si è verificato l'esatto contrario: le istituzioni militari hanno preso in prestito o adattato per le proprie esigenze operative o addestrative giochi per *computer* liberamente disponibili sul mercato.

Sebbene molti dettagli dei *wargames* professionali – in massima parte militari – siano ancora oggi riservati, è chiaro che la ricerca sta procedendo in più direzioni, con particolare riferimento all'automazione della pianificazione strategica, al miglioramento della precisione di costruzione di modelli, all'integrazione dei *computer* nel tradizionale *wargaming* militare e allo sviluppo di sistemi esperti più avanzati.

Già nel 1958 la *U.S. Navy* spese oltre dieci milioni di dollari dell'epoca per sviluppare il NEWS, acronimo di *Navy Electronic Warfare System (Sistema di Guerra Elettronica per la Marina)*, un sistema che permetteva di condurre un *wargame* e, tramite un *mainframe*, registrare tutti i movimenti e calcolare i risultati. Era un sistema molto rudimentale, soprattutto se paragonato a quelli di oggi, ma portò alla creazione e allo sviluppo di numerose altre applicazioni in vari settori della tecnologia militare.



COPERTINE DEI VIDEOGAMES SPACE INVADERS, TAILGUNNER E MISSILE COMMAND

I giochi per *computer* più antichi sono stati proprio i *wargames*. *Space War*, un gioco che simulava battaglie fra astronavi, venne inventato nel 1961. Lo seguirono, nella prima ondata di giochi per *home computer*, *Space Invaders* (1978), *Tail Gunner* (1979) e *Missile Command* (1980). In questi

primi giochi tuttavia – tranne alcune eccezioni – le allora intrinseche limitazioni della capacità di elaborazione e della grafica dei *computer*, portavano a concentrarsi più sulla rapidità di riflessi del giocatore che sull'intelligenza artificiale, che era, in generale, rudimentale – o, come diremmo oggi, primitiva – rispetto a quella di un qualsiasi avversario umano.

Nei primi anni ottanta la maggior parte dei *wargames* per *computer* erano ispirati a giochi di *fantasy* piuttosto che a simulazioni belliche, anche se alcuni – come ad esempio *Wizardry* (Magia) e *Ultima*, entrambi del 1981 e concepiti per Apple II – proponevano anche situazioni di combattimento a livello di gruppi di persone. Impiegavano comunque il vocabolario del *fantasy* e della magia e focalizzavano il gioco su un personaggio o, tutt'al più, su un gruppo che poteva essere costituito al massimo da cinque o sei personaggi.

Altri giochi popolari utilizzavano la magia in ambienti storicamente più verosimili; tra questi ricordiamo *Castle Wolfenstein* (*Il Castello di Wolfenstein*), sempre del 1981, ambientato nella II Guerra Mondiale, nel quale l'obiettivo è quello di attraversare i vari livelli di un castello pieno di guardie e di truppe d'assalto delle SS per trovare dei piani operativi segreti, impadronirsene e fuggire incolume. Il protagonista è un soldato americano che raggiunge gradi sempre più elevati mano a mano che supera i vari livelli di gioco – otto in tutto, progressivamente più difficili – cominciando come soldato semplice e terminando come *Field Marshal*.

Nello stesso tempo anche i giochi di guerra tradizionali – soprattutto quelli ad ampio respiro come *Strategic Conquest* e *Imperialism* – continuavano a migliorare le loro caratteristiche e adattare le loro regole per utilizzare al meglio le capacità della sempre più perfezionata tecnologia informatica.

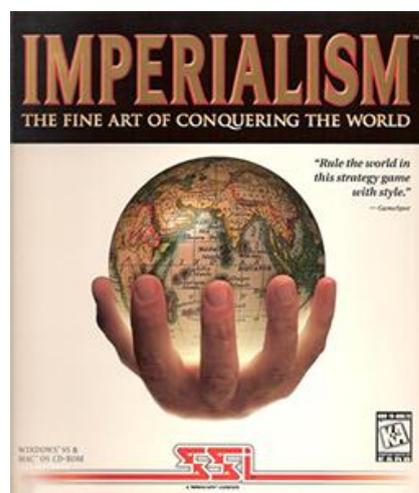
Il primo, apparso nel 1984, poteva essere giocato da due persone in lotta tra loro oppure da una sola contro il *computer*. L'obiettivo era quello di sconfiggere il nemico e conquistare il mondo. Il terreno di gioco era rappresentato da una mappa rettangolare sulla quale erano collocate varie isole, sulle quali sorgevano città, che potevano essere sotto il controllo dell'uno o dell'altro giocatore o essere neutrali. La vittoria toccava a chi per primo riusciva a conquistare tutte le città nemiche o a chi riusciva a costringere l'avversario ad arrendersi.

Il secondo, pubblicato nel 1997, quindi decisamente più recente del precedente – e anche molto più complesso – poteva essere giocato da un numero di persone variabile da uno a sette, che agivano come uomini di potere o governanti nel mondo del XIX secolo. Se il giocatore era uno solo, si scontrava con il *computer*, nel caso di più di un giocatore, ciascuno di essi si opponeva a tutti gli altri.

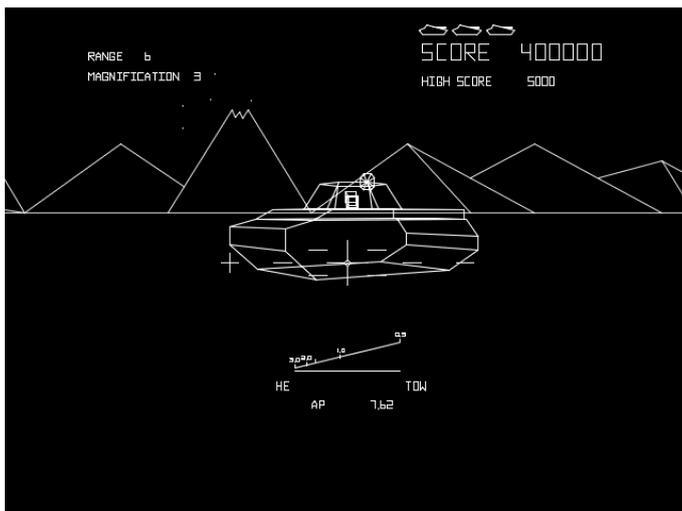
Se il gioco veniva condotto in uno scenario di fantasia, generato a caso dal *computer*, nell'arco di tempo compreso tra il 1815 e il 1915, l'obiettivo era quello di impadronirsi del potere su tutto il mondo, annettendosi i territori altrui con delle guerre di conquista o mediante il voto nel *Council of Governors* (*Assemblea dei Governatori*), formato appunto dai giocatori. Se invece si preferiva uno scenario reale, i giocatori rappresentavano ciascuno una delle grandi potenze dell'epoca: Gran Bretagna, Francia, Austria Ungheria, Impero Ottomano, Russia e, a seconda del periodo prescelto, la Prussia e il Regno di Sardegna o la Germania e l'Italia. In questo caso il gioco partiva – a scelta dei giocatori – dal 1820, dal 1848 o dal 1882, per finire con il 1915.



SCHEMATA INIZIALE DI WIZARDRY NELLA VERSIONE PER APPLE II



COPERTINA DEL VIDEOGAME IMPERIALISM



**SISTEMA ADDESTRATIVO COMPUTERIZZATO THE BRADLEY TRAINER
UN CARRO ARMATO NEMICO NEL VISORE DEL GIOCATORE**

perché alcuni degli sviluppatori di *Atari* rifiutarono di prendervi parte, non volendo in alcun modo essere associati ad attività di carattere bellico. Fu comunque il primo caso in cui un *videogame* commerciale venne trasformato in uno strumento addestrativo militare.

Quelli che abbiamo appena citato sono, naturalmente, pochi significativi esempi. Oggi esistono *wargames* computerizzati in quantità, qualità e varietà a dir poco sbalorditive. Essendo impossibile anche solo tentare di farne una sintesi, almeno negli spazi che abbiamo a disposizione, terminiamo qui, confidando che la comprensione e la pazienza dei lettori ci concedano l'onore delle armi (in miniatura)!



Di pari passo progredivano anche le simulazioni di combattimento, a partire da *Battle Zone*, pubblicato nel 1980 da *Atari*, nel quale il giocatore era ai comandi di un carro armato impegnato in un combattimento tra unità corazzate, contro un nemico che disponeva di carri armati e di missili controcarro filoguidati.

La simulazione era così accurata che l'esercito degli Stati Uniti ne commissionò una variante adattata alle proprie esigenze – *The Bradley Trainer* – per impiegarla per l'addestramento degli equipaggi del *Bradley Fighting Vehicle* (*Veicolo da Combattimento Bradley*). Il progetto venne seguito da un gruppo di lavoro formato da Generali in pensione, ma suscitò qualche problema,

Gianpaolo Bernardini è nato a Mirandola (MO) e risiede a Roma dal 1984.

Dopo la maturità ha frequentato l'Accademia Militare di Modena e, dopo il congedo dovuto a motivi sanitari, la Facoltà di Lingue e Letterature straniere a Roma. Ha svolto la propria attività lavorativa in campo assicurativo, con funzioni tecnico-ispettive nel ramo sinistri.

Bibliofilo e accanito lettore, interessato e appassionato di numerose discipline (viaggi, fotografia, collezionismo di armi antiche e di oggettistica militare in genere), da circa trent'anni si occupa prevalentemente di storia militare. Ha pubblicato vari saggi di storia militare sui Quaderni e sul sito della SCSM, di cui è fondatore e Presidente; ha inoltre collaborato alla redazione di vari volumi dei Professori Pastoretto e Agostini, entrambe soci della SCSM.

Sta completando una approfondita e dettagliata storia sulle forze corazzate tedesche e sulla loro evoluzione dalle origini fino a tutta la Seconda Guerra Mondiale. Sta inoltre preparando, in collaborazione con altri Soci della SCSM, un vasto glossario dei termini militari, con particolare attenzione all'aspetto storico più che a quello strettamente tecnico.

GIOVANNI FATTORI PITTORE DI BUTTERI E DI SOLDATI

di Umberto Maria Milizia

Il presente breve saggio ha lo scopo di fornire al lettore alcune informazioni sull'arte pittorica dei Macchiaioli toscani e soprattutto su quella del loro maggiore esponente, Giovanni Fattori, di cui esamina vita e opere. Qualche riga in più è dedicata ad uno dei suoi lavori più significativi: la grande tela del Quadrato di Villafranca, oggi custodita a Firenze, presso la Galleria d'Arte Moderna, ospitata a Palazzo Pitti.

Prima di entrare nel vivo della trattazione ci preme sottolineare che **tutto quello che dice in materia di pittura andrebbe sempre verificato guardando le opere dal vero**, perché la stampa o gli schermi conferiscono loro un unico valore di riflettenza, che nei quadri – e più in generale in tutte le opere delle arti figurative – è invece estremamente variabile, come variabili sono le differenti sensazioni che danno lo spessore, gli strati e in breve la materia stessa dei colori. Tantissimi quadri, che riprodotti su carta o su uno schermo sembrano molto belli, dal vero deludono. Ovviamente, è vero anche il contrario.

QUALCHE NOTA SULLA VITA DI GIOVANNI FATTORI

Giovanni Fattori nacque il 2 settembre del 1825 – e non il 25 dello stesso mese o addirittura nel 1828, come egli stesso erroneamente affermò un paio di volte – a Livorno, dove il padre Giuseppe si era trasferito da Pistoia dopo essere stato abbandonato dalla prima moglie, e dove si era risposato sotto falso nome con la fiorentina Lucia Nannetti.

La sua educazione elementare fu molto approssimativa, anche perché lasciò ben presto la scuola per andare a lavorare nella banca d'affari gestita dal fratellastro Rinaldo – più grande di lui di circa quindici anni – dove imparò comunque a leggere e scrivere.

Il padre avrebbe voluto che si specializzasse in una qualche attività commerciale ma, resosi conto che la grande passione del fanciullo era il disegno, per il quale aveva da subito mostrato un vero talento, accettò di fargli frequentare una scuola di pittura. Nel 1845, presa la decisione, Giovanni iniziò così a lavorare come apprendista presso l'unica scuola che esisteva a Livorno, quella di Giuseppe Baldini⁹⁴, un giovane pittore *purista*, che tuttavia non fece nulla di più che insegnargli i primi rudimenti dell'arte pittorica.

Resosi conto che in tal modo non avrebbe ottenuto nulla, l'anno seguente Giovanni si trasferì a Firenze e grazie all'intercessione di Giuseppe Giusti, raggiunto tramite un'amica di famiglia, Giuseppina Chiti di Brescia, riuscì ad accedere alla prestigiosa scuola privata di Giuseppe Bezzuoli⁹⁵ – *purista* anch'egli – anche se, figlio di gente del popolo e semi illetterato, non riuscì a conquistarsi uno



GIOVANNI FATTORI, *AUTORITRATTO* DEL 1854, OLIO SU TELA, 59x47 cm, PALAZZO PITTÌ, FIRENZE. A 29 ANNI LE CAPACITÀ TECNICHE ED ESPRESSIVE DELL'ARTISTA ERANO ORMAI MATURE. È NOTEVOLE LA CARICA COMBATTIVA CHE ESPRIME QUESTO QUADRO

94: Giuseppe Baldini (Livorno 1807 – Livorno, 1876). Studiò a Roma all'Accademia di San Luca con Tommaso Minardi, ma dovette interrompere gli studi per motivi economici. Tornato a Livorno si dedicò essenzialmente al ritratto e ai soggetti devozionali. Fra il 1844 e il 1846 eseguì gli affreschi, oggi perduti, nella chiesa di San Gregorio degli Armeni, raffigurando nell'abside il Padre Eterno e sul tamburo della cupola i Quattro Evangelisti. Nel 1863 il Comune di Livorno gli commissionò un *Gesù nell'orto*, poi collocato nella chiesa di San Giuseppe insieme ad altri suoi dipinti: *Gesù consegna le chiavi a Pietro* e il *Martirio dei santi Crispino e Crispiano*. Apparteneva al gruppo dei cosiddetti *Puristi*, che davano all'arte una funzione morale e si rifacevano alla semplicità compositiva dei "primitivi" del Trecento e del primo Raffaello. La pur modesta fama dell'artista è legata alla sua scuola di pittura, soprattutto perché venne frequentata da Giovanni Fattori nei suoi anni giovanili.

95: Giuseppe Bezzuoli (Firenze, 28 novembre 1784 – Firenze, 13 settembre 1855), pittore neoclassico, da giovane frequentò l'Accademia di Belle Arti di Firenze, dove ebbe come insegnanti Jean Baptiste Desmarais, Luigi Sabatelli e Pietro Benvenuti. Dopo alcuni anni trascorsi a Roma, nel 1820 tornò a Firenze e nel 1829, rientrato in Accademia, divenne assistente del suo vecchio maestro Pietro Benvenuti, prendendone poi il posto alla sua morte, avvenuta nel 1844. Purista, rimase sempre ligio ai canoni accademici, anche se preferì soggetti romantici. Esegui molti affreschi per ville e palazzi e numerosi ritratti – in cui si

spazio nel bel mondo dell'aristocrazia fiorentina, del quale lo stesso Bezzuoli era uno degli esponenti più in vista. Scrisse in proposito, ricordando quel periodo:

“[...] Firenze mi ubriacò, vidi molti artisti, ma nulla capivo: mi parevano tutti bravi e io mi avvilii tanto che mi spaventava il pensiero di dover cominciare a studiare”.



GIOVANNI FATTORI, *MARIA STUARDA SUL CAMPO DI CROOKSTONE*, 1859-1861, OLIO SU TELA, 76x108 cm, PALAZZO PITTI, FIRENZE

Subito dopo, tuttavia, resosi conto di aver imboccato la strada sbagliata, decise di lasciare la scuola privata per iscriversi all'Accademia di Belle Arti, senza tuttavia riuscire ad emergere per diligenza e impegno, a causa di una certa insofferenza per i rigorosi metodi didattici che vi venivano applicati. Piuttosto che allo studio dell'arte pittorica preferiva infatti dedicarsi alla lettura di romanzi storici, soprattutto di quelli ambientati nel Medioevo. I suoi autori prediletti erano Ugo Foscolo, Francesco Domenico Guerrazzi e Walter Scott.

Non a caso i soggetti di alcuni dei suoi primi dipinti gli vennero dalle sue letture, come nel caso dell'*Ildegonda*, ispirato al romanzo omonimo di Tommaso Grossi, con cui esordì

alla Promotrice fiorentina nel 1855, o del quadro *Maria Stuarda sul campo di Crookstone*, ispirato dall'opera *l'Abate* di Walter Scott. Venne comunque ammesso ai corsi di anatomia, architettura e prospettiva, fondamentali per accedere al corso di pittura tenuto dallo stesso Bezzuoli ed importantissime basi per la sua futura carriera artistica.

Nello stesso periodo, pur versando in precarie condizioni economiche, Giovanni Fattori – lo racconta lui stesso – entrò a far parte di una società segreta, la *Società dei Progressisti*, fondata nel 1846 dal botaio livornese Enrico Bartelloni, un cospiratore democratico. Il sodalizio contava circa duecento aderenti tra Livorno e Pisa e Fattori si impegnò come corriere, distribuendo comunicazioni e informazioni tra i soci. Poco dopo, nel 1848, sempre più attratto dagli ideali risorgimentali e pieno di speranze per un futuro diverso, pur non essendo ancora totalmente coinvolto nei moti rivoluzionari, sostenne anche le attività del Partito d'Azione, distribuendo in varie località della Toscana opuscoli stampati clandestinamente.

Nel maggio del 1849 si trovò quasi per caso a Livorno, proprio nel corso del poco conosciuto assedio posto dagli austriaci alla città – il 10 e 11 di quel mese – per reinsediare sul trono della Toscana il granduca Leopoldo II d'Asburgo-Lorena. Il botaio Bartelloni, che si era coraggiosamente battuto contro le truppe austriache, venne catturato, processato dalla commissione militare austriaca e condannato a morte. La sentenza fu eseguita il 14 maggio di quell'anno. Per la strenua difesa opposta dai suoi cittadini, ancorché invano, alla città venne conferito nel 1906 il titolo di *Città benemerita del Risorgimento Nazionale* (vds. Riquadro 1 alla pagina seguente).

Non risulta che Giovanni Fattori sia stato attivamente presente sulle barricate quando gli austriaci riportarono l'ordine a Livorno, probabilmente grazie alla madre, che lo segregò in casa vietandogli nel modo più assoluto di uscire, ma l'esperienza lo avvicinò ancor più alla causa politica risorgimen-

può cogliere un richiamo a Ingres – che sono la parte migliore della sua produzione. Ritrasse, tra gli altri, Gino Capponi, Lorenzo Bartolini, Elisabetta Ricasoli, Luigi de Cambray Digny col figlio, Giovanni Carmignani, Marianna Rucellai de' Bianchi, Maria Antonietta granduchessa di Toscana e Giuseppe Giusti. Tra le sue opere più importanti si possono annoverare *l'entrata di Carlo VIII in Firenze* [il 17 novembre 1494, n.d.a.] – un quadro di grandi dimensioni del 1827 – ed altri lavori più piccoli, come *Galatea* e una copia della *Scuola di Atene* di Raffaello, che meglio evidenziano il suo indubbio talento pittorico. Dipinse inoltre una delle lunette della Tribuna di Galileo – *Galileo dimostra la legge di gravità ai Medici* – nel Museo della Specola di Firenze e l'importante serie di scene della vita di Cesare in una delle sale a pianterreno di Palazzo Pitti. Furono suoi allievi, oltre a Giovanni Fattori, anche Giuseppe Raggio, Enrico Pollastrini, Carlo Ademollo, Giuseppe Pierotti, Stefano Ussi e Silvestro Lega (tratto da Enciclopedia Italiana Treccani, 1931).

RIQUADRO 1

LE CITTÀ BENEMERITE DEL RISORGIMENTO NAZIONALE

Nel cinquantesimo anniversario dei fatti del 1848, la memoria della stagione risorgimentale si tradusse per la prima volta anche in riconoscimenti collettivi. Accanto alle benemeritenze individuali, premiate soprattutto con l'Ordine Militare di Savoia (poi Ordine Militare d'Italia) e con l'Ordine della Corona d'Italia, vennero introdotti appositi strumenti onorifici riservati alle comunità cittadine, protagoniste di un'epopea che aveva scritto pagine altissime di resistenza e di valore.

Le prime nove concessioni, che vanno dal 18 marzo al 9 giugno 1898, furono accompagnate da una Medaglia d'Oro, coniate volta per volta. Furono così insignite, in ordine cronologico: Milano, Como, Brescia, Roma, Torino, Palermo, Messina, Catania e Perugia.

Il R.D. 4 settembre 1898 creò invece un "distintivo d'onore", sotto forma di Medaglia d'Oro, "per rimeritare le azioni altamente patriottiche compiute dalle città italiane nel periodo del risorgimento nazionale".

L'insegna, estesa poi a tutte le città decorate, recava sul *recto* l'effigie di Umberto I e sul *verso* una corona composta da un ramo di quercia e uno d'alloro, entrambi fruttati e intrecciati. Al centro del serto vegetale, lo spazio per "un accenno del fatto per il quale la medaglia viene concessa". Le città decorate di tale distinzione, dal settembre 1898 al luglio 1900, furono nove: Bologna, Mestre, Potenza, Casale Monferrato, Trapani, Chioggia, Ancona, Sermide, Bergamo.

Dopo la morte di Umberto I, Vittorio Emanuele III conferì, sino al 1942, altre nove medaglie, che dal 1906 furono modificate nel *recto*, sul quale venne riportata l'effigie del nuovo sovrano: Livorno, Agordo, Forno di Zoldo, Vercelli, Pavia, Pergola, Gorizia, Mantova e Piacenza.

In totale, i gonfaloni comunali insigniti della medaglia per benemeritenze risorgimentali furono ventisette nell'arco di settanta anni, dal 1848 al 1918. Successivamente, anche alle città vennero concesse Medaglie al Valor Militare, al Valor Civile e al Merito.



MEDAGLIA DI BENEMERENZA
MODELLO UMBERTO I



MEDAGLIA DI BENEMERENZA
MOD. VITTORIO EMANUELE III

tratto dal sito www.quirinale.it/onorificenze

tale e patriottica. Lo stesso capitò – intervento della madre a parte – anche a quasi tutti i suoi amici artisti, dei quali peraltro eviteremo di scrivere in questa sede, anche perché le loro vicende occuperebbero, pur se esposte in forma sintetica, molti volumi di storia dell'arte e di storia patria.

Di essi possiamo comunque dire che erano tutti politicamente impegnati e che erano fautori dell'indipendenza e dell'unità d'Italia, anche se soltanto pochi potevano vantare precedenti esperienze "insurrezionali", come ad esempio Serafino De Tivoli⁹⁶ – il primo a dipingere un quadro ispirato alle teorie della *macchia* – che nel 1848 aveva combattuto da volontario a Curtatone ed aveva preso parte alla difesa di Roma.

A Firenze il punto di ritrovo di questo gruppo di giovani artisti era il *Caffè Michelangiolo*, aperto nel 1848. In esso nacque qualche anno più tardi, all'inizio della seconda metà dell'Ottocento – sulla base delle novità parigine presentate nell'Esposizione Universale del 1855, portate in Italia proprio dal De Tivoli – il più importante e innovativo movimento artistico italiano, quello dei *Macchiaioli*, del quale Fattori fu sicuramente l'artista più rappresentativo (vds. Riquadro 2 alle pagg. 86 e 87).

96: Serafino De Tivoli (Livorno, 22 febbraio 1825 – Firenze, 1 novembre 1892). Dopo aver seguito alcuni corsi di letteratura a Firenze, in una scuola privata tenuta da religiosi, iniziò a studiare pittura sotto l'ungherese Carlo Markó il Vecchio. Nel 1848 combatté da volontario a Curtatone e poi prese parte, con Garibaldi, alla difesa di Roma. Nel 1840 incontrò Vito D'Ancona e assieme a lui dipinse una serie di paesaggi *en plein air*. Nel 1855 i suoi quadri attirarono l'attenzione degli artisti che frequentavano il caffè Michelangelo di Firenze, molti dei quali divennero poi noti come Macchiaioli. Nello stesso anno si trasferì a Parigi, dove rimase molto colpito dai dipinti della Scuola di Barbizon, direttamente ispirati alla natura. Nella sua visione, il realismo ed il forte chiaroscuro che li caratterizzavano potevano essere un modo per rinnovare l'arte pittorica. Tornato a Firenze, riuscì a contagiare col suo entusiasmo molti dei suoi amici, che in breve tempo adottarono le sue idee. Telemaco Signorini, riconoscendo l'influenza che De Tivoli esercitò sugli artisti fiorentini dell'epoca, lo definì *padre della macchia*. Negli anni successivi tornò più volte a Parigi, dove nel 1863 espose alcune sue opere nel *Salon des Refusés*. In quella città ebbe modo di frequentare artisti come Jacques Tissot e Camille Pissarro e divenne amico di Edgar Degas. Nel 1890 rientrò a Firenze, dove visse in relativo isolamento fino alla morte, che lo colse due anni più tardi.

GIOVANNI FATTORI E I *MACCHIAIOLI*

SERAFINO DE TIVOLI, *PORCELLI AL SOLE*. PRIMO VERO QUADRO DI *MACCHIA* E PRIMA SORPRESA ALLA NATURA, RIVOLUZIONARIO PERCHÉ DIMOSTRAVA CHE QUALUNQUE SOGGETTO PUÒ ESSERE VALIDO PER IL PITTORE

Il termine *Macchiaioli*, usato per la prima volta nel 1862 da un giornale di Torino, *La Gazzetta del Popolo*, nel resoconto della prima mostra nazionale di pittura, aveva in origine un significato denigratorio, ma proprio per questo fu immediatamente – e polemicamente – adottato dagli artisti che si riconoscevano in quella corrente pittorica. Lo afferma anche Fattori che, come ogni artista vero, sapeva esattamente cosa voleva dipingere e perché:

“Lo studio per me dell'arte attuale sta nelle manifestazioni della natura e nell'illustrazione sociale del nostro secolo sia per costumi, abitudini, sofferenze, ed altre cose, anche politiche, che l'arte mandi ai posteri la nostra storia moderna [...]”

Spiegano ancor meglio il concetto le parole di Piero Bargellini⁹⁷:

“La macchia era una superficie di colore puro, piccola o grande poco importava, ma esattamente delimitata. Per mezzo di macchie, cioè combinando superfici di colore, i pittori dovevano ricostituire la forma. Il tono delle macchie creava il volume e la distanza, cioè la spazialità della prospettiva aerea. I pittori accademici fino allora avevano fatto girare i volumi per mezzo di sfumature, e per allontanare un piano si erano serviti delle velature. Questo procedimento portava necessariamente alla mortificazione del colore, sempre sottomesso al chiaroscuro”.



GIOVANNI FATTORI, *LA ROTONDA PALMIERI*, 1866, OLIO SU TAVOLA, 12x35 cm, GALLERIA D'ARTE MODERNA, PALAZZO PITTI, FIRENZE. PICCOLO QUADRO DELLA MATURITÀ DI FATTORI. NOTARE CHE I VOLTI SONO RESI SOLO COME *MACCHIE COLORATE* E CHE LE RIDOTTE DIMENSIONI NON INCIDONO NEGATIVAMENTE SULLA CAPACITÀ ESPRESSIVA DEL COLORE

Per comprendere bene cosa significhino queste frasi non c'è che una cosa da fare, osservare direttamente – e con attenzione - qualche quadro di Fattori e degli altri appartenenti al gruppo. Solo l'osservazione diretta, infatti, può rendere evidente il tutto senza bisogno di ulteriori spiegazioni, perché questo è lo scopo dell'arte intesa come forma di comunicazione, anche se non definibile a priori.

L'ostilità che i *Macchiaioli* avevano per la cultura accademica può sembrare talora eccessiva, specie se si tiene conto del fatto che per imparare a dipingere, essi – come tutti – dovevano comunque assimilare le diverse tecniche pittoriche, anche attraverso lo studio della storia della pittura, ma può essere spiegata con la diffusa volontà di rinnovamento nazionale dell'epoca, che portava ad opporsi ad ogni forma che potesse ostacolare il Risorgimento italiano.

Tecnicamente nuovo era, invece, il fatto che i *Macchiaioli* dipingessero *en plein air*, come di lì a poco cominciarono a

97: Piero Bargellini, *Caffè Michelangelo*, Firenze, giugno 1944, Edizioni Vallecchi. Consigliamo a tutti la lettura di questo piacevolissimo libro, sempre ammesso che si riesca a trovarlo.

fare gli *Impressionisti* francesi. Anche se questo essere stati, in un certo senso, antesignani dell'*impressionismo* portò ad una svalutazione della pittura di *macchia* piuttosto che ad una sua maggiore considerazione.

Dipingere direttamente dal vero (la *sorpresa alla natura* teorizzata da Adriano Cecioni), fu comunque un obbligo per quasi tutti i *Macchiaioli*, ma venne considerata una grave colpa dai francesi e dai nostrani esterofili, soprattutto perché toglieva agli *Impressionisti* francesi il merito di avere per primi introdotto la pittura *en plein air*. Per fortuna i critici americani, a partire dal 1945, non si sono più assoggettati alla Francia ed hanno rivalutato tutta la pittura italiana dell'Ottocento, salve restando, naturalmente, le esigenze del mercato. Cerchiamo di capire perché, ma in fondo la risposta è facile: poiché il mercato dell'arte aveva il suo centro internazionale a Parigi, tutto il resto non esisteva e non doveva esistere.

Il primo a concepire l'idea di trasformare Parigi nel centro d'Europa in tutti i campi – e quello dell'arte non faceva eccezione – era stato Napoleone, ma tutti i governi francesi che si succedettero dopo il crollo



ADRIANO CECIONI, FATTORI CHE DIPINGE, 12x23 cm. UN QUADRO EN PLEIN AIR DI UN AUTORE CHE SCANDALIZZÒ IL PUBBLICO CON UNA SCULTURA CHE RAPPRESENTAVA UN CANE MENTRE DEFECAVA – CI FU CHI DIEDE DI STOMACO DI FRONTE A TANTO REALISMO – MA ERA IN REALTÀ UN BRAVO ARTISTA E UN VERO PRECURSORE DEGLI IMPRESSIONISTI FRANCESI

dell'Impero napoleonico – monarchie o repubbliche che fossero – furono d'accordo su questo (unico) punto.

È tuttavia opportuno sottolineare che la gara a chi è arrivato prima scatenatasi tra *Macchiaioli* ed *Impressionisti* è soltanto una stupida invenzione dei critici e non ha alcun senso, perché le due correnti artistiche sono due espressioni dell'arte pittorica tra loro indipendenti. Mentre i *Macchiaioli* nacquero dall'esigenza di riformare la cultura nazionale di un paese che ritrovava se stesso dopo secoli di dominazione straniera, gli *Impressionisti* erano fundamentalmente dei borghesi che praticavano la loro arte in una nazione da tempo compiutamente affermata nel contesto europeo.

La differenza principale tra la pittura degli *Impressionisti* e quella dei *Macchiaioli* stava nel diverso rapporto che le due correnti intrattenevano con la natura: una difformità di partecipazione fisica, psicologica, intellettuale ed anche morale nei confronti di ciò che veniva osservato. A differenza dei *Macchiaioli*, gli *Impressionisti* – scientificamente, come loro stessi dicevano, anche se l'uso di questo termine sarebbe tutto da discutere e lo accettiamo così com'è per non dilungarci inutilmente – concentravano la propria attenzione solamente su ciò che arrivava al loro occhio ed alle sensazioni che ne potevano derivare. Comunque ricordiamo che l'*impressione* di cui si tratta, almeno in origine, non era ciò che colpiva l'animo ma la retina fisicamente intesa.

Le "macchie" di colore dei *Macchiaioli* erano sempre ben delimitate, anche se spesso assai piccole – naturalmente in relazione alla dimensione dei quadri – e non si sovrapponevano né confondevano, come negli *Impressionisti*, bensì rimanevano sempre giustapposte, una accanto all'altra. Era poi la psiche dello spettatore a ricostituire la completezza della visione e con essa la realtà, dando vita ad un processo di ricostruzione psicologica interiore che permetteva di "sentire" interiormente con molta più forza quello che il pittore aveva voluto rappresentare, escludendo la confusione sentimentale dei *Romantici* e quella visiva degli *Impressionisti*.

Sosteniamo perciò – a costo di essere poi ghigliottinati – che sotto alcuni aspetti i *Macchiaioli* non furono capiti semplicemente perché erano avanti di un buon mezzo secolo e avevano anticipato nell'arte non solo gli esiti del romanzo verista ma soprattutto i suoi risvolti psicologici. Ci si perdoni il tono apodittico che non ammette repliche, ma andava detto.

In questo contesto, ci sembrano ridicole osservazioni come questa: "i *Macchiaioli* non facevano le ombre azzurre", riferita al fatto che le ombre prodotte dal Sole danno sempre una sensazione vaga di azzurro, che dipende dal maggiore o minore filtraggio dell'atmosfera, tanto che si può facilmente passare dai 5600° Kelvin di colore della luce meridiana ai 10.000° Kelvin delle ombre azzurrine di montagna. O come quest'altra: "I *Macchiaioli* non sanno rinunciare alla struttura della prospettiva", considerazione negativa carissima alla critica di sinistra italiana, sempre condizionata ideologicamente, fatta forse eccezione per Palma Bucarelli, donna di rara e profonda cultura, che tuttavia non riuscì ad afferrare il valore che ha la tecnica dei *Macchiaioli* se la si studia nella sua completezza, pur se reputava negativa la mancanza di impegno sociale politicamente inteso.

Conseguenza artistica di questo realismo dei *Macchiaioli* è il fatto che un loro quadro non risente della dimensione fisica, perché mantiene significati e valori luminosi indipendentemente dalle sue misure, che venivano stabilite più che altro in funzione del tipo di ambiente cui l'opera era destinata. Anzi, i quadri di piccole dimensioni sono spesso deliziosi, nel senso proprio del termine, ovvero danno una sensazione piacevole – di delizia – a chi li osserva.

Dopo la breve parentesi insurrezionale, l'intelligente politica del reinsediato Granduca, che non diede corso ad inutili repressioni, permise a tutti gli artisti che erano iscritti ai corsi dell'Accademia di Belle Arti fiorentina di tornare a frequentarli. Anche Giovanni Fattori si avvale di questa possibilità, ma non venne ammesso al corso superiore di pittura

"[...] per mediocre esecuzione del tema prospettico e per mediocre esame in architettura e geometria".

Disse in seguito, raccontando dei suoi trascorsi negli anni di frequenza dell'Accademia, di non avere mai imparato la storia dell'arte ma di aver in compenso letto molti romanzi, come abbiamo già visto. Affermò anche, valutando il corso della sua carriera, che per fare un artista non era necessario disporre di tutto il bagaglio di conoscenze che ai primi del Novecento si pretendeva di inculcare negli studenti. Conoscenze che, a suo modo di vedere, erano

"[...] necessarie bensì per essere letterati o scienziati, ma non artisti".

Sentenziava anzi che l'eccesso di un tal genere di nozioni fosse nocivo, rendendo difficile il libero avvicinarsi all'arte secondo il modo di sentire di ciascuno. E concludeva:

"[...] solo l'arte stavami addosso senza saperlo, né ancora lo so".

Queste dichiarazioni erano evidentemente il frutto di un atteggiamento di rifiuto del mondo accademico e del tipo di cultura che lo accompagnava, da lui considerata troppo arretrata – e in realtà lo era! – perché, per sua stessa involontaria affermazione, Fattori era un buon lettore, ben diverso dall'illetterato che voleva sembrare, forse a bella posta. Insomma, era illetterato se si guardava alla sua antipatia per il *Romanticismo* più decadente, ma era sicuramente bene informato e partecipe delle ultime tendenze letterarie europee.

Lo stesso possiamo dire – e lo diremo più avanti – della sua arte pittorica, che gli permise di assumere un ruolo da protagonista nel panorama artistico dell'epoca. Prospettiva e disegno li aveva sicuramente studiati con profitto, dal momento che fu capace di utilizzarli magistralmente nei suoi quadri e nelle sue incisioni. Per dimostrarlo non è necessario perdersi in lunghi discorsi: basta osservare le opere che ha lasciato.



GIOVANNI FATTORI, *SOLDATI FRANCESI DEL '59*, 1859, OLIO SU TAVOLA, 15,5x32 cm

Non prestò mai servizio militare, quindi non vestì mai un'uniforme; fece tuttavia della vita militare uno dei principali argomenti della sua produzione artistica, a partire da quando – nel maggio del 1859, durante la II Guerra di Indipendenza, con la Francia alleata del Piemonte – una parte delle

truppe francesi di Napoleone Giuseppe Carlo Bonaparte, detto Gerolamo⁹⁸ dopo essere sbarcate a Livorno, raggiunsero Firenze e si accamparono alle Cascine. Pochi anni dopo – questa volta con la Francia schierata a protezione del Papa contro il Regno d'Italia – poté anche osservare le prime manovre del neonato Esercito Italiano, non casualmente svolte a ridosso della frontiera di quello che rimaneva dello Stato Pontificio ed a pochi chilometri dal porto di Civitavecchia, dove era stanziato il grosso del corpo di spedizione francese. Fu unanimemente considerato per questo il migliore tra i pittori di battaglie e di vita militare del nostro Risorgimento. Ed in effetti lo fu a pieno titolo.

Il primo importante riconoscimento gli venne quando decise di partecipare al concorso bandito dal Governo Provvisorio Toscano di Bettino Ricasoli nel 1859 – dopo l'Armistizio di Villafranca – per la realizzazione di quattro grandi dipinti commemorativi di altrettante importanti battaglie del Risorgimento: Curtatone, combattuta il 29 maggio 1848, durante la I Guerra di Indipendenza; Palestro, Magenta e San Martino, combattute rispettivamente il 31 maggio, il 4 giugno e il 24 giugno del 1859, durante la II Guerra di Indipendenza.



GIOVANNI FATTORI, *CAMPO ITALIANO ALLA BATTAGLIA DI MAGENTA*, 1860-1862, OLIO SU TELA, 232x384 cm, GALLERIA D'ARTE MODERNA, PALAZZO PITTI, FIRENZE

Fattori scelse di dipingere la battaglia di Magenta, che vide l'Armata Sarda di Vittorio Emanuele II, affiancata dall'Armata francese d'Italia di Napoleone III (47.517 uomini in totale), contrapporsi alla 2^a Armata Imperiale austriaca del *Feldzeugmeister* Ferencz József Gyulay (55.792 uomini). Presentò pertanto due bozzetti alla commissione incaricata di valutare i concorrenti, che gli conferì il primo premio e scelse il bozzetto dell'opera che poi l'artista completò nel 1862, dopo avervi lavorato con grande diligenza per più di due anni.

98: Napoleone Giuseppe Carlo Bonaparte, detto Gerolamo (Trieste, 9 settembre 1822 – Roma, 17 marzo 1891), era figlio di Girolamo Bonaparte (1784-1860) – fratello minore di Napoleone Bonaparte – e della principessa Caterina di Württemberg (1783-1835). Era quindi cugino di Napoleone III, figlio di Luigi Bonaparte – altro fratello di Napoleone Bonaparte – e di Ortensia di Beauharnais. Nel 1859, nel quadro degli accordi di Plombières, intercorsi tra Napoleone III, Imperatore dei francesi, e Camillo Benso Conte di Cavour, Presidente del Consiglio del Regno di Sardegna, sposò Clotilde di Savoia, figlia del Re Vittorio Emanuele II. Nominato *Général de Division* nel 1853, durante la II Guerra d'Indipendenza comandò in Toscana il V *Corps d'Armee* francese, forte di dodicimila uomini.

Così lo stesso Fattori raccontava la vicenda in una sua lettera:

“Venne a Firenze nel 1861 Giovanni Costa⁹⁹ di Roma – artista allora in una via di progresso di alta intelligenza portò fra noi le sue nuove teorie artistiche – mi fu presentato e fu nel mio studiolo – egli capì che in me vi era qualcosa da fare – mi aprì la mente mi incoraggiò; e posso dire che da quell’epoca diventai artista solo per lui! e a lui devo il mio primo quadro di soggetto militare la Battaglia di Magenta che trovasi nella Galleria Nazionale di Firenze [...] ecco la storia: il Governo della Toscana con Ricasoli questi emanò un concorso per illustrare i principali fatti d’arme; gli episodi della nostra redenzione italiana. Nell’occasione del passaggio di truppe francesi per Firenze io correva dietro a queste e tale era impressionato di cose militari che volli concorrere, però restava in me un dubbio atroce della riuscita per il poco benevolo incontro che avrei fatto con i miei compagni; fu il Costa che mi animò al concorso ed io incoraggiato dalla parola di un sì forte artista concorsi e vinsi. Da qui cominciò la mia carriera artistica – tra molte avventure e molte lotte [...] ma sempre sulla breccia e sempre fermo alle mie idee sdegnando ogni e qualunque umiliazione e onorificenze senza meritarsele [...]

Nel frattempo, il 2 luglio del 1860, a Firenze, a coronamento di un lungo periodo di convivenza, Giovanni Fattori aveva sposato Settimia Vannucci, alla quale poté anche offrire una sorta di viaggio di nozze, perché il premio corrispostogli per il quadro su Magenta comprendeva anche il rimborso delle spese necessarie per effettuare una ricognizione in Lombardia, sui luoghi del combattimento.



GIOVANNI FATTORI, LA CUGINA ARGIA, 1861, OLIO SU CARTONE, 36,2x29 cm, GALLERIA D'ARTE MODERNA, PALAZZO PITTI, FIRENZE

Purtroppo poco tempo dopo le nozze Settimia – che pur essendosi ammalata era sopravvissuta all’epidemia di colera che funestò Firenze nel 1854, l’anno del loro fidanzamento – contrasse la tubercolosi. Fu quindi obbligata a trasferirsi a Livorno, nella speranza che un clima più salubre giovasse alle sue precarie condizioni di salute. Fattori rimase invece a Firenze – dove lavorava al dipinto di Magenta – anche se tornava di quando in quando nella sua città natale e vi soggiornava per periodi più o meno lunghi, nei quali si dedicava ad affinare le sue doti pittoriche. Risale a quei tempi la realizzazione di alcuni significativi ritratti, tra cui quello della cugina Argia, eseguito nel 1861.

Il 26 marzo 1867 Settimia morì, stroncata dalla sua malattia. La sua scomparsa fece precipitare Fattori in una condizione di profonda tristezza, dalla quale riusciva temporaneamente a sollevarsi unicamente grazie al conforto e al sostegno dell’amico Diego Martelli¹⁰⁰ – principale teorico del nuovo gruppo toscano – che lo invitava spesso nella sua residenza di Castiglioncello. I suoi soggiorni in Maremma

99: Giovanni Costa, detto Nino (Roma, 15 ottobre 1826 – Marina di Pisa, 31 gennaio 1903). Pittore e restauratore, dotato di acuto spirito critico, accanto all’impegno patriottico e politico – fu volontario nella guerra del 1848 e nella difesa della Repubblica romana, consigliere comunale a Roma dal 1870 al 1877 – svolse una costante attività per il rinnovamento dell’arte, fondando il *Golden Club* (1875), la *Scuola Etrusca* (1883) e l’associazione *In Arte Libertas* (1887). Formatosi come pittore alla scuola di Vincenzo Camuccini, si dedicò ben presto al paesaggio, con studi dal vero, perfezionando la sua tecnica nel corso di frequenti soggiorni in Toscana, in Francia e in Inghilterra. Trasse importanti esperienze dalle ricerche di Jean-Baptiste Camille Corot – con cui strinse amicizia a Parigi – dalla scuola di Barbizon e dai *Macchiaioli*, ma si accostò anche allo stile dei preraffaelliti e dello stesso Raffaello. A Londra fu amico di John Ruskin, mentre a Firenze frequentò assiduamente i *Macchiaioli*, legandosi particolarmente a Giovanni Fattori.

100: Diego Martelli (Firenze, 29 ottobre 1839 – Firenze, 20 novembre 1896), critico d’arte, fu tra i primi a introdurre l’impressionismo francese in Italia. Nel 1859 prese parte alla II Guerra di Indipendenza. Ritiratosi nel 1861, assieme all’amico Giuseppe Abbati, in una villa che aveva ereditato nei pressi di Castiglioncello, su una collina, iniziò ad ospitare gli artisti con cui aveva stretto amicizia, soprattutto quelli che frequentavano il Caffè Michelangiolo di Firenze, luogo di incontro dei *Macchiaioli*. In breve la sua residenza divenne un sicuro punto di appoggio per i suoi amici, che in essa e nei suoi dintorni – Castiglioncello era all’epoca un piccolo villaggio di pescatori e contadini – potevano lavorare alle loro opere in stretto contatto con la natura circostante. Divenne così in breve il riferimento culturale del movimento della *macchia* – la cosiddetta *Scuola di Castiglioncello* – i cui componenti poterono sempre contare sul suo sostegno economico e sui suoi consigli. Fu più volte a Parigi, dove ebbe modo di visitare il *Salon des Refusés* e dove conobbe Gustave Courbet, la Scuola di Barbizon, Edgar Degas – che lo ritrasse due volte – Camille Pissarro e Édouard Manet, che giudicò *brutto* e *ostentato*. Nel 1867 fondò assieme a Adriano Cecioni e Telemaco Signorini il *Gazzettino delle arti del disegno*. Nel 1873 diede vita ad una rivista di arte, il *Giornale artistico*.

divennero così molto frequenti, ed erano caratterizzati da proficui momenti di riflessione e di produzione artistica ispirata a quei luoghi, legati alla campagna toscana, alla durezza del lavoro della terra e ai suoi protagonisti. In quell'agreste tranquillità Fattori poté rafforzare i suoi legami con i pittori macchiaioli, affinando sempre di più la sua tecnica a *macchia* e volgendo definitivamente lo sguardo verso la pittura di paesaggio.

Di pari passo giunsero per l'artista affermazioni e riconoscimenti. Nel 1868 ottenne il primo premio del Concorso Berti – bandito nel 1866 per l'esecuzione di dipinti storici di grandi dimensioni – con la tela *Assalto alla Madonna della Scoperta*. L'opera rappresenta un episodio della battaglia di San Martino, dove, il 24 giugno 1859, dopo la battaglia di Magenta, nella fase finale della II Guerra di Indipendenza, le Brigate di due Divisioni dell'Armata Sarda (1^a Divisione del Maggiore Generale Giovanni Durando e 2^a Divisione del Maggiore Generale Manfredo Fanti) mossero in successione all'assalto delle posizioni tenute da due Divisioni del V Corpo d'Armata del *Feldmarschalleutnant* Philipp von Stadion und Thannhausen, respingendole oltre il Mincio dopo un feroce combattimento durato fino a sera.



GIOVANNI FATTORI, *ASSALTO ALLA MADONNA DELLA SCOPERTA*, 1868
OLIO SU TELA, 204x290 cm, MUSEO CIVICO GIOVANNI FATTORI, LIVORNO

L'anno successivo, nel periodo in cui Firenze – che il 3 febbraio 1865 era divenuta capitale del Regno d'Italia¹⁰¹ – si stava adeguando al suo nuovo ruolo, abbandonando il provincialismo della corte granducale e un certo immobilismo culturale, troppo rivolto al passato, Giovanni Fattori venne nominato professore corrispondente di pittura nell'Accademia di Belle Arti cittadina, quella stessa da lui frequentata con non molto successo alcuni anni prima.

Si trattava senza dubbio di un significativo riconoscimento, anche se la posizione di professore corrispondente lo teneva comunque fuori dell'organico dell'Accademia, ma lo stipendio che ne derivava era molto modesto, tanto che Fattori, per garantirsi adeguate entrate, si vide costretto a impartire lezioni private di pittura alle facoltose famiglie dell'aristocrazia fiorentina, quelle stesse che lo avevano tenuto a distanza nei primi anni di permanenza a Firenze.

Per l'artista fu comunque un'esperienza positiva, con qualche concreto vantaggio economico e soprattutto con una crescente diffusione della sua fama di pittore, che gli permise di allargare i suoi orizzonti e di abbandonare i limitati ambienti che aveva frequentato sino ad allora. Si dedicò anche all'incisione, producendo in totale oltre duecento acqueforti.

101: Firenze fu capitale del Regno d'Italia per un breve periodo di sei anni, dal 3 febbraio 1865 al 30 giugno 1871. Il trasferimento venne deciso dal governo presieduto da Marco Minghetti, che ritenne opportuno spostare la capitale da Torino, situata all'estremità nord occidentale della penisola, ad un'altra città collocata in posizione più centrale. Venne presa in esame anche Napoli, ma alla fine la scelta cadde su Firenze. L'annuncio del trasferimento provocò a Torino gravi tumulti e disordini, che vennero repressi con la forza e causarono oltre 50 morti e quasi 200 feriti.

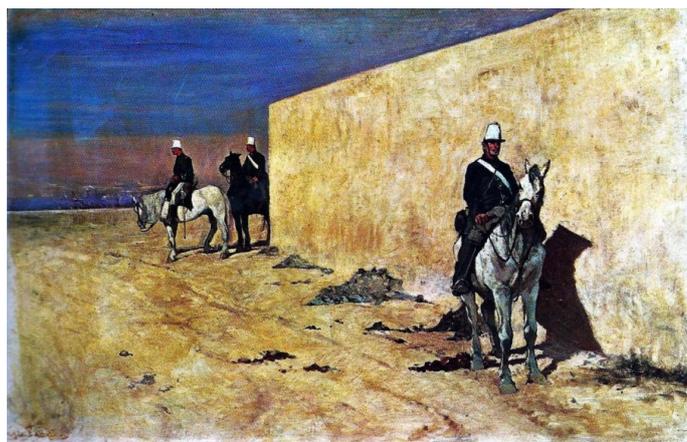
Ne trasse beneficio anche la sua arte pittorica, sempre più evoluta e indirizzata ad una maggiore attenzione alle architetture e agli spazi, dove la tecnica della *macchia* contribuiva a rafforzare la costruzione dell'insieme.

Nel 1870 Fattori venne nuovamente premiato all'Esposizione Nazionale di Belle Arti di Parma, dove aveva presentato due quadri di soggetto patriottico che illustravano episodi militari del Risorgimento e che riscossero molto successo tra il pubblico: *La battaglia di San Martino* e *Il Principe Amedeo ferito a Custoza*. A quest'ultimo fu attribuita una medaglia d'argento. Si trattava di un genere di pittura molto apprezzato in quegli anni, quando era già ben avviato il processo di unificazione nazionale.



GIOVANNI FATTORI, *IL PRINCIPE AMEDEO FERITO A CUSTOZA*, 1870
OLIO SU TELA, 100x265 cm, PINACOTECA DI BRERA, MILANO

L'opera rappresenta uno degli episodi più popolari della battaglia di Custoza, combattuta il 24 giugno 1866, all'inizio della III Guerra d'Indipendenza, tra le truppe italiane del Generale d'Armata Alfonso La Marmora e l'Armata imperiale austriaca del *Feldmarschall Erzherzog* Albrecht von Österreich-Teschen. Il protagonista, collocato al centro esatto del quadro, è il ventunenne Principe Amedeo Duca d'Aosta – comandante della Brigata "Granatieri di Lombardia" e fratello dell'erede al trono Principe Umberto – che al mattino del 24 giugno era rimasto ferito da un colpo di fucile durante un attacco sulle alture del Monte Croce. Fattori lo raffigura come soldato tra i soldati,



GIOVANNI FATTORI, *IN VEDETTA*, 1872, OLIO SU TAVOLA,
37x56 cm, COLLEZIONE PRIVATA, VALDAGNO

sostenuto da un aiutante in campo, mentre è in procinto di salire sull'ambulanza assieme ad altri feriti. Non un tema eroico quindi, ma una rappresentazione realistica di un episodio che descrive la sofferenza e la morte dei soldati.

L'anno dopo il quadro fu esposto alla Società Promotrice di Belle Arti di Firenze, e nel 1872 Fattori lo mandò a Milano, alla Seconda Esposizione Nazionale di Belle Arti, promossa e organizzata dalla Regia Accademia di Brera. Il Comitato Esecutivo dell'Esposizione – del quale facevano parte anche Francesco Hayez e Gerolamo Induno – ne deliberò l'acquisto per la Pinacoteca di Brera, dove è da allora conservato.

Il quadro, più tardi nello stesso anno, venne comunque esposto pure a Roma – da poco divenuta capitale d'Italia per effetto della Legge 33 del 3 febbraio 1871 – nella mostra organizzata dalla locale Società Amatori e Cultori delle Belle Arti, che per la prima volta accolse opere della corrente dei *Macchiaioli*. Nella circostanza Fattori, che non era mai stato nella Città Eterna, dove tra gli altri rivide l'amico Nino Costa, espose anche altri suoi quadri, primo fra tutti il notissimo *In vedetta*, o *La*

parete bianca, considerato uno dei suoi capolavori per la sinteticità espressiva, ottenuta con la coincidenza tra luce e prospettiva unite da una solida materia pittorica. Perché mai, come vorrebbe la critica “francesizzante” dovrebbe essere più moderno – o evoluto – non utilizzare un modo di costruire immagini che è tuttora universalmente adottato, la prospettiva brunelleschiana, per progettare tutti gli obiettivi fotografici? Erano inoltre presenti *Pastura*, *Boscaiolo* e *Maremma toscana* tutti studi dal vero di scene rurali e di paese. Non tutti li apprezzarono. Ad esempio Diego Martelli, nonostante fosse amico di Fattori, a proposito de *Il Principe Amedeo ferito a Custoza*, scrisse¹⁰²:

“[...] che sgomento, che mestizia in quella scena d'ambulanza [...] per trovare il soggetto storico bisogna cercarlo col moccolino, e quello che ci trovi subito è la tristezza della scena funesta, il carattere in tutte le figure, un'intonazione voluta dalla natura studiata sul vero”.

Seguì, sempre nel 1872, *Carica di cavalleria*, uno dei quadri di Giovanni Fattori in cui si può più compiutamente verificare come la ricostruzione del reale sia completata nella psiche dell'osservatore, che acquisisce e somma dentro di sé, in una sintesi che in tal modo diviene vissuta, quello che l'artista voleva rappresentare. La forza e la potenza di cavalli e cavalieri, ben espressa con sapienti *macchie* di colore, concorrono realmente a formare un unicum nell'animo di chi guarda. Il quadro è una delle opere di Fattori che vennero poi acquistate da Umberto I per la sua collezione privata.



GIOVANNI FATTORI, *CARICA DI CAVALLERIA*, 1872, OLIO SU TELA, 128x235 cm

Successivamente, nel 1873, come ci dice una pubblicazione dell'epoca¹⁰³:

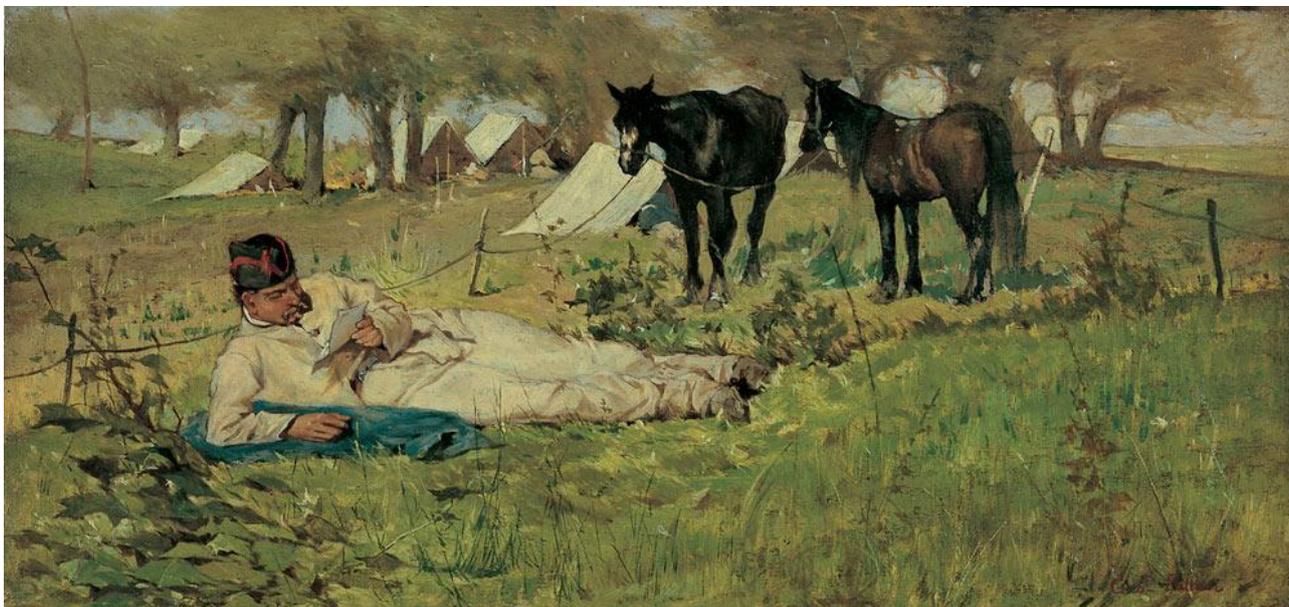
“[...] Fattori prof. Giovanni di Livorno, Firenze [vinse una Medaglia dell'Arte all'Esposizione Internazionale di Vienna assieme, tra gli altri, ad] Hayez comm. prof. Francesco, Milano; Induno cav. Domenico, Milano; Signorini Telemaco, Firenze; Zandommèghi [sic] Federico, Milano”.

A Vienna l'opera di Fattori meritevole della Medaglia dell'Arte fu *Mercato di cavalli in Piazza Montanara a Roma*, che poi venne premiato anche alla *Melbourne International Exhibition* del 1880. Purtroppo lo conosciamo solamente attraverso una fotografia, perché il piroscampo *Europa*, che lo riportava in Italia, naufragò e il quadro andò perduto, assieme a varie altre opere di importanti artisti contemporanei.

102: Diego Martelli, *L'esposizione della Società degli Amatori e Cultori delle Belle Arti in Roma*, in *Italia Nuova*, 10 marzo 1872.

103: *L'esposizione Universale di Vienna del 1873 Illustrata*, vol. 1, Editore Edoardo Sonzogno, Milano, 1873, pagg. 315-316.

Giovanni Fattori ottenne premi anche alla *Third Annual International Exhibition* di Londra, sempre nel 1873; all'*Exposición Internacional de Chile* di Santiago del Cile, nel 1875, dove partecipò con sei dipinti, tra cui *Carabinieri in perlustrazione*; alla *Centennial International Exhibition* di Filadelfia nel 1876¹⁰⁴, dove il riconoscimento fu concesso ad una delle tre versioni di *Posta al Campo*, uno dei suoi quadri preferiti.



GIOVANNI FATTORI, *POSTA AL CAMPO*, 1873-1875, OLIO SU TAVOLA, 16,6x34,5 cm

Nel 1875 si recò per la prima ed unica volta a Parigi, dove rimase per circa un mese, a stretto contatto con l'amico artista Federico Zandomeneghi¹⁰⁵, senza peraltro interessarsi molto del panorama artistico francese contemporaneo, tanto meno degli *Impressionisti*, che non attirarono affatto la sua attenzione.

Nel 1880 venne nominato professore onorario all'Accademia di Belle Arti di Firenze – dove già insegnava – e nello stesso periodo si innamorò di una giovane ragazza ungherese, Amalia Nolleberg, attirandosi per questo molte critiche. Interruppe la relazione quattro anni più tardi.

Fu presente con alcune sue opere – *Un alto. Scena militare durante la guerra*; *Le ore calde presso Livorno* (motivo dal vero); *I fascinati al Pignone presso Firenze* – all'Esposizione d'Arte organizzata a Roma nel 1881 dalla Società Amatori e Cultori delle Belle Arti. Partecipò infine all'Esposizione Internazionale di Roma del 1883, organizzata nell'appena inaugurato Palazzo delle Esposizioni dell'architetto Pio Piacentini, sito in via Nazionale.

L'Esposizione, nelle intenzioni del suo Comitato Esecutivo, aveva due principali obiettivi: provare, attraverso l'esibizione delle opere dell'ingegno degli artisti italiani, che il Risorgimento politico dell'Italia andava di pari passo con il suo risorgimento artistico; procurare finanziamenti per la costruzione di una Galleria Nazionale d'Arte Moderna nella quale sarebbero dovute confluire, innanzitutto, le opere esposte, selezionate da un'apposita Commissione.

Non fu una cosa semplice. Le critiche e le polemiche divamparono ancor prima dell'inizio dell'esposizione e proseguirono anche dopo la sua chiusura, ma gli acquisti di opere con cui

104: La *Centennial International Exhibition* di Filadelfia fu la prima esposizione universale organizzata in territorio statunitense, allo scopo di celebrare il primo centenario dell'indipendenza degli Stati Uniti d'America e della Dichiarazione d'Indipendenza, che venne firmata il 4 luglio del 1776 proprio in quella città.

105: Federico Zandomeneghi (Venezia, 2 giugno 1841 – Parigi, 31 dicembre 1917). Iscritto all'Accademia di Belle Arti di Venezia nel 1856, visitò anche l'Accademia di Belle Arti di Milano. Nel 1860, dopo aver tentato di unirsi ai Mille di Garibaldi, fu costretto ad abbandonare Venezia e si trasferì a Firenze, dove prese a frequentare il Caffè Michelangiolo e i *Macchiaioli* – segnatamente Telemaco Signorini, Giovanni Fattori e Giuseppe Abbati – iniziando a praticare la pittura di paesaggi *en plein air*, per l'epoca un approccio fortemente innovativo. Nel 1874 si trasferì a Parigi – dove rimarrà fino alla morte – entrando in contatto con gli *Impressionisti*, il cui stile pittorico era simile al suo. con essi parteciperà poi a quattro esposizioni, nel 1879, 1880, 1881 e 1886. Fu molto amico di Edgar Degas.

dotare l'erigenda Galleria Nazionale d'Arte Moderna vennero effettuati e anche Giovanni Fattori ebbe la sua parte. Vendette infatti per 9.000 lire – pur avendone inizialmente chieste 12.000 – il quadro *La battaglia di Custoza*, noto anche come *Il quadrato di Villafranca*, del quale parleremo diffusamente più avanti. L'acquirente fu, ancora una volta, il Re Umberto I, che aveva personalmente visitato Giovanni Fattori nel suo studio nel 1878 – un significativo onore per un artista – ed era rimasto molto colpito dalla grandiosa tela, allora ancora in fase di completamento. Il quadro venne poi donato alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna.

Queste le parole quasi divertite con cui lo stesso Fattori descrisse il suo incontro con il Re d'Italia:

“Quando arrivò, era sulla porta solo: scese, mi venne incontro dicendo: – Lei è il signor Fattori? L'avevo riconosciuto. Ha qui il suo quadro? Ci erano con lui Guidotti, il Prefetto, Desonnaz e Arrivabene, ed un Ufficiale di ordinanza. Vede il quadro: si volta (strette di mano, si sa ...) e dice: – Ci ha poetizzati – Non credo – rispondo io. Mi domanda se fui nella località: dico di sì (ma l'ho veduta in sogno). A ciò che disse somiglia lo stradone, ma più gelsi e più fitti. Il quadrato era addossato ad una casa. L'artiglieria sulla strada e dopo, morti di qua morti di là, feriti, ulani ubriachi che si slanciavano sulla punta della baionetta, tanto vicini che erano alla portata della sciabola ... perfino lui pare che desse un colpettino; tanti morti di cavalli e fanti, che in un punto erano alti un metro ... Gli dico: Durò molto il combattimento? – No – dice lui – una mezz'ora. Si trattenne tra osservare e ciarlare una mezz'ora buona: dopo si rallegrò, strette di mano, si sa, e su da Ussi, tutti ... Alla porta: popolo molto, grida di ragazzi stonate, congedo, ristrette di mano di S.M. a me, a Ussi che ci inchiniamo come i galantuomini; una ristretta di mano a Arrivabene e al Prefetto, che si inchinano a angolo retto, guardandosi la punta delle scarpe ... ed io, non so perché ... Dopo tutto è una buona e simpatica persona”¹⁰⁶.

Non si può negare che il cliente fosse di prestigio. Del resto Fattori aveva ormai abbandonato tutti i vecchi pregiudizi verso l'aristocrazia, della quale non gradiva unicamente i modi – qualche volta troppo affettati – ma continuò comunque a proporsi ed a lavorare con metodo, più da artigiano che da artista senza regole. Nello stesso anno 1883 venne nominato professore anche presso l'Accademia di Belle Arti di Pistoia.

Premi e riconoscimenti, tuttavia, non contribuirono molto a migliorare le sue condizioni economiche: vendite come quella de *Il quadrato di Villafranca* erano rare e gli stipendi che percepiva per le sue attività di insegnamento non erano tali da potergli garantire una vita agiata. Nel 1884 iniziò una relazione con la vedova Marianna Bigazzi, che divenne poi la sua seconda moglie. In quegli anni, grazie al suo affetto, Fattori riuscì a vivere in modo più tranquillo e sereno, dedicandosi ad un'intensa produzione artistica, meno attenta alla vita politica e sociale del paese e sempre più rivolta al paesaggio maremmano e agli antichi mestieri esercitati dagli abitanti di quelle contrade.

Nel 1886 fu nominato professore di perfezionamento all'Accademia di Belle Arti di Firenze. Ottenne poi importanti riconoscimenti a Dresda e a Genova nel 1887. Nello stesso anno mandò all'Esposizione Nazionale Artistica di Venezia – inaugurata il 2 maggio di quell'anno nell'area dei Giardini Napoleonici alla presenza del Re Umberto I e della Regina Margherita – tre sue opere, ispirate alla vita dei butteri: *Il salto delle pecore*, *La merca dei puledri* e *Il riposo*, testimonianza perfetta del suo rapporto sempre più stretto con la Maremma.



GIOVANNI FATTORI, *IL SALTO DELLE PECORE*, 1886, OLIO SU TELA, 89,5x174 cm, GALLERIA D'ARTE MODERNA, PALAZZO PITTI, FIRENZE

L'anno successivo Giovanni Fattori realizzò ed espose un gruppo di acqueforti a Bologna, alla Prima Grande Esposizione Emiliana, inaugurata il 7 maggio nei Giardini Margherita dal Re Umberto I, dalla Regina Margherita e dal Presidente del Consiglio Francesco Crispi. Nella circostanza la locale Accademia di Belle Arti lo nominò suo membro onorario. Nel 1889 ottenne

106: Onorato Roux, *Infanzia e Giovinezza di Illustri Italiani Contemporanei. Memorie autobiografiche di letterati, artisti, scienziati, uomini politici, patrioti e pubblicisti, raccolte e corredate di cenni biografici*, Parte II: Artisti, Bemporad, Firenze, 1909.

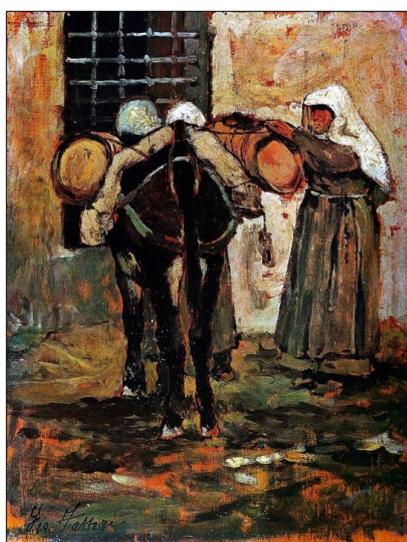
una medaglia d'oro alla Rassegna Internazionale di Colonia con *Mercato a San Godenzo*. Nello stesso anno meritò una menzione speciale alla *Exposition Universelle* di Parigi, tenuta in quella città – nel *Champ de Mars* – dal 5 maggio al 31 ottobre, nel centenario della Rivoluzione Francese e della presa della Bastiglia. Nel 1890 venne nominato membro onorario dell'Accademia di Brera a Milano. Nel 1891 sposò Marianna Bigazzi.



GIOVANNI FATTORI, *LO STAFFATO*, 1880, OLIO SU TELA, 90x130 cm, GALLERIA D'ARTE MODERNA, PALAZZO PITTI, FIRENZE



GIOVANNI FATTORI, *MILITARI IN MARCIA*, 1890, OLIO SU TELA, 37x62 cm, COLLEZIONE TARAGONI, GENOVA



GIOVANNI FATTORI, *SUORE CON ASINO*, 1890, OLIO SU TAVOLA, 17,5x24,5 cm

Continuò comunque a dipingere scene di vita militare, rifuggendo – come era suo costume, quasi una cifra stilistica – da ogni retorica celebrativa e rappresentando i soldati in momenti poco epici o addirittura tragici. Ne è un evidente esempio il dipinto *Lo staffato*, che fissa una scena altamente drammatica ma tutt'altro che eroica, e rientra nella realtà che a Fattori interessava documentare e trasmettere ai posteri senza alcuna enfasi. Impressionante, dal vero, la resa del sangue sulle pietre e sulla terra.

Altrettanto significativi della capacità dell'artista di penetrare nei diversi aspetti della vita militare dell'epoca – dalla fatica alla tragedia e al dovere – vita militare che Fattori percepiva, non dimentichiamolo, come la vita del popolo e della nazione, sono altri due suoi quadri: *Militari in marcia* e *Suore con Asino*. Nel primo sono rappresentati dei veri soldati al servizio della Patria, umili, affaticati e pazienti come i loro animali; nel secondo – che non potrebbe essere più diverso – compagno delle suore, presumibilmente al seguito di qualche formazione militare, anch'esse intente a svolgere il loro modesto compito. Sembra quasi che Fattori ci voglia dimostrare che non solo i soldati indossavano una divisa!

Nel 1895 partecipò alla I Esposizione Internazionale d'Arte della città di Venezia, inaugurata il 30 aprile ai Giardini di Castello dal Re Umberto I e dalla Regina Margherita. Continuò poi ad essere puntualmente presente anche nelle successive edizioni.

Dagli anni Novanta, la produzione di Fattori si rivolse sempre di più alla realizzazione di incisioni all'acquaforte, che gli portarono molti riconoscimenti. Di particolare rilievo la medaglia d'oro ottenuta all'*Exposition Universelle* di Parigi del 1900 per l'incisione *Bovi al carro* e la nomina – in quello stesso anno – a membro della Commissione Artistica della Calcografia Nazionale di Roma, carica che mantenne fino al 1905.

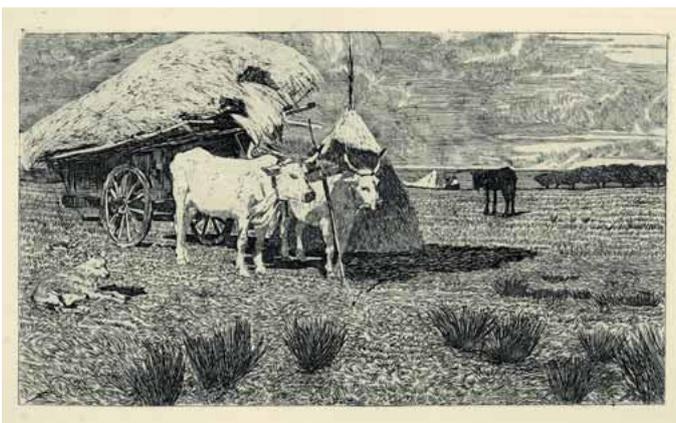
Rimasto nuovamente vedovo nel 1903, Fattori soggiornò per un breve periodo a Baucò, nei pressi di Roma, ospite di alcuni parenti di una sua allieva.

Nel 1904 ottenne una medaglia d'argento alla *Louisiana Purchase Exposition*, svoltasi a St. Louis (USA) dal 30 aprile all'1 dicembre per celebrare il centenario del passaggio della Louisiana agli Stati Uniti d'America. In concomitanza con l'esposizione St. Louis

ospitò anche – tra l'1 luglio e il 23 novembre – i Giochi della III Olimpiade.

Nel 1907, a 82 anni, sposò in terze nozze Fanny Martinelli, più giovane di lui di vent'anni, che tuttavia morì il 3 maggio dell'anno seguente, precedendolo di soli quattro mesi. Giovanni Fattori morì infatti il 30 agosto dello stesso anno.

La sua vita fu tutta dedicata all'arte, tanto che condusse la maggior parte della sua esistenza – sia con la prima che con la seconda moglie – in condizioni di semi povertà, almeno fino a quando, nel 1869, non ottenne la nomina a professore nell'Accademia di Belle Arti di Firenze, accompagnata dal relativo stipendio. Lavorava inoltre su commissione di privati, e in qualche occa-



GIOVANNI FATTORI, *BOVI AL CARRO*, 1888, ACQUAFORTE, 40,4x24,2 cm, GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA, ROMA

sione – lo abbiamo visto – anche per la Casa Reale. Non gli venne mai a mancare, comunque, il sostegno della famiglia. Certamente i tempi in cui studiava erano stati più duri, anche se non tragici. Non sappiamo come, in seguito, fosse riuscito a contrarre un debito di 7.000 lire – somma per l'epoca assai ingente – ma forse proprio per questo non riuscì mai a condurre una vita agiata.

Giovanni Fattori era di carattere difficile. Con lui, si diceva, non era possibile che ridere o litigare. Rimasero celebri le burle che faceva da studente e le discussioni sull'arte, nelle quali si accalorava sempre troppo. Era, in altri termini, un vero toscano. Anzi, per la precisione, un vero livornese. Ciò non toglie che fosse estremamente serio e professionalmente ineccepibile, anche se non si adattò mai – pur essendo lui stesso professore – ai rigidi limiti della didattica delle accademie che, a suo dire, limitava la creatività.

Da giovane la sua formazione familiare lo aveva portato a professare idee liberali ed un poco populiste. Subì pertanto, quando si giunse finalmente alla tanto agognata unità d'Italia, le stesse disillusioni di tutti gli intellettuali italiani, la cui idea di nazione – forse utopica – alla prova dei fatti si rivelò ben diversa dalla realtà. Scoprì però, nello stesso tempo, che quella borghesia che un poco disprezzava non era poi tanto malvagia e dal punto di vista della cultura costituiva, di fatto, la classe sociale più avanzata del paese.

Un'ultima notazione. Abbiamo già ricordato che Fattori vinse il concorso bandito dal Governo Provvisorio Toscano di Bettino Ricasoli nel 1859 con il quadro *Campo italiano alla Battaglia di Magenta*, ultimato nel 1862. Ebbene, Vittorio Emanuele II – che certamente sapeva dell'esistenza di Fattori, a quel tempo già abbastanza noto come pittore – quando volle ricordare quella stessa battaglia, commissionò un quadro a Gerolamo Induno, che lo dipinse nel 1861. La tela venne poi esposta a Brera nel 1862 ed è ora conservata presso il Museo del Risorgimento di Milano. Il dipinto di Induno precedette quindi di poco quello di Fattori, ma il Sovrano preferì evidentemente rivolgersi ad un artista di ispirazione più romantica. Il figlio Umberto invece, sia prima di salire al trono che dopo, sentì meglio la poesia di Giovanni Fattori. Questione forse di gusti personali, ma anche appartenenza a generazioni diverse¹⁰⁷.

A questo punto una critica ragionata delle opere di Fattori viene spontanea e può essere espressa da un qualunque osservatore che abbia un minimo di cultura e – aggiungiamo noi – un minimo di sentimento nazionale o – se vogliamo – una minima consapevolezza di cosa siano un popolo e la sua vita, il suo lavoro, le sue fatiche, le sue sofferenze e i suoi sacrifici. Di questo popolo, composto da cittadini di tutte le classi sociali, i soldati facevano parte in modo essenziale e intimo. Di questa realtà popolare si interessava Fattori, di questa voleva parlarci attraverso le sue opere, senza alcun intendimento strettamente politico.

Possiamo dire che egli fu uno degli interpreti migliori di questa nazione che si era ritrovata dopo

107: Per un raffronto tra le due opere si veda Umberto Maria Milizia, *Gerolamo Induno, che cantò con i colori la primavera della Patria*, I Quaderni della SCSM 1-2016, pagg. 97-108.

secoli di sottomissione, che lavorò sempre come poteva e come sapeva fino alla fine della sua operosissima vita, senza mai darsi “arie” di grande maestro o di artista “ispirato” o “impegnato”, come qualcuno dei suoi colleghi. Questo fu il suo unico fattivo impegno.

Prima di concludere riteniamo che non sia fuori luogo presentare un’ultima opera di Giovanni Fattori: un’immagine di argomento civile ma con protagonisti quei cavalli che tanto amava, assimilando l’eroismo del lavoro a quello militare, senza una retorica che non fosse già implicita nella scena stessa.



GIOVANNI FATTORI, *DUE BUTTERI CON MANDRIA DI BOVINI*, 1894, OLIO SU TELA, 70x100 cm

Chiudiamo trascrivendo quanto scrisse di Giovanni Fattori uno dei giornalisti più significativi dell'Ottocento: Pietro Coccoluto Ferrigni¹⁰⁸. Le sue parole si riferivano al quadro *La Battaglia di Magenta*, ma possono essere benissimo applicate a tutti i quadri di argomento militare del pittore livornese e, volendo, possono essere agevolmente estese a tutta la sua opera.

I soldati del signor Fattori sono proprio veri soldati, indossano veramente l'uniforme d'ordinanza sopra un corpo robusto e rotto a tutte le fatiche, hanno l'abitudine della vita militare [...] Quei cavalli robusti, dipinti con una bravura e uno spirito meravigliosi, sono proprio cavalli di truppa, stanchi, sonnolenti, affamati [...]

Ed era proprio questo che intendeva fare Fattori!

108: Pietro Coccoluto-Ferrigni, noto con lo pseudonimo di *Yorick figlio di Yorick* (Livorno, 15 novembre 1836 – Firenze, 13 dicembre 1895). Giornalista, laureato in giurisprudenza nel 1857 a Siena. Il primo periodico a cui collaborò, scrivendo di cose teatrali, fu *l'Arte*, di Firenze. Passò poi alla *Lente*. Nel '60 fu in Sicilia con la Spedizione dei Mille di Garibaldi e, dopo questo intermezzo politico, si diede all'esercizio dell'avvocatura, ma la passione del giornalismo e del teatro non lo abbandonò mai. I periodici cui collaborò furono prima lo *Scaramuccia*, il *Goldoni*, *l'Indicatore*; poi la *Vedetta*, la *Gazzetta del Popolo*, il *Fanfulla* – che aveva fondato – e molti altri. Nel suo *Viaggio attraverso l'esposizione italiana del 1861*, Firenze 1861, fu quasi l'unico a riconoscere il valore dei *Macchiaioli*. Fu assiduo collaboratore della *Nazione* di Firenze, dove entrò come critico drammatico nel 1868, esercitandovi poi una vera egemonia. Il meglio delle sue critiche è raccolto in *Vent'anni al teatro*, 2 voll., 1884-85. I suoi articoli sono documenti vivi degli spiriti animatori del teatro italiano e straniero nella seconda metà del sec. XIX. Scrittore di buona impronta toscana, fu autore, tra l'altro, di *Fra quadri e statue* (1873), *Su e giù per Firenze* (1877), *Passeggiate* (1879), *Lungo l'Arno* (1882), che raccolgono sue impressioni di viaggio e arguti giudizi su uomini e cose.

IL QUADRATO DI VILAFRANCA DI GIOVANNI FATTORI

Alla più grande delle sue numerose tele di soggetto militare, dedicata ad uno degli episodi della Battaglia di Custoza – combattuta il 24 giugno 1866, all'inizio della III Guerra d'Indipendenza, tra le truppe italiane del Generale d'Armata Alfonso La Marmora e l'Armata imperiale austriaca del *Feldmarschall Erzherzog Albrecht von Österreich-Teschen* – Giovanni Fattori lavorò dal 1876 al 1880, in un vasto locale messogli a disposizione nell'Accademia di Belle Arti di Firenze per interessamento del Ministero della Pubblica Istruzione.

Non andò a documentarsi sul luogo dello scontro, come aveva fatto per *La battaglia di Magenta*, ma esperì comunque approfondite ricerche, come testimoniano gli accurati disegni preparatori da lui predisposti, ora conservati nel Museo Civico di Livorno.

Onorato di una visita del Re Umberto I nel 1878, Fattori presentò il dipinto all'Esposizione Nazionale di Torino del 1880, ma il quadro passò sostanzialmente inosservato e raccolse anzi qualche critica. Così all'epoca scriveva su un giornale milanese Luigi Archinti¹⁰⁹, con lo pseudonimo di Luigi Chirtani:



IL PRINCIPE UMBERTO DI SAVOIA IN UNIFORME DA TENENTE GENERALE

"[...] è impossibile sognare i nostri bellissimo artiglieri più brutti, più sciatti, meno soldati nella tenuta [...] sono trasparenti, essi e le loro divise, i fanti del quadrato, cavalli, cavalieri, armi ed armati, tutto è scialbo, diafano, scolorito, fragile, inconsistente come le spoglie secche delle cicale. [...]"

"[...] questi pezzi più consistenti [il paesaggio circostante, secondo Chirtani meglio riuscito, nda] fanno parere ancor più svanite le larve dei combattenti [...]"¹¹⁰.

Condivise le sue affermazioni anche Filippo Filippi¹¹¹, che scrisse:

"[...] tutte le belle cose militari, uniformi, attrezzi e divise, sono come affogate nella più strana falsità di colore, bigio, violaceo, azzurrognolo, da far venire il mal di mare"¹¹².

Esposto nuovamente a Roma nel 1883, il dipinto – lo abbiamo già accennato – venne acquistato dal Re Umberto I per la costituenda Galleria Nazionale d'Arte Moderna. L'opera di Fattori – pur non del tutto compresa nelle sue rivoluzionarie novità formali e nella scabra essenzialità della pittura, carica di *pathos* proprio perché volutamente priva di facili attrattive – ottenne così un riconoscimento pubblico, particolarmente carico di significato in un momento storico tanto drammatico per il giovane Regno d'Italia. In quella circostanza vennero infatti prese in considerazione, sia la crescente importanza – nella nuova politica culturale che si andava delineando – della rappresentazione pittorica delle battaglie risorgimentali, sia le particolari difficoltà che il nuovo soggetto poteva presentare.

109: Luigi Archinti (Milano, 1825 – Milano, 6 febbraio 1902). Novelliere, pittore e critico d'arte, scrisse anche con gli pseudonimi, derivati da attenti anagrammi, di Luigi Chirtani e di Luigi Tarchini. Iniziò i suoi studi frequentando dapprima l'Accademia di Belle Arti di Venezia e poi l'Albertina di Torino. Patriota, partecipò alle battaglie di Montebello e Vicenza (1848) e all'assedio di Venezia (1849). Fuggito in Francia, visitò l'Inghilterra, il Belgio, l'Olanda. Partecipò alla lotta contro il brigantaggio. Collocato in congedo col grado di Luogotenente dopo la presa di Roma, si dedicò ad attività artistiche e letterarie. A Parigi scrisse per la *Revue Franco-italienne* e per il *Courier Franco-Italien*. Dal 1872 collaborò con vari giornali milanesi, con *L'Illustrazione italiana* e con il periodico *Il Diritto*. Alcuni suoi articoli artistici comparvero nella *Rassegna Italiana* e nella *Rivista Europea*. Pubblicò in seguito gli spigliati e spiritosi racconti di *Per pigliar sonno* (Milano, 1875), e l'illustrazione all'*Album Militare "Custoza"* di Quinto Cenni. La sua opera principale – scritta con lo pseudonimo di Chirtani – è *L'arte attraverso i secoli*, edita nel 1878 da Treves.

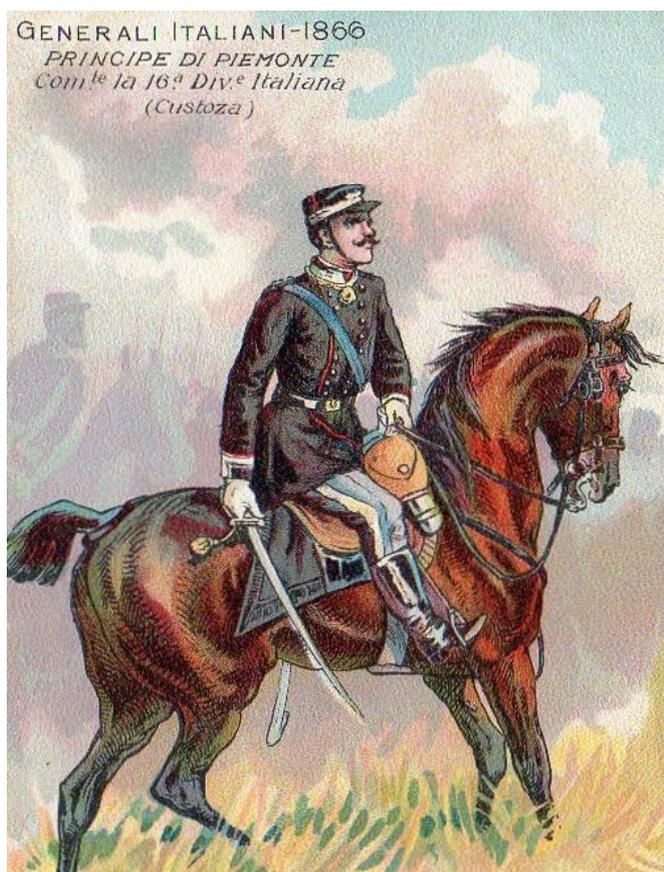
110: Luigi Chirtani, *Da Venezia a Firenze*, *L'Illustrazione italiana*, 1880, pag. 87.

111: Filippo Filippi (Vicenza, 1830 – Milano, 1887). Critico musicale e d'arte. Dottore in legge, studiò musica a Venezia e a Vienna. Diresse la *Gazzetta musicale* dell'editore Ricordi e fu critico musicale de *La Perseveranza* di Milano. Riunì parte dei suoi articoli nel volume *Musica e musicisti* (1876). Si distinse in molti altri settori della vita giornalistica lombarda nelle battaglie artistiche del tempo.

112: Filippo Filippi, *Le Belle Arti a Torino. Lettere sulla IV esposizione nazionale*, Ottino, Milano, 1880, pagg. 112-113.

Il dipinto raffigura il primo scontro di quella lunga giornata di combattimenti, avvenuto poco dopo le 07.00 del mattino del 24 giugno tra la 16^a Divisione italiana, comandata dal Tenente Generale Principe Umberto di Savoia – erede al trono – e la riserva di Cavalleria dell'Armata Imperiale, costituita da una Divisione su due Brigate, comandata dal *Generalmajor* Ludwig Freiherr von Pulz, della quale faceva parte l'*Uhlanen-Regiment Graf Trani Nr. 13*¹¹³, al comando dell'*Oberst* Maximilian Ritter von Rodakowski .

Per la precisione Fattori intese riprodurre il momento in cui il *quadrato* formato dal 49° reggimento fanteria attorno al Principe Umberto resistette alla carica condotta dall'*Uhlanen-Regiment Graf Trani* per tentare di far prigioniero l'erede al trono d'Italia (vds. Riquadro 3 alla pag. 102).



IL PRINCIPE UMBERTO A CUSTOZA
CARTOLINA COMMEMORATIVA

La carica fallì il suo scopo perché, malgrado l'incontro con le forze austriache fosse stato quasi del tutto inaspettato, a causa della mancanza di un'efficace ricognizione, l'elevato grado di addestramento dei reparti italiani consentì loro di reagire prontamente e di resistere egregiamente all'assalto della cavalleria nemica. Abbiamo trovato, nelle descrizioni dell'episodio redatte da autori stranieri – con l'eccezione di quelli di parte austriaca e, ancor più, dei polacchi – ampi riconoscimenti del valore delle truppe sabaude.

Gli ulani, inviati in avanscoperta attorno a Villafranca, contavano di poter piombare sugli Italiani prima che questi potessero organizzarsi, ma il Principe Umberto, che secondo tutte le fonti marciava con la sua Divisione verso Villafranca pur senza disporre di precise informazioni circa la dislocazione del nemico, aveva evidentemente preso le opportune precauzioni.

I suoi bersaglieri infatti costituirono immediatamente – in meno tempo di quello necessario ad un cavallo al galoppo per coprire una distanza di circa 500 metri – una prima lunga linea di difesa, in modo da poter esprimere la massima intensità di fuoco sulla fronte. Poi, superati dagli ulani, con altrettanta rapidità

formarono dei piccoli quadrati da cui potevano sparare in ogni direzione.

Una simile manovra, effettuata nonostante l'incalzare della carica della cavalleria austriaca, poteva solo essere il prodotto di un eccellente addestramento, esattamente come era stato concepito dal Maggiore Generale Alessandro Ferrero della Marmora quando nel 1835, nel grado di Capitano, aveva proposto la creazione del corpo dei Bersaglieri.

Giova ricordare che, per poter sparare in qualunque posizione, i bersaglieri non caricavano i loro fucili con le ordinarie cartucce, che dovevano essere calcate nella canna con l'apposito ferro, bensì con palline di polvere da sparo e colla, che potevano far rotolare nella canna anche distesi a terra. Per lo stesso motivo usavano pallottole *minié* che, essendo leggermente più piccole del calibro del fucile, scivolavano agevolmente nella canna, per poi espandersi al momento dello sparo, sotto la pressione dei gas prodotti dall'esplosione della polvere, entrando in contatto con la rigatura dell'arma.

113: Il reggimento era così denominato dal nome del suo proprietario (*Inhaber*), il *Graf* (Conte) Ludwig Trani, *Prinz Beider Sizilien* (Principe delle Due Sicilie). Era inquadrato nella Brigata "Pulz", comandata dallo stesso *Generalmajor* von Pulz, che inquadrava anche lo *Huszaren-Regiment Fürst Liechtenstein Nr.13* e lo *Huszaren-Regiment Kaiser Franz Josef Nr.1*.

Sul momento gli ulani credettero sicuramente che i bersaglieri tentassero di fuggire davanti alla loro irruenza – e con ogni probabilità continuarono a crederlo anche dopo, stando ai resoconti della carica pubblicati da autori austriaci e polacchi in epoche successive – ma le perdite subite in quella circostanza dall'*Uhlanen-Regiment Graf Trani* – un vero e proprio massacro di uomini e quadrupedi – raccontano una ben diversa vicenda (vds. Riquadro 4 alla pag. 103).

Mentre i bersaglieri svolgevano la loro azione ritardatrice – e con altrettanta rapidità – i reggimenti di fanteria della Divisione si disposero in *quadrati* per sostenere l'attacco, primo fra tutti il IV battaglione del 49° reggimento fanteria, schierato attorno al Principe Umberto, mentre lo stradone su cui muoveva la Grande Unità veniva battuto dal fuoco della 10^a batteria del 5° reggimento artiglieria, comandata dal Capitano Domenico Corazzi (vds. Riquadro 5 alla pag. 105).

Gli ulani di von Rodakowski, non domi, tornarono coraggiosamente alla carica una seconda volta, riportando perdite ancor più gravi della prima. Venivano infatti "bersagliati" da tutte le direzioni, mentre li superavano, dai bersaglieri della prima linea di difesa, che impiegavano con destrezza fucili e baionette per colpire cavalieri e cavalli. Se riuscivano a passare oltre, si trovavano comunque di fronte i fanti, serrati nei *quadrati* e ormai in condizioni di ripararsi dietro mucchi alti più di un metro di uomini e quadrupedi abbattuti.



I "CAVALLEGGERI DI ALESSANDRIA" CARICANO E VOLGONO IN FUGA LA CAVALLERIA AUSTRIACA
VILLAFRANCA, 24 GIUGNO 1866

Una ben diretta carica del 3° squadrone dei "Cavalleggeri di Alessandria", comandato dal Capitano Malachia Marchesi de' Taddei, subito seguito dal resto del reggimento, guidato dal colonnello Enrico Strada, mise definitivamente in rotta l'*Uhlanen-Regiment Graf Trani* che, ormai terribilmente decimato – non erano rimasti che 200 ulani ancora in grado di combattere – e inseguito da presso, ripiegò su Ganfardine. Immaginiamo che il comando dell'Armata Imperiale non abbia molto apprezzato l'inutile perdita di un intero reggimento di cavalleria.

Non ebbe maggior fortuna un ulteriore contrattacco condotto da sette squadroni dell'altra Brigata di Cavalleria della riserva di cavalleria austriaca¹¹⁴, comandata dall'*Oberst* August Bujanovics von Agg-Telek, caricati ancora una volta dai "Cavalleggeri di Alessandria", a cui si erano uniti elementi dei "Lancieri di Foggia" e un reparto di bersaglieri della 7^a Divisione – comandata dal Tenente Generale Gerolamo (Nino) Bixio – che marciava su Villafranca assieme alla 16^a Divisione.

Evidentemente i comandanti delle Divisioni si tenevano in stretto contatto tra di loro, proprio per evitare sgradite sorprese da parte di un avversario che non era assolutamente il caso di sottovalutare. In quest'ottica molti di loro, in mancanza di ordini, presero iniziative autonome. Certamente lo fece Nino Bixio, che tra i generali provenienti dalle file garibaldine era quello che maggiormente teneva alla disciplina ed all'addestramento della truppa, come già aveva dimostrato durante la conquista del Regno delle Due Sicilie.

il testo segue alla pagina 104

114: La Brigata "Bujanovics", che inquadrava l'*Uhlanen-Regiment Sicilien Nr.12*, lo *Huszaren-Regiment Prinz Württemberg Nr.11* e lo *Huszaren-Regiment Prinz Carl von Bayern Nr.3*, tutti reggimenti austriaci e non polacchi.

L'EPISODIO DEL QUADRATO DI VILAFRANCA NEL QUADRO DI GIOVANNI FATTORI

Fattori ci presenta una scena apparentemente poco eroica, indulgendo tuttavia – anche lui – nel motivo retorico di collocare qualche morto in primo piano. Anche se poi, visto che in guerra i morti ci sono davvero, a noi tanto retorico tutto ciò non sembra. Ma questo è ciò che pensano generalmente i critici quando descrivono il quadro ...

Notiamo piuttosto come vengono presentati l'ufficiale d'artiglieria a cavallo ed i serventi del pezzo che si prepara a ricevere l'urto della carica (un altro pezzo della medesima batteria si intravede all'estrema sinistra): sono tutti rigidamente piazzati nella corretta posizione che a ciascuno di essi compete in base al compito, mentre ripetono sul campo di battaglia i gesti appresi durante l'addestramento.

Possiamo quasi immaginare i movimenti combinati dei due serventi – uno che fa girare lentamente la ruota sinistra del pezzo, l'altro che governa il vomere dell'affusto – per mettere in punteria il cannone, seguendo gli ordini dell'ufficiale e le indicazioni del capopezzo, chino sulla canna ed intento a individuare l'esatta direzione di tiro.



GIOVANNI FATTORI, *LA BATTAGLIA DI CUSTOZA (IL QUADRATO DI VILAFRANCA)*, 1876-1880, OLIO SU TELA, 297x546 cm, GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA, ROMA

Sulla destra, in secondo piano, all'interno del quadrato, compare il Principe Umberto, attorniato dagli Ufficiali del suo Stato Maggiore, tutti a cavallo e tutti a ridosso della linea del fuoco, dritti in sella con tranquillità ostentata, per dare l'esempio ai soldati che li attorniano. Davanti a loro i fanti del IV battaglione del 49° reggimento fanteria, alcuni schierati in posizione di attesa, vigili, con le baionette puntate verso la cavalleria avversaria che si intravede a sinistra, sullo sfondo; altri ritratti nell'atto di sparare una disciplinata salva di fucileria contro il nemico che avanza.

Il quadro in generale trasmette all'osservatore una sensazione di immobilità, di consapevole attesa, fatta di concreto dovere più che di eroiche galoppate a sciabola sguainata contro il nemico; un dovere in cui non muoiono solo i nemici

come nelle pellicole cinematografiche.



GIOVANNI FATTORI, *IL QUADRATO DI VILAFRANCA O ESERCITAZIONE DI TIRO*, 1876-1880, OLIO SU TAVOLA, 11x32 cm, COLLEZIONE PRIVATA

Siamo di fronte ad una pittura che rifugge dai toni indistintamente esaltati, nella quale alla solidità del colore risponde la solidità di una concezione morale del dovere. La realtà dei macchiaioli è, almeno nei migliori di loro, una realtà interiore e non puramente formale. Da questa concezione deriverà poi tutta l'arte materica del XX secolo e, insieme, tutto il realismo psicologico. Potremmo al riguardo portare ad esempio Silvestro Lega, *Macchiaiolo* insigne, ma dato che si tratta di argomenti molto controversi qui ci fermiamo.

Da ultimo riportiamo qui sopra un piccolo olio di Fattori ispirato al famoso *quadrato*, precisando che non si tratta certo di un bozzetto o di un'altra interpretazione dell'episodio, come forse sarebbe piaciuto al proprietario.

RIQUADRO 4

L'EPISODIO DEL QUADRATO DI VILLAFRANCA DAL PUNTO DI VISTA AUSTRIACO

L'Oberst (Colonnello) Maximilian Ritter von Rodakowski (vds. Riquadro 6 alla pag. 106), comandante dell'*Uhlanen-Regiment Graf Trani*, che a Villafranca caricò il quadrato formato dal 49° fanteria, così descrisse il fatto d'armi:

[...] tre squadroni di prima linea, seguiti dalla seconda del T.Colonnello Wislocky, giunti oltre Cà Nuova, osservarono a 600 passi una catena di bersaglieri, con un reparto in ordine chiuso alla sua destra. Fu dato il galoppo, ma gli italiani dividendosi, ci prendevano di mira da vari punti e specialmente da sotto un albero. Oltrepasato il quadrato, che si era richiuso alle spalle, fummo attaccati da uno squadrone di cavalleggeri sulla sinistra. Prima di giungere alla terza linea italiana, c'imbattemmo contro barricate di bersaglieri e fanti al riparo dei nostri primi cavalli uccisi. Del reggimento non raccogliemmo che 200 ulani.

Commissionò poi all'artista polacco Juliusz Kossak (vds. Riquadro 7 alla pag. 107), qualche anno dopo la guerra, un quadro di grandi dimensioni, di cui non conosciamo le esatte misure, della famosa carica, ovviamente basato sulla sua descrizione dell'evento, così come lo ricordava.



JULIUSZ KOSSAK, LA BATTAGLIA DI CUSTOZA, OLIO SU TELA, HEERESGESCHICHTLICHES MUSEUM, VIENNA

Nel dipinto Juliusz Kossak – da eccellente illustratore di libri e giornali qual'era – stese il colore in modo molto sfumato, quasi tenue in più di un punto, adottando una tecnica pittorica molto diversa da quella di Fattori.

Osservando la sua opera, notiamo subito che il centro della scena è dominato dalla figura isolata di von Rodakowski, colto nell'atto di guidare eroicamente alla carica i suoi ulani polacchi, che sono disposti quasi a semicerchio invece che su una più realistica linea di fronte, forse per dimostrare che tutti seguivano il loro comandante. Del resto – non dobbiamo dimenticarlo – von Rodakowski era il committente, ovvero quello che pagava. Vicino a lui, ma meno evidenti, due ufficiali, uno dei quali, sbalzato a terra, è alle prese con il proprio cavallo, presumibilmente colpito.

Gli Italiani naturalmente vengono mostrati mentre fuggono. Non tutti, ovviamente, dal momento che i fanti schierati a formare il poderoso quadrato difensivo – che rappresentava l'obiettivo della carica degli ulani – dovevano essere per forza di cose fermi e allineati in una formazione impenetrabile. Quelli che ripiegano davanti all'impetuoso attacco sono quindi i bersaglieri, alcuni dei quali sono già stati travolti dai cavalli lanciati al galoppo, mentre altri giacciono al suolo, morti o feriti.

Il quadro, seppur chiaramente "agiografico", ha un notevole pregio artistico ed è stato realizzato secondo tutti i canoni della buona pittura. Va da se che una tecnica eccellente non basta, da sola, a produrre un capolavoro.

il testo continua dalla pagina 101

Nel complesso quella di Custoza non fu una vera e propria battaglia, bensì una serie di piccoli scontri quasi senza conseguenze – caddero in tutto 714 italiani e quasi il doppio, ovvero 1.170, austriaci – a parte proprio l'episodio del *quadrato*, che le fonti austriache tendono da allora a sminuire o addirittura ad ignorare. Fu più che altro un insieme di prese di contatto che non sfociarono in una battaglia campale, non si capisce quindi perché si debba parlare di sconfitta italiana o, peggio ancora, di disfatta.

A sera, alla conclusione delle operazioni, l'Esercito Italiano manteneva ancora forti teste di ponte al di là dell'Adige, ed avrebbe potuto chiudere le forze austriache in una morsa, come avrebbe voluto lo stesso Vittorio Emanuele II, la cui unica colpa fu di non farsi obbedire con la forza. Purtroppo nulla fu fatto, per la confusione creata dall'assenza di informazioni, da ordini contraddittori e soprattutto dall'antagonismo tra il Generale d'Armata Alfonso Ferrero della Marmora e il Generale d'Armata Enrico Cialdini.

Per l'esemplare condotta tenuta in quella giornata, allo Stendardo dei "Cavalleggeri di Alessandria" venne concessa una Medaglia d'Argento al Valor Militare, con la seguente motivazione:

"Per l'irresistibile slancio spiegato nel caricare tanto in squadroni isolati come riuniti, respingendo i vigorosi attacchi della brigata Pulz – Villafranca, 24 giugno 1866".

Al Principe Umberto di Savoia e al Colonnello Enrico Strada, in riconoscimento del valore dimostrato, venne conferita una Medaglia d'Oro al Valor Militare. Queste le motivazioni:

"Tenente Generale Umberto di Savoia Principe di Piemonte – Per brillantissimo coraggio dimostrato nel condurre la sua divisione al fuoco e per le savie disposizioni date pel suo piazzamento nel fatto d'armi di Villafranca il 24 giugno".

"Colonnello cavalleria Enrico Strada, comandante del reggimento "Cavalleggeri di Alessandria" (14°) – Per avere caricato valorosamente alla testa di ogni squadrone, in modo da destare la giusta ammirazione delle truppe – Villafranca, 24 giugno 1866".

Una Medaglia d'Argento al Valor Militare venne concessa anche al Capitano di artiglieria Domenico Corazzi, ma non siamo riusciti a reperirne la motivazione, che sicuramente sarà stata essenziale e scarna come tutte quelle redatte all'epoca.

I polacchi, molto più degli austriaci, fecero della carica un'epopea, come se gli ulani di von Rodakowski avessero combattuto per la libertà della loro Patria e non al servizio della potenza straniera che l'aveva occupata. Nelle loro ricostruzioni del fatto d'arme – lo abbiamo già visto – non si parla tanto degli ulani superstiti che abbandonarono il campo di battaglia sotto l'incalzare dei "Cavalleggeri di Alessandria", quanto dei bersaglieri che fuggivano per sottrarsi all'impeto della loro carica.

Umberto Maria Milizia è nato a Roma il 15 febbraio 1946 e si è laureato in Lettere alla Sapienza di Roma. È specializzato in Storia dell'Arte.

Ha insegnato Storia dell'Arte negli Istituti Artistici ed ha retto la cattedra di Storia degli Stili presso l'Accademia di Belle Arti di Frosinone. Svolge tuttora un'intensa attività di storico e di critico d'arte.

Autore di numerose pubblicazioni ed articoli, ha al suo attivo anche alcune mostre personali di pittura ed è attualmente vicedirettore dell'Accademia ARTECOM-onlus.

È socio fondatore della SCSM; la sua attività di storico si estende infatti alla storia militare, nella convinzione che un'identità nazionale non possa restringersi culturalmente alla produzione artistico letteraria.

GIAN DOMENICO CORAZZI

Queste righe sono il frutto di una coincidenza, dato che il monumento a Gian Domenico Corazzi (Anagni, 14 luglio 1835 – Roma, 29 luglio 1884) – che nel 1866 a Villafranca meritò una Medaglia d'Argento al Valor Militare – si trova vicino alla tomba di famiglia dell'autore. Ci piace pensare – e con ogni probabilità è così – che sia proprio lui l'Ufficiale ritratto nel quadro di Fattori mentre, ben eretto sulla sella e incurante del pericolo, dirige il tiro della sua batteria. Del resto i conti tornano, perché il Capitano Gian Domenico Corazzi in quei frangenti comandava la 10ª batteria del 5° reggimento artiglieria, che era stata assegnata proprio alla 16ª Divisione del Principe di Piemonte.

Arruolatosi volontariamente, Gian Domenico Corazzi partecipò alla II Guerra d'Indipendenza come ufficiale di artiglieria, si distinse nell'assedio di Capua – dove ebbe una menzione onorevole – e partecipò, come abbiamo visto – alla Battaglia di Custoza. Congedato col grado di Maggiore, si diede alla politica, come in quel periodo facevano molti militari, risultando eletto alla Camera dei Deputati nel 1882, per la XV Legislatura.

Nei primi mesi del 1883, pressato da una forte crisi economica, il Governo italiano decise di apportare una cospicua serie di tagli al bilancio dello stato, per non aggravare una situazione che si prospettava assai critica. Venne deciso di ridurre anche il bilancio delle forze armate, sopprimendo, tra l'altro le Scuole Militari, ritenute inutili anche dallo stesso Stato Maggiore dell'Esercito: la Scuola Militare Nunziatella di Napoli, il Collegio di Orfani dei Militari di Milano e il Collegio Militare di Firenze. Dopo gli interventi di molti autorevoli Deputati – in un'epoca in cui il Parlamento, senza distinzioni di partito, rifiutava piani di risparmio sul bilancio che potessero nuocere ad istituzioni dedite ad una corretta educazione della gioventù – il 16 febbraio del 1883 intervenne in modo determinante l'Onorevole Gian Domenico Corazzi. Il suo vibrante e appassionato discorso, con cui proclamava che la formazione e l'educazione dei giovani “*più giovani*” fosse uno dei principi fondativi di uno “*stato moderno*”, indispensabile per la crescita dei valori della nuova società civile di quegli anni, ottenne il risultato sperato. La proposta di soppressione fu bloccata e venne invece approvato un Disegno di Legge – proposto proprio da Gian Domenico Corazzi – che prevedeva la costituzione di un nuovo collegio militare a Roma, capitale d'Italia, “*per il bene della gioventù e nell'interesse della Patria*”. La Scuola Militare di Roma venne poi istituita con il Regio Decreto 26 luglio 1883, n. 176, ed ebbe la sua sede nel Palazzo della Lungara (Palazzo Salviati), all'epoca direttamente affacciato sulla riva del Tevere.

Questa sua attenzione ai giovani, al pari del suo valore in battaglia, lo rende meritevole – a nostro giudizio – del ricordo e della gratitudine della Patria.

Gian Domenico Corazzi morì per malattia a Roma il 29 luglio del 1884, nell'Ospedale di Santo Spirito, proprio a due passi dal Palazzo della Lungara. Le sue spoglie furono tumulate nel cimitero monumentale del Verano. Nello stesso sito, il 16 febbraio 2012, è stato inaugurato – alla presenza dell'allora Ministro della Difesa, Giampaolo Di Paola, e dell'Arcivescovo Ordinario Militare per l'Italia, Monsignor Vincenzo Pelvi – il monumento che lo ricorda, sul quale campeggia il motto della Scuola Militare di Roma:

ROMANA VIRTUS ROMAE DISCITUR



GIAN DOMENICO CORAZZI



ROMA – CIMITERO MONUMENTALE DEL VERANO
MONUMENTO A GIAN DOMENICO CORAZZI

MAXIMILIAN RITTER VON RODAKOWSKI



MAXIMILIAN RITTER
VON RODAKOWSKI

Maximilian Ritter von Rodakowski (Graz, 9 aprile 1825 – Graz, 12 dicembre 1900). Ammesso nel 1836 a frequentare la *k.u.k. Technische Militärakademie* (Accademia Militare per Ufficiali del Genio) di Mödling, ne uscì nel 1843 con il grado di *Kadett* (Aspirante Ufficiale) e venne assegnato all'*Uhlanen-Regiment Kaiser Nr.4*. Nel 1844 venne promosso *Leutnant* (Sottotenente) e nel 1847 *Oberleutnant* (Tenente). Con quest'ultimo grado prese parte alla Campagna d'Italia del 1848-1849 (così gli austriaci denominarono la I Guerra di Indipendenza italiana), combattendo a Sommacampagna e a Custoza. Si distinse anche a Curtatone, al comando di due plotoni del suo reggimento, e venne per questo decorato con una *Militärverdienstkreuz* (Croce al Merito Militare). Riuscì inoltre a portare messaggi, per ben quattro volte, dalla fortezza di Mantova, assediata dai piemontesi, al quartier generale austriaco di Verona.

Il 5 luglio del 1849 venne promosso *Rittmeister 2. Klasse* (Capitano di cavalleria di Seconda Classe). Il 12 ottobre del 1853 divenne *Rittmeister 1. Klasse*. Nell'agosto del 1857 tornò alla vita civile, ma l'anno seguente rientrò in servizio e il 4 settembre 1858 venne assegnato all'*Uhlanen-Regiment Erzherzog Ferdinand Maximilian Nr.8*. Promosso *Major*, l'8 maggio 1859 prese il comando del *Westgalizien Freiwilligen Gewehr-Bataillon* (Battaglione Fucilieri Volontari della Galizia Occidentale), ma il successivo 13 settembre il reparto venne sciolto e von Rodakowski fu assegnato all'*Uhlanen-Regiment Erzherzog Karl Ludwig Nr.7*.

L'1 marzo 1860 venne costituito un *Freiwilligen Uhlanen-Regiment* (Reggimento Ulani Volontari), e von Rodakowski prese il comando del 2° gruppo squadroni.

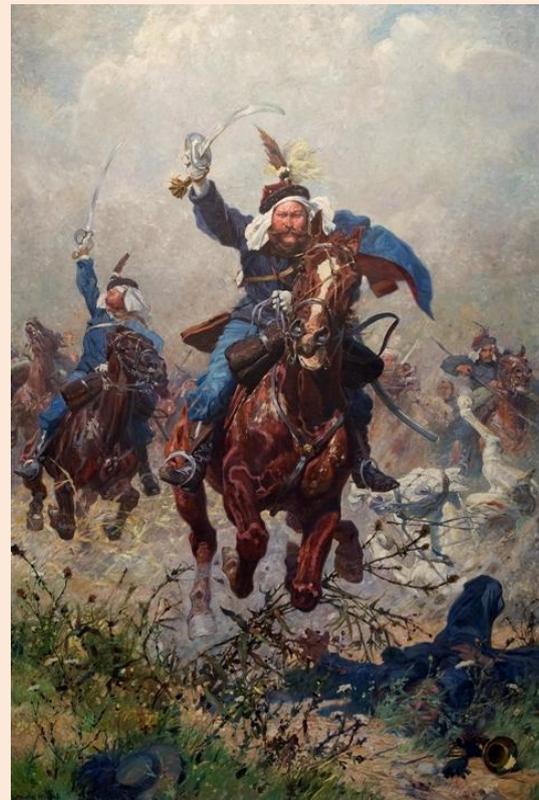
Mantenne il medesimo incarico anche quando, il 15 maggio 1861, il *Graf* (Conte) Ludwig Trani, *Prinz Beider Sizilien* (Principe delle Due Sicilie), divenne – secondo un'usanza all'epoca abbastanza diffusa – *Inhaber* (proprietario) del reggimento, che da quel momento venne denominato *Uhlanen-Regiment Graf Trani Nr. 13*. Lo comandava l'*Oberst* (Colonnello) Ludwig Freiherr von Pulz. Il 17 agosto 1862 fu promosso *Oberstleutnant* (Tenente Colonnello).

Nella primavera del 1866, appena prima dello scoppio delle ostilità con la Prussia e l'Italia, l'*Oberst* von Pulz venne promosso *Generalmajor* e gli venne affidato il comando di una delle due Brigate di Cavalleria della riserva dell'Armata Imperiale destinata a condurre le operazioni in Italia. Von Rodakowski, promosso *Oberst*, gli succedette al comando dell'*Uhlanen-Regiment Graf Trani*, che venne inserito nella Brigata di Cavalleria della riserva comandata da von Pulz, che era anche il comandante della Divisione di Cavalleria di riserva dell'Armata.

Il 24 giugno 1866, a Custoza, von Rodakowski guidò i suoi ulani nelle ripetute cariche contro i quadrati della fanteria della 16ª Divisione del Principe Umberto, episodio di cui abbiamo già diffusamente parlato riferendoci al quadro dipinto da Giovanni Fattori.

A guerra finita, venne insediato di una *Ritterkreuz* (Croce di Cavaliere) dell'*Österreichisch-kaiserliche Leopold-Orden* (Ordine Imperiale Austriaco di Leopoldo), ma con un certo ritardo, forse perché era polacco e non austriaco. Precisiamo che questa è solo una nostra illazione, originata dal trattamento sprezzante che gli austriaci genuini dell'esercito imperiale riservavano agli appartenenti alle altre nazionalità dell'Impero. Ricordiamo comunque che questi ultimi non venivano mai impiegati in operazioni belliche nelle regioni di provenienza.

Il 30 ottobre 1871 prese il comando di una Brigata di Fanteria della 24. *Infanterie Division*. Il 23 aprile 1873 venne promosso *Generalmajor* (Maggior Generale) e assunse il comando della Brigata di Cavalleria della 1. *Infanterie Division*, che mantenne fino a che non venne collocato in congedo, l'1 maggio 1876. In riconoscimento del lungo e onorevole servizio prestato, poco prima



LUDWIG KOCH, 1908, 347x244 cm, OLIO SU TELA
L'OBERST VON RODAKOWSKI CARICA A CUSTOZA

della giubilazione gli venne conferita la promozione a *Feldmarschalllieutenant-charakter ad honores* (Generale di Divisione a titolo onorifico).

Nel 1908, il pittore di genere Ludwig Koch dipinse un quadro di grandi dimensioni che raffigurava von Rodakowski in piena carica alla testa del suo reggimento, con espressione fiera e determinata e con in pugno una sciabola di cavalleria protesa verso chi guarda. Sicuramente questo dipinto contribuì notevolmente alla fama del personaggio.

JULIUSZ KOSSAK PITTORE

Juliusz Kossak (Nowy Wiśnicz, 15 dicembre 1824 – Kraków, 3 febbraio 1899). Pittore e illustratore, è stato uno degli artisti polacchi più popolari della seconda metà del XIX secolo. Dopo essersi laureato in legge presso l'università di Lviv, studiò disegno e pittura in quella stessa città, nello studio di Jan Maszkowski. In seguito iniziò a dipingere su commissione per la locale aristocrazia in varie regioni della Polonia, soprattutto in Małopolska (Piccola Polonia), Podole (Podolia) e Wolyn (Volinia).

Nel 1852 soggiornò a Vienna, in varie città dell'Ungheria e a San Pietroburgo. Nel 1856 si trasferì con la moglie Zofia Gałczyńska – sposata nel 1855 – a Parigi, dove rimase fino al 1860. In quella città ebbe modo di studiare le opere pittoriche conservate nei principali musei e strinse amicizia con Horace Vernet. Rientrato a Varsavia, ottenne l'incarico di direttore artistico, illustratore capo e incisore per la rivista illustrata *Tygodnik Ilustrowany*, mantenendolo fino al 1868. In quell'anno si trasferì temporaneamente a Monaco, dove lavorò nell'*atelier* di Franz Adam (Milano, 4 maggio 1815 – Monaco di Baviera, 30 settembre 1886), noto pittore specializzato in dipinti di battaglie e di cavalli.

Nel 1869 si trasferì definitivamente a Cracovia, dove acquistò una piccola tenuta, chiamata la *Kossakówka*, che divenne ben presto un luogo di ritrovo artistico e letterario, frequentato da Adam Asnyk (poeta e drammaturgo), Henryk Sienkiewicz (giornalista, scrittore, autore di molti romanzi, tra cui il famoso *Quo Vadis*, e premio Nobel per la letteratura nel 1905), Stanisław Witkiewicz (pittore, architetto, scrittore e studioso di arte), Józef Chełmoński (pittore) e molti altri artisti e scrittori polacchi.

Kossak iniziò ad esporre le sue opere in Polonia e all'estero fin dal 1854. Era soprattutto un eccellente acquarellista, ma utilizzò anche la pittura ad olio. Fu uno dei primi artisti polacchi a dipingere grandi scene di battaglia, che illustravano l'impegno del popolo polacco nella lotta contro l'occupazione militare del proprio paese. Realizzò più di una dozzina di quadri panoramici che raffiguravano la cavalleria polacca in battaglia o in combattimenti contro gli invasori stranieri.



JULIUSZ KOSSAK



JULIUSZ KOSSAK, LA RICONQUISTA DI SMOLENSK DA PARTE DELLE FORZE POLACCHE DURANTE LA GUERRA POLACCO-MOSCOVITA (1605-1618), ACQUERELLO. IL DIPINTO SI RIFÀ AD UN PERIODO STORICO IN CUI LA NAZIONE POLACCA, FIERA DELLA SUA INDIPENDENZA, COMBATTEVA I RUSSI SU UN PIANO DI PARITÀ. UNA SITUAZIONE BEN DIVERSA DALLA CONDIZIONE DI NAZIONE OCCUPATA IN CUI VERSAVA LA POLONIA AI TEMPI DEL PITTORE

Dipinse anche una serie di ritratti a olio di esponenti delle principali famiglie della nobiltà polacca e momenti di vita rustica e pastorale: fiere di cavalli, nozze di campagna, battute di caccia invernali, scene mitologiche e scuderie, ma i veri protagonisti dei suoi dipinti erano i cavalli, il cui movimento, temperamento, carattere e individualità era in grado di padroneggiare e riprodurre in modo magistrale.

Fu anche autore di numerose illustrazioni per riviste e libri, particolarmente per i volumi dedicati alla narrativa epica polacca, come il *Pan Tadeusz* di Adam Mickiewicz e i romanzi di Henryk Sienkiewicz, Wincenty Pol e Jan Chryzostom Pasek.

ATTIVITÀ SOCIALI

Una gradita lettera dallo Stato Maggiore dell'Esercito

Nel mese di settembre 2017 la SCSM aveva autorizzato l'inserimento nell'edizione informatica del Calendario dell'Esercito 2018 – mese di luglio – di un saggio del Socio Angelo Nataloni: *Eppur si mangiava: La Grande Guerra in scatoletta*, che già compariva sul nostro sito *armilitaris*.

Il 12 gennaio il Capo Reparto del V Reparto Affari Generali dello Stato Maggiore dell'Esercito, Generale di Divisione Giuseppenicola Tota, ci ha fatto puntualmente giungere una cortese e gradita lettera di ringraziamento per la collaborazione fornita. Gliene siamo estremamente grati.

Il Calendario dell'Esercito 2018 è reperibile in rete al seguente indirizzo:

<http://www.esercito.difesa.it/comunicazione/calendesercito/CalendEsercito-2018>



STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
V Reparto Affari Generali
II Capo Reparto

Roma, 12 gennaio '18

gentilissimo Dottor Bernardini,

è con profonda
gratitudine che Le scrivo per esprimerLe i più vivi ringraziamenti da parte dell'Esercito, e miei personali, per il brillante apporto fornito dalla Società di Cultura e Storia Militare, che Lei presiede, nella realizzazione del CalendEsercito 2018 "Il lungo filo rosso. Dall'Unità alla Vittoria".

L'opera è stata impreziosita dai materiali concessi a titolo gratuito dalla Sua Società e, con essi, ha contribuito a mantenere viva la memoria di quanti con il loro sacrificio fecero dell'Italia una Nazione. La valida collaborazione è la testimonianza di un profondo attaccamento alle Istituzioni e in particolare all'Esercito Italiano.

È pertanto con grande piacere che Le rinnovo il mio apprezzamento e mi auguro di farLe un gradito pensiero inviandoLe alcune copie del nostro CalendEsercito.

Auspico che le emozioni e la soddisfazione di aver contribuito a questo importante progetto possano in futuro costituire le basi di altre gratificanti collaborazioni.

con vive cortesie

Giuseppenicola Tota
Generale di divisione Giuseppenicola TOTA

Dott.
Giancarlo BERNARDINI

000181 ROMA



ESERCITO

Via XX Settembre 123/A - 00187 Roma
tel 06/47357500 - e-mail: smerag@esercito.difesa.it

Una gradita lettera del Gruppo di Rho dell'Associazione Nazionale Alpini

Contestualmente alla copia del volume *Il ricordo. I caduti rhodensi nel primo conflitto mondiale*, recensito in questo numero dei Quaderni, per il quale la SCSM aveva autorizzato – su richiesta degli autori – l'utilizzo di materiale fotografico disponibile sul nostro sito *arsmilitaris*, è giunta al Segretario della SCSM una lettera d'accompagnamento e ringraziamento del Capogruppo del Gruppo di Rho "Col. C. Zampori" dell'Associazione Nazionale Alpini.

Lo ringraziamo vivamente per il gesto e per le gradite parole di apprezzamento.



Associazione Nazionale Alpini

GRUPPO di RHO

“ Col. C. Zampori “

Via Pregnana, 52 – 20017 RHO



Egr. Sig.

Piero Pastoretto

Via Ferdinando Maria Poggioli, 35

00139 ROMA

Società di Cultura e Storia Militare

Dopo due anni di ricerche negli archivi comunali, nei registri parrocchiali, seguite da contatti con Amministrazioni Comunali, il nostro Gruppo, nelle persone degli alpini Claudio Colombo e Mario Sada, è riuscito a portare a termine la ricerca sui Caduti Rhodensi nel Primo conflitto Mondiale, ricerca ancor più complicata dal fatto che l'attuale Comune, negli anni venti, ha incorporato anche le frazioni di Terrazzano, Mazzo, Lucernate, che allora facevano Comune a sé stante e Passirana che era frazione del Comune di Lainate.

Le difficoltà di una ricerca storica Voi ben le conoscete: omonimie, diversa trascrizione e storpiatura di nomi, trascrizioni di date errate e quant'altro.

Ma il lavoro sarebbe rimasto un arido elenco se non avessimo avuto la piena collaborazione della Vostra associazione “Società di Cultura e Storia Militare”, e di pochi altri, che ci hanno permesso di presentare alla cittadinanza non un elenco di caduti, ma di un folto gruppo - 260 - di giovani e di padri di famiglia che hanno dato la vita per la Patria.

Abbiamo voluto e potuto, col Vostro contributo, contestualizzare le vicende e i luoghi che videro il loro sacrificio, dandogli una precisa fisionomia, per toglierli dall'anonimato di un generico “caduto”.

La stampa e la diffusione del libro, che ci è costato un importante impegno economico, ha ricevuto il plauso dell'Amministrazione Comunale e di tutti coloro che hanno caro il ricordo dei nostri Caduti per la Patria.

Ci sentiamo onorati di potervi inviare copia del libro rinnovandovi i nostri ringraziamenti e la nostra stima, oltre che porgervi i migliori auspici per la vostra meritoria attività culturale e divulgativa.

Rho, novembre 2017

Ass.ne Naz. Alpini
Gruppo di Rho
Il Capogruppo
Vasco Guidi

Attività dei Soci – 1

Il Socio Franco Minusso – già insignito della *Österreichische Schwarzes Kreuz (Ehrenkreuz)*, dal *Kriegsgräberfürsorge* (equivalente austriaco dell'italiano Commissariato Generale per le Onoranze ai Caduti in Guerra) per le sue attività di storico della I Guerra Mondiale – ha iniziato una fattiva collaborazione con l'associazione italiana *Amici della Croce Nera Austriaca*.



La benemerita associazione trova la sua ragion d'essere nella ricerca dei nomi e dei luoghi di sepoltura dei soldati originari del litorale austriaco (province di Gorizia e Trieste) arruolati nella *Kaiserliche und Königliche Armee* e caduti o dispersi in Galizia nelle sanguinose battaglie combattute contro i russi nel corso della I Guerra Mondiale.

La notizia del conferimento dell'onorificenza è già stata riportata nella rubrica *Attività Sociali* del Quaderno 2/2016, mentre le recensioni dei libri di Franco Minusso [*Podgora, le prime sei battaglie dell'Isonzo. La conquista di Gorizia e Venti di guerra sul Monte Sabotino e Oslavia (1915-1917)*] sono state pubblicate nei Quaderni 1/2012 e 1/2016.

Le fotografie che seguono, due delle molte scattate da Franco Minusso durante una ricognizione svolta nei mesi di luglio e agosto 2017 nei cimiteri dedicati ai caduti austro ungarici della I Guerra Mondiale, oggi in Polonia, ci danno un'idea della vastità dell'impegno assunto dal sodalizio.



BRZOSTEK (POLONIA), 26 LUGLIO 2017, CIMITERO MILITARE DI GUERRA N. 227. LA FOTO BEN RAPPRESENTA LA TIPOLOGIA DI SEPOLTURE PRESENTI IN TERRITORIO POLACCO. IL CIMITERO SI TROVA IN APERTA CAMPAGNA ED IL SEPOLCRETO È DELIMITATO DA UN SEMPLICE RECINTO DI FILO SPINATO. LA VEGETAZIONE, MOLTO RIGIOLIOSA, OMBREGGIA UNA SERIE DI TUMULI A TERRA CONTRADDISTINTI DA BLOCCHI DI CEMENTO QUADRATI CHE RIPORTANO UNA TARGA METALLICA, SMALTATA IN CERAMICA, CON I DATI DEI CADUTI. IL CIPPO NELLA FOTO INDIVIDUA LA SEPOLTURA DI SEI SOLDATI DI ETNIA UNGHERESE ALLORA IN FORZA ALL'82. *INFANTRIE REGIMENT DEL GEMEINSAME ARMEE* (L'ESERCITO COMUNE AUSTROUNGARICO, RECLUTATO IN TUTTE LE NAZIONI DELL'IMPERO), CADUTI IN COMBATTIMENTO IL 7 MAGGIO 1915.



SKOLYSZYN (POLONIA), 7 AGOSTO 2017, CIMITERO MILITARE DI GUERRA N. 26. LA FOTO, SCATTATA IN UNA PIOVOSA GIORNATA DI MEZZA ESTATE, MOSTRA COME, IN QUESTO SEPOLCRETO DELLA POLONIA MERIDIONALE, LE ESSENZE ARBOREE ABBIANO PURTROPPO INVASO LE SEPOLTURE, DETURPANDO E DANNEGGIANDO IRRIMEDIABILMENTE. I CIPPI IN CEMENTO SONO SORMONTATI DA CROCI METALLICHE CHE RIPORTANO SU UNA TARGHETTA LE GENERALITÀ DEL CADUTO IVI SEPOLTO. ALL'OSSERVATORE PIU' ATTENTO NON SARÀ SFUGGITA LA PRESENZA DI CROCI ORTODOSSE: GENERALMENTE GLI AUSTROUNGARICI, NELL'IMMEDIATEZZA DEL CONFLITTO, NON FECERO DISTINZIONI FRA PROPRI ED ALTRUI CADUTI. UN SENSO DI RISPETTO E UMANA PIETÀ PERVADE L'OPERA DI CHI RACCOGLIEVA I RESTI DI COLORO CHE, ANCHE SOTTO BANDIERE DIVERSE, TUTTO DIEDERO ALLA LORO PATRIA.

Attività dei Soci – 2

Nel quadro delle attività didattiche dell'anno accademico 2017-2018, il Socio Lanfranco Sanna ha tenuto, il 6 e il 13 dicembre 2017, due lezioni sulla storia dell'Impero Cartaginese all'Università del tempo libero di Bolano.

Attività dei Soci – 3

Il 30 ottobre 2017, a Pozzuolo del Friuli, è stato commemorato il centesimo anniversario dell'omonimo fatto d'armi, che vide la II Brigata di Cavalleria – reggimenti “Genova Cavalleria” e “Lancieri di Novara” – comandata dal Maggior Generale Giorgio Emo Capodilista, opporsi alle dilaganti forze austro tedesche, giunte in pianura dopo aver sfondato il fronte italiano a Caporetto.

Alla semplice cerimonia, organizzata dal comando della Brigata di Cavalleria “Pozzuolo del Friuli”, erede spirituale delle glorie e delle tradizioni della II Brigata di Cavalleria, hanno preso parte gli Stendardi della Scuola di Cavalleria e di tutti i reggimenti di cavalleria oggi in vita, primi fra tutti “Genova” e “Novara”. Erano presenti anche i nostri Soci Vladimiro Alexitch – che ha militato nella Brigata negli anni settanta e ottanta e ne è stato comandante nel 2002-2003 – e Salvatore Vincenzo Maria Marino, Ufficiale di “Novara” negli anni settanta.



POZZUOLO DEL FRIULI – PIAZZA JULIA – 30 OTTOBRE 2017 –LE COLONNELLE DEI TRENTA REGGIMENTI DI CAVALLERIA ESISTENTI NELLA GRANDE GUERRA SCHIERATE ATTORNO AL MONUMENTO AL CAVALIERE, INAUGURATO IL 30 OTTOBRE 1923, NEL SESTO ANNIVERSARIO DELL'EPICO COMBATTIMENTO

Sul fatto d'armi di Pozzuolo del Friuli è disponibile sul nostro sito www.arsmilitaris.org un interessante ed approfondito saggio del Socio Piero Pastoretto, dal titolo: *La Seconda Brigata di Cavalleria a Pozzuolo del Friuli, 29-30 ottobre 1917*. Ne consigliamo vivamente la lettura.

Attività dei Soci – 4

Il Socio Brigadier Generale (a) Giuseppe Chirico, entrato a far parte della SCSM nel 2017, ha fatto giungere al Presidente Gianpaolo Bernardini una lettera di apprezzamento per i contenuti e la veste dell'ultimo numero pubblicato dei Quaderni – il primo del 2017 – e della rivista *l'Elmo di Minerva* ad esso allegata. Quest'ultima, come i nostri Soci ben sanno, è l'organo d'informazione e diffusione dell'Associazione Nazionale Ufficiali Tecnici dell'Esercito Italiano (ANUTEI), con la quale la SCSM ha istituito una proficua e sperimentata collaborazione in campo storico e culturale.

La Redazione tutta – sempre impegnata a fornire ai Soci un prodotto editoriale ricco di contenuti concreti in un'appropriata veste grafica – ha molto gradito il riconoscimento, tanto più significativo in quanto proveniente da un esperto cultore di argomenti storici.

Proseguingo nell'iniziativa inaugurata nel Quaderno 2/2016, volta a integrare maggiormente le due testate, cartacea e informatica, della nostra Società, informiamo i lettori e Soci delle ultime novità pubblicate sul sito *arsmilitaris* della SCSM, che risulta essere – non lo diciamo noi – uno dei più quotati siti web di storia militare in Italia.

Su di esso negli ultimi mesi sono stati inseriti i seguenti saggi:

Francesco Baracca: l'uomo oltre il mito (la sua storia, il suo mondo e i luoghi del ricordo)

di Angelo Nataloni e Mauro Antonellini.

Nell'occasione del centenario della morte del primo asso della caccia italiana – 34 vittorie in poco più di due anni di guerra – gli autori propongono, con un taglio molto particolare, una breve ma documentata biografia di Francesco Baracca, ricca di episodi poco conosciuti e di belle fotografie. È anche, in un certo senso, un garbato invito a visitare il suo paese natio, Lugo di Romagna, la sua casa museo e la sua cappella sepolcrale.

Si tratta di un accurato lavoro che amplia e completa il lungo e minuzioso saggio dei due autori dal titolo ***Sulle ali della Grande guerra, la storia, gli aerei, gli assi***, che i nostri Soci hanno già avuto modo di apprezzare nei Quaderni 1/2016, 2/2016 e 1/2017 e la cui ultima parte compare in queste stesse pagine.

Gli oggetti della Grande Guerra raccontano l'arte di arrangiarsi: dalla trincea alla trincea

di Angelo, Riccardo e Umberto Nataloni.

Gli autori, padre, figlio e nipote, mostrano un'interessante e commovente carrellata fotografica degli oggetti ritrovati visitando le trincee e i baraccamenti della I Guerra Mondiale, amorevolmente restaurati. Si tratta di oggetti semplici, ingegnosamente ricavati da materiale bellico recuperato e trasformati in arnesi da cucina o d'uso comune, come un bocchino, un fischiello e persino un rosario, nel tentativo di rendere meno invivibile la vita del fante, italiano o austriaco che fosse, in mezzo alla desolazione della guerra.

La seconda Brigata di Cavalleria a Pozzuolo del Friuli 29 - 30 ottobre 1917

di Piero Pastoretto.

Raccomandiamo vivamente ai lettori dei Quaderni la lettura di questo importante saggio per tre motivi: il 30 ottobre 2017 è stato commemorato il centenario del fatto d'arme; la pagina di storia scritta a Pozzuolo del Friuli dalla II Brigata di Cavalleria è fra le più gloriose di tutta la storia militare italiana; la cronologia dell'anno di guerra 1917, che comparirà nel prossimo numero dei Quaderni, tratterà anche di Pozzuolo del Friuli, ma non in maniera così approfondita, dovendo fornire il resoconto di un intero anno, per di più cruciale per l'andamento del conflitto.

La Divisione Corazzata tedesca

di Emilio Bonaiti.

Tra la pleora di pubblicazioni che riguardano le forze corazzate tedesche nella II Guerra Mondiale questo articolo ha il pregio di essere sintetico e poco affaticante per lo stile agile dell'autore; corredato da una buona bibliografia è da leggere per avere un primo quadro delle problematiche sull'argomento.

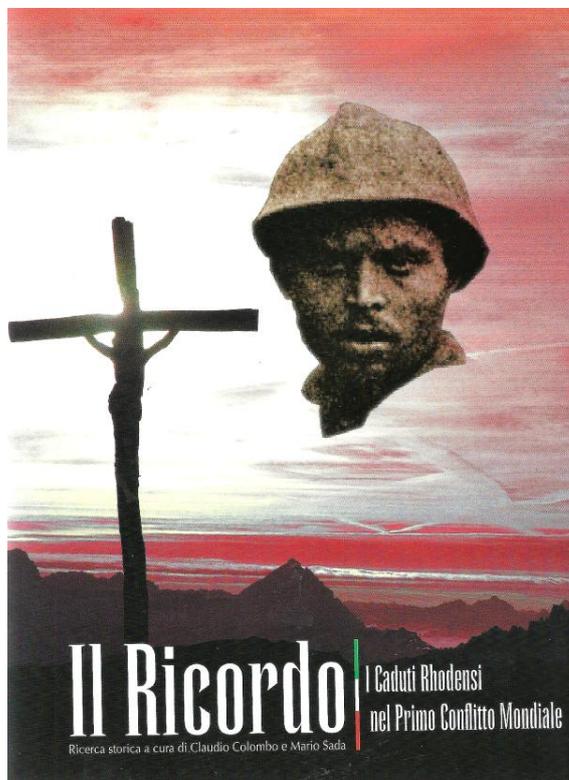
* * * * *

Segnaliamo infine che sulla home page del sito sono state postate quattro cartoline del *Mak IT 100* del corso "Turbine" (1940) della Regia Accademia Aeronautica, firmate da noti illustratori dell'epoca, come Fiorini, Zingales e Palumbo.

RECENSIONI

Claudio Colombo e Mario Sada (a cura di), *Il Ricordo. I caduti rhodensi nel primo conflitto mondiale*, A.N.A.-Gruppo di Rho-Sezione di Milano e Comune di Rho-Assessorato alla Cultura, 2016, pp. 176 (Volume inviato in omaggio alla SCSM)

Da tempo la rubrica "Recensioni" dei Quaderni osserva la consuetudine di presentare ai propri lettori anche delle opere che non si trovano in libreria. Qual è il motivo di tale scelta? A parte la scontata considerazione che lo stare in bella mostra sugli scaffali dei negozi non significa affatto essere pure un buon libro. E che per ragioni di convenienza politico culturale, oppure semplicemente economica (il mercato di libri che riguardano la guerra non "tira"), l'editoria italiana trascura ampiamente la ricerca storica militare, preferendo seguire il filone dei pamphlet rancorosi che si riducono a centoni di pregiudizi e luoghi comuni frutto di una sfacciata e dilettantesca ignoranza. La nostra preferenza deriva dal fatto che spesso, nelle opere trascurate dai grandi editori, stampate in proprio o in numero limitato, o indirizzate a un pubblico ristretto, si legge il frutto di ricerche storiche condotte non soltanto con rigore, ma anche con studio e amore; opere dunque che, a nostro avviso mostrano, accanto alle qualità scientifiche, uno spirito di fondo umano e morale. Non è detto infatti che un'opera di storia debba essere scritta soltanto con la mano e la "ragione osservativa"¹¹⁵, ma anche con la passione e il cuore. Un esempio di tale letteratura "minore" è il volume che presentiamo in questa recensione.



Claudio Colombo e Mario Sada sono due alpini del Gruppo A.N.A. "Col. Zampori" di Rho. Non attribuiamo certo eccessiva lode all'Associazione Nazionale Alpini rammentando al lettore che essa, tra le Associazioni d'Arma italiane, è forse quella che più di tutte contribuisce a conservare e divulgare i ricordi altrimenti perduti del nostro passato bellico, culturale e civile, nonché i sacrifici dei nostri soldati durante tutte le guerre del XX secolo.

I curatori hanno iniziato le loro ricerche storiche e archivistiche nel 2014, realizzando un progetto del Gruppo Alpini di Rho nato per commemorare, ovviamente a livello locale, i caduti della Grande Guerra. E di caduti e di dispersi la cittadina di Rho – che oggi conta circa cinquantamila abitanti ma nel 1915-'18 ne aveva molti di meno – ne ha avuti parecchi: 260, che i curatori hanno diligentemente diviso tra i morti in combattimento: 111 (46,69%); in prigionia: 27 (10,38%); in ospedali da campo o militari a seguito di ferite: 55 (21,15%) o di malattie: 41 (15,77%); e infine morti a Rho per malattia per causa di guerra: 26 (10,00%).

La ricerca, di tipo storico-archivistico, ma fondata anche su un'ampia collazione delle fonti più diverse (lettere, foto, memorie, lapidi, reperti museali, diari personali, documenti storico-letterari reperiti dalle biblioteche o dai siti in rete) risulta sorprendentemente accurata, rigorosa e analitica, considerando che i curatori non sono affatto storici di professione. Ebbene, possiamo dire che, se i due alpini che hanno condotto a termine il complesso lavoro di raccolta e cernita delle fonti non sono degli storici con l'iniziale maiuscola, mostrano però di non essersi arrestati al dilettantismo o al pressapochismo; a conferma che la passione e il cuore, se posti al servizio della ragione, riescono a superare persino le difficoltà della metodologia scientifica della storiografia "maggiore".

115: Il termine è preso a prestito dalla *Fenomenologia dello Spirito* di Hegel.

Più di cento pagine del volume sono naturalmente dedicate all'elenco dei caduti, a cominciare dai decorati alla memoria: ben cinque Medaglie d'Argento e tre Medaglie di Bronzo al Valor Militare, dei quali vogliamo riportare i nomi:

Medaglie d'Argento al V.M.: Fortunato Bianchi, Giuseppe Macchi, Eliseo Orlandi, Luigi Radaelli, Piero Zanoni;

Medaglie di Bronzo al V.M.: Luigi Airaghi (2 MBVM) e Ernesto Bonina.

Seguono i caduti e i dispersi suddivisi secondo le categorie sopra citate, sempre accompagnati dal corpo e reparto, dallo stato civile, dal luogo dell'attuale sepoltura quando è stato possibile reperirlo, dalle foto quando esistono o dalla riproduzione di documenti che li riguardano (ad esempio partecipazioni di morte inviate dai comandi, telegrammi dal fronte, lettere di commilitoni o dei cappellani militari, certificati ospedalieri, immagini fotografiche dei luoghi dove sono caduti, oppure brevi descrizioni dell'ultima battaglia alla quale hanno partecipato, ecc.), per ognuno dei quali sono riportati con cura i luoghi e le circostanze della morte. In taluni casi il lavoro di ricerca è così accurato da descrivere, come ad esempio per il soldato Edoardo Ceriani, 25° fanteria, 8^a compagnia, caduto nella zona di Tolmino, l'arma dalla quale è stata causata la ferita mortale, nel suo caso lo scoppio di uno *shrapnel*, di cui è riportata una breve descrizione esemplificativa e un'immagine.

Una toccante sezione del volume è dedicata ai ventisette cittadini rhodensi morti nel famigerato campo di prigionia austriaco di

Mauthausen, assunto poi a più sinistra fama di lager nella prima metà degli anni Quaranta. In questo campo gli italiani, a differenza di francesi, inglesi, serbi e russi, erano sottoposti a inumani trattamenti, dovuti senz'altro alla dichiarazione di guerra del 1915 che il governo imperiale considerava un tradimento, ma anche al totale disinteresse mostrato dai vertici dell'Esercito e della politica nei confronti dei nostri prigionieri di guerra. Si tratta di un comportamento imperdonabile tanto di Cadorna quanto di Diaz, per il quale i prigionieri di guerra erano abbandonati a se stessi in

CLAUDIO COLOMBO
giocla77@gmail.com

MARIO SADA
sada.mario@gmail.com

Spett.le

SOCIETA' CULTURALE STORIA MILITARE

Ai ringraziamenti espressi dal nostro Capogruppo vorremmo aggiungere i nostri personali per confermarvi la riconoscenza per la Vostra sensibilità, disponibilità ed incoraggiamento nell'affrontare questa ricerca storica.

Siamo certi che una società può reggersi e progredire solo se conserva una memoria storica che la rinfranchi nei valori e la fortifichi nelle difficoltà, memore di chi ha contribuito col sacrificio, anche della vita, a crearla e a unificarla.

Questo è lo spirito che ci ha spinto a passare ore negli archivi e su registri polverosi, arrivando anche a momenti di commozione nel leggere le comunicazioni di morte e le suppliche dei genitori, delle mogli e dei parenti dei caduti, tanto che ci stiamo impegnando per portare nelle scuole questo messaggio, così che i ragazzi possano far memoria e tesoro del sacrificio di coloro che la Patria l'hanno costruita.

Rinnoviamo i nostri migliori auspici per la Vostra attività.

Rho, novembre 2017

I curatori della ricerca

Claudio Colombo

Claudio Colombo

Mario Sada

Mario Sada

LA GRADITA LETTERA CON CUI I DUE AUTORI RINGRAZIANO LA SCSM PER IL CONTRIBUTO FORNITO, BEN ESPRIME LO SPIRITO CON CUI HANNO AFFRONTATO L'OPERA

quanto assimilabili ai disertori e ai colpevoli di codardia di fronte al nemico, come di fatto è dimostrato dalle apposite commissioni istituite dopo la guerra per vagliare ogni singolo caso.

Fu loro addirittura affibbiato il titolo dispregiativo di "imboscato d'oltralpe", e l'Italia si comportò con i suoi disgraziati internati come Roma con i propri prigionieri di Canne, che non furono riscattati. La differenza sta però nel fatto che nel 1915-1918 non si era più all'epoca di Canne. Dei 580.000 militari di truppa caduti prigionieri soprattutto, dopo Caporetto, ben 100.000 non tornarono in patria.

Si pensi che persino il colonnello Carlo Campari, l'eroico comandante del reggimento "Lancieri di Novara" caduto prigioniero nel fatto d'arme di Pozzuolo del Friuli e poi decorato con una Medaglia d'Argento al Valor Militare, dovette prima essere inquisito da una commissione militare.

A proposito di Mauthausen, nelle pagine riportate dai ricordi di un soldato internato viene descritta ad esempio la punizione *del palo* – una speciale tortura ben più grave delle bastonature e delle percosse all'ordine del giorno – al quale venivano appesi per più ore, sollevati dal suolo, i prigionieri colpevoli di qualche mancanza.

In ultimo, un commento e un'osservazione.

I due curatori del volume hanno annotato con assoluto rigore tutte le fonti dalle quali sono presi i documenti o le immagini, compreso il nostro sito *arsmilitaris*, al quale il Comitato Direttivo aveva consentito di attingere. Un tale esempio di onestà intellettuale nelle opere a stampa non si verifica spesso; o per meglio dire, si verifica molto di rado.

L'osservazione deriva invece dai ringraziamenti apposti dai curatori a conclusione del volume, e va doverosamente indirizzata a onore delle autorità comunali di Rho le quali, attraverso il sindaco, l'Assessorato alla cultura, e l'archivio del comune, hanno dato un valido contributo all'uscita dell'opera. In un periodo in cui la memoria del Milite Ignoto al Vittoriano è commemorata da un gruppo di signorine che mostrano i genitali al fotografo e le natiche alla tomba senza destare, non dico riprovazione, ma neppure troppo scalpore, un'Amministrazione cittadina che, al contrario, dedichi tempo ed energie senza ritorno economico alla commemorazione dei caduti della propria comunità in un conflitto distante ormai un secolo, costituisce un raro esempio di sensibilità civica e di amor patrio.

Piero Pastoretto

Brig. Gen. (a) Giuseppe Chirico (a cura di), 10, 11 e 12 settembre 1943, tre giorni di passione, abnegazione e sacrificio per l'Arma dei Carabinieri a Napoli, ONLUS "Un ponte di storia ... per l'Europa", 2017, pp. 8 (copia inviata in omaggio alla SCSM)

Giuseppe Chirico, da poco iscritto alla nostra Società e del quale abbiamo menzionato una lettera nella rubrica *Attività sociali*, ha cortesemente inviato alla Redazione il presente saggio, oltre a un volume che sarà recensito nel prossimo numero dei Quaderni.

Alto Ufficiale del Corpo di Commissariato Militare, nel quale ha svolto incarichi presso il Corpo d'Armata Alpino e il Comando Generale dell'Arma dei Carabinieri, Giuseppe Chirico – interessato soprattutto alla storia moderna e contemporanea – è titolare di numerose pubblicazioni che riguardano in particolare Campania e Terra di Lavoro dall'epoca murattiana ai giorni nostri.

Il breve saggio che presentiamo, quasi una relazione, è dedicato a un episodio poco conosciuto della resistenza opposta a Napoli dai Reali Carabinieri ai tedeschi, nei cruciali giorni che vanno dal 10 al 12 settembre 1943, e conclusasi il 13 di quel mese con la fucilazione – ma furono in realtà abbattuti a colpi di mitragliatrice – di quattordici militi dell'Arma e due civili.

Il risultato delle ricerche condotte dall'autore presso la Legione Territoriale di Napoli e attraverso alcune interviste non deve essere misurato sulla lunghezza dello scritto, totalmente privo di lenocini formali. Anzi, la sua asciutta concisione e la sua essenzialità, tutta militare, dimostrano, *ad abundantiam*, che uno studio e un'accurata ricostruzione storica non si misurano a metri come gli scampoli – e non hanno affatto bisogno di tomi ponderosi – per essere validi dal punto di vista scientifico, esaustivamente informativi e infine fruibili dai lettori.

Non vi è nulla, tranne la quantità delle pagine, che differenzi il denso saggio del Generale Chirico da un volume di ben più ampie dimensioni. Come in un sillogismo deduttivo che va dall'universale al

*“10, 11, e 12 Settembre 1943,
tre giorni di passione, abnegazione
e sacrificio
per l’Arma dei Carabinieri a Napoli”*



*a cura di
Giuseppe Chirico*

particolare, l'autore concentra la sua attenzione sulla situazione generale della Campania all'alba del 9 settembre, per poi passare a quella di Napoli e concludere con quella di un settore circoscritto del capoluogo:

- la Campania ospitava un gran numero di Divisioni tedesche, che si stavano concentrando per contrastare lo sbarco alleato del 9 settembre a Salerno, mentre altre ancora accorrevano;
- Napoli era in una situazione delicata: Centro nevralgico e sede dei Comandi territoriali italiani dell'Esercito, della Marina, dell'Aeronautica e dei Carabinieri, venne a trovarsi nelle retrovie di una battaglia di capitale importanza; aveva dunque uno straordinario significato strategico per l'apparato militare tedesco;
- il ristretto settore della città nel quale sorgevano l'Università, la Prefettura, il Palazzo Reale, il Comando della Guardia di Finanza, la Questura, la caserma "Pastrengo" e i Comandi della Marina e dell'Esercito, fu l'epicentro delle azioni di resistenza condotte dai carabinieri. In quella zona vitale gli unici reparti presenti sul campo, addestra-

ti, armati e quindi in grado di negare alla *Wehrmacht* questi importanti obiettivi, erano i carabinieri della "Pastrengo" e qualche plotone del 40° reggimento fanteria.

Descritta la situazione l'autore, procedendo dal particolare al singolare, esamina i singoli casi di resistenza – dagli attacchi tedeschi respinti alla caserma Pastrengo e al Palazzo delle Poste, all'allontanamento del 40° fanteria e al contemporaneo arrivo in città di reparti blindati e corazzati della Divisione "Hermann Göring" – senza dimenticare di menzionare il valoroso appoggio della popolazione napoletana alla resistenza dei militi dell'Arma, fino alla scontata e tragica conclusione del massacro del 13 settembre 1943. Eccidio che ricorda in maniera impressionante quello di La Storta del 4 giugno 1944, dove quattordici uomini fra civili e militari furono prelevati e fucilati sulla Via Cassia appena fuori Roma.

Il saggio del Generale Chirico è prezioso anche perché rivela un particolare parecchio trascurato, o addirittura volutamente ignorato, dalla storiografia popolare sulla Guerra di Liberazione: ossia l'apporto di sangue e sofferenze che le Forze Armate italiane diedero alla Resistenza contro l'occupazione tedesca della Penisola.

Piero Pastoretto

INDICE

Presentazione <i>a cura della Redazione</i>	pag.	3
Editoriale <i>di Gianpaolo Bernardini della Massa</i>	pag.	5
Kriegsspiel (o Gioco di Guerra) <i>di Gianpaolo Bernardini della Massa</i>	pag.	7
Giovanni Fattori pittore di butteri e di soldati <i>di Umberto Maria Milizia</i>	pag.	83
Attività Sociali <i>a cura del Comitato Direttivo</i>	pag.	108
I Quaderni della SCSM e il Sito arsmilitaris.org <i>a cura della Redazione</i>	pag.	112
Recensioni <i>di Piero Pastoretto</i>	pag.	113

