

Introduzione alla composizione di testi scacchistici

Maurizio Molinaro

Sommario

In questa introduzione alla composizione di testi scacchistici, dopo aver definito alcuni obiettivi e alcuni requisiti necessari, si esaminano le caratteristiche generali e, più approfonditamente, gli ingredienti specifici dei testi scacchistici (linea principale, analisi delle varianti, diagrammi), evidenziando gli errori e i difetti più comuni. Segue una rassegna dei principali strumenti attualmente messi a disposizione da L^AT_EX, in particolare i pacchetti dedicati e i caratteri scacchistici, e si fa cenno ad alcuni programmi esterni che possono essere di interesse. Si presentano alcuni esempi completi che mostrano l'applicazione pratica dei concetti introdotti in precedenza. Nelle conclusioni si riassumono gli argomenti che meritano di essere ripresi e ampliati in futuro.

Abstract

In this introduction to typesetting techniques for chess texts, after stating some goals and some necessary requirements, the general characteristics of chess texts are examined, with emphasis on the specific ingredients (main line, variation analysis, diagrams), and highlighting the most common errors and defects. It follows a review of the main tools presently offered by L^AT_EX, in particular dedicated packages and chess characters, and reference is made to external programs that can be of interest. Some complete examples are presented, showing the practical application of the concepts previously introduced. The last section summarizes the topics worthy to be resumed and widened in the future.

1 Introduzione

Questo studio introduttivo ha lo scopo primario di suscitare interesse per la composizione dei testi scacchistici e si propone di fornire al lettore le informazioni basilari sugli elementi che li costituiscono e sui principali strumenti attualmente a disposizione con L^AT_EX.

Il fascino del gioco degli scacchi è dovuto a varie ragioni, tra cui probabilmente le principali sono la sua collocazione al confine tra il gioco, l'arte e la scienza (Tarrasch) e la sua capacità di appassionare persone di tutte le età e di tutte le culture, offrendo possibilità illimitate all'agonismo e allo studio individuale.

Per seguire la trattazione è sufficiente una conoscenza generale del gioco, derivabile da un manuale

quale MESSA e MEARINI (2017), ma naturalmente una conoscenza più approfondita può essere utile.

La letteratura scacchistica è immensamente vasta (sono stati pubblicati più libri e articoli sugli scacchi che su tutti gli altri giochi e sport messi insieme) e ha alcune peculiarità:

- molti libri continuano a essere scritti nelle lingue nazionali (la supremazia dell'inglese non è ancora così schiacciante come in altre discipline): sono molto frequenti le traduzioni (talvolta eseguite non sull'edizione originale, ma su di una traduzione intermedia) ed è forte il peso delle tradizioni tipografiche generali dei vari paesi;
- alcuni libri, considerati ormai classici, continuano a essere ristampati anche a grande distanza di tempo; altri invece, più legati all'attualità, hanno una vita molto più breve;
- negli ultimi 40 anni si è sempre più accentuato l'uso di simboli in sostituzione di parti del testo; in questo modo si riesce a comprendere, almeno nelle linee essenziali, anche un libro scritto in una lingua poco conosciuta, sia pur a costo di un notevole impoverimento del testo.¹

Per questo articolo sono stati esaminati libri e articoli pubblicati in un arco di tempo che va dal 1965 al 2015 e in varie lingue, con particolare attenzione a testi pubblicati recentemente in Italia, quali BARLETTA e MESSA (2014) e GROOTEN (2015). Il campione è significativo, ma necessariamente molto ristretto rispetto all'universo della letteratura scacchistica; inoltre, per motivi di spazio, la trattazione è limitata ai libri.

Si possono individuare varie categorie di testi scacchistici:

- testi generali, utili per l'apprendimento del gioco;
- testi specializzati in una delle tre fasi della partita (apertura, centro di partita, finale);
- testi diversi, quali:
 - raccolte di partite (per esempio di un torneo, del Campionato del Mondo, delle Olimpiadi);
 - monografie dedicate a un giocatore;
 - esercizi, quiz;
 - problemi, studi.

Gli "ingredienti" fondamentali dei testi scacchistici sono: *testo corrente*; *linea principale*; *analisi delle varianti*; *diagrammi*.

Nelle categorie sopra elencate gli ingredienti sono all'incirca gli stessi, ma il peso relativo di ciascuno

1. A questo proposito meritano di essere citate le pubblicazioni dell'Informatore (Šahovski Informator, Chess Informant), dove si fa largo uso di simboli e sono disponibili tavole esplicative in varie lingue.

è, di solito, piuttosto diverso: un testo didattico contiene una quantità maggiore di testo corrente (ossia, assomiglia di più a un libro generico) rispetto a una monografia dedicata a un'apertura, in cui quasi tutto lo spazio è occupato dall'analisi delle varianti; le raccolte di partite sono costituite in gran parte da linea principale, diagrammi e analisi, con conseguente riduzione del testo corrente.

2 Obiettivi e requisiti

L'obiettivo generale che ci si prefigge è la produzione di testi scacchistici di qualità elevata. Si può affermare con buona sicurezza che i margini di miglioramento sono piuttosto ampi, anche se nei testi più recenti si riscontra, per lo meno, una maggiore uniformità rispetto al passato.²

I requisiti più importanti in vista dell'obiettivo anzi detto possono essere così riassunti:

- *correttezza linguistica e tecnica*; vale tanto per il testo corrente, quanto per l'analisi delle varianti e i diagrammi; qui si intende per correttezza tecnica la correttezza formale dei contenuti tecnici, indipendentemente dalla loro validità concettuale;
- *facilità di comprensione del testo*; la lettura e lo studio richiedono certamente la massima concentrazione, ma non si devono creare ostacoli aggiuntivi;
- *eleganza tipografica*; questo requisito può avere varie articolazioni, quali: coerenza nelle scelte, uniformità di presentazione, capacità di evitare compressioni o dilatazioni eccessive degli spazi;
- *efficienza nella composizione*; in particolare è consigliabile, dovunque sia possibile, far ricorso a strumenti che consentano di automatizzare almeno una parte del processo.

Eccettuato il primo, l'ordine di priorità dei requisiti può mutare sensibilmente da una situazione all'altra; alcuni requisiti possono entrare in conflitto con altri. Nel proporre una soluzione occorre perciò trovare una "media pesata" tra le varie esigenze. Quando sono state delineate più soluzioni, la scelta può essere dettata da considerazioni diverse: una soluzione può essere preferibile a un'altra perché soddisfa meglio l'esigenza di risparmiare spazio; una soluzione non eccezionale può essere accettabile se è applicata con coerenza, e così via.

Non è escluso che, se si riesce a soddisfare un requisito, si dia un contributo anche a soddisfare uno degli altri. Per esempio, se è vero che tutti i testi si possono costruire manualmente, è altrettanto vero che la costruzione manuale fa crescere a dismisura le probabilità di errore, soprattutto quando

2. Come in altri generi letterari, anche nei testi scacchistici la tolleranza dei lettori alle imperfezioni tipografiche (anche le più grossolane) sembra essere eccezionalmente alta, forse perché si tratta di una lettura avvincente e intellettualmente impegnativa. Pertanto, se si invitassero i lettori a esprimere un giudizio sulla qualità dei testi, è probabile che non ne scaturirebbero troppe osservazioni negative.

si passa da frammenti a testi completi. Quindi, se si riesce ad automatizzare, almeno in parte, il processo di costruzione delle porzioni specificamente scacchistiche del testo, è probabile che si abbia anche un aumento della correttezza complessiva.

Le considerazioni su errori e difetti saranno riprese nel §9, dopo aver passato in rassegna le caratteristiche generali e gli elementi più importanti dei testi scacchistici.

3 Caratteristiche generali dei testi scacchistici

Un testo scacchistico può sicuramente essere annoverato tra i testi di natura tecnico-scientifica (BECCARI *et al.*, 2016, capitolo 2, p.15).

Come anticipato nel §1, in questo articolo si prendono in considerazione soltanto i libri.

Le caratteristiche generali di un libro di scacchi possono essere così sintetizzate.

- Formato della pagina: variabile (formati comuni: 11,5 × 19 cm; 15 × 21 cm; 17 × 24 cm); raramente si incontrano dimensioni eccezionali.
- Geometria della pagina: regolare; raramente si incontrano forti asimmetrie.
- Intestazioni e piè di pagina: molto sobri, e di solito più simili a un testo letterario.
- Margini laterali: estremamente ridotti e non utilizzati.
- Composizione sia su colonna unica, sia su due colonne. Il ricorso alla doppia colonna è utile soprattutto per risparmiare spazio in presenza di diagrammi (§7). Non è raro il passaggio da colonna unica a due colonne e viceversa all'interno dello stesso testo.

Per quanto riguarda i caratteri, per il testo si usa quasi senza eccezioni un tipo con grazie. Il testo corrente è spesso composto in corpo 10/12 oppure 11/13, con un numero di caratteri per riga attorno a 60 nel caso di colonna unica e attorno a 40 nel caso di due colonne.

Il testo può essere suddiviso in parti, capitoli, paragrafi. I rimandi da un punto all'altro del testo non sono particolarmente frequenti e consistono spesso del solo numero di capitolo. Per questo motivo talvolta i paragrafi non sono numerati.

Appendici, glossari, indici analitici sono spesso presenti, ma potrebbero essere impiegati in modo più sistematico (in tutti i testi, per esempio, potrebbe essere opportuno disporre di un indice dei giocatori e un indice delle aperture).

I riferimenti bibliografici si trovano nelle note o addirittura all'interno del testo, più raramente in una raccolta strutturata.³ Lo stile bibliografico è estremamente variabile da un testo all'altro.

3. Le raccolte bibliografiche di testi scacchistici potrebbero essere un tema di studio molto interessante per la presenza frequente di opere tradotte, anche a distanza di decenni dall'uscita dell'opera originale, e di edizioni "incerte" come data e luogo di pubblicazione.

I rimandi ad altri testi non sono particolarmente frequenti, anche se è presente una raccolta di riferimenti bibliografici.

Le note a piè di pagina non sono molto frequenti; spesso sono note del traduttore.

Come in tutti i testi tecnico-scientifici, il testo corrente è spesso inframmezzato da *inserti*. Di questi, alcuni sono generici, ossia comuni a quelli che si trovano in testi dedicati ad altri argomenti; alcuni sono specificamente legati agli scacchi, e naturalmente sono quelli che riceveranno maggiore attenzione nel seguito.

Inserti generici

- Elenchi contrassegnati e numerati: abbastanza frequenti.
- Definizioni ed esempi: non molto frequenti (o meglio, possono essere presenti, ma non sono evidenziati come tali).
- Figure: non molto frequenti, tranne qualche fotografia (quasi sempre fuori testo) e qualche schema a blocchi.
- Tabelle: non molto frequenti; per lo più contengono i risultati di un torneo o di un incontro.
- Citazioni: non molto frequenti; per lo più sono tratte da articoli di giornali o riviste, interviste radio-televisive, ecc.

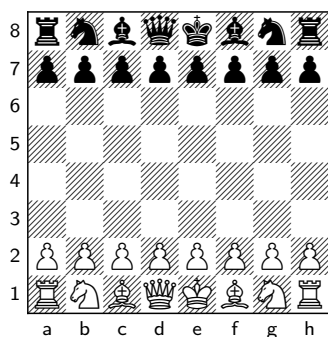
Inserti specifici

- Linea principale: vedi §5; può essere anche in linea con il testo.
- Analisi delle varianti: vedi §6; può essere anche in linea con il testo.
- Diagrammi: vedi §7.

4 Notazione scacchistica

Come si vede nel diagramma 1, che riporta la posizione iniziale dei pezzi, ognuna delle 64 case della scacchiera è individuata da una coppia costituita da una lettera per le colonne e da un numero per le traverse (*notazione algebrica*), quindi da a1 a h8.

Diagramma 1



I pezzi sono individuati da lettere (di norma le iniziali, variabili da una lingua all'altra; in italiano: R, D, T, A, C, P) o da simboli (§11): ♔ ♚ ♜ ♞ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨

♠. I simboli hanno incominciato a diffondersi all'incirca dal 1990 e ora sono diventati di uso pressoché universale. Se la lingua in cui è scritto il testo è poco nota, è chiaro che i simboli si riconoscono più facilmente delle lettere (si tenga presente anche quanto detto nel §1 circa la migrazione da testo a simboli), ma l'appesantimento grafico della pagina che ne consegue è sensibile. L'uso delle lettere, per contro, non incide seriamente sulla comprensione: l'associazione lettera – pezzo è quasi immediata, soprattutto all'inizio della partita, ed è sufficiente una tabellina di corrispondenze collocata opportunamente per togliere ogni dubbio. Nel seguito lettere e simboli saranno alternati liberamente.

Anche quando si usano i simboli invece delle lettere, sembra meno elegante (e qualche volta anche meno comprensibile) usare il simbolo anche nel testo corrente, ossia scrivere “la ♜h1” anziché “la Th1”, oppure “il ♜” anziché “il Pedone”.

Nella *notazione completa* si riportano, dopo la lettera o il simbolo, la casa di partenza e quella di arrivo (es.: Th4-e4); nella *notazione abbreviata* si riporta solo la casa di arrivo (es.: Te4), con qualche complicazione quando occorre eliminare le possibili ambiguità (es.: The4 opp. T5e4). La notazione abbreviata è ovviamente più frequente perché permette di risparmiare spazio; la notazione completa si usa solo nella linea principale, soprattutto se è fuori linea rispetto al testo e in verticale, come nell'esempio 2 del §5.

L'arrocco è rappresentato da simboli speciali (O-O e O-O-O).

Le strutture fondamentali sono tre:

- 1) 1. Cf3, Cf6; (mossa completa)
- 2) 1. Cf3, (semi-mossa del Bianco)
- 3) 1. ..., Cf6; (semi-mossa del Nero)

Per la numerazione delle mosse la forma “1.” non ha alternative valide. Lo spazio dopo “1.” dovrebbe essere insecabile per evitare lo spezzamento immediato della struttura tra due righe, ma in presenza di colonne molto strette lo spezzamento è praticamente inevitabile.

La virgola e il punto e virgola sono facoltativi. Sono sicuramente superflui per la linea principale in verticale, come nell'esempio 2 del §5. La virgola sembra sempre superflua; il punto e virgola può essere utile se segue un'altra mossa.

Per la semi-mossa del Nero la forma riportata è la più comune; 1. — Cf6 è senza dubbio preferibile.

È evidente l'importanza di proporzionare correttamente gli spazi tra le semi-mosse e tra una mossa e l'altra.

In aggiunta alle informazioni basilari (pezzo e casa di arrivo), si trovano poi:

- *segni* (+ # ! ?), che possono essere variamente combinati;
- *scritte* (=D e simili per la promozione del Pedone; e.p. per la presa *en passant*);

- *simboli dell'Informatore* (§1), che rappresentano un'estensione della logica sottostante a segni come ! e ?, ma per lo più sono comprensibili solo con l'ausilio di una tavola esplicativa.

I segni e le scritte si possono trovare all'interno della mossa o come suffissi; i simboli dell'Informatore prima o dopo la mossa.

Esempi di segni. 2. exd5 (cattura); 2. Ab5+ (scacco); 2. g4?? (grave errore); 2. — Dh4# (scacco matto).

Esempi di simboli dell'Informatore. 12. — Ce3; 13. Ae3 ± C ↑« con il significato: il Bianco è superiore; è in vantaggio di sviluppo; ha l'iniziativa sull'ala di Donna.

Altri esempi: ⊂ (è migliore...); △ (con l'idea di...); ■ (Alfieri di colore opposto).

Le alternative (più o meno frequenti) rispetto a exd5 (come e:d5, ed5:, e:d, ed) o rispetto a Txe8 (come TxT) non sono corrette, ma non sono significative ai fini della composizione.

Tutto sommato, i componenti delle strutture sono pochi, ma facendo intervenire anche le varianti di carattere (grassetto, corsivo, colore) è possibile generare numerosissime combinazioni. La disponibilità di soluzioni diverse è preziosa perché consente di definire *stili di composizione* costituiti da più livelli (§5 – §6).

5 Linea principale

La linea principale (*main line*) può contenere:

- lo svolgimento di una partita, dall'inizio o da un punto qualsiasi;
- la variante principale nell'esposizione della teoria di un'apertura;
- la variante principale nella soluzione di uno studio, di un problema, ecc.

La linea principale è sempre presente e, pur essendo spesso un *inserto nel testo* (§3), di fatto assume un ruolo dominante.

Rispetto al testo corrente, la linea principale può essere collocata: *fuori linea*, con sviluppo orizzontale o verticale, oppure *in linea*, sempre con sviluppo orizzontale.

Entrambe le forme sono frequenti e possono tranquillamente coesistere all'interno di un libro, ma all'interno della stessa partita non devono essere mescolate: la partita è tutta fuori linea o tutta in linea.

Nella forma fuori linea, lo sviluppo orizzontale è adatto a colonne di larghezza qualsiasi; lo sviluppo verticale è più adatto a colonne strette. All'interno della stessa partita lo sviluppo verticale e lo sviluppo orizzontale non devono essere mescolati.

Nella gerarchia di uno *stile di composizione* (§4) la linea principale è il **livello 1**.

La linea principale dev'essere riconoscibile senza possibilità di equivoci rispetto al testo corrente e

agli altri inserti, ma anche rispetto a brevi commenti assimilabili al testo corrente. Quando è in linea, ciò richiede di far ricorso a qualche accorgimento tipografico, mentre quando è fuori linea se ne potrebbe far a meno.

Nella linea principale si trovano impiegati: grassetto, corsivo, corpo maggiore, colore diverso, tipo di carattere diverso. È consigliabile non sovrapporre troppi accorgimenti e mantenere la massima coerenza (spesso assente, invece, soprattutto nei testi meno recenti, dove si trovano brutti esempi di mescolanza di normale, grassetto, corsivo, corpo maggiore, tipo diverso).

La scelta che sembra più appropriata per l'impatto visivo è: grassetto + tipo di carattere diverso. Per uniformità la stessa scelta dovrebbe essere adottata anche quando la linea principale è fuori linea.

Il tipo di carattere diverso dev'essere armonizzato con tutti gli elementi, come titoli e didascalie, per i quali non si utilizza il tipo del testo corrente. Dal momento che quest'ultimo è quasi senza eccezioni con grazie, quello della linea principale può essere senza grazie, come negli esempi che seguono.

Esempio 1 (fuori linea orizzontale)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. ♖d2

Il Sistema Tarrasch nella Difesa Francese.

3. — ♖f6; 4. e5 ♖fd7; 5. ♔d3 c5; 6. c3 ♖c6; 7. ♖e2 ♞b6

Esempio 2 (fuori linea verticale, con notazione completa)

1. e2–e4 e7–e6
2. d2–d4 d7–d5
3. Cb1–c3 Cg8–f6

Il Sistema Classico nella Difesa Francese.

4. Ac1–g5 Af8–e7
5. e4–e5 Cf6–d7
6. Ag5×e7 Dd8×e7

Esempio 3 (in linea)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. e5 Il Sistema Nimzowitsch nella Difesa Francese. 3. — c5; 4. c3 Cc6; 5. Cf3 Db6; 6. Ae2 cxd4; 7. cxd4 Cge7

Gli esempi mostrano i rientri e i distanziamenti verticali corretti. Quando la linea principale è fuori linea orizzontale (esempio 1), non vi è motivo che sia rientrata come un normale capoverso, ma dev'essere adeguatamente distanziata dal testo intercalato. Quest'ultimo, invece, può essere o no rientrato, in accordo con la regola generale seguita per i rientri dei capoversi. Quando la linea principale è fuori linea verticale (esempio 2), è bene che sia fortemente rientrata, oltre che adeguatamente distanziata dal testo intercalato; per quest'ultimo vale quanto detto nell'esempio 1. Infine quando

la linea principale è in linea (esempio 3), è bene seguire in tutto e per tutto la regola generale valida per i rientri dei capoversi.

La linea principale può essere preceduta da un *titolo esteso*, allineato a sinistra o centrato. Vi sono numerosissime combinazioni, basate sull'uso di filetti, grassetto, colore, sfondi, ecc.; la scelta non è facile.

Il titolo esteso è senza dubbio preferibile alle scarse indicazioni date direttamente nel testo, che talvolta rendono difficile rintracciare la partita anche in presenza di un indice; tuttavia sembra ragionevole scartare soluzioni graficamente ingombranti.

Oltre ai nomi dei giocatori, le informazioni tipiche del titolo esteso sono: anno, evento, turno o numero della partita, punteggio Elo dei giocatori, apertura.

Esempio 1

Kasparov – Karpov
 Campionato del Mondo – Mosca 1984
 32ª partita – Difesa Ovest Indiana

Esempio 2

Torneo dei Candidati 2016	Primo turno
□ S. Karjakin	2760
■ V. Anand	2762
Apertura Inglese (A13)	

Il titolo esteso dev'essere indivisibile rispetto all'inizio della partita, quindi non deve risultare tipograficamente orfano.

L'inizio della linea principale può non coincidere con l'inizio della partita. In questo caso la linea principale è preceduta da un diagramma che fornisce la posizione di partenza o da un'indicazione testuale quale: “fino a 11. O-O come nella partita precedente”. In questo caso di solito manca il titolo esteso: la partita è introdotta direttamente nel testo (ma devono essere ben evidenziati i dati tipici elencati sopra), oppure si fa ricorso alle scritte associate al diagramma (§8).

6 Analisi delle varianti

A questo punto è opportuno dare una definizione più precisa del termine “variante” che in modo intuitivo compare già nei paragrafi precedenti.

Si definisce *variante* una successione di una, due o più mosse, collegate tra loro al fine di raggiungere una certa posizione. Spesso le varianti si diramano una dall'altra, dando origine a una struttura ad albero.⁴

4. La rappresentazione grafica dell'albero delle varianti è un argomento interessante a cui riservare un possibile futuro articolo.

Va sotto il nome di *analisi delle varianti* il complesso di tutto ciò che non rientra né nel testo corrente, né nella linea principale.

L'analisi delle varianti è probabilmente l'ingrediente su cui occorre lavorare di più per accrescere la qualità della composizione. Qui i requisiti primari sono la chiarezza e la leggibilità. L'uniformità esasperata potrebbe essere nociva; è invece consigliabile mantenere la massima flessibilità e adattabilità alle diverse situazioni.

Nell'analisi delle varianti esiste anche una componente tecnica rilevante, in quanto si devono riportare solo le varianti più significative e nell'ordine più efficace. Per la natura di questo articolo la componente tecnica non può essere approfondita, ma è importante non dimenticarla. In altre parole, la buona composizione può essere di grande aiuto nell'analisi delle varianti, ma non è sufficiente per garantire il risultato più valido per il lettore.

L'analisi delle varianti può essere:

- 1) incorporata nel testo corrente;
- 2) intercalata o immersa nella linea principale;
- 3) costruita come un elenco fuori testo.

Il **caso 1**) è ristretto a varianti molto brevi e si può considerare un caso particolare, estremamente semplificato, dell'analisi intercalata o immersa nella linea principale (caso 2)).

Il **caso 2**) è preferibile se si hanno poche diramazioni. L'analisi è intercalata tra una porzione e l'altra della linea principale quando questa è fuori linea; è immersa nella linea principale quando questa è in linea.

Il **caso 3**) si applica soltanto se la linea principale è fuori linea ed è preferibile se si hanno molte diramazioni. L'elenco dev'essere studiato in modo che, se si prolunga, non abbia un impatto negativo sull'identificazione della linea principale.

Naturalmente nello stesso testo si possono avere, successivamente, sia il caso 2), sia il caso 3).

In entrambi i casi la sezione di analisi può essere aperta o chiusa da una breve porzione di testo; si usa il tondo, salvo che nelle parentesi lunghe (vedi più avanti), e di norma il corpo è uguale a quello del testo corrente e della linea principale. Un corpo minore, a meno che non sia utilizzato sistematicamente, può trasmettere l'idea errata che quell'analisi abbia un'importanza minore rispetto alle altre.

I problemi comuni ai casi 2) e 3) sono:

- *identificazione delle varianti*, in particolare delle alternative a una data mossa;
- *disposizione delle varianti*, con la scelta tra parallelismo (non richiede parentesi) e annidamento (richiede parentesi).

Per quanto riguarda l'*identificazione delle varianti*, è evidente che lo scrittore può ricorrere alle tecniche da lui preferite (come in un libro qualsiasi), tuttavia è sicuramente un buon risultato se si riesce, grazie a qualche accorgimento tipografico, a

facilitare la separazione delle varianti, riflettendo la struttura dell'albero ed evitando ambiguità. Gli accorgimenti a cui si fa spesso ricorso (grassetto, corsivo, colore diverso, sottolineatura) non sono privi di inconvenienti, oltre a essere impiegati non sempre in modo coerente.

Per quanto riguarda la *disposizione delle varianti*, possono sorgere esigenze contrastanti. Qualche volta la chiarezza (che suggerirebbe il parallelismo, ossia l'uso di un identificatore della variante) deve cedere il passo al contenuto tecnico. Infatti vi sono varianti secondarie che non ha senso collocare in parallelo ad altre: a differenza del parallelismo, le parentesi stabiliscono automaticamente una gerarchia.

Come indicazione generale per l'uso delle parentesi (di regola tonde, molto più raramente quadre), sono accettabili le *parentesi brevi*; sono da limitare le *parentesi lunghe*; sono da evitare nel modo più assoluto le *parentesi annidate*.

Le *parentesi brevi* sono appropriate soprattutto nelle circostanze che seguono.

- 1) Si vuole indicare un'alternativa alla mossa corrente: 1. Cd5 (migliore di 1. Cb5) | (da considerare 1. Cb5) | (o anche 1. Cb5).
- 2) Si vuole indicare una continuazione immediata della mossa corrente: 1. Cd5 (seguito da 2. Cc7) | (minacciando 2. Cc7) | (preparando 2. Cc7); la numerazione della mossa tra parentesi può essere omessa.
- 3) Si vuole riportare la confutazione immediata di un'alternativa alla mossa corrente: 1. — Rf8 (se 1. — Rh8, allora 2. Dh7 matto) | 1. — Rf8 (non è possibile 1. — Rh8 per 2. Dh7 matto); qui la numerazione delle mosse è obbligatoria perché si tratta di una variante vera e propria, sia pur brevissima.

Lo stesso criterio vale nel caso di varianti secondarie più lunghe, che può essere conveniente “incapsulare”, ossia non mettere in parallelo alla variante che si sta sviluppando. È inevitabile far ricorso a *parentesi lunghe* (ma non troppo, al più 4-5 mosse, preferibilmente senza diramazioni).

All'interno delle parentesi, siano esse brevi o lunghe, lo stile è forzatamente sintetico, ma la sintassi non dev'essere troppo maltrattata. Per esempio: 1. — Rf8 (se 1. — Rh8, allora 2. Dh7 matto) è migliore di: 1. — Rf8 (se 1. — Rh8; 2. Dh7 matto).

Le *parentesi annidate* devono essere evitate perché pregiudicano gravemente la comprensione, anche se in qualche modo si riesce a differenziare le parentesi più interne.

Nell'analisi delle varianti si utilizzano i livelli dal secondo in poi nella gerarchia di uno *stile di composizione* (§4). I livelli devono essere differenziati in base a qualche caratteristica tipografica. Tra le innumerevoli soluzioni la più semplice – valida sia per il caso 2), sia per il caso 3) – è questa:

- **livello 2** (in tondo): le varianti ordinarie, dentro o fuori elenco, e tutto quanto contenuto nelle parentesi brevi;
- **livello 3** (in corsivo): le varianti contenute nelle parentesi lunghe.

Vi sono casi in cui non è facile decidere se una parentesi è breve o lunga; l'uniformità può allora prevalere su altre considerazioni, come si vede negli esempi che seguono.

Per il **caso 2)** (analisi intercalata o immersa) si propone l'impiego sistematico di un *elenco numerato in linea* che serve soprattutto per rendere più ordinata la successione delle varianti, come mostra quest'esempio di struttura: (a) variante 1; (a.1) diramazione 1; (a.2) diramazione 2; (a.3) diramazione 3; (b) variante 2; (c) variante 3.

L'inizio della struttura a elenco non coincide necessariamente con l'inizio della sezione di analisi: può avvenire che fino a un certo punto si abbia una variante unica, che incomincia a diramarsi più avanti. La comparsa dell'elenco indica, appunto, l'inizio delle diramazioni. Se vi sono parentesi (più o meno brevi) vanno inserite dove occorre.

L'uso delle lettere (a) è più conveniente dei numeri (1) per evitare equivoci con il numero della mossa che segue immediatamente. La forma (b.1) è preferibile a (b1). È inutile evidenziare le lettere e i numeri dell'elenco con il grassetto o il corsivo. È anche inutile evidenziare la prima mossa di una variante con il grassetto o il corsivo, perché le mosse, “appoggiate” alle parentesi dell'elenco, si distinguono senza bisogno di artifici.

Per il **caso 3)** (analisi fuori testo) si propone l'impiego sistematico di un *elenco numerato fuori linea*, con più livelli gerarchici⁵, alternando numeri e lettere, come mostra quest'esempio di struttura.

- (1) primo livello 1;
 - (1.a) secondo livello 1;
 - (1.b) secondo livello 2;
 - (1.b.1) terzo livello 1;
 - ultimo livello
 - (1.b.2) terzo livello 2;
 - (1.c) secondo livello 3;
- (2) primo livello 2;
 - (2.a) secondo livello 1;
 - (2.b) secondo livello 2;
- (3) primo livello 3.

Questa soluzione è senza dubbio preferibile alle parentesi annidate o al corsivo variamente mescolato al tondo, che si incontrano spesso e generano solo confusione.

L'elenco può anche occupare una pagina intera ed essere corredato di diagrammi (§7). A ogni livello della struttura si possono avere parentesi più o meno brevi, come nel caso 2).

5. Per evitare ambiguità rispetto ai livelli dello stile di composizione, nel seguito del paragrafo i livelli gerarchici sono denominati “livelli della struttura”.

Al livello più alto della struttura si possono avere lettere invece di numeri, come nel caso 2). La forma (1.b.1) è preferibile a (1b1). Come nel caso 2), è inutile evidenziare con il grassetto o il corsivo i numeri e le lettere dell'elenco, come pure la prima mossa di ogni variante.

Se la struttura comprende più di tre livelli, si continua con la stessa tecnica di alternare numeri e lettere: (1.a.1.a). Per alleggerire la struttura, si può stabilire che nell'ultimo livello la numerazione sia sostituita da un contrassegno, come nel caso del circoletto nero dell'esempio alla pagina 6.

L'elenco può prevedere rientri successivi, a partire dal secondo livello della struttura. In presenza di colonne molto strette i rientri possono essere ridotti (come nel succitato esempio per il caso 3 alla pagina 6) o addirittura aboliti.

Vi sono diverse soluzioni alternative per la numerazione, che sembrano però meno chiare di quella proposta. In realtà il difetto principale riscontrabile in moltissimi testi sono le variazioni ingiustificate tra un elenco e l'altro, tanto nella numerazione, quanto nei rientri ai diversi livelli della struttura.

Nei testi che trattano la teoria delle aperture, dove l'analisi delle varianti è al centro dell'attenzione, sembra ragionevole ammettere, a scopo didattico, qualche forma più estrosa (linea principale colorata, cinque o più livelli nella struttura gerarchica, prima mossa in grassetto, ecc.), purché sia mantenuta la massima coerenza.

Esempio per il caso 2)

(Pirc – Stolz, Saltsjoebaden 1948, adattato da EUWE (1980), p. 102)

18. — Rg8

Anche le varianti che seguono avrebbero presentato i loro inconvenienti: (a) 18. — Df6; 19. Dxf6+; (a.1) 19. — Rxf6; 20. Ce4+ Rg7; 21. Cc5, con guadagno di Pedone per il Bianco (...); (a.2) 19. — exf6, e il Bianco ha praticamente un Pedone in più (...); (b) 18. — f6, indebolendo considerevolmente il Pedone e7 e rendendo impossibile la spinta e6 (...).

19. Dh4 Tfe8?

Questa mossa equivale all'abbandono. Era corretto: 19. — Cc8, sebbene il Bianco dopo 20. Ce4 De5 (se 20. — Db8, allora 21. Cg5 h5; 22. Axh5) 21. d6 Cxd6 (se 21. — exd6?!, allora 22. Cf6+) ottenga con 22. Cxd6 Dxd6; 23. Tad1 una posizione migliore. (...)

20. Ce4 De5; 21. d6

Esempio per il caso 3)

(Smyslov – Reshevsky, Campionato del Mondo 1948, adattato da EUWE (1980), p. 97)

24. ♖b6

(...) Vi è ora la minaccia di 25. ♜d2 e 26. ♙d1, seguita dalla conquista del Pedone d6. Contro tutto ciò il Nero non ha grandi cose, come dimostreranno le seguenti varianti.

- (1) 24. — ♜cd8; 25. ♜d2
 - (1.a) 25. — f6; 26. ♙xe6 ♜xe6; 27. ♙d1;
 - (1.b) 25. — ♜c8; 26. ♙d1 ♜c6; 27. ♙a5
 - (1.b.1) 27. — f6; 28. ♙xe6 ♜xe6; 29. ♙b4 (...);
 - (1.b.2) 27. — b6; 28. ♙b4 ♜b7; 29. ♙d5;
 - (1.b.3) 27. — ♜c5; 28. ♙d5 ♜c8; 29. b4
 - 29. — ♜d7; 30. ♙xd8, con cattura del Pedone b;
 - 29. — ♜ce6; 30. ♙xe6, con cattura del Pedone d;
- (2) 24. — ♜c8; 25. ♜d2
 - (2.a) 25. — ♜b8; 26. ♙xe6 fxe6; 27. ♙d1 (...);
 - (2.b) 25. — ♜cd8, cfr. (1.b).
- (3) 24. — ♜e8; 25. ♜d2, e il Pedone d6 deve cadere.

24. — ♜b8

7 Diagrammi

I diagrammi sono di gran lunga la forma di grafica che si incontra più frequentemente nei testi scacchistici.

La distinzione più importante è tra:

- diagrammi che contengono una posizione (di una partita, di uno studio, di un problema): riportano sempre per intero la scacchiera;
- diagrammi didattici: sono estremamente variabili come contenuto; talvolta riportano soltanto una parte della scacchiera.

I diagrammi possono avere vari formati, da scegliere anche in base alla giustezza disponibile. Il formato *grande* è più adatto a testi didattici; il formato *medio* al testo corrente e alla linea principale; il formato *piccolo* alle analisi e alle raccolte di quiz ed esercizi (per motivi di ingombro è quello scelto per gli esempi contenuti in questo articolo).

Se il testo è composto su colonna unica, il diagramma può essere: (a) centrato; (b) circondato dal testo (a sinistra o a destra); (c) affiancato a un altro diagramma. Nei casi (b) e (c) è evidente il proposito di risparmiare spazio. Se il testo è composto su due colonne, il diagramma di regola è centrato, con qualche eccezione nelle sezioni di analisi delle varianti.

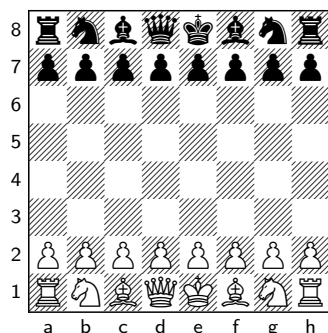
I diagrammi sono quasi sempre accompagnati da scritte, collocate sopra o sotto o di lato. Si può andare da scritte molto semplici (anche il solo numero del diagramma) a scritte molto complesse (§8).

L'identificazione delle colonne (a-h) e delle traverse (1-8) è certamente più utile nei testi didattici; di solito le colonne vanno al di sotto del diagramma e le traverse a sinistra, come nel diagramma 1 del §4 e in altri esempi di questo paragrafo.

Una possibile variabilità è nelle forme dei pezzi: per esempio nel diagramma 1 (§4) è utilizzato il tipo Skaknew; nel diagramma 2 un altro tipo

particolarmente diffuso (Alpha). L'argomento sarà ripreso nel §11.

Diagramma 2



Altre possibili variabilità riguardano il contorno della scacchiera, il colore dei pezzi, il colore e lo sfondo delle case e altri effetti grafici (trasparenza, opacità); sono tutte caratteristiche che non aggiungono granché alla comprensione, anzi sono spesso dannose, tranne nei diagrammi didattici. Per semplicità tutti gli esempi contenuti in questo articolo sono privi di effetti.

Come già accennato, i diagrammi possono essere dotati di un riferimento numerato, e quindi, in teoria, sono *oggetti mobili*. La mobilità potrebbe essere utile perché il diagramma, come qualsiasi figura, non può essere spezzato; può darsi il caso, perciò, che sia impossibile includerlo interamente nella pagina corrente. La difficoltà consiste nel collocarlo nel punto migliore, senza lasciare aree bianche e senza stravolgere il testo. In pratica, la mobilità di un diagramma scacchistico è fortemente limitata dal fatto che il lettore si aspetta di trovarlo *immediatamente dopo* (o al più *immediatamente prima*) rispetto al testo che lo introduce. Un diagramma nella colonna a fianco non è particolarmente gradito al lettore; ancor meno uno nella pagina seguente. È quindi impensabile spostare i diagrammi all'inizio della pagina o raccogliergli in una *page of floats*.

I requisiti ragionevoli per la loro mobilità potrebbero essere i seguenti:

- 1) il diagramma sia collocato *preferibilmente dopo* il testo che lo introduce, o al più *immediatamente prima*;
- 2) il diagramma sia collocato tra l'inizio e la fine della partita a cui si riferisce, ovvero all'interno della sezione di analisi delle varianti;
- 3) il diagramma sia collocato, salvo casi eccezionali, nella stessa pagina del testo che lo introduce.

Per uniformità si potrebbe stabilire che tutti i diagrammi siano numerati e richiamati esplicitamente nel testo. L'appesantimento del testo sarebbe minimo (per esempio, sarebbe sufficiente scrivere "(diagramma 125)" o anche "(125)", e si avrebbe il vantaggio di poter far riferimento a qualsiasi diagramma in qualsiasi punto del testo.

In pratica però, come è abbastanza raro che *nessun* diagramma sia numerato, così è abbastanza raro che *tutti* i diagrammi siano numerati.

La ragione principale è che all'interno del testo raramente è necessario richiamare un diagramma lontano dal punto in cui compare, per esempio in un altro capitolo. Quando il diagramma è vicino e non vi è possibilità di equivoco, non è indispensabile richiamarlo esplicitamente nel testo, oppure è sufficiente richiamarlo in modo generico (per convenzione (D) o (Diagramma)). Inoltre è possibile utilizzare le scritte associate (§8) per supplire alla mancanza di numerazione del diagramma. In particolare, all'interno delle sezioni di analisi la numerazione e il richiamo sono ininfluenti ai fini della comprensione; a nessuno verrà mai in mente di richiamare quel diagramma al di fuori di quella sezione. Si potrebbero pertanto assimilare i diagrammi non numerati a figure prive di didascalia.

La numerazione dei diagrammi, se presente, è collocata in alto o a lato del diagramma. Si utilizzano sistematicamente i numeri arabi; di regola la numerazione è unica, senza distinzioni di parti o capitoli, ovvero ricomincia da 1 a ogni parte o capitolo senza indicazione esplicita (es. 4 e non 2.4). L'assenza di univocità si spiega con la scarsa frequenza di riferimenti incrociati, già segnalata. Talvolta può essere utile distinguere 1.A rispetto a 1.B, per esempio se si intende mostrare due posizioni aventi un'origine comune. Le forme più frequenti sono: 25. | Diagramma 25 | N. 25; più rara: 25. – <testo>. Quando occorre, il numero può essere accompagnato da "Esercizio", "Problema" e simili.

Anche i *diagrammi didattici* possono essere costruiti su una scacchiera completa; tuttavia, per maggiore evidenza e per risparmiare spazio, può essere conveniente rappresentare solo una parte della scacchiera. In questo caso è consuetudine contornare il diagramma soltanto in corrispondenza dei confini reali della scacchiera. In considerazione degli intenti didattici, ci si può sbizzarrire con colori diversi, con frecce, con segni (di solito cerchi) che evidenziano i pezzi critici.

Si riportano alcuni esempi di diagrammi didattici.

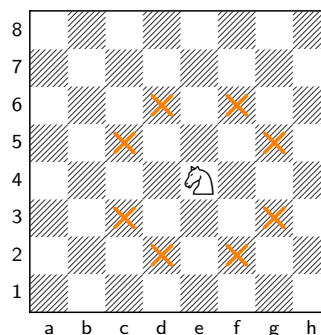
Diagramma 3
Rosa del Cavallo

Diagramma 4
Campo di azione della Donna

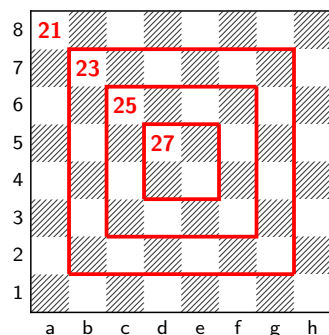


Diagramma 5
Infilata Re-Donna



Diagramma 6
Posizione di matto

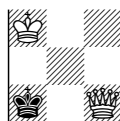
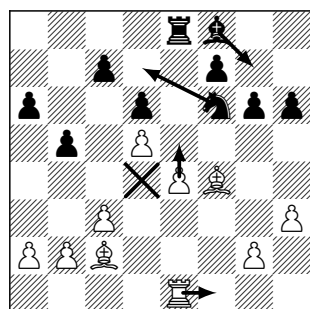


Diagramma 7
Linee strategiche



8 Scritte associate ai diagrammi

Si è già accennato nel §7 al fatto che i diagrammi sono quasi sempre accompagnati da scritte, fortemente variabili come complessità; i diagrammi didattici del §7 ne mostrano alcuni esempi elementari.

Le scritte devono essere agganciate rigidamente al diagramma a cui si riferiscono; pertanto, anche se sono efficaci nell'attirare l'attenzione del lettore, conviene non caricarle troppo per non aumentare le difficoltà di composizione della pagina. In altre parole: talvolta è già complicato collocare il diagramma; la presenza di una scritta non può che peggiorare le cose.

Rispetto al diagramma le scritte, quando presenti, si possono trovare sopra, sotto o a lato; troppo eterogenee per essere assimilate a didascalie. Inoltre, diversi diagrammi possono avere scritte uguali o molto simili, il che rende inutile la composizione di un *indice dei diagrammi*. In linea di principio, le scritte laterali dovrebbero essere alternative rispet-

to alle scritte superiori o inferiori. Infatti, se si decide di sfruttare i lati del diagramma per risparmiare spazio (e anche per semplificare la composizione), sembra corretto collocare lì *tutte* le informazioni, anche se non obbligatoriamente nello stesso lato.

Le principali caratteristiche tipografiche delle scritte sono le seguenti:

- il tipo di carattere è quello del testo corrente, più raramente quello dei titoli o della linea principale;
- il corpo di solito è minore rispetto al testo corrente;
- sono abbastanza frequenti varianti quali grassetto, maiuscoletto e corsivo; il grassetto sembra appropriato (così in molti degli esempi di questo articolo); le altre varianti decisamente meno.

La scritta dev'essere centrata rispetto al diagramma, con una possibile eccezione per la scritta in basso se si estende su più righe: in questo caso tutte le righe, tranne l'ultima che è centrata, sono giustificate.

Oltre al numero del diagramma, le scritte possono contenere:

- i nomi dei giocatori (entrambi in alto; uno in alto, uno in basso; entrambi in basso);
- informazioni "di contesto": torneo o incontro / turno o partita / luogo e anno (in alto o in basso);
- altre informazioni tecniche concise (in alto o in basso), quali, a titolo puramente esemplificativo:
 - Muove il B | il N
 - Il B | Il N muove e vince | patta
 - Matto in 3 mosse
 - Posizione dopo la 33^a mossa del Bianco
 - Posizione finale
 - Conclusione dello studio
 - Premio di bellezza

Altri commenti o quesiti riguardanti il diagramma si possono trovare nelle scritte sottostanti; la collocazione in basso è la più razionale perché presumibilmente vi è una ripresa immediata nel testo che segue. È impossibile produrre una casistica completa, ma quel che importa osservare è che queste scritte possono essere costituite da una o più righe brevi e indipendenti, ovvero da un testo unico; in quest'ultimo caso si può applicare la soluzione indicata in precedenza, con le prime $n - 1$ righe giustificate e l'ultima centrata, dal momento che le scritte centrate di due o più righe consecutive non sono particolarmente gradevoli.

Le informazioni che possono andare a lato del diagramma sono molto ridotte, in quanto lo spazio disponibile in orizzontale è piuttosto scarso, anche nell'ipotesi più favorevole (diagramma unico su tutta la larghezza della pagina). È vero che lo spazio disponibile in verticale è sicuramente sufficiente per diverse righe, ma la lettura potrebbe risultare scomoda. In pratica è raro trovare qualcosa più del numero del diagramma e dell'indicazione "Muove

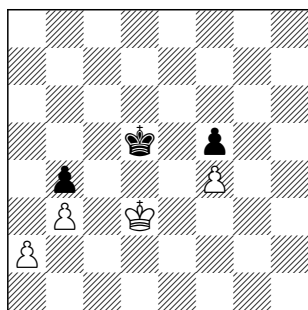
il B | il N". I simboli \square | \blacksquare (equivalenti a: Muove il B | il N) sono logicamente a fianco del campo del giocatore corrispondente, quindi è buona norma collocarli nel lato opposto al numero del diagramma, a meno di non ritornare alla collocazione del numero in alto (è una soluzione ibrida in contraddizione con quanto detto sopra).

Le scritte collocate di lato pongono anche qualche problema di centratura. La centratura dev'essere applicata al solo diagramma, indipendentemente dalle scritte. Questa soluzione è la più semplice ed evita qualsiasi oscillazione in senso orizzontale tra un diagramma e l'altro.

Gli esempi che seguono mostrano alcune possibilità.

Esempio 1 (EUWE, 1980, p. 24)

Diagramma 8

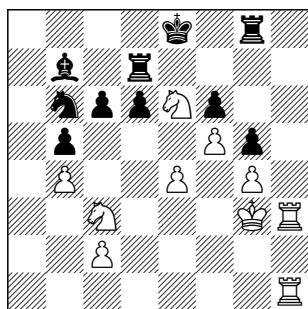


Un Pedone arretrato annulla il valore di un vantaggio numerico.

Esempio 2

9.

Capablanca

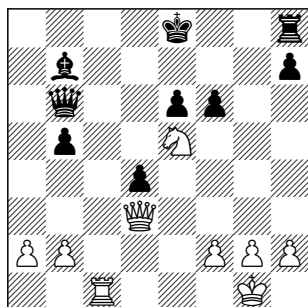


Lasker

Muove il Bianco

Esempio 3 (Botvinnik – Euwe, 1948)

N.10



9 Errori e difetti

Dopo aver passato in rassegna le caratteristiche generali e gli elementi più importanti dei testi scacchistici, si riprendono le considerazioni su errori e difetti iniziate nel §2.

Per quanto riguarda gli *errori*, si possono distinguere:

- errori nella numerazione delle mosse;
- errori nella scrittura delle mosse (sul pezzo; sulle case; sui segni o le scritte o i simboli);
- errori nella costruzione dei diagrammi (il diagramma appartiene a un'altra partita; il diagramma non corrisponde al punto del testo o dell'analisi a cui si riferisce; le scritte associate sono errate, ecc.).

Per quanto riguarda i *difetti*, si richiamano brevemente quelli evidenziati nel corso della trattazione, ricordando che il peso di ciascuno di essi è variabile in funzione dei diversi requisiti:

- distanze orizzontali (rientro della linea principale e del testo intercalato) irregolari;
- distanze verticali irregolari tra testo corrente, linea principale, sezione di analisi, diagramma, tali da rendere meno immediata l'associazione corretta delle varie sezioni del testo;
- segni superflui nella notazione (virgole e punti e virgola);
- stili di composizione con troppi livelli e con varianti di carattere (grassetto, corsivo, ecc.) arbitrarie o superflue;
- variazioni ingiustificate nel formato della linea principale (normale, grassetto, corsivo, ecc.);
- variazioni ingiustificate nel formato delle analisi (identificazione dei livelli, rientri per gli elenchi fuori linea, uso delle parentesi);
- variazioni ingiustificate nella numerazione e nelle scritte associate ai diagrammi.

A ben guardare, una parte consistente di questi difetti nasce dall'esigenza di risparmiare spazio, quindi sono soluzioni valide quelle che eliminano i difetti senza provocare un aumento eccessivo dello spazio occupato.

Tutti questi difetti sono legati alle porzioni specificamente scacchistiche del testo. Accanto a questi vi possono essere altri difetti di composizione, più generali, che non si considerano in questo articolo, ma che sarebbe sbagliato dimenticare (si può anzi supporre che i difetti generali siano ancor più numerosi di quelli specifici).

10 Strumenti a disposizione con L^AT_EX

10.1 Un po' di storia

Prima di esaminare gli strumenti che attualmente L^AT_EX mette a disposizione di chi vuole comporre un testo scacchistico, può avere qualche interesse ricordare brevemente i precursori.

Le strade di TEX/LATEX e degli scacchi hanno incominciato a incrociarsi abbastanza presto. La prima testimonianza risale al 1988 ed è l'articolo di Wolfgang Appelt, *Typesetting Chess*, pubblicato su TUGboat (APPELT, 1988).

In questo articolo Appelt descrive alcune macro, tra cui le due più importanti sono: `\move` per inserire e per stampare le mosse; `\showboard` per produrre il diagramma con la posizione raggiunta. L'autore conclude che TEX può essere usato per la composizione integrata di testo e diagrammi e che il risultato ottenuto, anche se non ancora di livello professionale (nei diagrammi mancano veri simboli per i pezzi!), è un buon punto di partenza.

Negli anni successivi (1989-1990) appaiono su TUGboat alcuni contributi, dedicati prevalentemente alla creazione e al perfezionamento dei simboli per i diagrammi.

Si arriva così ad una pietra miliare: la nascita del pacchetto `chess`, opera di Piet Tutelaers e poi integrato con i contributi di altri autori (Frank Hassel, Sebastian Rahtz, Michel Goossens). La rev. 1.0 è datata gennaio 1990; il pacchetto è stato aggiornato fino alla rev. 1.3 (agosto 1995), che lo ha adattato a LATEX 2_ε. Prima dell'uscita del pacchetto `skak` (§10.2) `chess` era l'unico strumento valido per comporre testi scacchistici con LATEX, ed è tuttora disponibile in CTAN!

La prima descrizione delle prestazioni di `chess` si trova nell'articolo *A Font and a Style for Typesetting Chess* (TUTELAERS, 1992). L'autore si sofferma dapprima sui font da lui sviluppati con METAFONT, quindi sull'insieme di macro che permettono: di aprire una partita; di definire una posizione qualsiasi; di inserire le mosse sia nella notazione completa, sia nell'abbreviata. È possibile distinguere la linea principale dalle varianti e anche inserire alcuni simboli dell'Informatore. L'esempio riportato nell'articolo è di buon livello qualitativo.

10.2 Pacchetti di LATEX

I pacchetti di LATEX sviluppati espressamente per la composizione di testi scacchistici possono essere suddivisi, per comodità, in tre gruppi.

Il **Gruppo I** comprende i pacchetti generali per la redazione del testo e la costruzione dei diagrammi. Sono cinque:

- `skak` (versione 1.0, giugno 2002; versione attuale: 1.5.2, gennaio 2014)
- `xskak` (versione 1.0, dicembre 2007; versione attuale: 1.4, gennaio 2015)
- `chessboard` (versione 1.0, anteriore a giugno 2006; versione attuale: 1.7, maggio 2014)
- `chessfss` (versione 1.0, marzo 2005; versione attuale: 1.2a, gennaio 2008)
- `texmate` (versione 1, marzo 2005; versione attuale: 2, luglio 2006)

Non essendo possibile, per motivi di spazio, un'analisi accurata delle caratteristiche di ciascuno di questi pacchetti, ci si accontenta di una rapida

sintesi, attenta soprattutto al processo di evoluzione. Per gli eventuali approfondimenti è opportuno consultare la documentazione a corredo.

Per primo è comparso `skak`, creato da Torben Hoffmann, che ha esteso in modo sostanziale le prestazioni di `chess` (§10.1), specialmente nei riguardi della composizione del testo scacchistico (linea principale e analisi delle varianti): prevede una sintassi più leggibile per inserire la posizione iniziale e le mosse; rende possibile salvare e recuperare la posizione corrente; offre più stili di composizione. È ancora un pacchetto relativamente semplice, che si impara a usare in poco tempo: il manuale (HOFFMANN, 2013) è di sole 13 pagine ed è accompagnato da una guida di riferimento (purtroppo non aggiornata). Consente di comporre testi abbastanza complessi, accompagnati da diagrammi convenzionali.

I pacchetti `xskak` e `chessboard`, entrambi opera di Ulrike Fischer, hanno ripreso e ampliato le funzioni di `skak`: `xskak` (FISCHER, 2015) ha esteso la capacità di composizione del testo scacchistico; `chessboard` (FISCHER, 2014) la capacità di produzione dei diagrammi.

Più precisamente, `xskak` è in grado di leggere un formato “sorgente” più complesso rispetto a `skak`; di salvare una grande mole di informazioni sull'avanzamento della partita che possono poi essere sfruttate per vari scopi, per esempio gli effetti di animazione; di definire un numero praticamente illimitato di stili di composizione.

Quanto a `chessboard`, consente di avere un pieno controllo del contenuto, delle dimensioni e della forma del diagramma. È possibile costruire manualmente il diagramma pezzo per pezzo; definire margini, contorni, “etichette” esterne; colorare o evidenziare una o più case; stampare anche parzialmente la scacchiera o nascondendo una o più case; applicare frecce, segni, scritte di molte forme diverse. Inoltre è possibile definire una serie di caratteristiche comuni a uno o più diagrammi e applicare queste definizioni a tutti i diagrammi che seguono. Quel che invece `chessboard` non fa è stampare le scritte associate al diagramma o agire sulla sua collocazione nella pagina.

Mentre `xskak` continua ad appoggiarsi a `skak` per alcune funzioni fondamentali (in particolare la scansione delle mosse), `chessboard` lo ha sostituito in tutto e per tutto. Quindi è corretto parlare di `skak/xskak` (insieme) e di `chessboard`.

Entrambi i pacchetti sono molto ricchi e molto complessi; i manuali non sempre sono di facile comprensione, e neppure di facile consultazione. Inoltre molte opzioni, soprattutto nel caso di `chessboard`, sono di utilità modesta o addirittura, se applicate scriteriatamente, possono portare a risultati disastrosi.

Si deve poi considerare `chessfss` (FISCHER, 2006), anch'esso opera di Ulrike Fischer, che fornisce un

meccanismo generale per selezionare i font da utilizzare nel testo e nei diagrammi (il nome è evidentemente ispirato al L^AT_EX NFSS) e, in più, permette di passare con disinvoltura dalla notazione con lettere alla notazione con simboli. Questo pacchetto sarà ripreso nel §11.4.

Invece *texmate* (GARCÍA, 2006), che pure ha delle caratteristiche interessanti, si può considerare superato. Non può essere utilizzato se non in unione a *skak* e *chessfss*; il risultato è all'incirca allo stesso livello di complessità ottenibile con *skak*. La coesistenza con *xskak* e *chessboard* è abbastanza problematica, e alla fine le sue caratteristiche originali possono essere emulate da *skak/xskak* e *chessboard*.

I pacchetti che si possono considerare vivi, e che non a caso sono quelli utilizzati negli esempi dei paragrafi precedenti, sono dunque in massima parte dovuti a Ulrike Fischer, che per di più ha dato contributi anche a *skak*. Le date delle ultime versioni riportate sopra non devono però trarre in inganno: se si leggono con attenzione i manuali si vede che dopo il 2008 quasi tutta l'attività è consistita nella correzione di errori. Non sembrano quindi probabili evoluzioni significative, almeno a breve termine.

Nel **Gruppo II** sono inclusi classi e pacchetti specializzati per alcuni compiti particolari. Ecco due esempi, per altro collegati tra loro.⁶

- *schwalbe-chess* → *schwalbe* (classe + pacchetto): versione attuale 2.1, gennaio 2016; serve per la composizione della rivista tedesca *Die Schwalbe*, dedicata ai problemi.
- *chess-problem-diagrams* → *diagram*: versione attuale 1.12, gennaio 2016; serve per la generazione di diagrammi contenuti nei problemi.

Nel **Gruppo III** sono inclusi i “contenitori” di font, quali: *skaknew*, *enpassant*, *bartel-chess-fonts*, per i quali si rimanda al §11.

Un rapido cenno, infine, ai pacchetti generici che possono intervenire nella composizione dei testi scacchistici. Sono da segnalare almeno *enumitem*, di capitale importanza per la costruzione di elenchi complessi, e *pgf/tikz*. Quest'ultimo è già richiamato all'interno di *chessboard*, ma per alcuni compiti particolari potrebbe essere conveniente utilizzarlo direttamente, ossia in aggiunta a *chessboard*.

10.3 L^AT_EX Graphics Companion

Sin dalla prima edizione (GOOSSENS *et al.*, 1997), il *L^AT_EX Graphics Companion* dedica un intero capitolo ai giochi (Capitolo 8 – *Playing Games*), e naturalmente al primo posto si trovano gli scacchi (pp. 277-291). L'argomento principale è *chess* e le sue estensioni. Un paragrafo riguarda l'interfacciamento con database scacchistici e uno il font *Cheq* di Adobe.

6. Per evitare ambiguità si usa la scrittura $a \rightarrow b$, intendendo che “a” sia il nome del “contenitore” in MiK_TE_X e T_EX Live, “b” il nome del pacchetto o della classe.

Nella seconda edizione (GOOSSENS *et al.*, 2007) gli scacchi occupano nuovamente il primo paragrafo del capitolo 10, dedicato ai giochi (pp. 668-687). Sono trattati con una certa ampiezza tutti i pacchetti citati nel §10.2, tranne *xskak* che è nato più tardi.

10.4 Fonti di informazione

In questa panoramica di strumenti disponibili non possono mancare le fonti di informazione *on-line*. Sono tutte molto estemporanee e informali, ma consentono di capire meglio i problemi incontrati da chi si cimenta con la composizione di testi scacchistici, e talvolta forniscono soluzioni immediatamente applicabili (tra l'altro, quando i quesiti riguardano *xskak*, *chessboard*, *chessfss*, molte risposte provengono dall'autrice stessa, Ulrike Fischer).

Le principali sono:

- TeX – LaTeX Stack Exchange (<https://tex.stackexchange.com>);
- LaTeX Community (<http://latex.org/forum/index.php>);
- comp.text.tex (<https://groups.google.com/forum/#!forum/comp.text.tex>); ed eventualmente anche de.comp.text.tex e fr.comp.text.tex.

Inoltre si può tener presente il sito *Chess Stack Exchange* (<https://chess.stackexchange.com>), in verità rivolto a tutti gli aspetti del gioco, non solo alla composizione di testi.

Per i lettori di *ArsTeXnica* è anche interessante citare un contributo recente (dicembre 2016) nel Forum \mathcal{C}_T (“Testo particolareggiato di analisi scacchistica”).

11 Caratteri scacchistici

Nei paragrafi precedenti sono state fatte alcune anticipazioni riguardanti i “caratteri scacchistici” (ossia, i caratteri specifici per i testi scacchistici); in questo paragrafo si espongono in modo più ordinato le questioni principali, anche se per forza di cose non si può andare al di là di una semplice presentazione delle varie questioni.

11.1 Serie di caratteri di interesse

Le serie di caratteri di interesse per i testi scacchistici sono complessivamente cinque:

- 1) simboli dei pezzi utilizzati nel testo;
- 2) simboli dei pezzi utilizzati nei diagrammi;
- 3) simboli dell'Informatore;
- 4) caratteri utilizzati per indicare le mosse;
- 5) caratteri utilizzati per identificare colonne e traverse.

Ci si concentra sulle prime tre serie, rimandando per la serie 4 ai paragrafi 4-5-6 e per la serie 5 al paragrafo 7.

I simboli dei pezzi utilizzati per la scrittura delle mosse (*figurine characters*) sono stati introdotti nel §4 con la notazione scacchistica. Sono sufficienti i 6 simboli bianchi (o meglio, corrispondenti

ai pezzi bianchi), che talvolta possono avere le varianti medio e grassetto. I simboli neri sono raramente utilizzati e in realtà sono superflui; anzi, se combinati malamente, possono produrre risultati sgradevoli.

I simboli dei pezzi utilizzati nei diagrammi (*board characters*) sono stati introdotti nel §7 con i diagrammi. In totale vi sono 24 simboli (6 pezzi \times 2 colori \times 2 sfondi), a cui bisogna aggiungere le 2 case vuote. Talvolta sono presenti i simboli ruotati di 90° o di 180°. La presenza di simboli ruotati sembra interessante, ma può portare a risultati ridicoli se si mescolano inavvertitamente le varie forme nello stesso diagramma.

È chiaro che le due serie di simboli devono essere armonizzate nel disegno. Alla fine si assomigliano a tal punto che si può correre il rischio di confondere i simboli dei pezzi bianchi per il testo con i simboli dei pezzi bianchi su sfondo bianco per i diagrammi. Questi ultimi hanno però tutti la stessa larghezza e sono leggermente sollevati rispetto alla linea di base, e quindi non sono adatti per la composizione del testo.

I simboli dell'Informatore, di cui sono stati mostrati alcuni esempi nel §4, sono sostanzialmente indipendenti dalle altre due serie. Molti simboli sono esclusivamente grafici; altri invece sono legati al tipo in uso per il testo. L'elenco completo dei simboli (circa 50 in tutto) si trova nella pagina *System of Signs* dell'Informatore (<http://www.chessinformant.org/pages.php?pageid=15>) e nel manuale del pacchetto chessfss (FISCHER, 2006, p. 25).

11.2 Ne servono tanti o ne bastano pochi?

Se si sfogliano libri o riviste pubblicati in tempi e in paesi diversi, non si può non rimanere colpiti dalla grande varietà delle forme che assumono i simboli dei pezzi nei diagrammi. Questa variabilità nel disegno dei pezzi risalta maggiormente nei testi pubblicati prima del 1990; nei testi più recenti è evidente la tendenza a una maggiore uniformità.

Si trovano così decine di forme diverse, opera di disegnatori molto abili e molto fantasiosi. Per averne un'idea più precisa si possono esaminare la raccolta *The chess fonts gallery* allegata alla documentazione del pacchetto chessfss (FISCHER, 2006), che comprende 25 esempi, e il documento *Chess Fonts* (http://www.chessdiagrammer.com/download/zip/chessfonts_samples.pdf), allegato al programma **Chessdiagrammer** (§12.4), che comprende 30 esempi.

A prima vista, quindi, la scelta della soluzione più appropriata sembra piuttosto difficile. Tuttavia i margini di libertà si restringono alquanto, sia perché le differenze tra alcuni tipi sono veramente lievissime (per esempio Mérida rispetto a Skaknew o Ieches o ChessOle! o Smart Regular), sia perché molti tipi sono improponibili in un testo di natura

tecnica, in quanto renderebbero la lettura faticosa, o addirittura impossibile. In definitiva, al di là di preferenze dovute al gusto individuale, le soluzioni applicabili si riducono a Mérida (e simili), Alpha, Good Companion, Kingdom, Condal.

11.3 Formati e codici

Le serie di caratteri scacchistici compaiono in diversi formati, ovvero:

- TrueType: senza dubbio il più comune;
- Adobe Type1: limitato a qualche esempio;
- Metafont: da considerare soprattutto per ragioni “storiche”;
- OpenType: tuttora rappresentato da pochissimi esempi.

Nel seguito si approfondisce il formato TrueType, mentre qualche cenno a Type1 e a Metafont è contenuto nel §11.4.

Prima di tutto, dove si trovano i file .ttf? Il punto di riferimento indiscutibile (e quasi unico) è il sito *EnPassant* del Nørresundby Chess Club (Danimarca) (vedi anche §12). Purtroppo non tutti i font elencati nella pagina *Chess Fonts* (<http://www.enpassant.dk/chess/fonteng.htm>) sono effettivamente accessibili!

Inoltre alcuni dei programmi esterni a LATEX che saranno discussi nel §12 citano o rendono disponibili altri font in formato .ttf:

- **epd2diag**: in aggiunta a molti font presenti nel sito *EnPassant*, cita alcuni font commerciali (Hastings, Linares, Zurich) della Alpine Electronics (<https://www.partae.com/fonts>);
- **Chessdiagrammer**: mette a disposizione dell'utente 6 font non accessibili dal sito *EnPassant*;
- **ChessTask**: fornisce il font DBchess, che è anche disponibile nel formato Type1.

In conclusione, unendo le varie fonti accessibili si arriva a 30-35 tipi diversi. Questi file .ttf mostrano notevoli differenze uno rispetto all'altro, quali:

- presenza di gruppi di caratteri diversi: sono sempre presenti i simboli dei pezzi per i diagrammi e per il testo bianchi e gli identificatori di colonne e traverse con i contorni della scacchiera; *i simboli dell'Informatore possono essere presenti o no*, così come (ma sono assai meno utili) i simboli dei diagrammi ruotati e i simboli per il testo neri;
- collocazione dei simboli nel campo di valori 00-FF; si incontrano diversi schemi, non uno solo comune a tutti come ci si aspetterebbe;
- presenza di caratteri Unicode da U+2000 in avanti (solo per alcuni font).

La mancanza dei simboli dell'Informatore è grave perché obbliga a ricorrere al tipo del testo, ma, come si vede nel seguito, neppure questo ne è sempre provvisto.

Oltre ai font TrueType “scacchistici” (cioè contenenti esclusivamente caratteri scacchistici) bisogna ricordare che font generici possono contenere caratteri Unicode utili per la composizione dei testi scacchistici. In particolare, Unicode definisce:

- Simboli dei pezzi per il testo (bianchi e neri): U+2654 – U+265F
 - Simboli dell’Informatore: variamente compresi in U+20xx, 21xx, 22xx, 23xx, 25xx, 27xx, 2Axx
- Una tabella con simboli e valori si trova nella pagina *Numeric Annotation Glyphs* di Wikipedia.

Tra i font TrueType dotati di simboli dei pezzi (U+2654 e seguenti) si possono citare Arial Unicode MS o Symbola, mentre mancano, per esempio, in Lucida Sans Unicode. È difficile, pertanto, fare previsioni sulla loro presenza, così come sulla presenza dei simboli dell’Informatore.

11.4 Quali caratteri usare con LATEX?

Per esplorare il mondo TEX/LATEX conviene partire dai pacchetti *chess* (§10.1) e *skak* (§10.2). Entrambi avevano al loro interno (“hardwired”) un font in formato Metafont, avente lo stesso nome del pacchetto. (Incidentalmente si può notare che *skak* consentiva già di introdurre con la massima facilità i simboli dell’Informatore.) Tutto bene, dunque, ma – nel caso l’utente avesse desiderato impiegare altri font in formato Type1 già disponibili – praticamente non ne avrebbe avuto la possibilità.

La situazione è cambiata con il pacchetto *chessfss* (§10.2), il quale consente di selezionare qualsiasi font in formato Type1 presente nel sistema. Prima di tutto, *chessfss* definisce come default non più *Skak*, ma *Skaknew*, che rappresenta una conversione di *Skak* (con alcune variazioni e correzioni) dal formato Metafont al formato Type1. *Skaknew* è disponibile in un “contenitore” indipendente con lo stesso nome.

Inoltre Ulrike Fischer si è accollata il compito di convertire un certo numero di font da TrueType a Type1 per renderli selezionabili mediante *chessfss*. Il risultato di questo lavoro è confluito in un altro “contenitore”, chiamato *enpassant* (il nome è evidentemente collegato al sito citato nel §11.3). Purtroppo non tutti i font reperibili sono stati inclusi, e per alcuni la conversione non è completa, dal momento che manca il file *.pfb*. Oltre a *Skaknew*, attualmente sono utilizzabili soltanto *Alpha*, *Berlin*, *Cheq*, *Pirat*, *Utrecht*.

Per allargare la platea l’utente deve perciò provvedere per conto proprio, seguendo il procedimento descritto nel capitolo 10 del manuale di *chessfss* (FISCHER, 2006). Sarebbe interessante capire se non vi sia un modo più semplice per arrivare allo stesso risultato.

Come soluzione alternativa, si potrebbe pensare di evitare la conversione di formato ricorrendo a un’estensione di TEX come XELATEX, in grado di accedere direttamente ai font residenti nel sistema. Anche se l’irregolarità della struttura dei file *.ttf*

scacchistici, già evidenziata, non è un elemento a favore, sembra ragionevole ritenere che con XELATEX si possa utilizzare qualsiasi file *.ttf*, ma in questo caso si renderebbe necessario un adattamento di *chessfss*.

L’interesse di queste operazioni non è esclusivamente concettuale, in quanto consentirebbero di recuperare un certo numero di tipi adatti anche alla composizione di testi complessi.

12 Applicazioni esterne

Lo scopo di questo paragrafo è di offrire una rassegna, sia pur schematica, di programmi esterni rispetto a LATEX, in grado di contribuire a migliorare la qualità dei testi scacchistici.

Rispetto alla vastità del SW scacchistico, si considera pertanto un sotto-insieme ristretto, escludendo, per esempio, i motori di analisi e i server per il gioco *on-line*, che non interessano per la composizione dei testi.

Può riuscire utile, almeno per un primo orientamento, una classificazione del SW in gruppi (più o meno omogenei):

- Gruppo I – Programmi per la manipolazione di file descrittivi della posizione e della partita
- Gruppo II – Programmi per la costruzione di diagrammi
- Gruppo III – Programmi di supporto alla composizione dei testi
- Gruppo IV – Programmi per la costruzione di database
- Gruppo V – Database operativi

Le distinzioni tra i gruppi non sono sempre così nette; spesso vi sono funzioni comuni a più di un gruppo. Inoltre nella classificazione sono da tenere in conto anche altre caratteristiche come la piattaforma HW, il sistema operativo, il linguaggio di programmazione utilizzato, e le consuete alternative: SW gratuito o commerciale; pronto all’uso o da compilare; da installare o fruibile via web; dotato o no di interfaccia grafica.

Per quanto riguarda la possibilità di reperire materiale in rete, si segnalano i siti *EnPassant* (<http://www.enpassant.dk/chess/homeeng.htm>), già citato nel §11.3, e *Chess Poster* (<http://www.chess-poster.com>). In genere le applicazioni hanno una pagina dedicata e spesso anche una pagina in SourceForge (<https://sourceforge.net>).

Questo paragrafo è così articolato. Inizialmente (12.1-12.2) si descrivono i formati standard FEN e PGN, utili per rappresentare rispettivamente una posizione o l’intera partita, e le loro interazioni con i pacchetti di LATEX esaminati nel §10.2; in particolare si vuole mettere in rilievo che cosa serve per alimentare un documento LATEX. Successivamente (12.3-12.5) si forniscono alcuni esempi di programmi appartenenti ai Gruppi I, II, III, cioè a quelli di maggior rilevanza per la composizione dei testi.

12.1 FEN

FEN (Forsyth-Edwards Notation) è una notazione che permette di descrivere in modo codificato la posizione di una partita. Per semplicità si chiama FEN anche il file di testo che contiene la posizione codificata: di solito è costituito da una sola linea e ha estensione `.fen`. Dal FEN si può risalire al numero di mossa e a quale dei due giocatori ha il tratto, oltre che ad altre informazioni più specializzate, ma non al nome dei giocatori, al luogo e alla data della partita, ecc.

La diffusione del formato FEN è universale; una possibile evoluzione è il formato EPD (Extended Position Description).⁷

Come esempi di FEN si riportano quello della posizione iniziale e quello corrispondente all'esempio 3 del §8:

```
[rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR
w KQkq - 0 1]
[4k2r/1b5p/1q2pp2/1p2N3/3p4/3Q4/PP3PPP/2R3K1
w - - 0 0]
```

Tranne gli ultimi campi, questi file si riescono a decifrare quasi senza spiegazioni.

Il FEN è utile per avviare la linea principale da un determinato punto o per produrre un diagramma, ma non consente di ricostruire l'andamento della partita.

Il FEN può essere generato:

- costruendolo manualmente, per esempio a partire da un diagramma cartaceo contenuto in un libro o in una rivista; le probabilità di errore sono altissime, ma con la pratica tendono a ridursi;
- acquisendolo da una delle innumerevoli fonti disponibili (un database *on-line*, ma anche un sito web generico o un supporto informatico qualsiasi);
- producendolo per mezzo di applicazioni specifiche.

È importante notare che `skak` ha un generatore di FEN "integrato": in qualsiasi punto si può dare il comando `\savegame{alpha}` e generare immediatamente il file `alpha.fen`.

Per quanto riguarda la lettura, `skak` ha i comandi `\fenboard...` (diretto) e `\loadgame{alpha}` (da file), e analogamente `xskak` e `chessboard`, sia per avviare la linea principale, sia per produrre un diagramma.

Un lettore di FEN *stand-alone* è importante se serve per produrre un diagramma (§12.4); è meno importante se serve semplicemente per visualizzare la posizione, in quanto si tratta di un'informazione statica.

Un correttore di FEN potrebbe essere utile, ma ovviamente sono rilevabili pochi errori non pura-

7. L'EPD ha i primi quattro campi in comune con il FEN, seguiti da un numero variabile di "operazioni", due delle quali coincidono con i campi 5 e 6 del FEN. Nei paragrafi 12.3-12.4 si citano diversi programmi in grado di accettare anche questo formato, che però in pratica non è molto diffuso.

mente formali, e pochissimi sono correggibili con sicurezza.

12.2 PGN

PGN (Portable Game Notation) è un formato utilizzato per registrare una partita completa (mosse e informazioni accessorie). Anche per questo formato si suole chiamare con lo stesso nome il file di testo corrispondente (di solito con estensione `.pgn`). Un file `.pgn` può contenere più partite, addirittura migliaia o decine di migliaia.

Il formato PGN ha una diffusione universale, anche se si scontra con la concorrenza di formati proprietari, fortunatamente di minore importanza ai fini di questo articolo.

Come esempio di PGN si riporta quello corrispondente alla partita dell'esempio 1 del §13.

```
[Event "Portoroz Interzonal"]
[Site "Portoroz SLO"]
[Date "1958.08.16"]
[EventDate "1958.08.05"]
[Round "8"]
[Result "1-0"]
[White "Robert James Fischer"]
[Black "Bent Larsen"]
[ECO "B77"]
[WhiteElo "?"]
[BlackElo "?"]
[PlyCount "61"]
1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6
5. Nc3 g6 6. Be3 Bg7 7. f3 0-0 8. Qd2 Nc6
9. Bc4 Nxd4 10. Bxd4 Be6 11. Bb3 Qa5
12. 0-0-0 b5 13. Kb1 b4 14. Nd5 Bxd5
15. Bxd5 Rac8 16. Bb3 Rc7 17. h4 Qb5 18. h5 Rfc8
19. hxg6 hxg6 20. g4 a5 21. g5 Nh5 22. Rxh5 gxh5
23. g6 e5 24. gxf7+ Kf8 25. Be3 d5 26. exd5 Rxf7
27. d6 Rf6 28. Bg5 Qb7 29. Bxf6 Bxf6 30. d7 Rd8
31. Qd6+ 1-0
```

Anche in questo caso non occorrono quasi spiegazioni. Tuttavia, se si tiene conto del gran numero di possibili informazioni accessorie, soprattutto quelle intercalate alle mosse, lo standard PGN risulta assai complesso.

Il PGN può essere generato:

- costruendolo manualmente, per esempio a partire da un formulario di torneo o da un libro o da una rivista; anche in questo caso le probabilità di errore sono altissime, ma con la pratica tendono a ridursi;
- acquisendolo da una delle innumerevoli fonti disponibili (un database *on-line*, ma anche un sito web generico o un supporto informatico qualsiasi);
- producendolo per mezzo di applicazioni specifiche; i due casi tipici sono molto simili:
 - estrazione di una porzione di un file `.pgn` contenente più partite (l'estrazione potrebbe anche essere fatta manualmente, ricadendo così nel caso precedente, ma è un'operazione più complicata);
 - interrogazione (*query*) a un database: si può estrarre dal database un file `db1.pgn` con tutte

le partite di un certo giocatore in un certo anno, poi un file `db2.pgn` contenente una singola partita, e così via.

Il PGN è una fotografia della partita statica e dinamica al tempo stesso: perciò è utile sia per visualizzare una determinata posizione, sia per rivedere tutta la partita in forma animata.

Un visualizzatore di PGN si trova frequentemente in un database o in un generico sito web. Più precisamente, si tratta di un visualizzatore dell'intera partita che si appoggia al file `.pgn` della partita.

Data la grande eterogeneità delle fonti, ogni applicazione che importi un PGN dev'essere "permissiva", ossia tollerare fin dove possibile gli errori formali; ogni applicazione che esporti un PGN dev'essere "restrittiva", ossia conformarsi pienamente alle regole.

Un correttore di PGN può essere di grande utilità, anche se, come per il FEN, sono rilevabili pochi errori non puramente formali, e pochissimi sono correggibili con sicurezza. Forse, più che per eliminare errori, il correttore serve per fare pulizia, togliendo i campi superflui, ma senza incidere sulla successione delle mosse.

Dal PGN si può anche pensare di estrarre altre informazioni. Per esempio, il *titolo esteso* di cui si è parlato nel §5 si può costruire, almeno in parte, direttamente dal PGN.

Per `skak/xskak` il formato PGN è importante nella scrittura della linea principale e delle varianti. È molto semplice fare "copia e incolla" della parte di `.pgn` che interessa e darla in pasto a `skak/xskak`, con qualche piccolo adattamento quando si ha un'interruzione dopo la semi-mossa del Bianco e tenendo presente che `skak/xskak` coprono soltanto un sotto-insieme dello standard PGN. Non vi sono invece interazioni tra il PGN e `chessboard`.

12.3 Programmi per la manipolazione dei file descrittivi (Gruppo I)

Elencate le principali funzioni richieste ai programmi che operano sui file descrittivi della posizione e della partita, si riportano alcuni esempi rappresentativi.

- **FEN/EPD Viewer**: visualizzatore (*on-line*) di FEN/EPD;
- **LT PGN File Viewer**: visualizzatore (*on-line*) di PGN;
- **40H-EPD Utility**: collezione di 24 programmi di utilità (correzione, riordinamento, estrazione di informazioni, ecc.) per file EPD;
- **pgnutils**: collezione di 20 programmi di utilità per file PGN;
- **40H-PGN Utility**: collezione di 53 programmi di utilità per file PGN;
- **pgn-extract**: programma per la pulizia, la ricerca di errori e soprattutto l'estrazione – secondo i criteri più vari – di porzioni di un file `.pgn`.

Per quanto riguarda la conversione tra formati standard, quella che interessa è da PGN a FEN/EPD. A questo proposito si possono citare **pgn2fen** e **LT PGN to FEN Converter** (quest'ultimo *on-line*). Entrambi producono un unico file `.fen` con n righe distinte; **pgn2fen** può anche produrre un file `.epd` con la stessa struttura.

12.4 Programmi per la costruzione di diagrammi (Gruppo II)

I programmi di questo gruppo consentono di produrre un diagramma:

- da istruzioni testuali o click del mouse: caso abbastanza frequente;
- dal FEN: caso abbastanza frequente; infatti questa è una scelta logica, sia che si abbia come origine: (a) un libro o una rivista in formato cartaceo (dalla fonte cartacea si genera il FEN e si trasferisce al costruttore di diagrammi); (b) un PGN (dal PGN si genera il FEN che interessa e poi si procede come nel caso (a));
- direttamente dal PGN: caso meno frequente.

Di solito i costruttori di diagrammi mostrano il diagramma sullo schermo prima di salvarlo. È quindi possibile che questi costruttori siano anche visualizzatori di FEN/EPD o PGN (Gruppo I).

Il diagramma è prodotto in un formato grafico da incorporare nel documento L^AT_EX con `\includegraphics`. I formati più comuni sono `.bmp`, `.gif`, `.jpg`, `.png`, `.eps`.

Alcuni esempi rappresentativi:

- **fen2eps** (è l'unico a produrre il diagramma in formato `.eps`)
- **epd2diag**
- **Chessdiagrammer**
- **Chess Diagram Editor**

L'utente può scegliere tra molte opzioni, assai diverse da un programma all'altro; in particolare può selezionare il font desiderato tra quelli disponibili, o anche aggiungerne di nuovi.

Questi costruttori sono un'alternativa al generatore di diagrammi "integrato", disponibile con `skak` e `chessboard`, e anche con `texmate`.

Vantaggi e svantaggi sono gli stessi delle figure costruite nativamente in L^AT_EX o per mezzo di applicazioni esterne, come spiegato in PANTIERI e GORDINI (2017, paragrafo 6.4, p. 103 e sgg.) e BECCARI *et al.* (2017, capitoli 9-10).

12.5 Programmi di supporto alla composizione di testi (Gruppo III)

Ricordando quanto detto nel §2 circa l'esigenza di accelerare la composizione dei testi, riducendo al tempo stesso il più possibile gli errori imputabili alla composizione manuale, questo gruppo dovrebbe essere il più importante.⁸

8. Alcune interessanti considerazioni sull'argomento si trovano anche nel manuale di `xskak` (FISCHER, 2015, pp. 48-51).

In realtà sono stati trovati solo due esempi significativi, e nemmeno recenti. Visti i magri risultati di questa ricerca, eventuali segnalazioni dei lettori sarebbero graditissime.

Il primo programma, opera di Dirk Baechle, è **Pgn2ltx** (<http://pgn2ltx.sourceforge.net>, rev. 1.1, 2003), che trasforma un file .pgn in un file LATEX, o meglio in una porzione di file LATEX. Sembra che sia in grado di coprire tutto lo standard PGN, ma il suo limite fondamentale (per altro inevitabile, non essendo più stato aggiornato) è che si appoggia solo sul pacchetto skak, e quindi non può sfruttare tutte le possibilità aggiuntive offerte da xskak.

Il secondo programma è **ChessTask** (<http://chesstask.sourceforge.net>, rev. 2.0, 2004), anch'esso opera di Dirk Baechle. È adatto alla preparazione di testi didattici, in particolare esercizi con molti diagrammi. Agisce come *front-end* per LATEX, permettendo all'utente di assemblare, per mezzo di mouse e tastiera, un file intermedio (.tsk) che contiene la posizione di partenza e le successive, il titolo e il testo dell'esercizio, la soluzione (che può essere inclusa o no, eventualmente al termine della serie di esercizi) e di esportare il risultato in formato TEX/LATEX (o in alternativa HTML). Anche **ChessTask** ha come limite fondamentale il fatto di appoggiarsi solo su skak. Alcuni esempi di applicazione di **ChessTask** sono riportati nell'articolo BAECHLE (2007).

13 Esempi di partite complete

In questo paragrafo si propongono due esempi di partite complete, che riprendono molti degli argomenti trattati e mirano a rafforzare quanto è stato discusso a proposito dei risultati ottenibili con LATEX.

Rispetto ai paragrafi precedenti, questi esempi sono certamente un banco di prova ben più serio per le soluzioni applicate; infatti molte soluzioni si rivelano poco adatte non appena il testo diventa più lungo e complesso.

La prima partita è tratta dal celeberrimo *My Sixty Memorable Games* (FISCHER, 1972, pp. 12-17); la seconda dal *Mammoth Book* (BURGESS *et al.*, 2004, pp. 133-138).

Rispetto agli originali, entrambe le partite sono state semplificate soprattutto nelle parti testuali e modificate, là dove necessario, per mostrare meglio le soluzioni applicate. Sarebbe interessante (ma purtroppo impossibile) affiancare originale e copia, in modo da apprezzare le differenze, e in qualche caso anche i miglioramenti introdotti.

Esempio 1

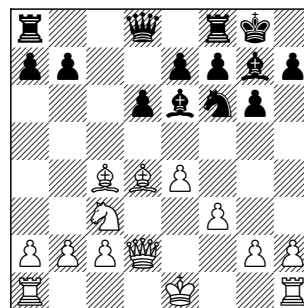
Fischer – Larsen

Torneo Interzonale – Portorose 1958
Ottavo turno – Difesa Siciliana

1. e4 c5; 2. Cf3 d6; 3. d4 cxd4; 4. Cxd4 Cf6;
5. Cc3 g6; 6. Ae3 Ag7; 7. f3 O-O; 8. Dd2 Cc6;
9. Ac4 Cxd4; 10. Axd4 Ae6 (diagramma 1)

1.

Larsen



Fischer

Posizione dopo la 10ª mossa del Nero

11. Ab3 Da5; 12. O-O-O b5; 13. Rb1 b4;
14. Cd5

Più debole risulta 14. Ce2, a causa di 14. — Axb3; 15. cxb3 Tfd8.

14. — Axd5

Non va bene 14. — Cxd5 per 15. A×g7 R×g7; 16. exd5 Ad7; 17. Tde1, con netto vantaggio per il Bianco (Suetin – Korčnoj, Semifinale del Campionato dell'URSS, 1953).

15. Axd5

Più forte è 15. exd5! Db5; 16. The1 a5; 17. De2! (Tal' – Larsen, Zurigo, 1959): il Bianco trascurava l'attacco per giocare sulla debolezza della colonna e.

15. — Tac8?

La mossa che perde. Al termine della partita Larsen spiegò che voleva giocare per vincere e che aveva quindi scartato l'idea della inevitabile patta, che si sarebbe verificata dopo 15. — Cxd5; 16. A×g7 Cc3+; (a) 17. Axc3 bxc3; 18. Dxc3 Dxc3; 19. bxc3 Tfc8, e il Pedone in più del Bianco è reso inutile; (b) 17. bxc3 Tab8!; 18. cxb4 Dxb4+!; 19. Dxb4 Txb4+; 20. Ab2 Tfb8 ecc. Comunque dopo 15. — Cxd5 io avevo intenzione di giocare semplicemente 16. exd5 Dxd5; 17. Dxb4, mantenendo le possibilità di complicazione.

16. Ab3! Tc7; 17. h4 Db5 (diagramma 2)

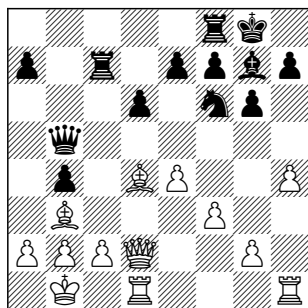
Non vi è alcun modo soddisfacente per impedire l'attacco del Bianco. Se 17. — h5, allora 18. g4!, e quindi:

- (1) 18. — h×g4; 19. h5! g×h5 (se 19. — C×h5, allora 20. A×g7 R×g7; 21. f×g4 Cf6; 22. Dh6+ e matto alla seguente); 20. f×g4
- (1.a) 20. — C×e4; 21. De3 Cf6 (se 21. — A×d4, allora 22. D×e4 Ag7; 23. T×h5); 22. g×h5 e5; 23. h6, e vince.
- (1.b) 20. — h×g4; 21. Tdg1 e5; 22. Ae3 Td8; 23. Ah6 ecc.
- (1.c) 20. — C×g4; 21. Tdg1 A×d4; 22. T×g4+! h×g4; 23. Dh6, con matto in poche mosse.

- (2) 18. — Tfc8; 19. Tdg1 h×g4; 20. h5! g×h5; 21. f×g4 Cxe4; 22. Df4 e5; 23. Dxe4 exd4; 24. g×h5 Rh8; 25. h6 Af6; 26. Tg7!, e vince.

2.

Larsen



Fischer

Posizione dopo la 17^a mossa del Nero

Con la mossa del testo il Nero cerca di organizzare un certo controgio con la spinta a7-a5-a4.

18. h5 Tfc8

A 18. — g×h5 segue: 19. g4! h×g4; 20. f×g4! Cxe4; 21. Dh2 Cg5; 22. A×g7 R×g7; 23. Td5 Tc5; 24. Dh6+ Rg8; 25. T×g5+ T×g5; 26. D×h7 matto.

19. h×g6 h×g6; 20. g4

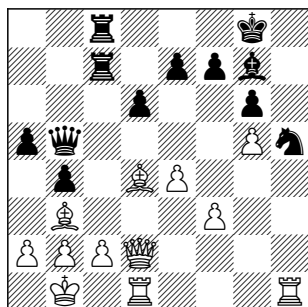
Sbagliata e precipitosa 20. A×f6? perché con 20. — A×f6; 21. Dh6 e6! (minacciando 22. — De5) il Nero difende tutto.

20. — a5; 21. g5 Ch5 (diagramma 3)

Vasjukov suggerisce come possibile difesa 21. — Ce8 (non 21. — a4? per 22. g×f6 a×b3; 23. f×g7 b×c2+; 24. D×c2! e5; 25. Dh2, e vince); ma il Bianco sfonda rovinosamente con 22. A×g7 C×g7 (a 22. — R×g7 segue 23. Dh2); 23. Th6! e6 (a 23. — a4 segue 24. Dh2 Ch5; 25. T×g6+); 24. Dh2 Ch5; 25. A×e6! f×e6 (a 25. — D×g5 segue 26. T×g6+! D×g6; 27. A×c8, minacciando 28. Tg1); 26. T×g6+ Cg7; 27. Th1 ecc.

3.

Larsen



Fischer

Posizione dopo la 21^a mossa del Nero**22. T×h5! g×h5**

Non migliora le cose 22. — A×d4 per 23. D×d4 g×h5; 24. g6 De5 (se 24. — e6, allora 25. D×d6); 25. g×f7+ Rh7 (se 25. — Rf8, allo-

ra 26. D×e5 d×e5; 27. Tg1 e6; 28. A×e6 Re7; 29. A×c8 T×c8; 30. Tg5, e vince); 26. Dd3!, e la minaccia di spinta in f4 risulta decisiva.

23. g6 e5

Se 23. — e6, allora 24. g×f7+ R×f7 (24. — T×f7; 25. A×e6); 25. A×g7 R×g7; 26. Tg1+ Rh7; 27. Dg2 De5; 28. Dg6+ Rh8; 29. Tg5 Tg7; 30. T×h5+ Rg8; 31. A×e6+ Rf8; 32. Tf5+ Re7; 33. Tf7+, con facile vittoria.

24. g×f7+ Rf8; 25. Ae3 d5!

Un disperato sacrificio nel vano tentativo di salvarsi. Dopo 25. — a4 (25. — Td8; 26. Ah6) si ha: 26. D×d6+ Te7; 27. Dd8+! T×d8; 28. T×d8+ Te8; 29. Ac5+ D×c5; 30. T×e8 matto.

26. exd5

E non 26. A×d5 per 26. — T×c2!.

26. — T×f7

A 26. — a4 segue 27. d6! a×b3; 28. d×c7, e vince.

27. d6 Tf6

Dopo 27. — Td7 il Bianco può sia riprendere la qualità con 28. Ae6, sia persistere nell'attacco con 28. Ah6. A 27. — T×f3 seguirebbe invece 28. d7, minacciando 29. Dd6 matto.

28. Ag5 Db7

Se 28. — Dd7, allora 29. Dd5!, e quindi: (a) 29. — Df7; 30. A×f6, guadagnando un pezzo; (b) 29. — Tf7; 30. Ae7+!.

29. A×f6 A×f6; 30. d7 Td8; 31. Dd6+

Un errore! Con 31. Dh6+ si forza il matto in tre mosse. Il Nero abbandona.

Esempio 2**Richard Réti – Alexander Alekhine**

Baden Baden 1925

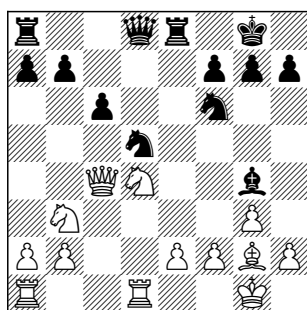
Alekhine Reversed

1. g3 e5; 2. ♘f3 e4; 3. ♘d4 d5; 4. d3 exd3; 5. ♙×d3 ♘f6; 6. ♗g2 ♗b4+; 7. ♗d2 ♗×d2+; 8. ♘×d2 O-O; 9. c4 ♘a6; 10. c×d5 ♘b4; 11. ♙c4 ♘b×d5; 12. ♘2b3 c6

Aiming to retain Black's main asset, the strongly posted knight on d5. Of course, White can drive the knight away by playing e4, but this would block the action of his bishop on the long diagonal. Réti soon decides to undermine Black's queenside pawn chain by b4-b5, thereby also destabilizing the d5-knight. This is a strong but rather slow plan, and Alekhine is forced to search for counterplay on the opposite side of the board.

13. O-O ♖e8; 14. ♖fd1 ♗g4

Aiming for counterplay against e2.



15. ♖d2

Relatively best, since after 15. h3 ♕h5 Black will gain control of e4 by — ♕g6. The alternative 15. ♖c5 ♖e7 is even worse, as 16. ♗d2? fails to 16. — ♖e3.

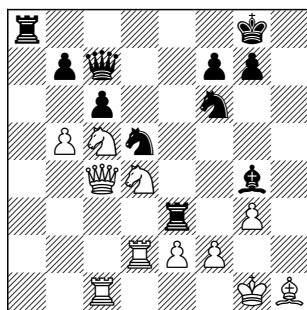
15. — ♖c8

A typical manoeuvre: Black aims for the exchange of light-squared bishops by — ♕h3. The alternative 15. — ♖e7; 16. ♖c5 would favour White, as without queens White would be free to pursue his queenside attack.

16. ♖c5 ♕h3; 17. ♕f3

White cannot grab a pawn: 17. ♕xh3 ♖xh3; 18. ♖xb7 ♖g4; 19. ♖f3 ♖de3; 20. fxe3 ♖xe3; 21. ♖xf7+ ♕h8; 22. ♖h4 ♗f8 would cost him his queen.

17. — ♕g4; 18. ♕g2 ♕h3; 19. ♕f3 ♕g4; 20. ♕h1 h5; 21. b4 a6; 22. ♗c1 h4; 23. a4 h×g3; 24. h×g3 ♖c7; 25. b5! a×b5; 26. a×b5 ♗e3!



Just as White's queenside attack arrives, this spectacular rook sacrifice energizes Black's counterplay.

27. ♖f3?

This is the critical moment of the game. White has several plausible moves to meet the threat of 27. — ♗xg3+ and it is certainly not easy to decide which is the most appropriate. (...)

Here are the alternatives in (roughly) ascending order of merit.

- (1) 27. f×e3?? ♖xg3+; 28. ♕g2 ♖×e3 mates.
- (2) 27. b×c6? ♗xg3+; 28. ♕g2 (28. f×g3 ♖xg3+; 29. ♕g2 ♖e3 mates) 28. — ♖e3!; 29. f×e3 ♕h3, and wins.
- (3) 27. ♕g2?! ♗xg3; 28. e3 (28. e4 ♗xg2+; 29. ♖xg2 ♖f4+, with a very strong attack, e.g. 30.

♖h1 ♖e5; 31. b×c6 ♖h5+; 32. ♖g1 ♕f3, and wins) 28. — ♖×e3; 29. f×e3 ♖e5, and Black has very good compensation for the piece.

- (4) 27. ♕×d5 c×d5; 28. ♖b4, and now Black can force a draw by 28. — ♗xg3+ or play on by 28. — ♗ee8, with an unclear position.
- (5) 27. ♕f3 ♕×f3; 28. exf3 c×b5; 29. ♖×b5 ♖a5; 30. ♗×d5 ♗e1+; 31. ♗×e1 ♖×e1+; 32. ♖g2 ♖×d5 (32. — ♗a1?; 33. ♗d8+ ♖h7; 34. ♖h4+ ♖g6; 35. f4, and White wins) 33. ♖×d5 ♗a1; 34. ♖d8+ ♖h7; 35. ♖h4+ ♖g8, with perpetual check.

- (6) 27. ♖h2! ♗aa3!, and now:

(6.a) 28. ♖db3 ♗e5, and Black's pieces are very active, whereas 28. — ♖e5; 29. f×e3 ♖h5+; 30. ♖g1 ♖h3; 31. ♕×d5 ♖xg3+; 32. ♖h1 ♖h3+ is a draw.

(6.b) 28. ♖cb3 ♖e5, with a further branch:

(6.b.1) 29. f×e3 ♖h5+; 30. ♖g1 ♖h3; 31. ♕×d5 ♖×d5! (better than forcing an immediate draw) 32. ♖f3 ♖xg3+; 33. ♖h1 ♕×f3+ (33. — ♖×e3; 34. ♗d8+ ♖h7; 35. ♖g5+ ♖h6; 36. ♖×f7+ ♖g6; 37. ♖h8+ ♖h6 is a draw); 34. exf3 ♖xf3+; 35. ♖h2 ♖×e3!, and White is in difficulties, e.g.

- 36. ♗d3 ♖f2+; 37. ♖h1 ♗a2; 38. ♗d2 ♗×d2; 39. ♖×d2 ♖×d2;
- 36. ♗e2 ♖h6+; 37. ♖g1 ♗b3;
- 36. ♗×d5 c×d5; 37. ♖c8+ ♖h7; 38. ♖c2+ g6;

with an advantage for Black in every case.

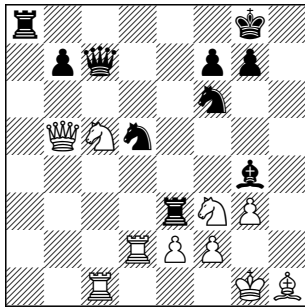
(6.b.2) 29. b×c6 b×c6; 30. f×e3 ♖h5+; 31. ♖g1 ♖h3 (Alekhine stopped his analysis here, implying that Black is better; however, it seems to be a draw); 32. ♕×d5 (32. ♕f3 ♖xg3+; 33. ♖h1 is also a draw) 32. — ♖×d5; 33. ♖f3 ♖xg3+ (33. — ♖×e3?; 34. ♗d8+ wins); 34. ♖h1 ♕×f3+; 35. exf3 ♖xf3+; 36. ♖h2 ♖×e3; 37. ♖×c6 (possible thanks to the preliminary exchange on c6) 37. — ♗b3; 38. ♖c8+ ♖h7; 39. ♖f5+ ♖h6; 40. ♗c6+ g6; 41. ♗xg6+ f×g6; 42. ♖f8+, with perpetual check.

- (6.c) 28. ♖d3! (nobody seems to have considered this move, which again blocks the third rank, but also keeps the black queen out of e5) 28. — ♖h5 (28. — ♗xg3; 29. f×g3 ♖h5; 30. ♗g1 ♖e3; 31. ♖c1 ♗c3; 32. ♖e1 wins for White, whereas 28. — ♖e4; 29. ♕×e4 ♗×e4; 30. ♖×d5 c×d5; 31. ♗×c7 ♗×d4; 32. ♗×b7 ♕×e2; 33. ♗×e2 ♗a×d3; 34. ♗e8+ ♖h7; 35. ♗ee7 gives White a very favourable ending) (...).

After Réti's choice Black decides the game with a series of hammer blows. White's moves are virtually forced until the end of the game.

27. — cxb5; 28. ♖xb5

The alternative 28. ♖d4 is strongly met by 28. — ♗e4.

**28. — ♗c3!; 29. ♖xb7**

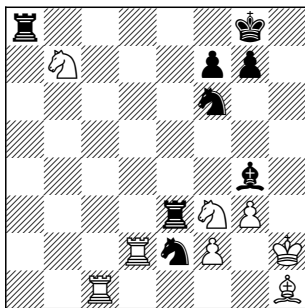
After 29. ♖c4 b5 the queen cannot continue to defend e2.

29. — ♖xb7

A much stronger continuation than 29. — ♗e2+; 30. ♗xe2 ♖xb7; 31. ♗xe3, when the resulting position offers few winning prospects.

30. ♗xb7 ♗xe2+; 31. ♗h2

Or 31. ♗f1 ♗xg3+; 32. f×g3 ♗xf3; 33. ♗xf3 ♗xf3+; 34. ♗g2 (a) 34. — ♗aa3; 35. ♗d8+ ♗h7; 36. ♗h1+ ♗g6; 37. ♗h3 ♗fb3, with a decisive attack; (b) 34. — ♗xg3+; 35. ♗xg3 ♗e4+ is also effective.



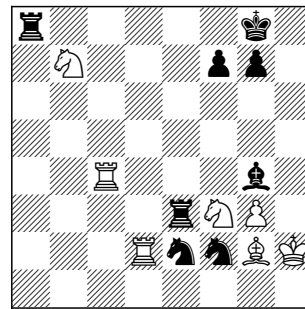
There are several pieces hanging in this remarkable position, but the winning move does not involve taking any of them!

31. — ♗e4!

Instead, 31. — ♗xf3; 32. ♗xe2 ♗xg3; 33. f×g3 ♗xe2 should be a draw.

32. ♗c4

The best defence is 32. ♗d8+ (32. f×e3 ♗xd2 loses at once) 32. — ♗xd8; 33. f×e3, when Black's only clear-cut win is by means of the beautiful continuation 33. — ♗d5!; 34. ♗c4 (White must skewer Black's minor pieces, otherwise 34. — ♗h5+ wins out of hand) 34. — ♗2×g3 (if 34. — ♗h5+, then 35. ♗h4); 35. ♗g2 ♗f1+!!; 36. ♗g1 (after 36. ♗f1 ♗xf3, White cannot meet the threat of 37. — ♗h5+) 36. — ♗d1; 37. ♗f1 ♗xf3, with the deadly threat of 38. — ♗d2. Curiously, Alekhine made no mention of 32. ♗d8+.

32. — ♗xf2; 33. ♗g2**33. — ♗e6**

Black could have won more simply by 33. — ♗e4; 34. ♗dc2 ♗a6, with the lethal threat of 35. — ♗h6+, but Alekhine's move is also decisive. The remaining moves are forced.

34. ♗cc2 ♗g4+; 35. ♗h3 ♗e5+;
36. ♗h2 ♗xf3; 37. ♗xe2 ♗g4+;
38. ♗h3 ♗e3+; 39. ♗h2 ♗xc2; 40. ♗xf3 ♗d4 (0-1)

White loses a piece after 41. ♗f2 ♗xf3+; 42. ♗xf3 ♗d5.

14 Conclusioni

Questo studio introduttivo dovrebbe aver consentito al lettore di acquisire una conoscenza di massima degli elementi che costituiscono i testi scacchistici e dei principali strumenti attualmente a disposizione con L^AT_EX.

Negli esempi proposti sono state sfruttate (qualche volta anche in maniera abbastanza ingegnosa) le prestazioni offerte da L^AT_EX in generale, e in particolare dai pacchetti dedicati (§10.2), ma senza contributi originali in termini di programmazione T_EX/L^AT_EX.

È stato largamente confermato che già con gli strumenti che L^AT_EX attualmente mette a disposizione è possibile produrre testi di buona qualità.

Per andare oltre occorre:

- trovare nuove soluzioni, più efficaci, per alcuni casi critici;
- perfezionare metodi che consentano di rilevare e, se possibile, correggere un numero maggiore di errori e difetti;
- sviluppare strumenti che contribuiscano a rendere più efficiente il processo di composizione.

Questi tre punti si traducono nella necessità di superare alcune limitazioni degli strumenti attuali; non è da escludere, a tale scopo, qualche modificazione ai pacchetti dedicati.

Per esempio, skak dispone già di alcune funzioni di diagnostica, ma non sono abbastanza complete, e soprattutto sono poco prevedibili, nel senso che skak è in grado di intercettare errori che non ci si aspetterebbe, e viceversa lascia passare errori apparentemente rilevabili con facilità.

Se la composizione di testi scacchistici susciterà interesse potrebbe veder la luce una *guida tematica* sull'argomento, nella quale potrebbero essere ripresi e approfonditi gli argomenti introdotti in questo articolo e potrebbe essere ampliato il campione dei testi analizzati, estendendo la trattazione anche agli articoli pubblicati su riviste e ai prodotti di editoria elettronica. In breve, essa potrebbe diventare, come suggerito dal nome, una vera e propria guida completa alla composizione dei testi scacchistici. Prima di procedere, tuttavia, sembra sensato tener conto del giudizio dei lettori.

L'autore ringrazia sin d'ora chi si farà carico di segnalare lacune e inesattezze, pressoché inevitabili come conseguenza dell'aver condensato la materia entro limiti ragionevoli per un articolo della rivista.

Riferimenti bibliografici

- APPELT, W. (1988). «Typesetting Chess». *TUGboat*, **9** (3), pp. 284–287.
- BAECHLE, D. (2007). «Square concepts». *The PracTEX Journal*, (1), pp. 1–10 + 1–14.
- BARLETTA, M. e MESSA, R. (2014). *Fabulous Fabiano*. Messaggerie Scacchistiche, Brescia.
- BECCARI, C. *et al.* (2016). *Saper Comunicare – Cenni di scrittura tecnico-scientifica*. Politecnico di Torino. Versione 2.4.
- (2017). *Introduzione all'arte della composizione tipografica con LATEX*. GuIT. Versione 0.99.16.
- BURGESS, G., NUNN, J. e EMMS, J. (2004). *The World's Greatest Chess Games*. Carroll & Graf, New York, 2^a edizione.
- EUWE, M. (1980). *Trattato di scacchi*. Mursia, Milano, 2^a edizione. Trad. P. Bagnoli.
- FISCHER, B. (1972). *60 partite da ricordare*. Mursia, Milano, 3^a edizione. Trad. A. Capece.
- FISCHER, U. (2006). *chessfss: A Chess Font Selection Scheme*. Versione 1.2; `texdoc chessfss`.
- (2014). *chessboard: A package to print chessboards*. Versione 1.7; `texdoc chessboard`.
- (2015). *xskak: An extension to the package skak*. Versione 1.4; `texdoc xskak`.
- GARCÍA, F. (2006). *TEXmate2: User's manual*. Versione 2; `texdoc texmate`.
- GOOSSENS, M., RAHTZ, S. e MITTELBACH, F. (1997). *The LATEX Graphics Companion*. Addison-Wesley, Reading, MA, 1^a edizione.
- GOOSSENS, M., MITTELBACH, F., RAHTZ, S., ROEGEL, D. e VOSS, H. (2007). *The LATEX Graphics Companion*. Addison-Wesley, Reading, MA, 2^a edizione.
- GROOTEN, H. (2015). *Il manuale della Strategia Scacchistica*. Le Due Torri, Bologna. Trad. C. A. Veronesi.
- HOFFMANN, T. (2013). *Typesetting Chess in LATEX with the skak Package*. Versione 1.5.1; `texdoc skak`.
- MESSA, R. e MEARINI, M. T. (2017). *Il gioco degli scacchi*. Messaggerie Scacchistiche, Brescia, 7^a edizione.
- PANTIERI, L. e GORDINI, T. (2017). *L'arte di scrivere con LATEX*.
- TUTELAERS, P. (1992). «A Font and a Style for Typesetting Chess using LATEX or TEX». *TUGboat*, **13** (1), pp. 85–90.

▷ Maurizio Molinaro
maurizio dot molinaro3 at
gmail dot com