

El *go*¹

Hoy, nueve de setiembre de 1978,
tuve en la palma de la mano un pequeño disco
de los trescientos sesenta y uno que se requieren
para el juego astrológico del *go*,
ese otro ajedrez del Oriente.

Es más antiguo que la más antigua escritura
y el tablero es un mapa del universo.
Sus variaciones negras y blancas
agotarán el tiempo.
En él pueden perderse los hombres
como en el amor y en el día.

Hoy nueve de setiembre de 1978,
yo, que soy ignorante de tantas cosas,
sé que ignoro una más,
y agradezco a mis númenes
esta revelación de un laberinto
que nunca será mío.

Jorge Luis Borges

¹ Traduzione in appendice.

Il go: universi in bianco e nero

Indice

Introduzione	1
1. Breve introduzione al go	
1.1 Il gioco	5
1.2 I materiali	5
2. Uno sguardo dall'interno: il Giappone e il tramonto delle tradizioni	
2.1 <i>Il maestro di go</i> di Kawabata Yasunari	7
2.2 La lotta contro la modernità	9
2.3 La figura del maestro	13
3. Tra Cina e Giappone: lo spirito guerriero e la libertà	
3.1 <i>La giocatrice di go</i> di Shan Sa	17
3.2 La fedeltà al proprio signore e la cessazione del desiderio	20
3.3 Lo specchio dell'anima	24
4. L'Occidente e la ricerca della spiritualità	
4.1 <i>Shibumi</i> di Trevanian	28
4.2 Oriente e Occidente: poesia e autocontrollo	30
4.3 <i>Shibumi</i> : la raffinatezza sotto apparenze comuni	35
5. Il go e gli altri media	38
Conclusioni	40
Appendice 1: la storia del go	
A1.1 Le origini nell'antica Cina	42
A1.2 L'arrivo e lo sviluppo del go in Giappone	43
A1.3 Dal crollo dello shogunato al moderno professionismo	45
Appendice 2: traduzione della poesia <i>El go</i> di Jorge Luis Borges	46
Bibliografia	47
Sitografia e fonti delle immagini	48
Ringraziamenti	49

Introduzione

*“Mentre le regole barocche degli scacchi possono essere state create solo dagli esseri umani,
le regole del go sono così eleganti, organiche e rigorosamente logiche
che se esistono forme di vita intelligenti altrove nell’universo,
quasi certamente esse giocano a go.”*

Edward Lasker, campione di scacchi

Annoverato tra i giochi più antichi del mondo e celebrato come uno dei più diffusi e apprezzati, il *go* (碁 o *igo* 囲碁) è senza dubbio alcuno una delle espressioni più sublimi e complesse dell’ingegno umano. La sua storia affonda le proprie radici negli albori della civiltà, mescolandosi alla leggenda e al misticismo, per affermarsi oggi come una delle discipline più razionali che esistano, studiata da matematici e scienziati nel campo della robotica e delle intelligenze artificiali.

Il *go* non è però solo un gioco strategico o un rompicapo matematico da analizzare con calcoli complessi e intricate formule algebriche. Dietro a questa antichissima eredità, come per la maggior parte delle discipline orientali, c’è un’insieme di influenze filosofiche e ascetiche; una commistione di quella mistica religiosità e di quel leggendario spirito guerriero che da sempre pervade l’Asia, e la terra del Sol Levante in particolare.

Introdotta dalla Cina e adottata dal popolo giapponese più di 1400 anni fa, il *go* è stato plasmato e adattato alla cultura autoctona, entrando perfettamente in sintonia con l’animo del paese adottivo, con la sua indole combattiva e al contempo profondamente riflessiva, tanto da divenire uno dei simboli del Giappone nel mondo.

Soprattutto nell’ultimo secolo, il gioco si è fatto sempre più spazio nell’immaginario collettivo, uscendo dai confini nipponici grazie anche alle

citazioni all'interno di numerosi romanzi, film e telefilm, giungendo così anche in Occidente, dove si sta velocemente diffondendo, anche se tra un pubblico prevalentemente appassionato di matematica e principalmente attratto dal suo aspetto logico.

Come è successo con molte altre pratiche asiatiche, quindi, il *go* è stato adottato in Europa e in America in una maniera che si potrebbe definire “parziale”, almeno per il momento e per quanto riguarda la maggior parte di coloro che lo esercitano.

Ciò ovviamente non comporta il fatto che il gioco abbia perso il suo profondo significato spirituale: ancora gelosamente e saldamente conservato in Asia, esso si sta lentamente affermando anche in Occidente, favorito dal precedente sbarco sulle coste dei paesi a ponente della Via della Seta di altre pratiche e filosofie orientali, come lo Zen e il Buddismo Tantrico.

Sono già molti gli autori e gli artisti occidentali che hanno trovato nel *go* un elemento interessante da un punto di vista filosofico-spirituale. Alcuni di loro, tentando di utilizzare tale caratteristica nei propri lavori, hanno provato ad interiorizzarlo, personalizzandolo, e giungendo talvolta a risultati leggermente distanti da quello che è lo spirito originario del gioco; mentre altri sono riusciti a comprendere il suo aspetto interiore e profondo con maggiore successo, applicandolo a situazioni di vita ed esperienze differenti.

Lo scopo di questa tesi è, per l'appunto, quello di dimostrare quanto il *go* non sia un semplice gioco in sé per sé, ma un vero e proprio “universo”: uno sconfinato insieme di ideali, concetti, filosofie e pensieri di ogni tipo, grazie ai quali il singolo individuo può non solo ampliare le proprie capacità intellettive e logiche, ma anche raggiungere una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità, in una maniera tutta giapponese di indagare la propria identità.

Per fare ciò si prenderanno principalmente in esame tre romanzi scritti da autori appartenenti a culture e nazionalità differenti, per vedere come in ciascuno di essi sia stato impiegato il *go* e quale significato gli sia stato assegnato a seconda

della sensibilità dell'autore e del suo inserimento all'interno delle vicende, più o meno fittizie, narrate nei testi in questione.

Non si cercherà di analizzare criticamente le capacità o gli stili degli scrittori citati, quanto piuttosto di indagare il metodo con il quale essi hanno utilizzato il *go* e a quale scopo, per scoprire quale dei tanti aspetti del gioco sia stato loro più congeniale e, in caso ciò si sia verificato, in che modo essi ne abbiano personalizzato lo spirito, adattandolo alle proprie necessità narrative e creative.

In aggiunta verranno poi esaminate ulteriori fonti ed esperienze relative ad altri contesti, per vedere in che modo il gioco vi sia penetrato e con quali risultati.

In questa sede non verranno trattate, se non con brevi accenni, le influenze del *go* in campo scientifico ed informatico. Con ciò non si vuole assolutamente negare l'importanza di tali materie o dell'influsso del *weiqi* (per chiamarlo con il suo nome cinese) su di esse, in quanto tale apporto è senza dubbio fondamentale. Avendo a disposizione un maggior numero di pagine e potendo godere di una maggiore libertà in campo disciplinare, tali argomenti sarebbero certamente stati trattati con attenzione, ma purtroppo, anche per mancanza di competenza, l'ambito scientifico verrà lasciato in secondo piano. Chiunque volesse documentarsi su tali temi potrà però trovare tutte le informazioni che desidera in una vasta bibliografia specifica.

Concludo questa premessa riportando una citazione che si presenta come un'ottima chiave per l'interpretazione del *go* come disciplina mentale, intesa non solo come esercitazione di autocontrollo sulle proprie capacità razionali ed intellettive, ma anche come pratica di indagine della propria personalità e dei propri pensieri. Per fare ciò mi avvarò delle parole di una delle figure più eminenti nel campo della diffusione della filosofia e delle pratiche spirituali dello Zen in Occidente: Daisetsu Teitarō Suzuki².

² Suzuki Daisetsu Teitarō (鈴木大拙貞太郎, 1870-1966) è stato un buddhologo giapponese, divulgatore dello Zen e del Buddhismo Mahayana in Occidente. I suoi numerosi saggi sono stati tradotti in varie lingue e sono tra i più conosciuti e apprezzati in materia.

La citazione in questione non si riferisce esplicitamente al *go*, ma rispecchia alla perfezione il carattere peculiare che rende tale gioco, come molte altre pratiche giapponesi e asiatiche in generale, un'arte unica e incredibilmente profonda:

“Uno degli elementi essenziali nell'esercizio del tiro con l'arco e delle altre arti che vengono praticate in Giappone e probabilmente anche in altri paesi dell'Estremo Oriente è il fatto che esse non perseguono alcun fine pratico e neppure si propongono un piacere puramente estetico, ma rappresentano un tirocinio della coscienza e devono servire ad avvicinarla alla realtà ultima.”³



Figura 1: rappresentazione di Hon'inbō Shūsaku, uno dei più grandi giocatori di *go* di tutti i tempi.

³ Introduzione di Daisetsu Teitarō Suzuki all'opera di Eugen Herrigel, *Lo Zen e il tiro con l'arco*, Adelphi, Milano, 2011, p.11.

I. Breve introduzione al *go*

I.1 Il gioco

Il *go* è un gioco strategico da tavolo per due giocatori. I due avversari posizionano a turno le loro pedine bianche e nere, che prendono il nome di *pietre*, sulle intersezioni vuote della “scacchiera”, detta *goban*. Lo scopo del gioco è circondare una superficie del *goban* maggiore rispetto a quella dell’avversario, impedendo all’altro di invadere il proprio territorio per sottrarre punti o catturare le pietre. La cattura si attua circondando le pedine dell’avversario completamente, per poi toglierle dal tavolo da gioco. Questo è l’unico caso in cui le pietre si possono rimuovere, altrimenti esse vanno a sommarsi turno dopo turno, finché nessuno dei due giocatori ha più interesse a giocare. A questo punto entrambi passano: la partita è conclusa e si passa alla fase di conteggio dei punti.

Le regole del gioco sono poche e semplici, ma la difficoltà del gioco sta nell’attuare strategie per difendere il proprio territorio e, al contempo, attaccare quello dell’avversario. Posizionare le pietre vicine tra di loro è un ottimo modo per rimanere solidi e protetti, ma così facendo ci si limita in termini di spazio e si rischia di circondare un territorio troppo piccolo; invece posizionare le pietre lontane l’una dall’altra favorisce l’estensione territoriale, ma penalizza la stabilità e espone maggiormente alle invasioni avversarie. Trovare un equilibrio tra queste due necessità è quindi la chiave del gioco, ma non è facile da raggiungere.

I.2 I materiali

Per giocare a *go* si necessita principalmente di due cose: il *goban* (la scacchiera) e le *pietre* (le pedine bianche e nere). Per contenere queste ultime, talvolta si usano dei contenitori specifici detti *goke*, ma essi possono essere sostituiti con dei sacchetti di stoffa o delle scatole, a seconda delle necessità.

Il *goban* ha tre misure standard: quello da 19x19 intersezioni è il più comune, ed è anche quello utilizzato durante i tornei, ma ci sono anche quelli da 13x13 e 9x9, comunemente usati per permettere ai neofiti di apprendere le regole e il funzionamento del gioco senza dover affrontare una superficie troppo ampia. Solitamente è fatto di legno e i tipi più comuni, da appoggiare sul tavolo, sono alti 1-5 cm, ma ne esistono anche varianti di uno spessore maggiore (10-18cm) dotate di gambe, da posizionare sul pavimento: si tratta di *goban* più tradizionali, spesso costruiti utilizzando legni preziosi. Sulla superficie è incisa la griglia delle intersezioni, nonché 9 punti (*hoshi*) che solitamente servono come punti di riferimento visivi e vengono impiegati per posizionarvi le pietre di *handicap*, ovvero le pedine di vantaggio che un giocatore più esperto offre ad uno di livello inferiore, al fine di realizzare una partita equilibrata.

Le pietre nere sono tradizionalmente fatte di ardesia, mentre quelle bianche sono in conchiglia. Ovviamente si tratta di materiali alquanto rari, utilizzati solo per set particolari, mentre normalmente si impiegano vetro e plastica. La tradizione vuole che debbano essere tenute tra le punte dell'indice e del medio della mano, tenendo il primo incrociato sotto il secondo. Non si tratta di una semplice questione estetica, ma anche pratica, in quanto tenerle in questo modo permette di posizzarle sul *goban* senza urtare quelle già disposte.



Figure 2 e 3: a sinistra il metodo corretto di tenere le pietre;
a destra il *goban* tradizionale con le pietre nei *goke*.

2. Uno sguardo dall'interno: il Giappone e il tramonto delle tradizioni

2.1 Il maestro di go di Kawabata Yasunari

Non è possibile affrontare un trattazione sul *go* nella letteratura senza citare quella che è senza ombra di dubbio la più famosa, nonché rappresentativa, opera letteraria sull'argomento: *Il maestro di go*⁴ di Kawabata Yasunari (川端康成, 1899-1972)⁵.

Scritto da una delle più eminenti figure della letteratura giapponese contemporanea, premio Nobel per la letteratura nel 1968, questo romanzo è probabilmente il punto di riferimento principale per chiunque voglia osservare il mondo del *go* da un'angolazione quanto mai ravvicinata e realistica.

Il maestro di go racconta la storia dell'ultima partita di uno dei più grandi giocatori mai esistiti, Hon'inbō⁶ Shūsai⁷ (本因坊秀哉, 1874-1940), protrattasi per mesi e mesi a causa del progressivo peggioramento delle sue condizioni di salute, fino alla sua definitiva scomparsa. La narrazione inizia con la morte del maestro e i preparativi per la cerimonia funebre, per poi spostarsi indietro nel tempo fino all'inizio della competizione e da lì proseguire in ordine cronologico.

⁴ Kawabata, Yasunari, *Il maestro di go*, SE, Milano, 2001.

⁵ Kawabata Yasunari: nato a Osaka il 14 giugno 1899, è stato uno degli scrittori giapponesi più famosi e apprezzati al mondo, nonché il primo tra gli autori nipponici a vincere il premio Nobel per la letteratura. Scrittore prolifico e tra i fautori della rivalutazione delle tradizioni giapponesi del secolo scorso; fu uno dei primi a scoprire il talento di Mishima Yukio (三島由紀夫, 1925-1970) e a promuoverne le opere. Morì, probabilmente suicida, il 16 aprile 1972 a Zushi, le motivazioni della sua morte sono tuttora avvolte dal mistero.

⁶ Nome di una delle più antiche casate di giocatori di *go* del Giappone, nonché di uno dei più importanti titoli professionistici del paese. Il termine viene usato sia come cognome dei giocatori che facevano parte di tale casata, oggi estinta (e in questa tesi verrà trascritto con una normale formattazione), sia in quanto titolo vero e proprio (e in tal caso verrà riportato in corsivo).

⁷ Hon'inbō Shūsai era il nome professionale di Tamura Hoju, anche conosciuto come Tamura Yasuhisa (田村保寿), uno dei più grandi giocatori professionisti di *go*. Praticante del gioco sin da giovanissimo, divenne presto uno dei maestri più apprezzati, fino ad ottenere il più prestigioso titolo del *go* professionistico, ovvero quello di *meijin*, dal quale prende il titolo il romanzo di Kawabata, che in lingua originale è appunto *Meijin* (名人).

Ad esporre la vicenda è un alter-ego di Kawabata: il giornalista Uragami Akio. Incaricato dal quotidiano *Mainichi Shinbun*⁸ di tenere la cronaca della partita tra Hon'inbō Shūsai e il giovane e promettente Kitani Minoru (木谷実, 1909-1975)⁹, Kawabata aveva assistito a tutti gli incontri, nonché ai retroscena degli stessi, per poi pubblicarli sulle pagine del giornale dedicate al grande evento goistico.

Successivamente lo scrittore avrebbe ripreso le sue cronache, trasformandole nel corso di sedici anni in un romanzo nel quale racconta i fatti realmente avvenuti modificando però alcuni dettagli, a partire dal suo stesso nome e da quello di Kitani Minoru (che nel libro è il maestro Ōtake).

L'opera è alquanto atipica in quanto si tratta di un'esperienza giornalistica autobiografica poi trasformata in un romanzo, scelta insolita per Kawabata che era solito dedicarsi a storie di fantasia.

Il libro esce dalle abitudini letterarie di Kawabata anche per la quasi totale mancanza di figure femminili, la quale presenza è di solito uno dei *leitmotiv* delle sue opere. Tale mancanza è facilmente giustificata dall'ambientazione della storia, in quanto l'universo goistico giapponese, soprattutto a livelli professionali e nel periodo in cui si svolgevano i fatti, era alquanto privo di donne.

A partire dalle prime pagine sulla scomparsa di Hon'inbō Shūsai, Kawabata dipinge un nostalgico e benevolo ritratto dell'anziano maestro, ripercorrendo tutte le tappe della lunga partita disputata tra il 26 giugno e il 4 dicembre 1938.

Il maestro aveva 64 anni all'epoca e si era ritirato dal professionismo due anni prima, tornando poi sulla scena per prendere parte a questa "partita di ritiro" contro Kitani Minoru e fu proprio quest'ultimo a vincere di 5 punti, determinando la chiusura di uno degli incontri più criticati della storia del *go*.

⁸ Il *Mainichi Shinbun* (毎日新聞), è uno dei più importanti e famosi giornali giapponesi. Fondato nel 1872, è uno dei quotidiani più antichi del paese.

⁹ Tra i più apprezzati e importanti giocatori di *go* del XX secolo in Giappone. Nel 1967 gli venne conferito il premio Okura, riconoscimento concesso dalla Nihon Ki-in (la Federazione Giapponese del Gioco del *Go*) a coloro che contribuiscono in maniera notevole alla diffusione e alla crescita del gioco del *go* nel mondo.

A gettare un'ombra sulla partita e sulla figura dell'anziano maestro, furono le molte richieste e proteste che egli fece nel corso degli incontri, in seguito alle quali venne accusato di aver approfittato della propria difficile condizione fisica, nonché del proprio rango, per ottenere facilitazioni.

D'altra parte, anche Kitani non fu esentato dalle accuse. Oltre a contestare alcune norme da lui imposte e il modo in cui le usò, molti criticarono la sua perseveranza nel volersi scontrare con un anziano gravemente malato, per quanto Kitani avesse più volte dimostrato di voler abbandonare la partita proprio per tale motivo.

2.2 La lotta contro la modernità

Ne *Il maestro di go* ricorrono alcuni dei temi più cari a Kawabata: oltre al tema della vecchiaia e della morte, sul quale scrisse molto e con il quale si confrontò sin da giovane quando viveva col nonno anziano e malato, lo scrittore coglie questa occasione per intavolare una profonda riflessione sul destino dell'arte e delle tradizioni giapponesi come il *go*, il tiro con l'arco o la cerimonia del tè (alla quale dedica il suo romanzo *Mille Gru*) sempre più minacciate dall'avanzamento tecnologico.

L'autore assegna alla partita tra Hon'inbō Shūsai, erede di una tradizione centenaria, e Kitani Minoru, simbolo di un mondo in cui le antiche usanze vengono abbandonate o modificate per stare al passo con i tempi, un ruolo incredibilmente attuale. Usandola per rappresentare la lotta contro la modernità a tutti i costi, intesa non come progresso, ma come perdita delle tradizioni e dell'identità culturale, Kawabata pone il suo racconto su un piano diverso di forte critica sociale.

Egli si interroga sul destino di quelle arti così colme di dedizione e di ascetismo che caratterizzano la cultura giapponese, come il *go*, per l'appunto, o la cerimonia del tè, il tiro con l'arco o il teatro nō. Cosa ne sarà di esse in un'era in cui tutto ciò che non è materiale o in qualche modo fisicamente tangibile risulta incompreso o, peggio ancora, viene tacciato di inutilità?

Così la figura dell'anziano maestro diviene simbolo di quel Giappone che già all'epoca dello scontro cominciava a scomparire, con i suoi eroici samurai e le sue splendide geisha messi da parte dal trambusto di un mondo nel quale non c'è spazio per sentimentalismi o per concetti antichi e astratti, talmente irraggiungibili e lontani da non poter essere ripresi nemmeno dalla nuova moda *vintage* del momento. Il *go* diviene il mezzo attraverso il quale passato e futuro si scontrano, in una lotta così intensa e letale, da non risparmiare il perdente nemmeno dopo la sua innegabile sconfitta: già succube della vecchiaia all'inizio del torneo, l'*hon'inbō* uscirà stremato dalla sua ultima partita e morirà due anni dopo. Con la sua disfatta come giocatore, si esaurisce del tutto anche la sua energia vitale, come Kawabata stesso scrive:

*“Era come se la vita del maestro si spegnesse nello stesso momento in cui finiva, con quell’ultima partita a go, l’arte del maestro Shūsai.”*¹⁰

Nella sua ultima partita era stato perseguitato dalla razionalità dei tempi moderni, che ai suoi occhi aveva trasformato il gioco in una lista di norme, senza più traccia della sua estetica, del rispetto per gli anziani e della reciproca stima tra giocatori per le loro qualità umane. Il *go*, privato della bellezza e delle nobili virtù orientali che lo contraddistinguevano in passato, era divenuto semplice desiderio di vittoria, scevro da qualsiasi riflessione sull'arte e sulla sua essenza:

*“Non importava che il maestro fosse una personalità eccezionale: la modernità esige che si combattesse in condizioni di assoluta parità e Ōtake non era l’unico responsabile di una tale situazione. Il go si era trasformato in un evento sportivo, in puro agonismo, e tutto il resto era soltanto una conseguenza.”*¹¹

Quando Shūsai aveva accettato di prendere parte allo scontro era già anziano e malato, ma come si confà ad un vero maestro, non rifiutò di mettersi in gioco. Tale gesto fu non solo una dimostrazione di coraggio, ma anche una mossa quasi obbligata: al contrario delle epoche passate, nelle quali un maestro era libero di rifiutare qualsiasi incontro per mantenere intatto il proprio prestigio, declinare una

¹⁰ Kawabata, Yasunari, *Il maestro di go*, SE, Milano, 2001, p.38.

¹¹ *Ivi*, p.56.

partita così importante sarebbe stato di sicuro un passo falso per lui. Accettare la proposta era l'unico modo di dimostrare la propria capacità di adattamento ad un nuovo ambiente goistico e “a un'epoca che non permetteva più ai maestri di chiudersi nelle loro torri d'avorio”¹².

Come accennato in precedenza, le controversie sollevate durante e dopo la partita furono parecchie, ma proprio questi dissidi sono uno dei punti sui quali lo scrittore fa forza per sottolineare il significato sociale del suo racconto, che va oltre la pura trasposizione dell'evento goistico, per quanto questo potesse essere incredibilmente importante.

Alcuni lettori, soprattutto quelli più competenti in materia di gioco e interessati maggiormente alla cronaca delle partite, sono rimasti delusi da *Il maestro di go* poiché il romanzo lascia irrisolti molti quesiti per quanto riguarda la parte tecnica dell'incontro tra Shūsai e il suo sfidante, ed effettivamente esso manca di commenti approfonditi sulle mosse dei giocatori. Ciò è dovuto proprio al fatto che il libro di per sé non è un trattato sulla partita tra il maestro e Kitani Minoru, bensì il racconto di tutto ciò che ruotava intorno ad essa: le emozioni, le impressioni e le parole dei partecipanti a quello storico evento sono il centro della narrazione e non vanno letti come un mero *reportage* del torneo. Per quello ci sono gli articoli scritti da Kawabata stesso per il *Mainichi Shinbun*.

Tornando alle discussioni sollevate dallo *hon'inbō*, egli si era dimostrato disposto a mettere in gioco il proprio prestigio di *meijin* imbattuto, ma aveva al contempo messo le mani avanti, richiedendo che alcune modifiche fossero apportate al regolamento per vedere riconosciuti i propri privilegi. Kitani si oppose sin dall'inizio alle richieste, pretendendo un gioco equo e rispettoso delle regole, ma alcuni ritocchi furono comunque apportati, principalmente per venire incontro al maestro che già soffriva per la propria salute, e anche per accontentare gli *sponsor*¹³, che si aspettavano un evento unico e grandioso.

¹² Amitrano, Giorgio ed., *Kawabata Yasunari. Romanzi e Racconti*, Mondadori (collana *i Meridiani*), Verona, 2003, p.XXVI.

¹³ In Giappone i tornei di *go* sono eventi di grande rilevanza culturale. Spesso vengono promossi e finanziati da quotidiani, enti pubblici o privati.

Le varianti applicate inizialmente erano atte ad evitare al maestro sforzi, ma vennero accettate anche richieste dell'avversario, fatte alla luce di una precedente partita sostenuta da Shūsai contro l'allora 6° *dan* Go Seigen¹⁴, durante la quale lo *hon'inbō* aveva sfruttato notevolmente i privilegi derivatigli dall'uso delle pietre bianche¹⁵.

Ognuno pretendeva che si rispettassero i propri ideali: l'eredità del vecchio sistema gerarchico del maestro si scontrava con la visione democratica di Kitani. La pretesa di uguaglianza di quest'ultimo, per quanto legittima, violava l'antico codice di rispetto al quale faceva riferimento Shūsai, determinando uno scontro tra aspetti talmente differenti di una stessa cultura da sembrare appartenenti a due universi completamente diversi.

Ne *Il maestro di go*, assistiamo ad un incontro tra due contesti effettivamente differenti, quando Uragami (ovvero Kawabata) si imbatte in un americano appassionato di *go* e i due giocano una partita su un *goban* portatile.

L'avversario si rivela alquanto lontano dalla comprensione dello spirito del gioco: attento alle forme e alle tattiche, si perde subito in seguito agli attacchi eseguiti dall'*alter-ego* dell'autore, rinunciando a lottare senza alcuna traccia di quell'agonismo che è invece alla base dello stile dei giocatori giapponesi.

Stranito dalla leggerezza con la quale l'americano colleziona una sconfitta dopo l'altra, il cronista comincia a supporre che gli occidentali non possano percepire il vero spirito del *go*. Ciò sarebbe dovuto alla mancanza di una tradizione del gioco nei loro paesi d'origine, in contrapposizione con la concezione del *go* giapponese secondo la quale:

¹⁴ Wu Qingyuan (吳清源, 1914-) giocatore contemporaneo di origine cinese, naturalizzato in Giappone dove prese il nome di Go Seigen. Ora in ritiro, ha raggiunto il rango di 9° *dan* ed è considerato da molti il miglior giocatore del XX secolo e tra i migliori di tutti i tempi.

¹⁵ A seconda che stiano giocando con le pietre nere o con quelle bianche, i giocatori partono con alcuni vantaggi a livello di punteggio e di possibilità di gioco. Durante i tornei professionistici a tali benefici si aggiungono quelli derivati dai regolamenti di gara. In occasione della partita tra Shūsai e Go Seigen nel 1933, il primo aveva approfittato di tali vantaggi sfruttandoli ogni volta che poteva e riuscendo così a manovrare il gioco, mettendo in serie difficoltà l'avversario in una maniera assolutamente non corretta e, come fu puntualizzato da molti al termine della sfida, non adatta ad un maestro del suo calibro.

“In Giappone è una “via”, un’arte che trascende la nozione stessa di forza e gioco. In esso confluiscono la mistica e la nobiltà dell’Oriente.”¹⁶

Kawabata riconosce che nel Paese del Sol Levante il gioco è stato trasformato in qualcosa di più elevato e approfondito rispetto al *weiqi* cinese, soprattutto in seguito al suo grande sviluppo durante il *bakufu*¹⁷ di Edo. Inoltre egli dubita che in altri paesi del mondo possano esistere giochi come il *go* e lo *shōgi*¹⁸, poiché essi sono ciò che sono in quanto frutto delle tradizioni giapponesi.

Il *go* deve quindi la sua vera essenza al Giappone, al suo animo e alla sua storia, senza i quali perderebbe il suo spirito e il suo significato originale.

Con questa riflessione l’autore lascia supporre che l’avvento del futuro e la possibile scomparsa degli antichi costumi giapponesi potrebbero causare la scomparsa del *go* nella sua versione originale e più profonda. Fortunatamente, però, il suo pensiero si conclude con una nota positiva che riaccende un po’ di speranza non solo sullo scenario goistico del suo paese, ma anche sul domani dei panorami culturali del mondo intero:

“Anche nel Giappone di oggi ci sono forse talenti sommersi. Questo è il destino delle umane sorti, degli individui come dei popoli. Saggezze che nel passato hanno illuminato la via di una civiltà per poi smarrirsi nel presente, antiche saggezze dimenticate nel presente che tuttavia getteranno nuovamente i loro semi nel futuro.”¹⁹

2.3 La figura del maestro

Leggendo *Il maestro di go* possiamo ammirare le figure di vari maestri e giocatori professionisti, nonché il loro contegno e la loro integrità nella pratica del gioco. I loro comportamenti sembrano provenire direttamente dai secoli passati della civiltà giapponese: la loro rettitudine e la capacità di estraniarsi dal mondo

¹⁶ *Ivi*, p.117.

¹⁷ Letteralmente “governo della tenda”: è un termine giapponese che indica il governo militare dello *shōgun*; qui si fa riferimento allo shogunato Tokugawa, instauratosi a Edo (江戸, antico nome di Tokyo) tra il 1603 e il 1867.

¹⁸ Gioco strategico da tavolo, derivante dall’antico gioco indiano del *chaturanga*, del VI secolo. È un gioco originario del Giappone e viene talvolta definito *scacchi giapponesi*.

¹⁹ *Ivi*, p.119.

per concentrarsi sulle partite o sullo studio, richiama alla mente immagini di monaci e di asceti buddhisti, dediti anima e corpo alla ricerca dell'illuminazione.

Tale devozione al *go* è molto forte in Shūsai e in molti dei suoi coetanei o degli altri professionisti descritti nel romanzo, e tuttora è presente in molti di coloro che fanno di questo la propria professione.

In passato accadeva spesso che coloro che intraprendevano la via del *go* si facessero monaci, mentre oggi come allora alcuni accolgono presso la propria casa dei giovani talenti, adottandoli come figli, per crescerli e insegnare loro tutto ciò che devono sapere per divenire a loro volta maestri.

È il caso di Ōtake, alias Kitani Minoru, la cui famiglia allargata viene descritta nel libro come un ambiente gioviale e vivace, in contrapposizione con quella del maestro, composta solo da lui e dalla moglie. Non appena termina il torneo, Kitani torna subito dalla moglie e dai figli, mentre Shūsai resta a lungo a meditare presso l'albergo dove si è tenuta la partita. Kawabata lo descrive come una figura sola e malinconica, quasi imprigionata nel luogo della sua sconfitta, ma imperturbabile: monumento ad un tempo ormai svanito, un passato di ideali e tradizioni che oramai sono state soppiantate da una nuova era. Il maestro affronta la disfatta con il distacco di un saggio eremita che ha da lungo tempo abbandonato le sue passioni terrene, per dedicarsi a qualcosa che va oltre il mondo materiale.

L'integrità morale e spirituale della sua persona, e dello stesso Kitani, sono alcune delle caratteristiche più difficili da comprendere per un pubblico occidentale, abituato ad esternare e ad osservare reazioni ed emozioni forti.

I maestri giapponesi mantengono invece, soprattutto in questi contesti che si avvicinano più a cerimoniali religiosi che ad eventi ludici o sportivi, un contegno e una rettitudine degna di un *bodhisattva*²⁰ che vaga nel mondo materiale per mostrare a tutti gli esseri viventi la via per il Nirvana.

²⁰ Termine proprio del Buddismo derivante dal sanscrito *devanāgarī*. Indica la figura di un essere umano che segue la via dell'illuminazione per risvegliarsi e divenire un Buddha.

Tale aspetto del carattere di Shūsai e del suo avversario è più volte sottolineato nel testo, soprattutto in merito alla decisione di abbandonare o meno il torneo. Il primo dei due accenna alcune volte a voler rinunciare alla partita, poiché la malattia e lo stress dovuto alla competizione gli stanno sottraendo tutte le energie.

“Il problema è se riuscirò a resistere fino ad allora. Mi sembra già incredibile essere arrivato fin qui senza crollare. Non mi considero un grande pensatore, né sono animato da fede religiosa; mi viene detto che ho delle responsabilità come giocatore, ma questo non può bastare a spingermi oltre un certo limite.”²¹

Seppure messo fortemente alla prova però, l'*hon'inbō* non rinuncia alla partita, ponendo il suo avversario nello stesso dilemma in cui egli stesso si era ritrovato per primo: era davvero giusto continuare una partita compromessa a tal punto?

Uragami, ovvero Kawabata stesso, aveva precedentemente incoraggiato il maestro a continuare nonostante le complicazioni e anche in questo caso cercherà di convincere lo sfidante a proseguire, spiegandogli che:

“La partita del ritiro coincideva con il passaggio ad una nuova era, un'epoca di rinnovamento e rivitalizzazione del mondo del go. Interromperla a metà significava arrestare il flusso della storia. Con questa enorme responsabilità sulle spalle, avrebbe forse voluto far prevalere su tutto i propri sentimenti e le proprie ragioni?[...] Il giovane successore dell'anziano maestro intendeva davvero rovinargli l'ultima partita?”²²

Conscio di tutto ciò, Kitani proseguirà lo scontro, seppur colmo di dubbi, per uscirne infine vittorioso, divenendo il simbolo di una nuova epoca goistica.

Proprio il giorno dell'ultimo scontro, l'anziano maestro si presentò presso il luogo dell'incontro con il capo rasato, nella foggia dei monaci buddhisti. Durante il corso del torneo egli si era fatto tingere i capelli, ormai ingrigiti dall'età, di un nero intenso, atteggiamento alquanto curioso per uno uomo austero e tradizionale come Hon'inbō Shūsai. Con tale gesto egli aveva forse cercato di celare la sua

²¹ Kawabata, Yasunari, *op. cit.*, SE, Milano, 2001, p.80.

²² *Ivi*, p.139-140.

malattia, la sua stanchezza fisica e mentale, per ritrovare il suo vigore e dimostrare quanto fosse ancora un avversario temibile.

Presentandosi con il capo rasato il maestro fa svanire ogni traccia della sua perseveranza nel gioco, e dichiara di voler concludere le ultime mosse dell'incontro in giornata. Si stende un velo drammatico sulla sua figura: continua ad affrontare anche le fasi finali di gioco, note per essere le più crudeli, con la sua stoica imperturbabilità, tanto che nessuno osservando la sua espressione lo direbbe sconfitto. Persino alla fine, quando riconosce di aver perso di 5 punti prima ancora di aver risistemato le pietre sul *goban*, rimane placido e inalterato.

Erede di una tradizione ormai svanita, il maestro lascia che la disfatta gli scivoli addosso, ritirandosi dalla scena con dignità per poter tornare alla propria vita privata, lontano dallo stress e dai riflettori che per mesi e mesi erano rimasti puntati su di lui.

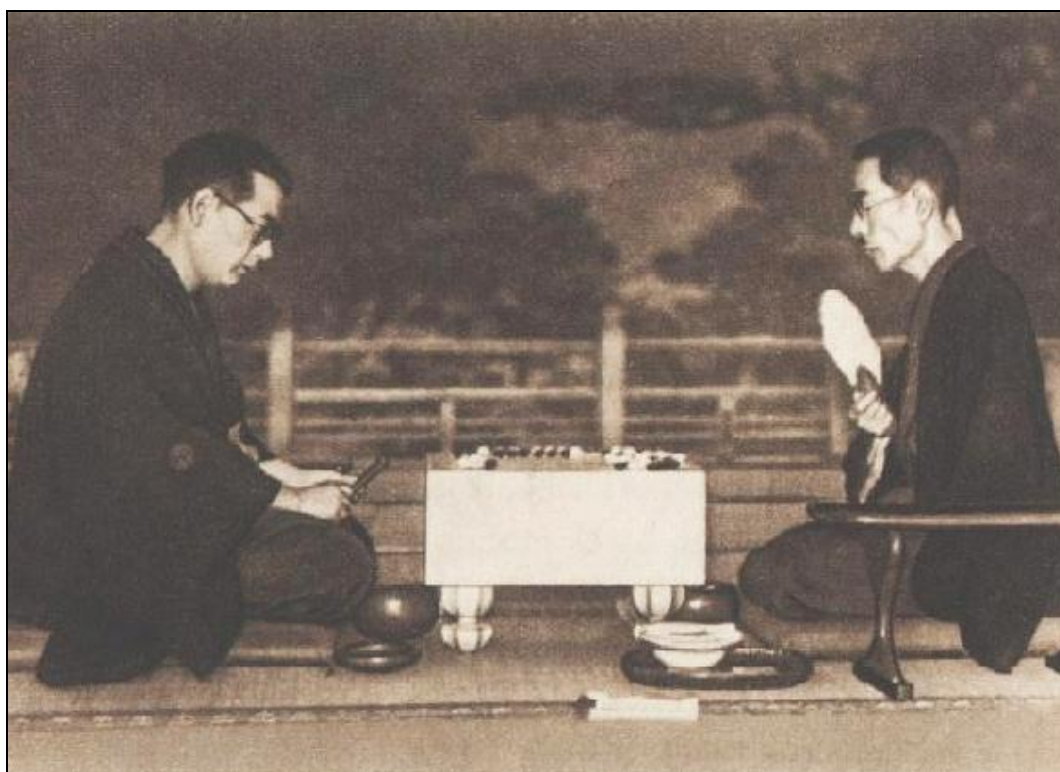


Figura 4: Hon'inbō Shūsai e il suo sfidante Kitani Minoru (a sinistra) durante l'incontro.

3. Tra Cina e Giappone: lo spirito guerriero e la libertà

3.1 *La giocatrice di go* di Shan Sa

Come si è detto, il *go* è giunto in Giappone intorno al VII secolo, ma la sua patria è la Cina. Il romanzo preso in esame in questo capitolo si intitola *La giocatrice di go*²³ ed è opera di una scrittrice cinese contemporanea: Shan Sa²⁴.

È ambientato in Manciuria durante l'invasione giapponese²⁵ e narrato dal punto di vista dei due protagonisti: una ragazza mancese e un soldato giapponese. Le vicende dei due personaggi senza nome (quello della ragazza viene rivelato nelle ultime righe del romanzo, mentre quello del ragazzo rimane un mistero) sono raccontate in prima persona: i due si danno il cambio nella narrazione dei capitoli, lasciando trapelare i loro pensieri ed emozioni, trasmettendo un'immagine struggente delle conseguenze sociali e psicologiche della guerra sulla popolazione, e soprattutto sui giovani.

Canto Notturmo, la protagonista, non è una ragazza come tutte le altre: a scuola è annoiata dalla superficiale civetteria delle compagne che non fanno altro che pettegolare. Al contrario delle sue coetanee, si interessa di letteratura e cultura straniera e si preoccupa del declino culturale e morale del suo paese che, nonostante si sia dichiarato indipendente, è succube dell'arretratezza e del divario che sta accumulando nei confronti del resto del mondo.

A renderla ancora più anormale c'è la sua passione per il *go* che pratica da anni, quasi quotidianamente, presso il ritrovo dei giocatori della sua cittadina in

²³ Shan Sa, *La giocatrice di go*, Bompiani, Milano, 2007^{II}.

²⁴ Scrittrice e poetessa nata a Pechino il 26 ottobre 1972, vive da molti anni in Francia, la cui lingua ha utilizzato per scrivere *La giocatrice di go*. Nel corso degli anni è stata ammessa in alcuni dei più prestigiosi ordini cavallereschi francesi e la sua fama a livello mondiale sta crescendo anche grazie alla sua attività di pittrice.

²⁵ Il 18 settembre 1931, l'Esercito imperiale giapponese invase la regione cinese della Manciuria, occupandola interamente nel giro di pochi giorni, al fine di danneggiare la Cina, nella quale giurisdizione ricadeva il territorio mancese. La crisi sino-giapponese si arrestò il 27 febbraio 1937, quando i giapponesi instaurarono un governo fantoccio in collaborazione con gli ufficiali della deposta dinastia Qing: il Manchukuo. Lo stato indipendente venne smantellato nel 1945 a seguito della fine della seconda guerra mondiale.

Piazza dei Mille Venti. Solo qui, con le pietre in mano e una partita davanti a sé, si sente veramente viva.

Il protagonista è il soldato perfetto: giovane, intelligente, ubbidiente, e soprattutto orgoglioso del proprio paese e pronto a morire per esso in qualsiasi momento, stringendo nelle proprie mani la *katana* appartenuta ai suoi antenati.

Dopo i primi scontri con le resistenze cinesi che si oppongono all'invasione, viene assegnato alla guarnigione di stanza nella cittadina dove vive Canto Notturmo e le vite dei due scorrono parallele senza incrociarsi finché egli, sotto le false spoglie di uno studente cinese, viene inviato ad indagare sull'eventuale presenza di gruppi terroristici anti-giapponesi celati sotto l'apparente calma dei giocatori di *go* di Piazza dei Mille Venti. Incuriositi l'uno dall'altra, i due giovani inizieranno una serie di partite che porteranno avanti nel corso di varie settimane, destinate a diventare un legame talmente forte da non poter essere sciolto nemmeno dagli orrori della guerra.

Proprio in quei giorni Canto Notturmo ha stretto amicizia con due giovani, Min e Jing, iniziando una relazione amorosa con il primo, del quale rimarrà incinta, senza però sapere che i due sono coinvolti in attività terroristiche anti-giapponesi. Quando i due ribelli vengono arrestati, la protagonista cade in un tunnel di disperazione e solitudine, che raggiunge il suo picco con l'esecuzione dell'amato Min nella pubblica piazza e con la scoperta che il giovane aveva un'altra donna.

Nei giorni successivi la ragazza, per quanto tormentata dal dolore e da pensieri di suicidio, non smette di giocare in Piazza dei Mille Venti, ormai la sua unica oasi di pace. Il soldato in incognito la vede deperire e si chiede cosa le stia succedendo: non riesce a fare di preoccuparsi per lei. Nella sua mente il desiderio di morte gloriosa sbiadisce, mentre si rinforza la voglia di rendere eterna quella partita di *go*, per non doversi mai separare da quella sconosciuta che gli sta facendo tornare la voglia di vivere.

Dopo aver fatto ricorso all'aborto, sotto suggerimento della sua unica amica, Canto Notturmo riesce lentamente a ritrovare la forza di andare avanti, ma la guerra incombe e le truppe giapponesi stanno avanzando in Cina. Il desiderio di fuggire dalla sua cittadina la divora, ma non osa andarsene, finché non trova lo

stimolo per abbandonare tutto: il suo amico Jing è vivo. È stato rilasciato dai giapponesi in cambio di informazioni e ora vive nell'onta del tradimento. Cacciato dalla sua stessa famiglia, le chiede di scappare con lui a Pechino dopo averle dichiarato il suo amore. Canto Notturmo esita, ma alla fine cede e parte.

Anche le truppe giapponesi lasciano la città di Piazza dei Mille Venti, ma il legame instaurato tra i due protagonisti non si è ancora infranto.

L'esercito avanza su Pechino e Jing propone alla ragazza di scappare a Nanchino, ma lei ha dei dubbi: nella sua testa si rincorrono le immagini del giovane cinese con cui giocava a *go* e comprende quanto il ragazzo sia stato l'unico a restarle vicino, attraverso le partite, in quei giorni di sconforto e dolore. Deve tornare da lui. Abbandona Jing, che ormai sta impazzendo sotto il peso della vergogna e delle torture ricevute durante la prigionia, ma i bombardamenti giapponesi le sbarrano la strada di casa, e finisce nella mani degli invasori. Trascinata presso uno dei campi giapponesi, viene riconosciuta dal protagonista che, fingendo di voler abusare di lei, la sottrae agli altri soldati e la porta in disparte. Il tempo stringe, poiché anche gli altri giapponesi vogliono esercitare i loro diritti sul corpo della mancese, ma basta per farsi riconoscere da lei, per chiederle perdono e puntarle una pistola alla tempia, uccidendola prima che gli altri la possano toccare, mettendo poi fine anch'egli alla propria vita. Il soldato tradisce la patria e la famiglia per amore di una donna mancese sconosciuta, che pochi istanti prima di morire gli confesserà il suo nome, sapendo che così potranno finalmente continuare la loro partita nell'aldilà.

Il *go* è quindi il filo conduttore che lega le vite dei due protagonisti, nonché l'origine del loro amore. Quest'ultimo e la guerra sono i temi principali del romanzo e Shan Sa riesce a connettere entrambi al gioco attraverso una serie di metafore ed uno stile di scrittura molto poetico e simbolista.

Il *go* è presente sin dalle prime pagine, nelle quali la figura della protagonista è presentata come l'unica donna ammessa alle partite in Piazza dei Mille Venti: Canto Notturmo con la sua abilità di giocatrice si è guadagnata il rispetto e

l'approvazione degli uomini della città, in un paese e in un periodo nei quali il ruolo della donna era ancora fortemente relegato all'ambiente domestico.

3.2 La fedeltà al proprio signore e la cessazione del desiderio

Nelle prime pagine del libro è presente una delle interpretazioni più classiche, e senza dubbio spontanee, associabili al *go*: il paragone con l'ambito guerriero. Più di una volta, infatti, Shan Sa utilizza metafore che hanno a che fare con la guerra e la figura del soldato. Attraverso tale paragone, i due protagonisti vengono messi sullo stesso piano: entrambi si trovano su campi di battaglia, combattendo per la propria causa.

Qualcuno a questo punto potrebbe chiedersi come la partita di un gioco, per quanto profondo e complesso, possa essere paragonata a una lotta per la vita. Nel caso di Canto Notturmo, nei primi capitoli, essa affida il proprio futuro alla partita che disputa contro il cugino: qualora egli vincessesse dovrà sposarlo, altrimenti sarà libera di rifiutare la sua proposta di matrimonio.

Entrambi i protagonisti mettono quindi la loro vita in gioco, affidandosi solo alle proprie capacità fisiche e mentali per superare le avversità.

I due hanno però un atteggiamento alquanto differente nei confronti della vittoria: il soldato giapponese, addestrato all'onore e al sacrificio, trova nella morte l'unica vera via, mentre la protagonista vede il trionfo nell'abbattimento dell'avversario al quale sopravvivere al termine della partita.

La ricerca della vittoria da parte di Canto Notturmo è espressa nelle sue parole:

*“Le lunghe ore di meditazione di fronte alla tavola da gioco erano un martirio, ma il desiderio della vittoria mi teneva immobile.”*²⁶

Il suo desiderio di gloria in realtà è alquanto infantile e distante dalla filosofia del gioco, ma è il passaggio obbligato che ogni giocatore deve compiere all'inizio della sua esperienza: all'inizio si combatte per il trionfo, poiché è l'unica motivazione plausibile, ma poi si comprende quanto il gioco sia molto più

²⁶ Shan Sa, *La giocatrice di go*, Bompiani, Milano, 2007^{II}, p.15.

profondo, e quanto la corsa alla vittoria a tutti i costi sia in realtà il modo più veloce di giungere ad una rovinosa sconfitta.

A questo proposito possiamo notare la differenza del suo comportamento rispetto a quello dei maestri e dei professionisti presenti ne *Il maestro di go* di Kawabata, che comprendono a pieno questa sfumatura, espressa da uno dei più celebri proverbi sul gioco:

*“La gola non porta alla vittoria”*²⁷

Tale proverbio sta proprio a significare che affannarsi nel raggiungimento di un obiettivo, sia esso il catturare un gruppo avversario o la vincita dello scontro in generale, non porta alcun bene al giocatore.

Ciò perché la tensione verso un traguardo che potremmo definire come “materiale” e specifico, distoglie dalla visione d’insieme della partita, creando degli spazi vuoti all’interno del campo d’attenzione del giocatore che il suo avversario può sfruttare per volgere la situazione a proprio vantaggio.

Il giovane soldato esalta invece la morte rispettando alla perfezione gli insegnamenti dell’educazione imperialista e militarista ricevuta dalla gioventù giapponese nei primi anni del periodo Shōwa²⁸ (1926-1989); sfociati poi nello scoppio della Guerra del Pacifico (1941-1945) e nella successiva sconfitta del Giappone. Tale visione è perfettamente rappresentata in questa sua riflessione:

“La civiltà cinese, plurimillennaria, ha nutrito un numero infinito di filosofi, di pensatori, di poeti. Ma nessuno di loro ha capito l’energia insostituibile della morte. Solo la nostra civiltà, più modesta, ha cercato l’essenziale: agire è morire; morire è agire.”

²⁷ Primo dei 10 comandamenti del go, ideati dal 9° dan Ōtake Hideo (大竹英雄).

²⁸ Periodo di storia giapponese corrispondente al regno dell’Imperatore Hirohito (裕仁 o 昭和天皇, Shōwa Tennō, 1901-1989).

Da questa affermazione traspare il riferimento alle parole del monaco Yamamoto Tsunetomo²⁹ (山本常朝, 1659-1719), riportate dall'allievo Tashiro Tsuramoto (田代陣基, 1678-?) nel suo *Hagakure*³⁰ (葉隠 o 葉隱, All'ombra delle foglie):

*“Io ho scoperto che la Via del Samurai è morire. Davanti all'alternativa della vita e della morte è preferibile scegliere la morte.”*³¹

Lo *Hagakure* era stato elevato dal regime imperialista a lettura di riferimento per i giovani giapponesi, ma la classe dominante ne aveva completamente distorto il messaggio. Mentre l'antico codice segreto dei samurai predicava la morte in quanto *morte dell'io*, ovvero annullamento del proprio ego per mettersi completamente al servizio del proprio signore, il regime mistificò tale visione ponendola in termini fisici, innalzando l'atto del suicidio e del sacrificio vero e proprio a gesto nobile da compiere necessariamente per il bene della patria, al quale era impossibile sottrarsi, pena la vergogna e il disonore perenne. Basta pensare alle centinaia di giovani che persero le loro vite nei corpi speciali *kamikaze*, spesso inutilmente, per rendersi conto di quanto distorta e insensata tale interpretazione fosse.

I principi del *go* sposano alla perfezione il concetto di morte descritto da Yamamoto Tsunetomo: non bisogna fossilizzarsi sulla sopravvivenza di una singola pietra, o sul desiderio di uccidere un gruppo avversario, poiché il soffermarvisi farebbe perdere la forza che scaturisce dall'unione delle varie parti

²⁹ Noto anche con il suo nome buddhista Yamamoto Jōchō (山本常朝), era un samurai della prefettura di Saga. Quando il suo signore Mitsushige Nabeshima morì, su richiesta dello stesso egli non si diede la morte per seguirlo nell'aldilà, ma prese i voti buddhisti e si ritirò in un eremo sulle montagne.

³⁰ Conosciuto anche con il titolo *Hagakure kikigaki* (Annotazioni su cose udite all'ombra delle foglie), è un insieme di aforismi e riflessioni sul comportamento retto che un *rōnin* (un samurai solitario che non si trova al servizio di nessun signore) dovrebbe seguire per essere fedele *al bushidō* (la Via del guerriero). Yamamoto Tsunetomo aveva confidato tali pensieri al suo allievo Tashiro Tsuramoto, ma lo aveva pregato di non diffonderli. Quest'ultimo, in seguito alla morte di Yamamoto, decise di disubbidire e di tramandare le parole del maestro, poiché le riteneva troppo importanti e preziose per permettere che andassero perdute. Il testo fu pubblicato soltanto nel 1906, nonostante fosse stato composto più di due secoli prima, e lo scrittore Mishima Yukio, rimasto fortemente impressionato dal testo che riteneva incredibilmente attuale, ne scrisse un commento nel 1967, dal titolo *Hagakure nyūmon* (葉隠入門, Introduzione allo Hagakure).

³¹ Yamamoto Tsunetomo, *Hagakure*, Einaudi, Torino, 2001, p.11.

di un esercito. Qualora il signore, ovvero il giocatore, si accorgesse che un gruppo è perso, non deve lottare a tutti i costi per salvarlo, poiché così facendo metterebbe a rischio l'intero esercito delle sue pietre.

È quello dunque il momento in cui la *morte* del singolo per il bene del suo padrone viene applicata. Il gioco insegna quindi il distacco dai propri desideri, in quanto essi potrebbero divenire la prima causa della sconfitta.

Tale insegnamento è perfettamente in linea con uno dei concetti chiave della filosofia buddhista: quello delle *Quattro Nobili Verità*³². La *Seconda* e la *Terza* in particolare spiegano quanto l'attaccamento ai propri desideri (ovvero l'insistere nel raggiungerli e non il semplice nutrire dei desideri) possa essere lesivo verso noi stessi, in quanto l'attaccamento al tutto, e l'avidità che ne deriva, sottolineano la paura dell'uomo circa la sua condizione esistenziale e lo inducono a illudersi che tale istinto compulsivo possa aiutarci a non separarci dalla vita stessa. La *Seconda Nobile Verità*, ovvero *L'origine della sofferenza*, insegna che è proprio questa avidità di vivere che causa dolore. Bisogna perciò distaccarsi dall'istinto di rimanere attaccati ai desideri e raggiungere uno stato illuminato che rende l'uomo imperturbabile anche di fronte alla morte. Come professato dalla *Terza Nobile Verità*, si giunge quindi a *La cessazione della sofferenza*: se non c'è attaccamento, non c'è sofferenza.

Questi concetti convogliano perfettamente nella filosofia di gioco del *go*, secondo la quale appunto non bisogna lasciarsi trascinare dalla rabbia o dalla frustrazione dovuta alla perdita di un elemento, o dal desiderio di conquistarne un altro, bensì rimanere oggettivi e pensare al bene collettivo, poiché solo attraverso il raggiungimento di tale obiettivo è dato conseguire la vittoria finale.

³² Le *Quattro Nobili Verità* sono uno degli elementi base dell'insegnamento buddhista. Proclamate dal Principe Siddharta Gautama, ovvero Shakyamuni, il Buddha storico vissuto nel XI secolo a.C., sono una serie di definizioni sulle quali bisogna meditare e riflettere per il giungere alla cessazione delle sofferenze. Le *Quattro Verità* sono: la *Verità della sofferenza*, la *Verità dell'origine della sofferenza*, la *Verità della cessazione della sofferenza* e la *Verità della via che porta alla cessazione della sofferenza*.

3.2 Lo specchio dell'anima

Un altro interessante spunto di riflessione che Shan Sa offre ne *La giocatrice di go* è presentare il *weiqi* come un vero e proprio specchio dell'anima. Più volte i protagonisti indagano le emozioni l'uno dell'altra attraverso la partita, e proprio grazie ad essa giungono a conoscersi e ad avvicinarsi, senza che ci sia stato il minimo scambio di parole.

Questo perché anche quando si tenta di mantenere un certo autocontrollo e di reprimere gli istinti di cui si è trattato nel paragrafo precedente, le mosse che i giocatori compiono durante la partita sono comunque, agli occhi di chi le sa leggere, una chiara dichiarazione d'intenti. A livelli più avanzati, quando si ha la conoscenza di alcune forme e tattiche specifiche, l'uso che se ne fa può essere espressamente utilizzato come mezzo per comunicare un determinato messaggio.

Nel romanzo in questione, la protagonista sembra trarre dal *go* la propria energia vitale. Il gioco altera il suo equilibrio, la eccita a tal punto che ore dopo il termine dell'incontro, ancora non ha smaltito la scarica adrenalinica accumulata. Le partite hanno su di lei un effetto psico-fisico molto evidente: non solo mettono alla prova le sue capacità mentali, ma anche il fisico ne sente l'effetto:

*“Una normale partita sfinisce la maggior parte dei giocatori. [...] La mia reazione è diversa. Dall'inizio del gioco il mio spirito si anima. La concentrazione mi porta al massimo dell'eccitazione.”*³³

Gli scontri in Piazza dei Mille Venti, non sono solo la sua fonte di energia, ma anche il luogo dove si rifugia quando il resto della sua vita non va come vorrebbe. Spaventata dalle cattive sorti in amore della sorella e della sua migliore amica, vittime entrambe di matrimoni ingannevoli e infelici, Canto Notturmo pensa:

*“Saprò controllare il mio destino e rendermi felice. La felicità è una battaglia di accerchiamento, un gioco di go. Ucciderò il dolore stringendolo.”*³⁴

³³ Shan Sa, *La giocatrice di go*, Bompiani, Milano, 2007^{II}, p.78.

³⁴ *Ivi*, p.98.

Oltre al ripresentarsi del motivo della lotta, ci si trova di fronte al desiderio di voler trasformare la propria vita in una partita per poterla controllare meglio e raggiungere la felicità, attraverso il distacco e la capacità di giudizio di un giocatore che non si lascia influenzare dalle emozioni. È come se la giovane mancese volesse affidare il proprio destino ad un'altra sé stessa nei panni di un ipotetico generale in grado di rendere vittoriosa la propria battaglia per la felicità.

Attraverso il gioco del *go* inoltre, i protagonisti scoprono e mostrano aspetti della propria personalità che altrimenti sarebbero rimasti nascosti persino a loro stessi. Poco dopo essersi incontrati e aver cominciato a scambiare le prime mosse sul *goban*, Canto Notturmo legge nel gioco del suo avversario ciò che egli sta cercando di nascondere più di ogni altra cosa:

*“Lo sconosciuto delimita le sue zone sui margini della tavola da gioco con una precisione e un senso dell'economia prodigiosi. Il go è uno specchio dell'animo. Il suo è meticoloso e freddo.”*³⁵

Inconsciamente la giocatrice ha già individuato il vero aspetto del suo opponente: la sua falsa identità da studente cinese è stata tradita dalla sua tattica rigida e ferrea, dimostrazione palese del suo io interiore e del carattere formato dalla disciplina e dall'addestramento militare. Per sua fortuna, però, la ragazza non nutre alcun sospetto anzi, il soldato ha la possibilità di farsi una nuova vita. In quegli attimi di gioco può trasformarsi nello studente cinese che nella realtà non potrà mai essere, anche se sa che la distanza tra lui e la sua seconda identità è incolmabile:

*“Da quando frequento Piazza dei Mille Venti, il go mi fa dimenticare che sono giapponese. Ho creduto di essere uno di loro. Ora, sono costretto a ricordarmi che i cinesi sono di una razza a parte, e di un altro mondo.”*³⁶

Quando Canto Notturmo viene a sapere della cattura dei suoi amici ne rimane profondamente turbata, e ciò traspare chiaramente nelle mosse che compie contro

³⁵ *Ivi*, p.124.

³⁶ *Ivi*, p.169.

il giapponese. Tramite gli errori e le incertezze che la giovane mostra, il suo avversario non tarda ad accorgersi del suo stato confusionario; capisce che la ragazza non è concertata sul gioco e che probabilmente è accaduto qualcosa:

*“Durante la partita precedente mi ha fatto l’impressione di una giocatrice rapida e spontanea. Adesso riflette per ore. [...] Mi chiedo se stia pensando davvero al gioco. Le pedine tradiscono il suo animo.”*³⁷

Altre volte nel libro il *go* fa da mediatore tra i protagonisti, o tra loro e le proprie emozioni, siano esse legate alla partita o ad eventi esterni.

L’esempio più lampante di questa sua funzione mediatrice è rintracciabile in uno degli ultimi capitoli del romanzo, quando Canto Notturmo confessa al suo avversario di aver studiato i fogli sui quali erano soliti annotare le mosse compiute durante gli incontri, riflettendo sulla strategia del ragazzo.

Come lei stessa ammette però, il suo intento non era quello di barare, bensì quello di tentare di comprendere più a fondo il carattere e le emozioni del suo avversario:

*“Non era per vincerla; volevo capire. Ho visitato il suo animo, ho palpato recessi che lei ignora, sono diventata lei e ho capito che lei non era affatto se stesso.”*³⁸

Seppure portata ad un estremo quasi mistico nel romanzo, questa interpretazione del gioco come chiave psicologica del carattere dell’avversario è sicuramente fondata.

Soprattutto agli inizi, quando ci si avventura per le prime volte sul *goban* e si tende a seguire degli schemi alquanto comuni, ogni giocatore applica a tali strategie una propria impronta personale. Tra coloro che cercano di difendersi e quelli che si fanno subito impavidi attaccanti, ci sono delle differenze notevoli, che permettono di identificare l’indole o lo stato d’animo del giocatore nel momento in cui poggia le pietre sulla tavola.

³⁷ *Ivi*, p.130.

³⁸ *Ivi*, p.204.

Da qui in poi il miglioramento nel gioco sta proprio nel riuscire a controllare, o a sfruttare, tale indole trasformandola in uno stile proprio. Ciò è realizzabile attraverso un uso razionale delle proprie capacità di creazione e di adattamento a ciò che ci si trova davanti, senza farsi travolgere dalla foga delle emozioni. Poiché, per dirla con le parole di Shan Sa:

*“La posizione di una pedina evolve a mano a mano che si spostano le altre. La loro relazione, sempre più complessa, si trasforma e non corrisponde mai, affatto, a quello che si aveva in mente. Il go trascende il calcolo, è un affronto all’immaginazione.”*³⁹



Figura 5: Kikukawa Eizan (菊川英山), *Geisha che giocano a go*, 1811.

³⁹ *Ivi*, p.201.

4. L'Occidente e la ricerca della spiritualità

4.1 *Shibumi* di Trevanian

Dopo aver analizzato alcune testimonianze sul *go* provenienti dai suoi luoghi di origine e da culture che normalmente tendono a conservare una visione alquanto spirituale della vita e di tutte le attività che l'uomo svolge, ci dedichiamo ora all'osservazione di un'esperienza letteraria a noi decisamente più vicina sia dal punto di vista filosofico, che spaziale.

Nel romanzo *Shibumi. Il ritorno delle gru*⁴⁰ di Trevanian⁴¹, assistiamo ad un'interessante utilizzo del *go* da un punto di vista tutto occidentale: il protagonista della storia, Nikolaj Aleksandrovič Hel è un assassino di fama internazionale; ormai ritiratosi dalla sua attività, vive in un sontuoso castello da lui fatto erigere a Etchebar, tra i monti baschi. Proprio quando pensa di essersi finalmente sistemato e di poter vivere in pace tra i verdi prati dell'Aquitania insieme alla sua compagna giapponese Hana, la giovane Hannah Stern, nipote di un suo vecchio amico, bussa alla sua porta per chiedere il suo aiuto.

La ragazza è l'unica sopravvissuta di un'organizzazione chiamata *I Cinque di Monaco*, il cui scopo è rintracciare e uccidere i terroristi palestinesi dell'organizzazione Settembre Nero, responsabili dell'assassinio di alcuni atleti israeliani alle Olimpiadi di Monaco del 1972⁴². Scampata per miracolo ad un attentato teso al suo gruppo dalla CIA, nel quale hanno perso la vita i suoi ultimi due compagni, Hannah corre a cercare Nikolaj come le era stato suggerito dallo zio, che ben conosceva le capacità di Hel, per richiedere la sua collaborazione nel suo progetto di vendetta.

⁴⁰ Trevanian, *Shibumi. Il ritorno delle gru*, Bompiani, Trebaseleghe (PD), 2012.

⁴¹ Pseudonimo dello scrittore americano Rodney William Withtaker (1931-2005). Dopo aver partecipato alla Guerra di Corea, si dedicò al teatro come attore e regista, per poi passare alla letteratura. Scrisse testi di vario genere, dal thriller alla saggistica sul cinema, e molti di essi furono best-seller. Utilizzò moltissimi pseudonimi nel corso della sua carriera e anche dopo aver rivelato la propria identità al *New York Times* nel 1979, continuò ad utilizzare il nome Trevanian.

⁴² La strage ebbe effettivamente luogo, ma tutto ciò che ha a che fare con *I Cinque di Monaco* e Hannah Stern è ovviamente frutto della fantasia dell'autore.

Parallelamente, in una delle basi segrete della CIA, il signor Diamond, personalità importante ai piani alti dell'organizzazione americana, rimprovera alcuni suoi sottoposti di non essere riusciti a smantellare completamente *I Cinque di Monaco* e cerca di rintracciare la signorina Stern.

Impiegando un potentissimo computer di ultima generazione, riesce a trovare il collegamento tra la giovane e il rinomato assassino Nikolaj Hel, del quale ripercorre la vita usando le informazioni contenute nel calcolatore, al fine di scoprirne l'attuale residenza. Ci si addentra così nel passato del protagonista attraverso una serie di flashback che partono dalla sua infanzia e si diramano da lì fino al presente.

Veniamo a sapere che Nikolaj è l'ultimo discendente di un'antica casata nobile russa, cresciuto con la madre a Shanghai. Dopo la prematura dipartita della donna, viene adottato dal suo amante, il generale giapponese Kishikawa Takashi, che gli fa da padre e guida spirituale, e che poi lo affida alle cure di un maestro di *go* giapponese, il 7° dan Otake, quando i doveri militari gli impediscono di occuparsi di lui.

Sin dall'infanzia Nikolaj aveva dimostrato una grande intelligenza e si dimostrò subito molto portato per il *go*, al quale cominciò a dedicarsi approfonditamente, interiorizzandone i concetti e la filosofia fino a farne, una volta divenuto adulto, una vera e propria Via da seguire.

Dopo alcuni anni di permanenza presso la casa del maestro Otake, il protagonista si ritrova invischiato in alcune avventure decisamente pericolose che lo portano ad essere rinchiuso in una cella d'isolamento per tre anni. Qui userà il tempo a disposizione per rinforzare spirito e corpo, forgiando quelle che diventeranno poi le sue armi più forti in futuro. Da qui inizia il suo percorso da mercenario: enti governativi, organizzazioni terroristiche, facoltosi privati e molti altri richiedono i suoi preziosi servigi e il mondo intero vive nel timore di un suo possibile intervento.

Dopo aver analizzato tutti i dati a loro disposizione, gli agenti della CIA riescono infine a risalire alla suo attuale domicilio e a uccidere Hannah Stern, nella speranza che Nikolaj Hel lasci perdere il progetto di continuare ciò che la

ragazza ha iniziato. Ma non sarà così. In seguito ad una lunga serie di incredibili peripezie, che comprendono anche l'attraversamento di una grotta inesplorata nelle profondità delle catene montuose dei Paesi Baschi, Nikolaj riuscirà ad avere la meglio sugli aguzzini americani e a vendicare Hannah, per poi sparire di nuovo.

A livello di struttura *Shibumi*⁴³ fa un interessante uso del *go* in quanto non solo il sottotitolo *Il ritorno delle gru* fa riferimento ad una tattica del gioco, ma il libro è anche suddiviso in sezioni che prendono il nome delle fasi di una partita.

Il ritorno delle gru, espressione resa in giapponese con il termine *tsuru no sugomori* (鶴の巣籠り) è anche il titolo dell'ultima sezione e si riferisce alle manovre di cattura delle pietre dell'avversario. Si tratta, infatti, dei capitoli conclusivi della storia nei quali Nikolaj Hel rintraccia ed elimina i suoi avversari americani della CIA. Le parti precedenti prendono il nome di: *fuseki* (布石), *sabaki* (捌き ○ サバキ), *seki* (セキ), *uttegae* (打手返) e *shichō* (征)⁴⁴.

4.2 Oriente e Occidente: poesia e autocontrollo

Nikolaj Aleksandrovič Hel si trova quindi sin da piccolo ad avere a che fare con il complesso gioco del *go*. Scoperto sui libri, è una passione che il protagonista sviluppa da autodidatta, lontano dagli altri bambini che probabilmente non lo conoscono e comunque non lo capirebbero.

Quando il generale Kashikawa scopre l'interesse di Nikolaj, ancora tredicenne, cerca di indagare la sua comprensione del gioco e rimane impressionato dalle sue parole quando gli domanda quali siano le doti di un buon giocatore:

⁴³ NB: il titolo completo del romanzo è *Shibumi. Il ritorno delle gru*, ma talvolta si utilizzerà semplicemente la prima parte del titolo per abbreviare. In tal caso lo si citerà come *Shibumi*, riportandolo con la lettera iniziale maiuscola. Nei casi in cui il termine venga trascritto tutto in minuscolo corsivo, ci si riferirà ad un concetto giapponese del quale si parlerà più avanti.

⁴⁴ I nomi corrispondono rispettivamente alle seguenti fasi: fase iniziale di sviluppo della partita su tutto il territorio, tentativo di uscita da una situazione difficile, posizione di stallo in cui nessuno è in vantaggio, sacrificio di un pezzo al fine di penalizzare l'avversario, tecnica di accerchiamento definita *scala*. In realtà questo termine nel libro è tradotto come "attacco senza quartiere", definizione non del tutto corretta, piuttosto riferita al fatto che l'avversario attaccato con questa mossa non può effettivamente scappare, ma comunque valida ai fini della rappresentazione visiva della strategia di gioco.

*“Naturalmente ci vuole concentrazione. Coraggio. Autocontrollo. Ma, più importante di queste cose, bisogna essere un matematico e un poeta. Come se la poesia fosse una scienza, o la matematica un’arte. Bisogna amare le proporzioni per giocare bene a go.”*⁴⁵

Nikolaj coglie quindi alla perfezione quella sottile sfumatura che rende il *go* completamente diverso da qualsiasi altro gioco di origine occidentale, nonostante la sua giovane età e la sua estraneità alla cultura giapponese. Andando avanti con il discorso, il ragazzo fa un’altra interessante osservazione: riconosce di essere forte in quella che poco prima aveva definito matematica e di essere invece mancante di poesia, mentre nota che il generale soffre del problema opposto, in quanto più volte durante la partita:

*“Ha scelto il bel gioco, al posto del gioco che decide.”*⁴⁶

Con questa affermazione egli vuole indicare come il suo avversario abbia optato per un gioco meno solido, magari meno forte, per giocare delle mosse probabilmente meno importanti, ma più gradevoli dal punto di vista della forma di gioco e dello stile. In poche parole il protagonista delinea alla perfezione la differenza sostanziale tra il gioco di un occidentale e quello di un giapponese, sottolineando quanto ognuno dei due cerchi di realizzare ciò che gli risulta più congeniale, o addirittura naturale, in relazione alla propria appartenenza culturale.

L’Occidente esalta la visione matematica del gioco, più scientifica e materiale, motivo per il quale molti europei e americani si sono avvicinati al *go*; mentre l’Oriente ne accentua l’aspetto più sensibile ed estetico, concetti decisamente orientali che difficilmente trovano un riscontro nella nostra cultura.

L’opposizione tra le due civiltà è espresso ancora una volta da Nikolaj nelle pagine successive, quando compara il *go* agli scacchi occidentali:

Nikolaj: “Quello che il go è per i filosofi e i guerrieri, gli scacchi sono per i contabili e i mercanti”

⁴⁵ Trevanian, *Shibumi. Il ritorno delle gru*, Bompiani, Trebaseleghe (PD), 2012, p.108.

⁴⁶ *Ivi*, p.109.

Kashikawa: "Sarebbe più gentile Nikko, dire che il go attrae il filosofo che c'è in ogni uomo, e gli scacchi il mercante che è in lui."

*Nikolaj: "Sissignore, sarebbe più gentile, ma meno vero."*⁴⁷

Nikolaj riconosce il *go* come qualcosa che non può assolutamente essere adatto a qualsiasi persona. Quando il generale cerca di mitigare la sua visione, denotando che ognuno dei due giochi può attirare o sviluppare una certa caratteristica del carattere di una persona, il giovane si oppone, sottolineando come ciò non sia veritiero. Il protagonista sembra quasi dire che il *go* non è una pratica adatta ad un occidentale, naturalmente teso agli aspetti più materiali della vita, proprio come un mercante o un contabile. Peraltro Nikolaj attribuisce a tale tendenza una connotazione alquanto negativa in quanto ribadirà più volte durante il romanzo il suo disprezzo per tale tipologia di atteggiamento. Il *go* sarebbe quindi comprensibile solo ai giapponesi, o per lo meno ad un pubblico asiatico, popolo di guerrieri che non perde però di vista il valore spirituale della vita.

Nonostante le sue origini occidentali, Nikolaj riesce però ad interiorizzare i principi del *go*, probabilmente grazie al fatto di aver trascorso la sua infanzia a Shanghai, e adatterà tali concetti alla sua vita, nonché alla sua carriera.

Uno degli insegnamenti goistici che si rivelerà tra i più congeniali al protagonista, è quello di autocontrollo. Tale nozione è fondamentale per l'assassino ideato da Trevanian, che vive la sua intera esistenza cercando di mantenere un perfetto equilibrio spirituale e mentale, rispettando il concetto del *go* secondo il quale farsi influenzare emotivamente da ciò che avviene sul *goban* è il modo migliore per commettere errori (vedi III.2).

Questa idea di controllo sposa la teoria zen secondo la quale è indispensabile mantenere una via costante, allontanando gli eccessi emotivi che causerebbero in noi solo smarrimento e confusione:

⁴⁷ *Ivi*, p.110. NB: i nomi dei personaggi sono stati aggiunti per rendere più chiaro lo scambio di battute, ma non sono presenti nel testo originale.

“Se vi date troppo da fare, se vi eccitate o agitate troppo, la vostra mente diviene irregolare, tempestosa e logora. Questo non va. [...] Se invece la vostra mente è calma e costante, potete tenervi lontani dai rumori del mondo anche se ci state in mezzo.”⁴⁸

Tale capacità di mantenersi lucidi è una delle basi del gioco, in quanto ogni singola mossa, anche quelle compiute nelle fasi iniziali, è la chiave del futuro sviluppo della partita. Essendo il *goban* molto ampio, offre una vastissima gamma di opzioni di gioco, ognuna delle quali porta ad una situazione differente. Al contrario degli scacchi, poi, il *go* non ha nessun tipo di regola sul movimento o sul posizionamento delle pietre: possono essere giocate in qualsiasi intersezione libera del tavolo da gioco. Di conseguenza, le variabili sono talmente tante che non è possibile giocare una partita uguale ad una già disputata in precedenza, a meno che non la si voglia ricreare appositamente.

La vastità del *go* non si limita all'incredibile quantità di varianti di gioco che si possono sviluppare durante una partita, ma anche agli ambiti che con il passare del tempo sono stati affiancati al gioco mediante studi e ricerche di vario genere. Dalla medicina all'informatica, passando per la robotica e la sociologia, quasi tutte le discipline e le scienze hanno dedicato un minimo di attenzione al *weiqi*. L'accostamento delle conoscenze derivate dalla pratica del *go* ad ambiti differenti è dimostrata in *Shibumi* in una maniera alquanto particolare.

Trevarian, fa affiancare a Nikolaj Hel i concetti di autocontrollo ed equilibrio emotivo appresi giocando, alla pratica sessuale. Il protagonista sostiene infatti, che per poter praticare nella maniera corretta tale attività siano necessari:

“Tutto il vigore e la riserva mentale di un campione di go.”⁴⁹

Si tratta certamente di un paragone piuttosto inconsueto e forse anche abbastanza azzardato, in quanto mettere sullo stesso piano un'attività così fisica e carnale e un gioco colmo di filosofia e spiritualità come il *go* può apparire

⁴⁸ Shunryū Suzuki-roshi, *Mente zen. Mente di principiante*, Ubaldini Editore, Farigliano (CS), 1977, p.49.

⁴⁹ Trevarian, *op. cit.*, p.411.

alquanto fuori luogo. Nikolaj sembra però trovare perfettamente accomunabili le due discipline, rintracciando nell'attività sessuale il bisogno di quell'astrazione mentale necessaria al buon giocatore, al fine di comprendere al meglio il carattere e le necessità del partner. Il corteggiamento e l'attività sessuale, prendono quindi le sembianze di una vera e propria partita, nella quale lo scopo finale diviene quello di vincere l'avversario portandolo a raggiungere un piacere inteso, che non sarebbe possibile dare senza l'utilizzo della razionalità e della comprensione del partner e delle sue intenzioni, requisiti fondamentali per vincere a una partita a *go*.

È nozione comune tra gli appassionati, che esistano principalmente due modi di intavolare una partita: quello rispettoso ed in qualche modo "elegante", moderato e riflessivo, e quello che invece si realizza in una continua lotta, spesso senza apparente significato, tra i due avversari. Quest'ultima tipologia è ritenuta non solo inutile dal punto di vista strategico, ma anche alquanto maleducata e assolutamente non consona al gioco stesso, anche in un contesto occidentale.

Spesso questa costante e inutile lotta, è evidente dimostrazione di una radicale incomprendimento dei principi strategici del gioco, nonché della sua filosofia, che fa del rispetto verso l'avversario e le sue capacità uno dei suoi cardini:

“L'atari⁵⁰ è una malvagità”⁵¹

Questo proverbio goistico vuole proprio esprimere quanto il desiderio di catturare o penalizzare ad ogni costo l'avversario sia una tattica non apprezzata. Purtroppo il gioco svolto alla maniera tradizionale, quella rispettosa e spirituale, si è andato perdendo con gli anni e oggi si trova minacciato dalla commercializzazione del gioco, che ha sì permesso a molte persone di conoscerlo e di diffondere la sua pratica nel mondo, ma ha anche dato accesso al *go* a una massa di persone che vi si dedica con puro interesse agonistico, ignorando i principi mentali e filosofici del gioco stesso.

⁵⁰ Termine che sta ad indicare la fase precedente alla cattura delle pietre avversarie, ormai completamente circondate.

⁵¹ Proverbio tecnico sul *go*.

A proposito di tale questione, lo stesso Trevanian, durante un'intervista rilasciata a Peter Shotwell, autore di molti libri e articoli sul *go*, ammise:

*"I tend towards the old pre-war school that values style-of-play and table-behavior over dog-fight matters of victory or defeat. But then I suppose the concept of shibumi would suggest that preference."*⁵²

4.3 Shibumi: la raffinatezza sotto apparenze comuni

Uno degli elementi che questo romanzo prende in prestito dalla cultura giapponese, legandolo strettamente al *go*, è l'idea di *shibumi* (渋み).

Si tratta di un concetto non traducibile in nessuna delle lingue occidentali e, forse, in quasi nessuna altra lingua al mondo. Il termine entrò in vigore in Giappone durante il periodo Edo (1603-1867) per indicare una bellezza raffinata, ma al contempo non vistosa, talvolta anche non visibile. Tale idea di bellezza dominava all'epoca l'arte giapponese, già fortemente influenzata dall'avvento dello Zen. Si tratta di un concetto che sposa alla perfezione l'idea del giardino zen: un paesaggio semplice, talvolta persino austero e frugale, che però cela dentro di sé un'immensa profondità estetica e spirituale.

Si potrebbe tentare di tradurlo affermando che *shibumi* è una bellezza non appariscente, un equilibrio ottenibile attraverso il solo impiego di ciò che è veramente essenziale, e che risulta quindi meraviglioso grazie all'incredibile saggezza e capacità di creare una profonda armonia che si cela sotto la semplicità.

Il protagonista del romanzo si imbatte in questo concetto quando il generale Kishikawa gli parla per la prima volta del maestro Otake, che definisce per l'appunto un uomo di *shibumi*, introducendo Nikolaj all'essenza di questa complessa e profonda filosofia:

"Come sai, shibumi allude a una grande raffinatezza sotto apparenze comuni. È un'affermazione così precisa che non ha

⁵² Citazione tratta da un'intervista a Trevanian in *Go in Western Literature* di Brian McDonald, a cura di Peter Shotwell.

bisogno di essere ardita, così acuta che non deve essere bella, così vera che non deve essere reale. È comprensione più che conoscenza. Silenzio eloquente. Nel modo di comportarsi, è modestia senza pruderie. Nell'arte dove lo spirito di shibumi prende la forma di sabi⁵³, è elegante semplicità, articolata brevità. Nella filosofia, dove shibumi emerge come wabi⁵⁴, è una serenità spirituale non passiva.”⁵⁵

Sarà poi il maestro Otake ad approfondire la conoscenza dell'allievo di tale ideale, in relazione con il gioco del *go*: bisogna essere efficienti e forti nelle proprie decisioni per riuscire a raggiungere il proprio obiettivo, ma senza eccedere e senza farsi trascinare dalle emozioni. E la cosa più importante di tutte è che, come gli viene detto dal generale, lo stato di *shibumi*:

“Non lo si raggiunge, lo si... scopre. E solo pochi uomini d'infinita saggezza arrivano a scoprirlo. [...] Bisogna passare attraverso la sapienza e arrivare alla semplicità.”⁵⁶

Da quel momento, il protagonista decide che il suo obiettivo nella vita sarà quello di divenire un uomo di *shibumi* e perseguirà tale ideale continuando a giocare, nonché dedicandosi alla coltivazione di un giardino zen, alla ricerca di quello spirito così sottile e intangibile, simile quasi all'essenza di Buddha che pervade ogni essere secondo la dottrina del *Tathāgata-garbha*⁵⁷.

È lo stesso ideale che ritroviamo nelle figure dei giocatori professionisti de *Il maestro di go*: per giocare bisogna vivere la partita con cognizione di causa e razionalità. Bisogna saper comprendere ogni situazione e tirare fuori da essa la soluzione migliore attraverso il raggiungimento di quegli ideali estetici e filosofici che portano alla realizzazione del buon gioco. Le pietre e le forme che esse assumono sul *goban*, devono essere un'espressione di bellezza e di armonia, e devono rispecchiare lo spirito del giocatore, che non deve mai dimenticarsi tali

⁵³ Concetto estetico giapponese che trova la bellezza in quegli oggetti che dimostrano lo scorrere del tempo, rispecchiando l'ideale buddhista di impermanenza, ovvero che nulla dura in eterno.

⁵⁴ Concetto estetico giapponese che riflette l'idea di semplicità rustica o eleganza non ostentata.

⁵⁵ Trevanian, *op. cit.*, p.116.

⁵⁶ *Ibidem*.

⁵⁷ Termine sanscrito che vuol dire “Natura di Buddha”. È uno dei fondamenti del Buddhismo Mahāyāna.

principi, nemmeno in quella che il maestro Otake, sul letto di morte, definisce a Nikolaj come l'era dell'uomo mediocre:

“Lo vedi da come, nella arti, il kabuki scompare e il nō languisce mentre i romanzi popolari di violenza e azione insensata invadono la mente della massa dei lettori.[...] Essi non hanno cervello, però hanno mille braccia con le quali afferrarti, stringerti e tirarti giù”

“Stiamo sempre parlando di go, maestro?”

“Sì. E della sua ombra: la vita.”⁵⁸

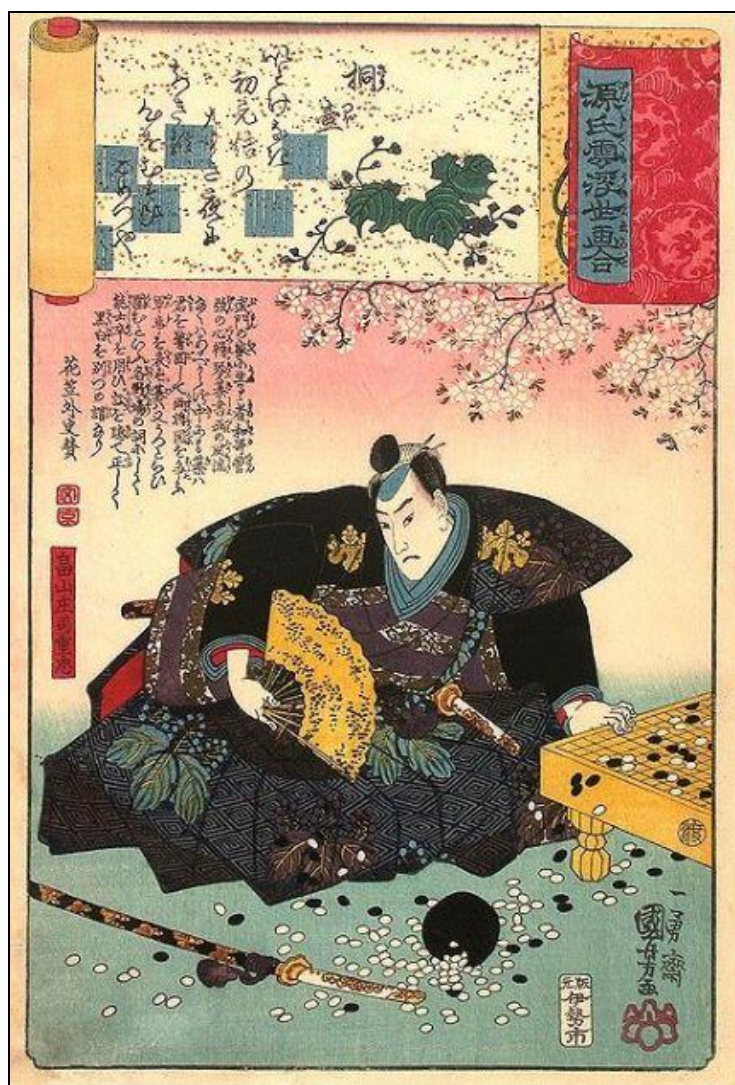


Figura 6: Utagawa Kuniyoshi, *Generale al goban*, 1840.

⁵⁸ Trevanian, *op. cit.*, p.162.

5. Il go e gli altri media

Nonostante lo scetticismo dettato dal timore che l'avanzamento tecnologico possa essere fatale alla tradizione del *go*, in Giappone come all'estero l'avvento della modernità ha anche favorito la sua diffusione, attraverso canali differenti.

In ambito cinematografico, significativo è il thriller psicologico: *π - Il teorema del delirio* di Darren Aronofsky del 1998. Il protagonista, Max, è convinto che tutto in natura possa essere compreso basandosi sui numeri e trova il riscontro di tale teoria nel *go*, che gioca periodicamente con il suo mentore, Sol. Quest'ultimo cerca invece di dimostrare quanto l'universo, rappresentato dal gioco del *go*, sia caotico ed estremamente complesso.

Rimanendo in tema di pellicole che parlano di menti geniali, quella che ha attirato l'attenzione del pubblico sul *go*, probabilmente più della precedente, è il premio Oscar come miglior film del 2002: *A Beautiful Mind*, di Ron Howard, dedicato alla vita del matematico e premio Nobel John Forbes Nash. Celebre è la scena in cui Nash gioca a *go* con il suo rivale e, sconfitto dall'avversario, ribalta il *goban* colmo d'ira, poiché a suo avviso il suo gioco era stato matematicamente perfetto e avrebbe dovuto quindi condurlo alla vittoria.

Tornando in Giappone, ma stavolta addentrandoci in un ambito un po' più *pop*, troviamo uno dei fenomeni che negli ultimi anni ha letteralmente fatto esplodere l'interesse verso il gioco in tutto il mondo, soprattutto tra bambini e adolescenti. Si tratta del *manga*⁵⁹ di Obata Takeshi (小畑健) e Hotta Yumi (堀田由美): *Hikaru no go* (ヒカルの碁, Il *go* di Hikaru). Il fumetto narra la storia del giovane Hikaru che, curiosando nella soffitta del nonno, si imbatte in un vecchio *goban* nel quale è prigioniera l'anima di Fujiwara no Sai, un giocatore professionista dell'epoca Heian (794-1185). Dopo le prime incertezze, Hikaru decide di

⁵⁹ 漫画, termine generico giapponese con cui si indicano le storie a fumetti.

permettere allo spirito di insegnarli a giocare a *go* e da allora inizia la scalata del giovane per raggiungere gli apici del professionismo giapponese.

Hikaru no go ha avuto un successo incredibile, tanto che dal *manga* è stato tratto anche un *anime*⁶⁰. Notevole dal punto di vista grafico, è anche accurato per quanto riguarda le nozioni di gioco, in quanto la sua creazione è stata svolta sotto la supervisione della giocatrice professionista Umezawa Yukari (梅沢由香里).

Il *go* ha avuto un'amplia diffusione anche su internet, che si è velocemente riempito di dati e di informazioni sul gioco, nonché di siti che danno la possibilità di giocare on-line con avversari provenienti da qualsiasi parte del mondo.



Figura 7: illustrazione di Obata Takeshi tratta dal manga *Hikaru no go*

⁶⁰ Abbreviazione del termine *animēshon*: si tratta di un neologismo giapponese derivato dalla parola inglese *animation*, che si riferisce appunto ai cartoni animati o ai prodotti di animazione.

Conclusioni

“Una pietra non porta mai rancore, ma piange quando si sabota il suo lavoro.”

Sakata Eio, 9° dan

Attraverso questo breve percorso all'interno della letteratura dedicata e ispirata al *go*, abbiamo avuto modo di vedere come ogni scrittore abbia saputo fare proprie alcune delle caratteristiche del gioco e del mondo che lo circonda. Grazie alle testimonianze di questi autori, abbiamo potuto vedere come i concetti che muovono il *go* siano strettamente connessi ad alcune delle discipline e delle filosofie asiatiche più antiche e profonde, come lo Zen o il *bushidō*.

Queste correnti di pensiero, nate e coltivate in estremo Oriente dove la vita e la spiritualità si fondono in un'unica indivisibile Via, teorizzano come l'esistenza di ogni essere umano sia un lungo sentiero da percorrere con presenza mentale e razionalità, senza però dimenticare di ammirare l'armonia del mondo e impegnarsi per mantenerla.

Gli antichi principi del *go* sposano tale ideale alla perfezione, integrandoli all'interno del gioco in una serie di regole, non sempre scritte, atte a sottolineare quanto la bellezza, la raffinatezza e l'armonia siano alla base del buon gioco tanto quanto i concetti matematici e logici sul quale esso si basa.

Secondo una delle interpretazioni filosofiche più apprezzate del *go*, le partite sarebbero la rappresentazione dello scontro tra due entità divine che cercano di creare la vita all'interno di un universo caotico. Il giocatore entra quindi nei panni di una divinità, il cui compito è posizionare ogni singolo elemento nel luogo giusto, al momento giusto, al fine di dare origine ad un microcosmo nel quale tutto è in perfetta sintonia. Alle nozioni logiche e razionali, si accosta così quel senso estetico che in Giappone confluisce in ogni tipo di attività, da quelle più genuinamente spirituali, a quelle che compongono la vita quotidiana.

Espressione tra le più sublimi di questa filosofia, il *go* è quindi il connubio perfetto tra questi ideali e tutti quei concetti matematici e statistici che ne hanno fatto ai giorni nostri il centro di molte ricerche in ambito scientifico e informatico.

Abbracciando praticamente ogni tipo di disciplina, dalle ascetiche filosofie orientali, fino alle più moderne branche della robotica e agli studi sulle intelligenze artificiali, passando per la poesia, l'arte figurativa e la psicologia, il *go* è senza ombra di dubbio molto più che un mero gioco.

È uno sconfinato universo di nozioni, collegamenti e spunti di riflessione che permettono a chi lo pratica non solo di migliorare le proprie capacità di calcolo e di ragionamento, ma anche di comprendere meglio se stesso e il mondo che lo circonda. Ovviamente tale comprensione non viene senza sforzo o senza alcun tipo di coinvolgimento morale e spirituale. Si tratta, appunto, di un percorso lungo e complesso, che passa attraverso un'approfondita indagine della vita e delle leggi che la governano. Poiché, come recita un antico proverbio cinese:

“Il mondo è una partita a go, le cui regole sono state inutilmente complicate.”



Figura 8: pietre sul *goban*.

Appendice 1: la storia del *go*

A1.1 Le origini nell'antica Cina

Non abbiamo fonti scritte attendibili che possano testimoniare esattamente la data di nascita del *go*, ma esistono varie ipotesi a proposito, anche se la maggior parte di esse si perde nella nebbia che circonda la storia dell'antica Cina.

Secondo una delle versioni, il leggendario imperatore Yao (2356-2255 a.C.) fece creare il gioco nella speranza di stimolare le limitate capacità mentali del figlio; mentre altri lo attribuiscono all'imperatore Shun (2255-2205 a.C.), il quale lo avrebbe commissionato a un suo consigliere allo scopo di insegnare al figlio la disciplina, la concentrazione, la strategia e l'equilibrio. La storia vuole che il figlio non abbia tratto dal *go* il beneficio previsto, additandolo come un gioco di fortuna. L'Imperatore, scontento della reazione, lo disconobbe nominando suo erede il suo consigliere, padre del *go*.

Altri studi lo farebbero risalire all'usanza dei signori della guerra e dei generali tribali cinesi di pianificare le proprie tattiche militari posizionando pietre bianche e nere sulle mappe del campo di battaglia, e altri sostengono sia stato sviluppato dagli astrologi della dinastia Zhou (1046-256 a.C.).

Tuttavia, le varie versioni tendono a concordare sul fatto che il gioco risale ad almeno 3000, se non addirittura 4000, anni fa, rendendo il *go* il più antico gioco strategico da tavolo del mondo.

In ogni caso, il *go* ha probabilmente un forte legame con i metodi di divinazione praticati dai re e dagli sciamani Zhou, che prevedevano il posizionamento di pietre bianche e nere su una superficie di legno quadrata incisa con simboli astrologici e geomantici. A supporto di questa teoria vi è l'utilizzo di termini connessi all'astrologia come: *hoshi* (星) ovvero "stelle", per indicare i nove punti segnati sul reticolo del *goban*, il cui centro è detto *tengen* (天元), "asse del cielo". Tali punti richiamano le tradizionali *Nove Luci del Cielo*, ovvero le sette stelle dell'Orsa Maggiore, la Luna e il Sole; mentre le 361 intersezioni del

goban simboleggerebbero i giorni del calendario lunare e le pietre bianche e nere rappresenterebbero il giorno e la notte, o i contrapposti *Yin* e *Yang*.

Alcune delle prime menzioni del *go* si incontrano in testi di Confucio e Mencio (III secolo a.C. circa), che già lo citano come un gioco classico, ma per il primo trattato completo bisognerà aspettare il *Classico del Weiqi in tredici capitoli*, scritto da Zhang Yi durante la dinastia Song (960-1279).

La prima prova fisica dell'esistenza del gioco è un *goban* scoperto nel 1952 all'interno di una tomba e datato agli inizi della dinastia Han (206 a.C.-9 d.C.).

A1.2 L'arrivo e lo sviluppo del *go* in Giappone

Fu introdotto in Corea intorno al V-VII secolo a.C. dove prese il nome di *baduk* (바둑), divenendo subito popolare presso le classi altolocate. A portarlo in Giappone furono probabilmente artisti, studiosi ed ex-ufficiali in fuga a causa dei subbugli politici che tormentavano il territorio coreano. Non ci sono fonti sulla data precisa dell'introduzione in Giappone, ma secondo gli annali della dinastia cinese Sui (597-618), era uno dei passatempi più apprezzati dai giapponesi agli inizi del VII secolo, insieme al backgammon e al gioco d'azzardo.

Una delle credenze giapponesi più diffuse sostiene invece che il gioco sia stato portato direttamente dalla Cina nel 735 da Kibi No Makibi (吉備真備, 695-775). Meglio conosciuto come il Gran Ministro Kibi, era stato inviato a Chang-An, capitale dei Tang (618 – 907), su ordine della figlia dell'imperatore Shōmu (聖武天皇), la futura imperatrice Kōken (孝謙天皇), per apprendere e riportare in patria ciò che di più bello aveva da offrire la Cina. Fece ritorno in patria 18 anni dopo e tra le conoscenze che riportò con sé, vi era il *go*.

Secondo l'interpretazione che mette d'accordo le due versioni, il gioco era uno dei più praticati dalle classi altolocate giapponesi del VII secolo prima del ritorno del Gran Ministro Kibi, ma è proprio a lui che si deve il grande prestigio che il gioco ottenne in Giappone.

Con l'ascesa al potere della classe guerriera nel XII secolo, a prendere il potere furono i grandi signori della guerra. Costoro praticavano moltissimo il *go*: mettendolo al pari di un'arte marziale, ritenevano lo studio delle sue tecniche e strategie un ottimo allenamento morale ed intellettuale. I tre Grandi Riunificatori, Oda Nobunaga (織田信長, 1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (豊臣秀吉, 1536-1598) e Tokugawa Ieyasu (徳川家康, 1543-1616) erano appassionati di *go* e assunsero maestri per sé e per i loro ufficiali. Fu proprio sotto il loro governo che le prime Accademie di *go* vennero fondate.

Nel 1588 Toyotomi Hideyoshi, organizzò una competizione su larga scala per uniformare i gradi dei giocatori e nominare il miglior giocatore del Giappone. Il vincitore fu il monaco buddhista Nikkai (Kanō Yosaburō, 加納與三郎, 1559-1623), maestro di Nobunaga: nominato *godokoro* (Ministro del *go*), fu anche premiato con l'assegnazione di uno stipendio, dando inizio al patrocinio del governo sul *go*. Nikkai prese il nome di Hon'inbō Sansa e fondò la scuola di *go* Hon'inbō, seguita negli anni successivi da altre scuole: Inoue, Yasui e Hayashi. Ufficialmente riconosciute e finanziate dal governo, le accademie incrementarono molto il livello di gioco grazie alla loro costante competizione, allo studio della teoria e alla ricerca di nuovi talenti e membri, che ogni anno si scontravano nei prestigiosi Tornei di Castello, sostenuti alla presenza dello *shōgun*⁶¹.

Venne anche istituito un sistema di valutazione che classificava i giocatori professionisti come *dan*, dividendoli in 9 gradi, nei quali il 1° era il più basso, mentre il più alto era quello di *meijin*, "l'esperto". Si narra che tale definizione sia stata ideata da Oda Nobunaga stesso, in riferimento alle abilità di gioco di Nikkai.

Il titolo, detenuto da una sola persona alla volta, doveva essere conquistato battendo tutti gli altri avversari e al giocatore che riusciva a guadagnarselo spettava il titolo di *godokoro*, nonché la decisione degli accoppiamenti per i Tornei di Castello, l'organizzazione delle cerimonie relative al *go* e il ruolo di maestro dello *shōgun*. Si trattava quindi di una delle figure chiave della corte, nonché dell'intero panorama culturale e diplomatico giapponese.

⁶¹ Titolo ereditario riferito al governatore militare del paese, tra il 1158 e il 1868.

A1.3 Dal crollo dello shogunato al moderno professionismo

Il successo del *go* subì una brusca battuta d'arresto con il crollo dello shogunato Tokugawa a favore del rinnovamento del potere imperiale, che causò l'abolizione del patrocinio del governo nel 1868. Fortunatamente il gioco riprese ad attirare interesse intorno al 1880, quando cominciò ad essere sovvenzionato da enti privati. Giornali e riviste cominciarono a dedicargli colonne e rubriche, e a partire dagli inizi del Novecento, fu nuovamente possibile vivere dei proventi derivati da una carriera in ambito goistico. La rinascita del *go* e l'affermarsi del professionismo come lo conosciamo oggi furono decretati dalla fondazione della Federazione Giapponese del Gioco del *Go*, la Nihon Ki-in (日本棋院) nel 1924. Oggigiorno il *go* in Giappone è una realtà solidamente affermata che conta più di 10 milioni di giocatori, dei quali 500 circa sono professionisti.

L'avvento della modernità e la perdita delle tradizioni, che nell'ultimo secolo non hanno risparmiato neanche la civiltà giapponese, hanno colpito anche il *go*.

Ciononostante, esso continua ad essere giocato e amato in tutto il mondo.



Figura 9: Elstner Hilton, *Giocatrici di go*, 1914-1918.

Appendice 2: traduzione della poesia *El go* di Jorge Luis Borges

Il go

Oggi, 9 settembre 1978,
ho tenuto nel palmo della mano un piccolo disco
dei trecentosessantuno che sono necessari
per il gioco astrologico del *go*,
questo altro gioco di scacchi d'Oriente.

È più antico della più antica scrittura
e la scacchiera è una mappa dell'universo.

Le sue variazioni bianche e nere
faranno finire il tempo.
In esso possono perdersi gli uomini
come nell'amore e nel giorno.

Oggi, 9 settembre 1978,
io, che sono ignorante di tante cose,
so che ne ignoro una in più,
e ringrazio i miei numi
per questa rivelazione di un labirinto
che mai sarà mio.

Bibliografia

- Bienati, Luisa e Scrolavezza, Paola, *La narrativa giapponese moderna e contemporanea*, Marsilio, Venezia, 2009.
- Bozulich, Richard, “The Magic of Go”, *Yomiuri Shimbun*, 1999-2001,
http://www.bresler.org/Go/YomiuriDaily/igo_e/bozulich.htm
- Fairbairn, John, *The Meijin's Retirement Game. Hon'inbō Shūsai VS Kitani Minoru*, Slate and Shell, Richmond (VA), 2010.
- Herrigel, Eugen, *Lo Zen e il Tiro con l'Arco*, Adelphi, Milano, 1975.
- Kawabata, Yasunari, *Il Maestro di Go*, SE, Milano, 2001.
-*Romanzi e Racconti*, a cura di Amitrano, Giorgio, Mondadori (collana *i Meridiani*), Verona, 2003.
- Keene, Donald, *Dawn to the West, Japanese Literature of Modern Era*, Columbia university press, New York, 1998.
- McDonald, Brian, “Go in Western Literature”, a cura di Shotwell, Peter, 2002,
<http://www.usgo.org/bob-high-memorial-library>
- Power, John, *Invincibile. The Games of Shusaku*, Kiseido Publishing Company, Tokyo, 1996.
- Shan, Sa, *La giocatrice di Go*, Bompiani, Bergamo, 2004.
- Shunryū Suzuki-roshi, *Mente zen. Mente di principiante*, Ubaldini Editore, Farigliano (CS), 1977.
- Trevisan (Whitaker, Rodney William), *Shibumi. Il Ritorno delle Gru*, Bompiani, Trebaseleghe (PD), 2012.
- Yamamoto, Tsunetomo, *Hagakure, Il Codice Segreto dei Samurai*, Einaudi, Torino, 2001.
- Zanon, Paolo, “Il classico del Weiqi in tredici capitoli di Zhang Ni”, 1997,
<http://www.figg.org/areafile/class13.pdf>

Sitografia

American Go Association: <http://www.usgo.org/>
Federazione Italiana Giuoco Go: <http://www.figg.org/>
Go Club Tortellino: <http://www.tortellinogoclub.org/>
Sensei's Library: <http://senseis.xmp.net/>
Scuola di Karate Shibumi: http://www.karateshibumi.it/old_site/index.htm
Stason – Games: <http://stason.org/TULARC/games/go/index.html>
Veneto Go: <http://venetogo.it/index.php>

Fonti delle immagini

Figura 1: <http://learnbaduk.com/shusaku.jpg>
Figura 2: <http://www.flickr.com/photos/luisbg/2094497611/>
Figura 3: <http://jzool-prd.s3.amazonaws.com/img/13423/m.jpg?1318392282>
Figura 4: <http://archiwum.go.art.pl/historia/p51.jpg>
Figura 5: <http://spazioinwind.libero.it/culturatradizionalegiapponese/go2.jpg>
Figura 6: <http://imageshack.us/photo/my-images/154/image001aj0.jpg/>
Figura 7: scansione dall'artbook *Sai* di Takeshi Obata
Figura 8: <http://kamirurekun.deviantart.com/art/GO-in-Sepia-135493090>
Figura 9: <http://www.flickr.com/photos/adavey/4867276096>

Grazie alla Federazione Italiana Giuoco Go e a tutti gli enti e gli appassionati che in questi sei anni mi hanno permesso di conoscere e apprezzare questo gioco.
Grazie a tutti coloro che hanno collaborato alla stesura di questa tesi.
Grazie al mio maestro, Pasquale.

皆さん、有り難うございました。