

Anno 2 - Inverno 2008 - Numero 3

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

In Questo Numero:

2° KPMC:
nella fortezza coreana

Software di go alla prova

Semeai:
Sfida
all'ultima
libertà



Editoriale

Siamo al terzo numero e abbiamo oltrepassato quota 100 abbonati!

E' vero che abbiamo inseguito noi stessi i giocatori per fare proseliti, però il traguardo del primo centinaio è ragguardevole, se consideriamo le dimensioni del go italiano.

Cosa ancora più importante, si sta muovendo qualcosa attorno a questa rivista. Molte persone ci contattano e alcuni, anche se non giocano abitualmente, ci offrono contributi scritti e grafici. Si sta creando un interesse che va al di là del go giocato, e tutto questo ci rende felici e ci sprona ad andare avanti.

Continuiamo, instancabili, a dirvi di scriverci ancora: ogni tipo di contributo è prezioso perché è una testimonianza del go in Italia, e anche se non siete giocatori forti, non preoccupatevi: qui non lo è nessuno, perciò è importante crescere insieme.

In questo numero potrete leggere in particolare un articolo che ci rende orgogliosi: un'analisi della psicologia e del pensiero che stanno alla base del go, scritto da chi studia il pensiero per professione.

Chi invece si occupa di cinema, ormai in modo abituale, dice di non farlo anche per professione. Ma siamo sicuri che il ragazzo

abbia la stoffa per diventare un vero critico, oltre che un ottimo giocatore di go!

Viaggeremo dall'Austria alla Corea del Sud, sempre presenti dove si consumano le sfide più avvincenti nel panorama goistico amatoriale. Non tralascieremo però il go dei professionisti, con le ultime notizie dall'oriente e con dei problemi che vi daranno filo da torcere.

E poi continueremo con ciò che in fondo ci sta più a cuore: problemi sui combattimenti, analisi tecnica (tratta dal sito di Sorin, con cui iniziamo una graditissima collaborazione) e commento di una partita di giocatori kyu, che sono l'anima del go italiano.

Abbiamo fatto fatica a contenere la rivista in meno di 30 pagine, come le precedenti, perché i contributi che ci arrivano superano le nostre previsioni. Abbiamo rimandato la pubblicazione di alcuni articoli, perché pensavamo che il primo anno era meglio non esagerare con il numero delle pagine, per non dare delusioni in seguito. Ma ora ci siamo accorti che il go in Italia può dare a tutti noi più emozioni, sia in quantità che in qualità.

Non freneremo più. Grazie a tutti per l'aiuto.

La Redazione

Collabora con Noi!

Contattaci all'indirizzo:

il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Sommario

News:	
News dal Mondo	4
Tornei:	
51° Campionato Europeo: Villach	5
Impressioni sul Congresso Europeo di Go	9
Nella Fortezza Coreana	11
NonSoloGo	
Go e Potere	14
Software di Go alla prova	18
Cultura	
Il Sapore del Tè	20
Tecnica	
Tewari	23
Sfida all'Ultima Libertà	25

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

REDAZIONE:

Ariele Agostini - Diego Durazzi -

Cristiano Garbarini - Davide

Minieri - Davide Grasso

IMPAGINAZIONE GRAFICA:

Diego Durazzi - Cristiano Garbarini

REVISIONE TESTI:

Ariele Agostini - Davide Grasso

REVISIONE TECNICA:

Davide Minieri

SI RINGRAZIANO:

Elena Bassani - Davide Bertok -

Marco Carrettoni - Roberto Foschi -

Giovanni Pezzino - Sandro

Poldrugo - Giancarlo Sacchi -

Stefania Sinardo - Ramon Soletti -

Gherman Sorin - Davide Suigo

News dal Mondo

Chi è più forte di Lee Sedol?

Il go coreano è in un periodo di interregno. Che sia Lee Sedol (nella foto), intanto, il re fra i vari campioni che si contendono i tornei nazionali e internazionali?

Un paio di dati: ha vinto da poco il Kuksu e il Myeongyn, battendo per 3-0 l'avversario di turno, e qualche mese fa la Prices Information



Cup. Sta disputandosi la GSCaltexcup con Park Yeonghun, un altro dei giocatori più forti al momento, contro il quale giocherà anche la finale, a

inizio del 2008, della Samsung Cup, un importante torneo internazionale. Anche nell'altro torneo stile "coppa del mondo" in cui Cinesi, Coreani e Giapponesi si scontrano, la LG Cup, il nostro si appresta a giocare la finale per il titolo. Il suo avversario sarà Han Sanghoon 1p coreano, di cui abbiamo parlato negli scorsi numeri. Il giovane professionista ha stupito tutti arrivando alla finale di un torneo così importante. Sarà interessante osservare come andrà a finire: entrambi hanno uno stile molto aggressivo e orientato al combattimento. Si conferma ancora che il baduk coreano rimane il più competitivo nel mondo e che, nei tornei internazionali, cinesi e giapponesi faticano a resistere ai loro colleghi Lee Park eccetera. L'altra considerazione sul go coreano viene dalle parole di Han Sanghoon. Alla domanda: "Sorpreso di essere arrivato alla finale di un torneo così importante, tu gio-

vane e inesperto?", ha risposto che non pensava le partite contro gli insei, quando studiava da pro, fossero così difficili rispetto a quelle dei tornei più importanti. Potete trovare nell'articolo di Cristiano in questo numero una conferma a questa affermazione. Chi fosse interessato, può leggere l'intervista ad entrambi sul blog di Dinerchtein : <http://go-news.blogspot.com/>

Yamashita Keigo, e altri giapponesi

Il forte giapponese ha giocato le finali per due importanti tornei giapponesi: l'Oza, di cui era il detentore, e il Tengen, per il quale sfidava Kono Rin. 3-1 ha vinto il primo, 3-1 ha perso il secondo. Kono ha vinto la seconda partita della serie con un tesuji, una mossa che l'avversario non deve aver visto. Sfidate voi stessi, battete Yamashita risolvendo il problema (a pagina.16 di questo numero).

Com'è andata a finire?

Nello scorso numero abbiamo accennato al torneo Meijin, uno dei sette titoli importanti in Giappone. Cho U (nella foto) sfidava il detentore Takao Shinji. Le partite del Meijin, che durano due giorni, si

sono distinte per il grande equilibrio tra i due giocatori, che si sono giocati il risultato di ogni match sul filo di un fragilissimo equilibrio. Solo due delle sette partite son finite per resa. Ha vinto Cho U per 4-3. potete godervelo, alcune corredate



di variazioni, all'indirizzo <http://www.361points.com/meijin2007/>

Davide Grasso

51° Campionato Europeo: Villach



Dal 14 al 28 luglio si è tenuto a Villach, Austria, il 51° Congresso Europeo di Go.

Per chi non lo sapesse, un congresso di Go consiste in un torneo principale della durata di una-due settimane (un turno al giorno) e svariati side-events. Questi si svolgono nei giorni feriali delle 2 settimane e non nel fine-settimana in mezzo (riservato a un torneo a parte), e comprendono principalmente mini side-tournaments (pair, blitz, 13x13, 9x9, rapid, party go, a squadre) e lezioni con giocatori professionisti (Go Juan, Yoon Young-sun, Kang Seung-hee).

Per la cronaca questo Congresso Europeo è stato il terzo nella storia come numero di partecipanti, probabilmente favorito anche dalla posizione geografica baricentrica rispetto al continente.

Ovviamente il paese con più partecipanti è stata la Germania con circa 150 goisti, ma bisogna anche segnalare la presenza di una cinquantina scarsa di lituani, soprattutto ragazzi adolescenti. Evidentemente è stato fatto

un grosso lavoro nelle scuole, per un paese che non ha una grande tradizione goistica.

Francesco quasi 5dan

Si sapeva che il campione italiano Francesco Marigo vale più di quanto fosse ufficialmente rankato: già a Frascati ci si attendeva da lui una crescita ma non è stato fortunato. A Villach è andato molto forte, specialmente la prima settimana e nel weekend battendo tanti 4 dan e un 5 dan. A questo punto era già virtualmente 5 dan (verificate il punteggio in EGD) ma nella seconda settimana, forse preso dalla stanchezza per un torneo così lungo, perde purtroppo con un terzo dan. A fine congresso si troverà a soli 11 punti dal livello di 5 dan: un vero peccato! Ma avrà modo di rifarsi in futuro...Tra gli altri italiani da segnalare l'esordio assoluto nei tornei di go di Rocco Cipolla di Frosinone, un promettente 17enne che si è iscritto 1 dan anche se purtroppo ha perso la maggior parte delle partite. Ma ini-

ziando così giovane avrà sicuramente la possibilità di prendersi la rivincita in futuro. E' pure da segnalare la grande performance di Giordano d'Obici di Roma che, iscrittosi 5k, ha vinto poi 9 partite su 10 nel main. Sandro Poldrugo di Trieste invece ha ottenuto i punti per diventare 1k vincendo 8 partite su 10 tra 1a settimana e weekend.

Pendolari o quasi

4 italiani hanno scelto di venire solo sabato e domenica, e altri facevano i pendolari dall'Italia, o meglio sarebbe dire dal vicino Friuli durante le settimane di congresso. A parte problemi di lavoro e altre ragioni, un appunto si può fare sui posti letto disponibili, forse un po' scarsi vista la dimensione dell'evento e via via più costosi man mano che ne diminuiva il numero. Il posto più economico era una palestra in cui si poteva dormire col sacco a pelo, ma veniva chiesta come condizione quella di rimanere le due settimane, il che impediva l'accesso a chi invece voleva venire ad esempio una sola settimana spendendo poco.

Workshops

Dicevo delle lezioni delle pro (essendo tutte donne): ogni giorno c'erano 3 workshops rivolti rispettivamente a 2-digit kyu, 1-di-

git kyu e giocatori dan. Quello dei dan durava due ore, gli altri una. Ogni giorno cambiava l'insegnante, ma il metodo rimaneva più o meno lo stesso: studio di qualche joseki - forma specifica e poi problemi /review di partite a richiesta del pubblico.

Sembra che recentemente diversi professionisti/forti amatori coreani stiano venendo in Europa, un trend che probabilmente continuerà. Durante il Congresso è stato distribuito un questionario con domande del tipo "cosa potrebbe fare l'Associazione coreana di Go per aiutare il Go in Europa?" ma anche "Quanto saresti disposto a pagare per un'ora di lezione?" il che palesa più o meno una possibile apertura del mondo della didattica del baduk agli Europei, già ravvisabile dalla pubblicazione di libri tradotti dal coreano.

We love Guo Juan

E la Cina? Come può l'Associazione cinese aiutare il Go europeo? Nessuno ce l'ha chiesto. Per il go europeo Guo Juan è un grande aiuto, per l'attività di divulgazione che svolge costantemente. Chi ha assistito alle sue lezioni capisce cosa intendiamo.

Side events

Capitava che ogni tanto spuntasse fuori un professionista giapponese che decideva di improvvisare una lezione all'ultimo momento. Purtroppo i pomeriggi erano già occupati dai workshop nel programma ufficiale, quindi le lezioni si sovrapponevano. Nonostante ciò senza queste lezioni molti dei giocatori non avrebbero nemmeno saputo della presenza dei suddetti pro, che poi si sono dimostrati disponibilissimi a rivedere partite con i giocatori dispensando commenti e consigli preziosi. Oltre a Nakayama sensei, va assolutamente ricordata Kobayashi sensei che per tutta la durata del congresso era a disposizione per review e domande (tra l'altro lei ora vive a Vienna). Va menzionata anche perché si è distinta per le sue abilità comunicative: spiegazioni semplici e lineari di cui si poteva beneficiare immediatamente....in inglese (a differenza di Nakayama che ha dovuto affidarsi ad un'interprete). I pro giapponesi purtroppo



non potevano venire pubblicizzati dagli organizzatori perché la Nihon Ki-in non ha voluto riconoscere un supporto al Congresso. Il main tournament è stato vinto da Seok Ui Hong, uno dei 5 semi professionisti coreani venuti a confrontarsi con gli europei. Campione europeo quasi a sorpresa invece Ilya Shikshin, fratello della campionessa uscente Svetlana Shikshina che a Villach non ha potuto essere presente, davanti al "veterano" Alexandr "breakfast" Dinerstein. Lo stesso Dinerstein nella sua newsletter "Goama" esprime il suo disappunto per le regole che possono favorire un giocatore a seconda degli avversari che incontra e la presenza di forti giocatori non europei non fa che complicare la situazione. Che se la sia legata al dito perché è arrivato dietro di lui? In ogni caso durante il meeting dei Paesi membri si è discusso anche di questo ed è probabile che nuove regole vengano applicate al prossimo Congresso in Svezia.



Venue

Il congresso si è tenuto nello splendido e nuovissimo (talmente nuovo che non è ancora finito) centro congressi di Villach. Avevamo a disposizione 3 piani, bar, sala principale (e 4-5 sale minori), 4 computer con accesso a internet, svariati front desks con informazioni sui trasporti e sulla zona, banco-libri di Go super fornito. Vicino a quest'ultimo c'era l'info-point degli svedesi che pubblicizzavano il Congresso del prossimo anno.

Oltre a ciò si trovava in un'ottima posizione: sul fiume Drava e a pochi passi dal centro. Unico neo era che chiudeva già alle nove...il che implicava a quell'ora una migrazione di

massa nei bar /pub per continuare a giocare.

Città

Chiaro, Villach non è una capitale europea e ciò significava città deserta dopo mezzanotte, trasporti poco frequenti e capillari, pochi locali. Tuttavia è una città carinissima, ben tenuta e accogliente, e anche se fosse stata orribile e squallida (niente di più lontano dalla realtà) sarebbe stata rivitalizzata enormemente dal gironzolare e curiosare di centinaia di goisti...che in effetti scegliendo uno/due locali come punto di ritrovo serale hanno fatto risuonare la notte di Villach col *clack* delle pietre sera dopo sera....

Le lezioni serali si tenevano in un enorme salone ed erano tenute da Go Juan e Yoon Young-sun. Differivano dai workshop per il fatto che erano su Cgoban anziché su goban magnetico ed erano dedicati ad un'audience di tutti i livelli. Comunque, durante il main tournament nel salone ci giocava la maggior parte della gente anche se i restanti erano un po' sparsi: dal goban col numero più alto al 200 circa erano nell'atrio della sala, poi una decina nell'anti-sala e centinaia nella sala esterna, infine 2 stanze per i primo 40 goban.

Italiani

Eravamo pochini, picco massimo nel weekend 11 persone, stabili a Villach solo 6 (tra cui io, Sandro). Provenienze: 1 milanese, 2 veneti, 5 dal club Higashikita di Trieste, 1 da Urbino, 2 da Frosinone, 4 da Roma. Più il tedesco Torsten Bringmann residente a Trieste. Comunque non è andata male perché molti di noi conoscevano giocatori di altri paesi da altri congressi o da altri tornei, quindi c'era sempre qualcuno con cui fare una partita o quattro chiacchiere.

Due parole sull'assemblea generale. I fatti più importanti sono che il Congresso del 2011 si terrà in Costa Azzurra, in Francia, tornando dopo un tour nel nord Europa finalmente vicino all'Italia, e l'altro è che è stata approvata una semplificazione delle regole ING. Qualcuno ha criticato questa decisione in quanto la fondazione ING, creatrice delle suddette

regole, è rimasta, assieme a Pandanet, l'ultimo sponsor rimasto all'EGF. Si teme che questa decisione possa esser letta come uno sgarbo e far avere conseguenze per la continuazione futura di tale rapporto.

One more thing... 3D Go

Dopo averlo considerato per giorni una semplice scultura o poco via, ho visto delle persone effettivamente giocarci e mi sono informato a fondo sull'argomento (...ho letto un cartellone). Pare che il problema principale sia di riuscire a vedere le pietre, da qui la visualizzazione 3D e 2D (su piani, distinta da quella 3D)... e credo sia anche difficile giocare, nel senso fisicamente prendere una pietra tra le altre in mezzo alla griglia.

Comunque non sembra una cavolata totale, magari tra qualche anno sarà giocabile.

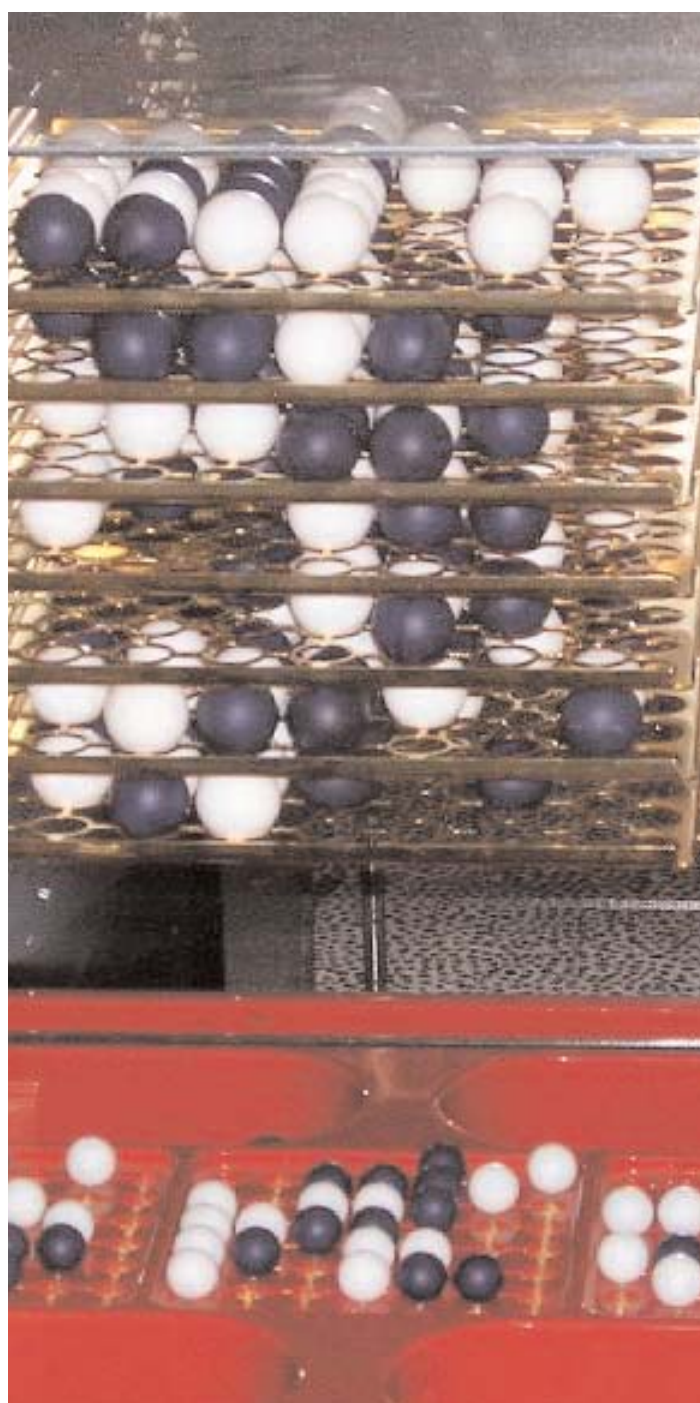
Conclusione

Sandro: A parte la spensieratezza della (un po' più di una) settimana che ho passato a Villach, della bellezza di fare nuove amicizie e di passare ore e ore a giocare a Go, mi sento in dovere di notare che ci sono grossi cambiamenti in corso in ambito internazionale: ci sono sempre più giocatori in Europa, e stiamo attirando l'attenzione di chi può aiutarci a diventare ancora di più. L'unico vincolo alla crescita è a mio parere che si riesca a mantenere quell'atmosfera che fa sì che tutti conoscano un po' tutti, creando un ambiente fantastico. Davide: Congresso sicuramente bello inserito in una cornice particolare di una piccola cittadina tra le montagne dove comunque il caldo estivo non mancava. Anche se non c'erano le osterie di Frascati la città si difendeva tra buona birra e prelibatezze locali. Solo i prezzi erano forse un po' più cari dell'Italia e quindi mangiare fuori non era sempre l'idea migliore. L'organizzazione tutto sommato ha retto anche se si sono viste delle pecche: il primo giorno del main ci son state avuto notevoli difficoltà a gestire il gran numero di goisti dai quattro angoli del continente e il primo turno è iniziato con più di un'ora di ritardo. Inoltre gli organizzatori hanno avuto grosse difficoltà a gestire i "salti" di turno: molti si sono trovati a perdere per "default" nonostante avessero avvisato l'organizzazione

della loro assenza, oppure ci sono stati casi di giocatori senza il pairing al momento in cui venivano stampati e pubblicati. Di questi disagi siamo rimasti vittima anche io e Anna Marconi che facevamo i pendolari tra l'Austria e il Friuli-Venezia Giulia, per cui capitava che quando invece restavamo uno o più giorni in Italia, potevamo avere delle sorprese al nostro ritorno a Villach.

Per il resto concordo con Sandro: è stato bello soprattutto conoscersi da posti d'Europa anche lontani e vivere il go in un full immersion che di solito durante l'anno non puoi trovare.

Sandro Poldrugo e Davide Bertok

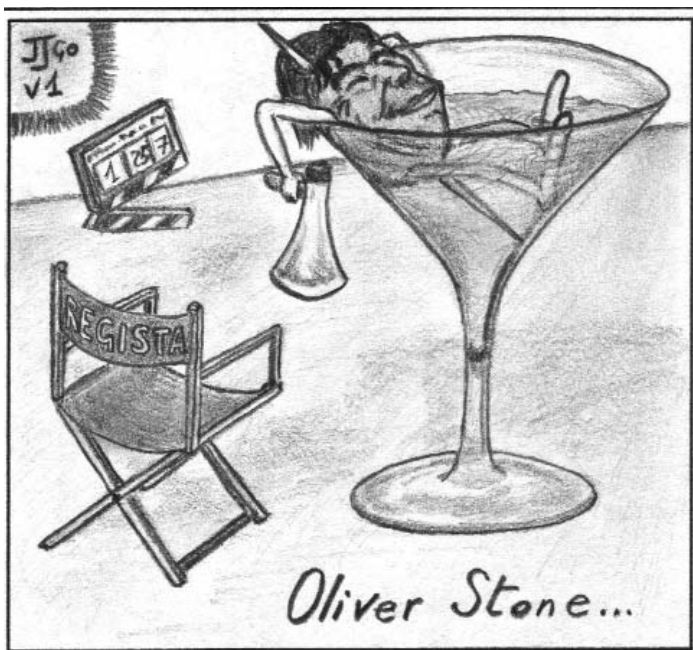


Impressioni sul Congresso Europeo

Ho deciso di partecipare al congresso europeo perché pensavo che potesse aiutarmi a migliorare nel gioco, ma, al di là di questo, mi sono soprattutto divertito: è stata fondamentalmente un'overdose di gioco pazzesca. Il congresso era organizzato così: nella mattina c'era il torneo principale, mentre nel pomeriggio i seminari, tenuti da professionisti con un goban magnetico, divisi in tre scaglioni a seconda del grado del giocatore (anche se nulla vietava di seguirli tutti). Durante questi seminari spesso i professionisti commentavano alcune partite dei giocatori presenti. La sera infine c'erano delle letture, sempre tenute da un professionista con l'uso di un video proiettore.

Il torneo della mattina è stata la parte più emozionante ma devo dire che, anche nei momenti liberi, c'era sempre modo di giocare. Da questo punto di vista l'ambiente era eccezionale: c'era sempre qualcuno libero con cui giocare (tra l'altro chiedendo a caso ho giocato con due II dan), e anche la sera al termine delle letture i giocatori proseguivano a giocare in modo più rilassato in un locale nel centro di Villach.

La Vignetta di JoJoGo



Mi sarebbe piaciuto impiegare la giornata libera per visitare i dintorni di Villach, ma ovviamente non sono riuscito a scollarmi dal goban! Tra l'altro ho avuto modo di giocare a una variante, che ho trovato molto divertente, chiamata susan baduk (beh non so come si scrive...) che era molto giocata in Corea e di cui ci ha parlato una professionista durante una lettura. La differenza principale è che non c'è fuseseki: le prime pietre vengono poste sempre nelle stesse intersezioni formando gruppi deboli e pietre isolate e dando vita a partite piuttosto aggressive.

La cucina era buona, è capitato di andare in qualche ristorante anche se per lo più ci si arrangiava con wurstel o panini. Devo dire però che la birra era ancora meglio, tra l'altro ce n'era anche una molto buona prodotta a Villach. Mi è spiaciuto quando ho scoperto che la settimana dopo la fine del congresso ci sarebbe stata una festa della birra, ma forse è meglio così, temo che il gioco (e la mia patente) ne avrebbe risentito...

Le letture la sera erano divertenti, e ne ho trovato particolarmente interessante una in cui una professionista coreana mostrava quelle che, a suo avviso, erano le 5 migliori mosse di tutti i tempi. Anche se non era facile da seguire mi ha impressionato.

Mi è sembrato strano che molte persone non partecipassero ai seminari del pomeriggio, probabilmente molti preferivano giocare tutto il tempo. Devo dire che, anche se i professionisti erano abbastanza chiari nelle spiegazioni e riuscivano anche ad ironizzare per alleggerire le lezioni, era faticoso seguire i seminari nel pomeriggio e le letture la sera dopo avere giocato la mattina. Senza nulla togliere all'ottima organizzazione e all'impegno dei professionisti mi sarebbe piaciuto riuscire a farmi commentare qualche partita in più, ma d'altronde eravamo più di 600 giocatori.

Nel complesso è stata una esperienza anche migliore di quanto mi aspettassi e spero di poter partecipare al congresso del 2008.

Roberto Foschi (B) - Inga Kalabuckaite (N)
 Commento di Ramon Soletti

17: Ora bianco ha una pietra isolata, da questo combattimento non potrà che uscire male
18: Non si può lasciare una pietra così importante

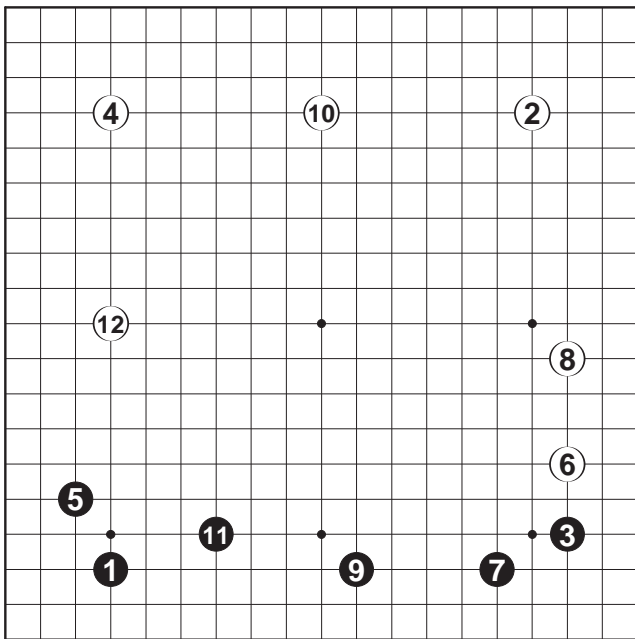


Fig. 1 (1-12)

6: La direzione dell'approccio all'angolo è sbagliata, sarebbe meglio in 7
9: Questa mossa è piuttosto piccola, il lato in alto (giocando in una riga sopra 10) è più grande
11: Piccola: il nero ha messo troppe pietre sul lato.

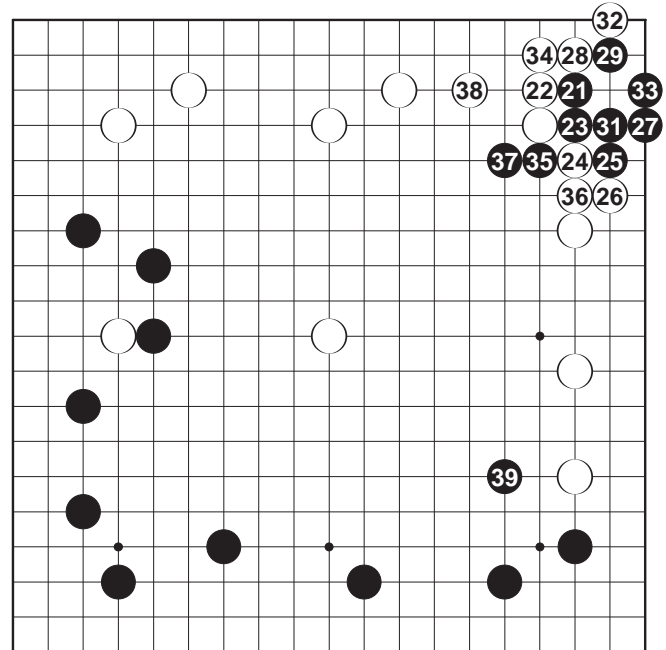


Fig. 1 (20-39)

20: Altra mossa particolare. Se l'intenzione del bianco fosse quella di fare punti allora 38 sarebbe il punto più grande, altrimenti sarebbe una buona idea giocare una mossa in centro per fare moyo. 20 è bassa, non costruisce moyo e fa pochi punti
27: Non si deve difendere subito qui (vedi ramo variante)

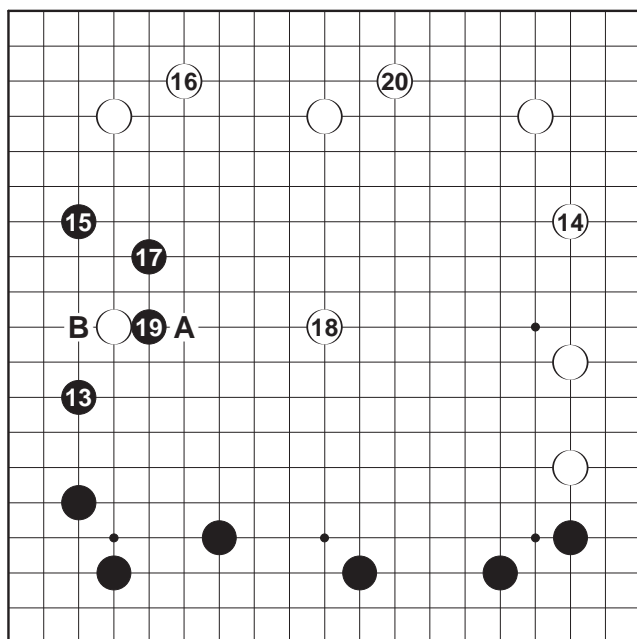
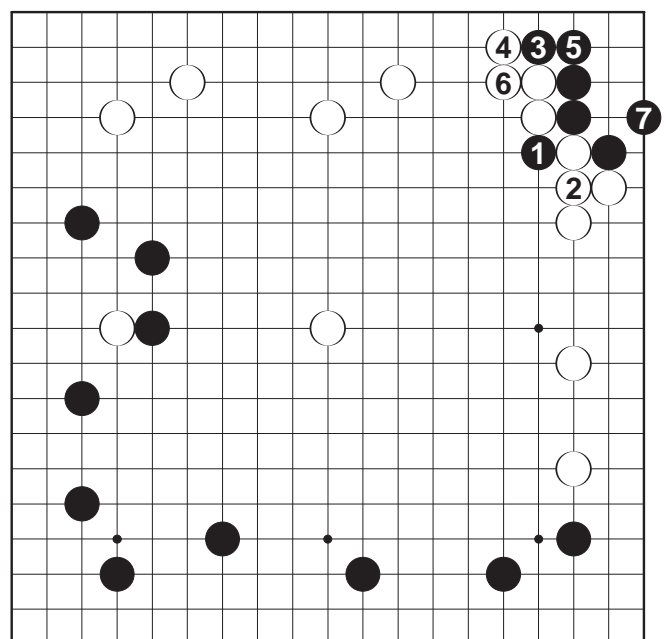


Fig. 1 (13-20)

13: A o B erano le due risposte giuste
14: Strana, nero ha giocato in 13 indebolendo la pietra nello hoshi bianco. Ignorare questa mossa è insolito



Variante

Roberto Foschi

Nella Fortezza Coreana

Si è svolta a Suwon (la città nella foto), in Corea del Sud dal 12 al 15 ottobre la seconda edizione della Korea Prime Minister Cup (KPMC), nuova versione del mondiale amatori. Ho avuto la fortuna di poter partecipare e ancor di più di conoscere alcuni ex-insei coreani, che mi hanno accompagnato in una visita breve ma fantastica all'interno del mondo del go professionistico e semi professionistico nel paese in cui questo gioco è più sviluppato. Quella che segue è una descrizione di aspetti della vita e dei costumi legati al go in Corea del Sud che difficilmente un occidentale potrà vivere senza prima innamorarsi di questo bellissimo gioco.

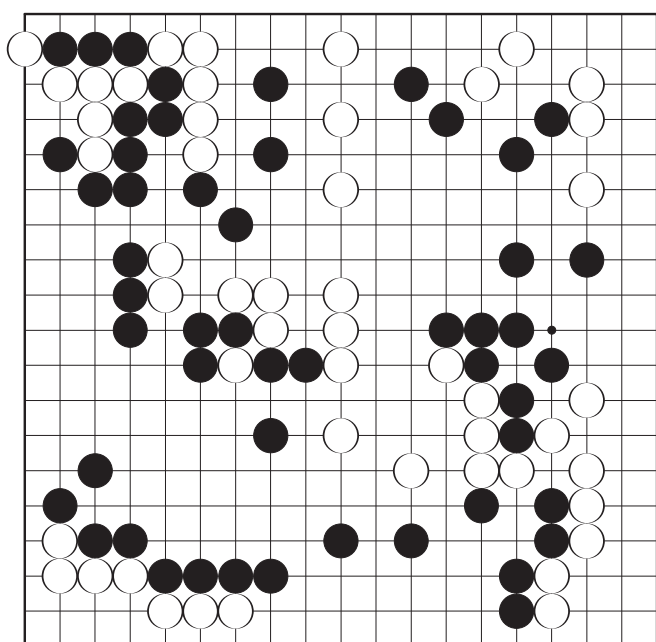


La Corea del Sud conta circa 45 milioni di abitanti, di cui circa 22 milioni di maschi. Ebbene, circa metà dei maschi (incluso under 10 e over 80) gioca regolarmente a go! Questo successo del gioco ha sicuramente solide basi storiche, ma secondo alcuni è venuto ad accentuarsi negli anni a seguito dei primi successi dei giocatori coreani in campo internazio-

nale: finalmente la Corea del Sud trova una disciplina di alto livello in cui eccelle nel mondo, ed in cui sovrasta i vicini cinesi e giapponesi.

Oggi in Corea del Sud il go è molto popolare; i genitori spingono i figli a praticare e le persone rimangono stupite e ammirate quando sanno che il turista occidentale

Momento decisivo



Bianco sembra nei guai: può fare qualcosa per le pietre in alto a sinistra?

**(Bianco: Choi Kyubyeong
Nero: Choi Daehyeon)
(Soluzione a pag. 14)**

con cui parlano sta rappresentando una nazione europea al mondiale amatori.

Non è difficile osservare per strada o nei parchi anziani signori mentre giocano e discutono animatamente.

Il KPMC si svolge in un palazzetto dello sport (tra pubblico in sala e sugli "spalti" si arriva quasi a 5000 persone durante il giorno più affollato).

La cerimonia di apertura è entusiasmante: tamburi tradizionali giapponesi si alternano a pop Coreano su un palco illuminato dagli effetti speciali.

Durante i primi turni faccio la conoscenza di due ex-insei, un ragazzo di 25 anni e una ragazza di 22, che si trovano lì per segnare le partite dei giocatori più forti del mondiale.

Così inizia la mia piccola avventura nel mondo del go coreano.

In Corea del Sud esistono circa 1500 scuole di go per bambini che vengono frequentate dopo la scuola regolare dai ragazzini tra i 7 e i 14 anni.

Il fatto che i Coreani siano tendenzialmente poveri fa sì che i genitori dei bambini più promettenti siano inclini a far proseguire gli studi goistici ai loro figli, visto che non ci sono molte cer-

tezze di carriera lavorativa in senso classico.

Chi dimostra di essere un buon giocatore dopo questo periodo può cercare di frequentare la scuola per gli Insei, a Seoul; questa scuola serve per diventare professionista e vi hanno accesso 120 maschi e 120 femmine ogni anno. Vengono tenuti due tornei annualmente e i primi due classificati per ogni sesso ottengono il rango di pro.

Gi insei che al 18esimo anno di età non sono ancora professionisti vengono estromessi dalla scuola, anche se possono continuare a tentare la promozione attraverso i tornei annuali.

I miei due giovani accompagnatori si sono conosciuti in una scuola di go per bambini. Chiacchierando con loro mi accorgo subito quanto il loro mondo sia più duro e competitivo di quanto io abbia mai sperimentato nella mia vita. Per esempio, la ragazza non va in vacanza da diversi anni perché deve studiare almeno 10 ore al giorno il go per non rimanere indietro rispetto ai compagni di corso...

Così almeno finché era un insei; ora la sua avventura, come quella del suo amico, è finita. Cercano ancora entrambi di diventare professionisti,



ma dall'esterno della scuola, senza la pratica quotidiana di gioco contro i giovani più forti, è proibitivo. Lei ora sta cercando di entrare all'università del baduk, istituita anche per dare un seguito alla formazione di chi non riesce a diventare professionista. In questa università si impara a diventare giornalisti, insegnanti e storici del go; lei, nel frattempo, lavora part-time presso la televisione coreana di go, un canale che trasmette in chiaro 24 ore al giorno. Il ragazzo, invece, appena finita l'avventura è partito per la leva, che in Corea del Sud è obbligatoria per tre anni.

Sono persone brillanti e simpatiche, ma un po' spaesate perché appena uscite da un mondo molto particolare ed entrate nella realtà di una vita non facile.

Mi portano alla KABA (Korean Amateur Baduk Association), l'equivalente coreano della Nihon-Kiin in Giappone.

Lì vedo gli studi di registrazione della televisione coreana di go, la sala dei trofei, nella quale spiccano i calchi delle mani dei professionisti più celebri nell'atto di giocare una mossa. Il ragazzo mi porta nella sala degli insei, in quel momento vuota, e ricorda i momenti in cui anche lui era insei: i 120 maschi erano divisi in 10 gruppi da 12 giocatori, che giocavano quotidianamente tra di loro in piccoli gironi.

I migliori passano al gruppo seguente, mentre i peggiori retrocedono. Tutto questo serve a far giocare ed allenare i più forti tra di loro, men-

tre non ha effetto sulla possibilità di partecipare ai tornei annuali per diventare professionisti. Il mio cicerone era a livello 6 al momento dell'estromissione dalla scuola, mentre la sua amica era al livello 1, ed è arrivata a un passo dal diventare pro in più di un'occasione. Giocando, mangiando, studiando e convivendo gli insei diventano amici, ma in questa scuola (con annesso dormitorio) è sempre viva la sensazione della competizione: il tuo amico e compagno di vita è anche la persona che dovrai superare per realizzare il tuo sogno.

Mi portano alla loro vecchia scuola di go. Il maestro mi fa giocare con alcuni bimbi (circa 8 anni), che mi sconfiggono senza appello.

Ne osservo per un po' alcuni: prendono dei libri e si mettono a ripetere le sequenze di gioco per impararle a memoria.

Dopo poco, alcuni si addormentano: dopotutto sono stanchi ed è ormai sera, ma il maestro li sveglia e loro ritornano a memorizzare sequenze.

Non so che vita stia trascorrendo un bambino di 8 anni che mi batte facilmente a go; non so cosa si provi a vivere in un collegio in cui ti rimane poco tempo per realizzare il tuo sogno; non so neanche come facciano i miei due nuovi amici coreani a raccontarmi tutto questo lasciando trasparire la più solida serenità d'animo.

Però non credo che la grande Corea del go sia un paese nel quale vorrei vivere.

Cristiano Garbarini

La Striscia di JoJoGo - Episodio 5



Go e Potere

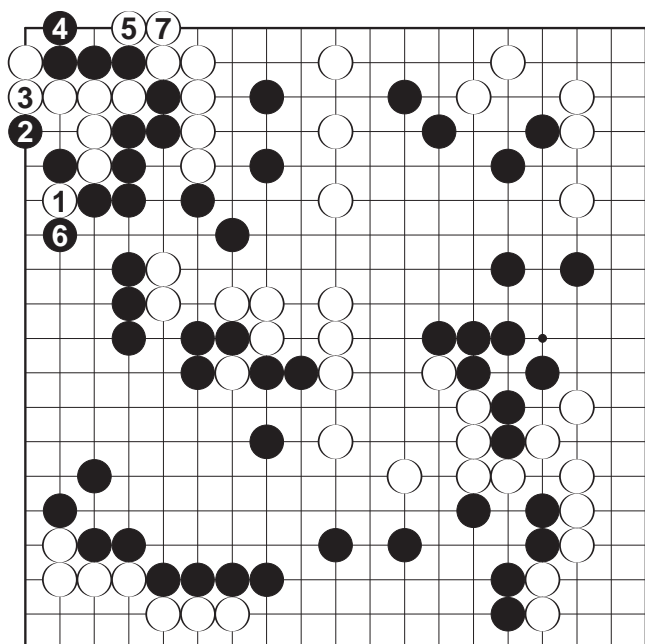
Tra regole pedanti e il senso leggero della vita? Il Go? Solamente un gioco, lo sviluppo integrato di un sistema di regole, variato poco nel corso del tempo. La tavola è quadrata, piatta, lineare e quieta. Le pedine sono tonde, bombate, sfuggenti e attive. Nessun giocatore ha mai ottenuto la stessa posizione di pedine sulla tavola da gioco di una partita precedente. L'analisi è perfetta per cercare di conseguire i processi che portano alla vittoria e alla sconfitta per arrivare lì dove gli altri non sono giunti! Il giocatore combina in modo corretto le disposizioni condizionando l'avversario. Il controllo del territorio è la necessità di conservare le linee generali del gioco. La migliore vittoria è quella ottenuta senza combattere, il miglior posizionamento, quindi, è quello che non provoca lo scontro. Chi combatte bene non perde e chi ha lo schieramento non in disordine, perde bene.

Natura sia tecnica e strategica sia emotiva e artistica si mescolano intimamente in un gioco solo a prima vista risolutivo.

Una scuola di pensiero, quella del Tasung-heng hsueh, in parte oscura ed influenzata di-

rettamente da quello che è il pensiero taoista, valuta gli interessanti sviluppi sulla scienza del controllo degli stati d'animo. Queste tecniche prefiggevano, in passato e come fine ultimo, il sottrarsi ai condizionamenti delle convenzioni e delle pressioni sociali, pur mantenendo il potere di interagire intelligentemente con il mondo esterno. Appare evidente, in termini strategici, come questo influenzi la possibilità di controllare un avversario senza essere posti sotto il suo stesso controllo. Si pensi allo svolgimento di una partita all'interno di un gioco come il go in cui non è possibile modificare la posizione delle proprie pedine né, tanto meno, modificare la posizione di quelle dell'avversario. La risultante ottenuta è riuscire a sviluppare una strategia che metta l'avversario in condizione di handicap e vincere la partita. Questo è possibile unicamente mantenendo intatto il proprio controllo e potendo controllare l'avversario durante il suo stesso gioco. La strategia del gioco del go, come molti altri aspetti della vita politica e sociale, costituiva un esercizio volto a migliorare la propria posizione mentale in relazione al mondo esterno. Tale ragionamento

Momento decisivo - Soluzione



Il taglio permette al bianco di vincere la gara: nero infatti, in carenza di libertà, deve spendere una mossa in più per catturare

<http://www.go4go.net/v2/modules/collection/sgfview.php?id=16443>

può essere ricollegato e completato, per esempio, dall'incedere nelle necessità di un samurai costretto a scegliere, spesso suo malgrado, tra vita o morte. Molti samurai erano, infatti, eccellenti giocatori di go proprio in virtù di queste caratteristiche intrinseche.

Indubbiamente, fosse anche per motivi storici, la strategia è necessaria, ma la funzione analitica e rigorosa del cervello contende con quella artistica ed estetica che insieme all'intuizione e all'istinto scombinano e ricreano il sistema integrato di regole!

Il gioco sta da sempre sospeso tra il reale ed il virtuale, tra la durezza della realtà e l'illusione del sogno. Il gioco, come tutti sanno, esiste solo in presenza di un atto libero e volontario di un soggetto che accetta di giocare: in quel momento si entra nel cerchio del gioco ovvero in una realtà dentro la realtà. Ci si muove in un ambito che ha le sue regole e che, spesso, solo chi gioca conosce e comprende.

Giocare significa uscire dai circuiti della quotidianità, ed entrare in una diversa realtà nella quale non siamo più quelli di prima. Il gioco finisce e si torna dove



eravamo prima. Ma delle cose possono essere, ed in effetti così è, cambiate.

Il problema essenziale è quello della costruzione di un senso della realtà. Senso come sentire, percepire ed esprime un preciso legame con l'esperienza sensibile. Senso come co-

scienza, consapevolezza di sé e delle proprie azioni e per questa via il termine si associa a quello di significato. Ma il senso è anche la direzione, il verso dove delle cose. Nella dimensione ludica dell'esistenza, può essere un forte elemento di costruzione di senso della realtà. Non si resta indifferenti. Senza gioco si deperisce. Senza gioco perdiamo la nostra humanitas. Esso ci attrae perché risponde ad un bisogno profondo della persona. Qualcuno suggerisce che questo bisogno corrisponde al sentimento di essere liberi unito a quello di poter esercitare un potere. Il gioco sarebbe così un'allucinazione di cui abbiamo profondamente bisogno.

Probabilmente non bisogna porsi l'obiettivo di realizzare una reductio ad unum delle diverse posizioni strategiche che il gioco del go stimola, ma di ricavare l'idea della poliedricità, della pluralità, della complessità del gioco stesso come fenomeno tipicamente e squisitamente umano.

Il potere non si prende, si sorprende! si citava in un saggio qualche tempo fa e Huizinga definiva il gioco come un atto non imposto che stravolge le regole

della vita vera, della vita ordinaria, dal quale si trae soddisfazione, piacere, gioia sebbene esso sia peculiarmente un atto disinteressato. Nel mondo imperfetto esso crea una perfezione temporanea e limitata che forse in rapporto a quello si pone come una illusione (il-

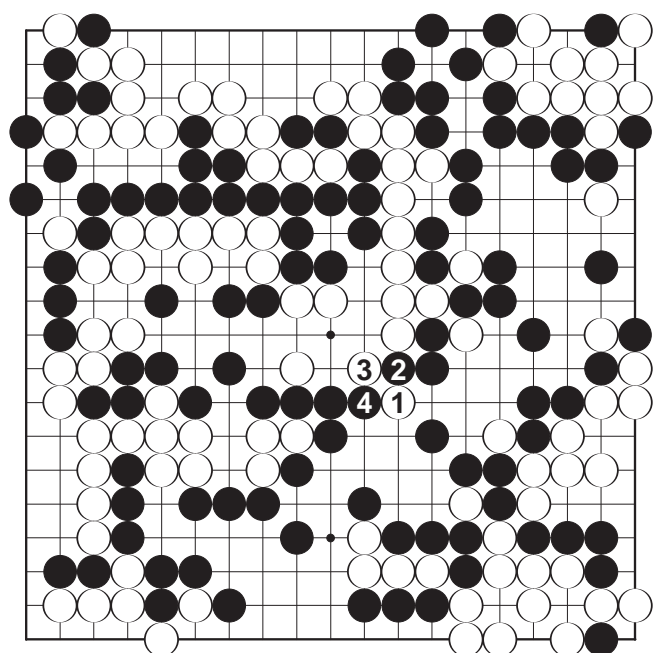
ludere=ludere) ma una illusione che permette di assaporare momenti di realizzazione e di appagamento talvolta del tutto assorbenti (ci si dimentica di stare giocando) e che prefigura un mondo ludico in cui ciascuno operi secondo regole liberamente scelte. La retorica legata al lavoro, la demagogia che ne accompagna l'esaltazione spesso autolesionistica, viene a subire dall'esplosione giocosa il più duro degli attacchi, per cui il mondo migliore, nell'immaginario di ognuno, finisce col fondarsi immancabilmente su un momento ludico piuttosto che sul lavoro soddisfacente. Il gioco crea legami duraturi anche dopo che è finito: legami solidali, affettivi, sentimenti di coesistenzialità che si oppongono alla solitudine, all'isolamento, all'incomunicabilità voluta dal dominio a difesa della propria stabilità. Il gioco è partecipazione, è sperimentazione del mondo esterno, comunicazione non esclusivamente verbale, conoscenza diretta del proprio ed altrui corpo e della propria ed altrui mente. Ma il gioco del go è questo ed anche il suo opposto. Quando è il potere che tiene banco, il gioco diventa l'esatto contrario: da strumento di partecipazione, di protagonismo, è strumento di controllo e recupero, da momento creativo e trasgressivo, è cupa

reiterazione, labirinto dell'alienazione e della solitudine. Lontano dall'essere gestito dal dominio, il ruolo di deterrente della conflittualità, una sorta di antico oppio dei popoli, l'eccessiva ideologia potrebbe indurci a credere che solo in mano al potere costituito, alle istituzioni, il gioco diventi beffardo strumento di subordinazione e controllo, ma probabilmente non è così. La sopraffazione può quindi allignare anche nel gioco e divenire attraverso di esso ancora più perversa.

L'universo del gioco è davvero variegato: da momento per apprendere e conoscere se stessi e il mondo esterno, da momento di comunicazione e sperimentazione delle relazioni solidali, da momento di liberazione da regole e norme imposte dall'alto, a momento di persecuzione ed oppressione, avvolge ed accompagna l'esperienza dei viventi dai suoi aspetti solari fino a quelli più oscuri.

Chiunque deve giocare, non può giocare. Ossia: non si ha alcun gioco se non nel caso che i giocatori decidano liberamente di giocarlo; nessuno può giocare sotto costrizione. La questione ricorda molto il fa-

Problema per campioni



Finale del torneo Tengen: partita #2.
Siamo ormai nel fine gioco. Kono Rin, che ha perso la prima partita, con bianco, gioca una mossa inattesa con il chiaro intento di entrare nel territorio nero. Yamashita, nero, taglia con la sequenza che arriva fino a 4.
Trovate la mossa giusta e vincete questa partita, portando il conto sull'1-1: difendete il titolo!

moso paradosso che dice: sii spontaneo! Insomma, chiunque sia costretto a giocare, non può giocare sul serio. Si preferirebbe avvertire direttamente un soffio della sospesa leggerezza alla vita ludica. Parlare infatti seriamente del gioco, e proprio con la tetra serietà di chi pilucca concetti, risulta alla fine mera contraddizione e spregevole corruzione del gioco.

Il gioco del go non si presenta come un fenomeno notorio, che ognuno conosce dall'interno, per cui può dirsi che nella vita è stato già, almeno una volta, giocatore. Si presenta, dicevamo, come attività necessariamente libera. Fin qui, il significato del gioco sembrerebbe anche qualcosa di scontato e di ovvio. E le regole? Può esistere un gioco senza le proprie regole, e senza che i giocatori si sottomettano alle sue regole? La libertà è dunque enigmaticamente presente insieme alla sottomissione alla regola. Il gioco è gratuito o, come già diceva Aristotele, si gioca sempre in via di ricreazione, come distensione, pausa e passatempo? Un gioco si gioca solo se è piacevole: se la lietezza e lo slancio del gioco si spengono, l'azione ludica si esaurisce. Il gioco produce il divenire leggero della vita, genera una temporanea solo terrena liberazione, anzi quasi redenzione, dai pesi dell'esistenza. Ci strappa ad uno stato di fatto, alla prigionia, a una situazione opprimente ed angusta, procura una felicità fantastica nel farci volare tra possibilità fuori del tormento di una scelta reale. Eppure, è un piacere strano, difficilmente comprensibile. Basta a volte guardare chi gioca o anche guardarci mentre giochiamo per scorgere nel piacere del gioco anche l'estremo posto della libertà, fino al rapimento e all'abbandono di sé. Il mondo del go è una dimensione immaginaria il cui senso d'essere rappresenta un problema oscuro e difficile. Insomma, un po' alla volta vengono alla luce tutti i motivi per cui il gioco rappresenta quel concetto tanto temuto, soprattutto in filosofia, per il suo mettere continuamente in crisi tutte le opposizioni concettuali: reale-immaginario, verità-finzione, realtà-apparenza, e anche

tante nozioni ormai sedimentate nella nostra tradizione culturale.

E, se per diverse ragioni, molti giochi sono stati come esorcizzati, neutralizzati e spogliati di questa loro carica eversiva, fino a renderli puro trastullo, fenomeni non seri, periferici, marginali, appunto oasi di gioia e spensieratezza. Ci accorgiamo che il gioco del go, molto più che rappresentare un fenomeno di apparenza, illusione, sogno e libera fantasia, è un'esperienza fondamentale di rapporto con la realtà, con noi stessi e un'occasione di sempre rinnovata elaborazione di questo rapporto. Se ben si valuta, diventa esperienza paradigmatica di padronanza della propria mente per un diverso rapporto con se stessi.

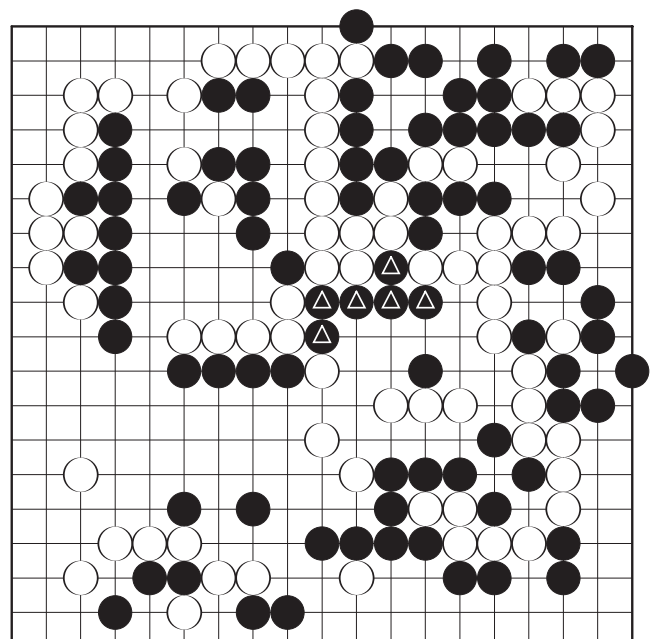
[Per ulteriori approfondimenti si vedano: Zanon, P., Qijing Shisanpian (The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters). Its History and Translation, in Annali di Ca' Foscari, Serie Orientale, XXXV (1996), pp. 375-398; Huizinga, J., Homo ludens, Torino 1973; Fink, E., O asi della gioia. idee per una ontologia del gioco, Salerno 1969].

Stefania Sinardo

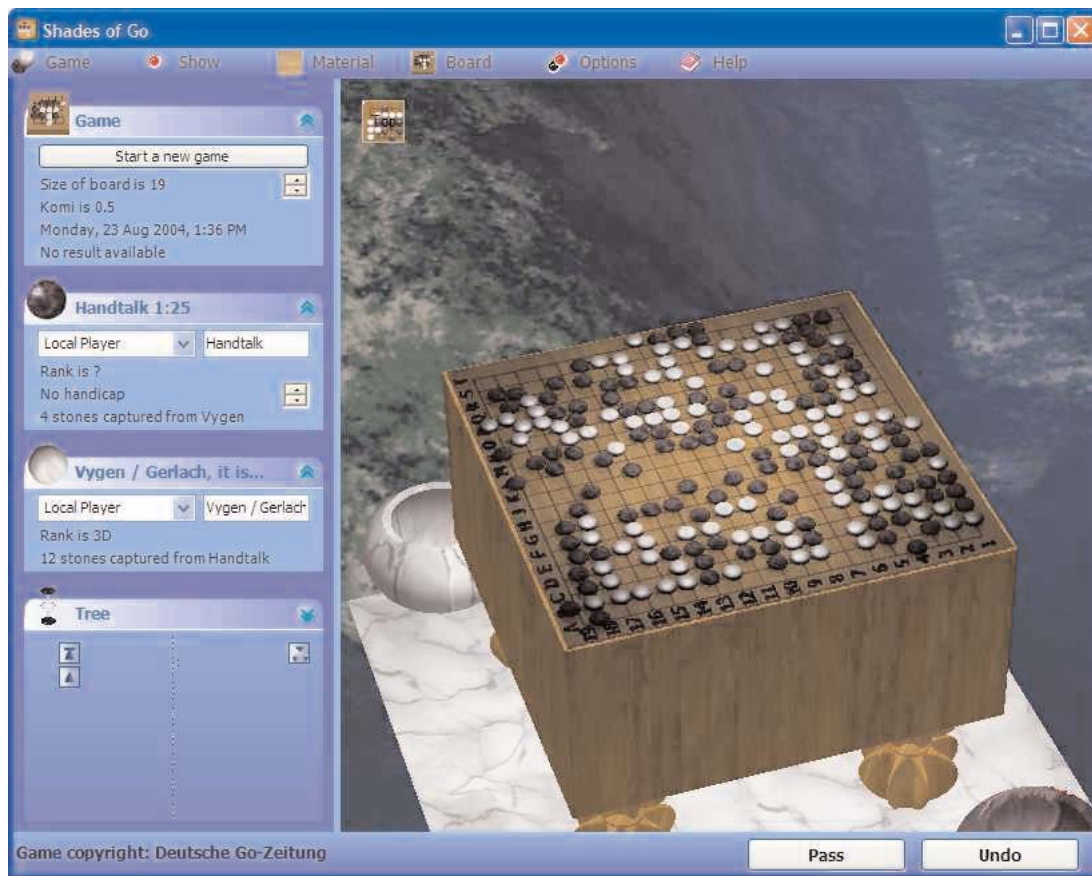
Problema Facile

Bianco gioca e cattura le pietre marcate (Bianco: Ding Wei - Nero: Peng Quan).

<http://www.go4go.net/v2/modules/collection/sgfview.php?id=16301>



Software di Go alla Prova



Tra gli editor, GoWrite, MultiGo e Drago meritano di essere citati, avendo caratteristiche peculiari che li distinguono dal resto dei concorrenti.

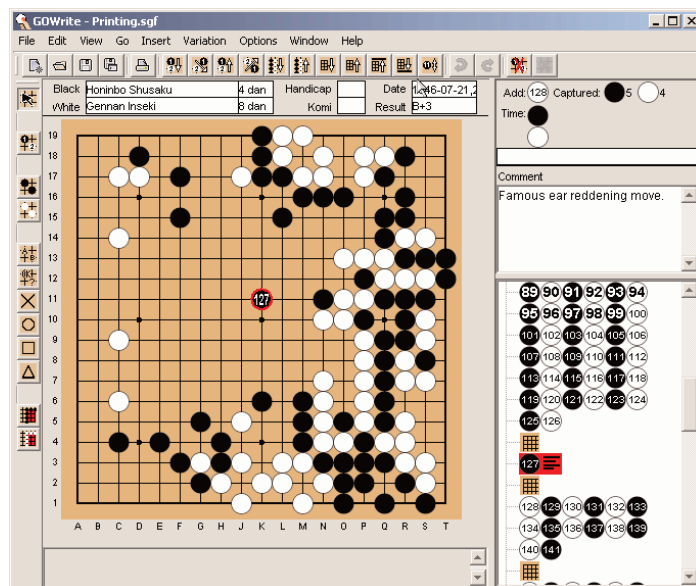
GoWrite permette di creare ed esportare i diagrammi relativi alle mosse delle partite giocate e di importarli in programmi come Open Office o Microsoft Word. È l'ideale se si vuole scrivere un libro o semplicemente riportare su supporto cartaceo una nostra partita giocata, inserendo magari i propri commenti.

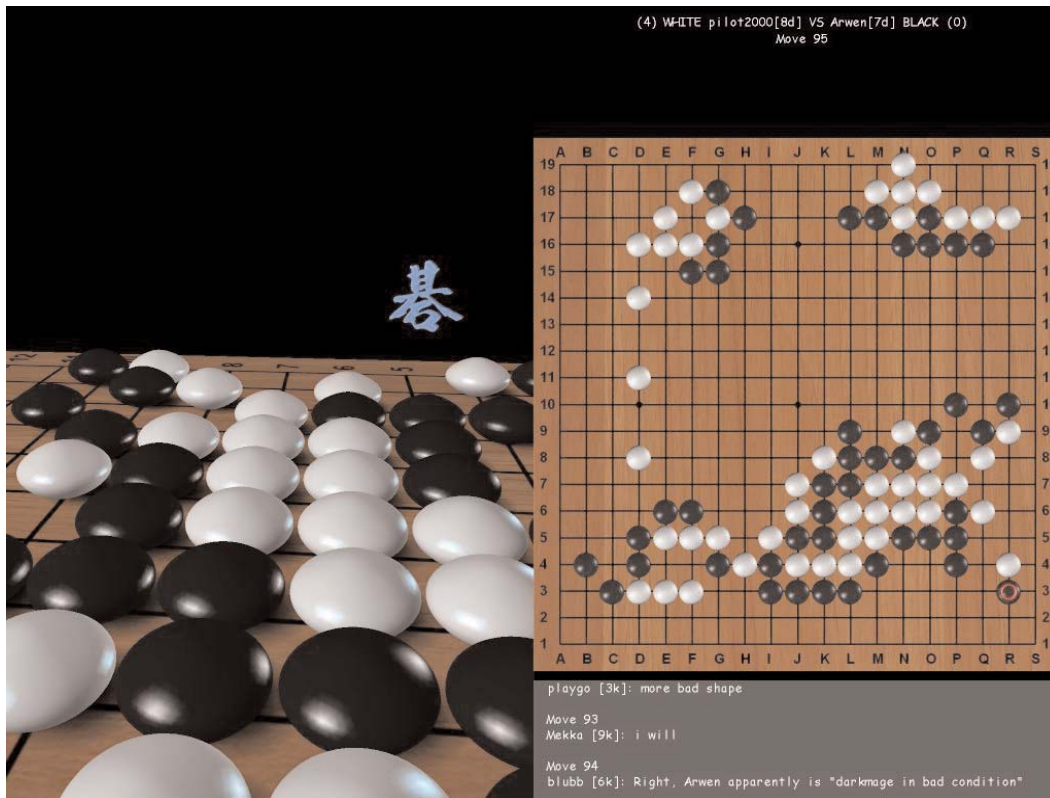
Il panorama dei software per computer dedicati al gioco del Go è molto vasto. Ciò dipende dal fatto che molti dei goisti sono anche ottimi programmatori. Per averne un'idea basta collegarsi a uno di questi indirizzi:

- <http://www.britgo.org/gopres/gopres1.html>
- <http://www.usgo.org/resources/computer.html>
- <http://www.figg.org/software/elenco.html>

Ci sono editor per analizzare le partite o per inserire i commenti a dei file ad hoc, i cosiddetti sfg (dal nome dell'estensione "smart go format" che hanno). Essi, non sono altro che semplici file di testo contenenti le coordinate relative alle mosse effettuate. Esistono programmi per giocare a Go su internet, per creare e gestire tornei, salvaschermo, per creare un database con tutte le partite dei professionisti ed analizzarle, per giocare contro il proprio computer o per risolvere i tsumego (problemi di Go), utili se si vuole migliorare nei combattimenti.

MultiGo ha una funzione molto interessante che permette di ripulire il codice sfg da comandi inutili (come i pallini sopra le mosse) creati da server come KGS, alleggerendo in questo modo il file qualora si volesse, per esempio, importarlo nel proprio





telefonino o palmare. Nelle ultime versioni di tale programma è stata inoltre aggiunta la possibilità di realizzare dei video leggeri da poter inviare con un commento vocale per e-mail ai propri amici. Drago permette di creare e di esportare i diagrammi delle proprie partite direttamente in formato pdf in modo da poterli visualizzare su un qualsiasi sistema operativo, purché si abbia installato nel computer Adobe Acrobat Reader o qualcosa di simile. MultiGo e Drago danno la possibilità di interfacciarsi a Gnugo, uno dei più forti programmi di Go per computer attualmente in circolazione. La versione 3.7.10 del programma in questione ha una forza che si aggira tra gli 8 e i 10 kyu. Per chi volesse, invece, giocare a Go contro il proprio computer velocemente sul 9x9, esiste una versione ridotta di Many Faces of Go (programma commerciale), chiamata Igowin. All'inizio si hanno 5 pietre di handicap a proprio favore ma continuando a vincere si sale rapidamente di livello e le pietre di handicap diminuiscono a tal punto da averle contro. Shades of Go, anch'esso interfacciabile con Gnugo, offre una grafica tridimensionale decisamente accattivante anche se richiede un

computer abbastanza potente e una buona scheda grafica se si vuole godere del massimo delle prestazioni ed evitare di vedere le pietre a forma esagonale.

Tra i programmi per giocare a Go su internet, CGoban 3 e Panda glGo 1.4 sono tra i più funzionali e graficamente belli.

Il primo, oltre ad essere uno dei migliori software in grado di calcolare i punti di territorio con una buona approssimazione, permette di

giocare a Go sul server KGS (<http://www.gokgs.com/>), uno dei più semplici per i neofiti. Il secondo da la possibilità di giocare sul server IGS (<http://www.pandanet.co.jp/English/>, dove gli avversari sono un po' più forti) e di scegliere tra una grafica bidimensionale o tridimensionale. Recentemente è stato sviluppato il software CompoGo che si interfaccia a Dragon Go Server (<http://www.dragongoserver.net>), il quale permette di giocare diverse partite contemporaneamente e non in tempo reale.

Tra i programmi per analizzare e fare ricerche all'interno di un database di partite, Kombilo è sicuramente uno dei migliori. GoGrinder e Uligo permettono, invece, di risolvere i problemi di Go (tsumego). Per finire, se si è alla ricerca di un salvaschermo per stupire i propri amici goisti, senza dubbio SunXi GO Screen Saver (<http://sunxi.free.fr/projects/screensavers/go/index.htm>) fa al caso vostro offrendo inquadrature spettacolari sulle pietre e dando ovviamente la possibilità di scegliere quali partite visualizzare.

Dragotigre

Il Sapore del Te

Raramente ho potuto vedere un film così giapponese: Cha no Aji, letteralmente "il sapore del the", raccogliendo in sé alcune tra le sfaccettature più bizzarre della cultura nipponica, si presenta come un'opera difficile da vedere per noi "stupidi gaijin" anche se ricca di poesia e originalità.

Inizialmente il tono è quello di una commedia: piano piano, con una lentezza tipicamente orientale, vengono introdotti ad uno ad uno i membri di una variegata e bizzarra famiglia che vive in una splendida casa di campagna della prefettura di Tokyo.

Già dall'inizio si capisce che il regista, proveniente dal mondo dell'animazione (sua è la parte animata del primo Kill Bill, per intenderci) prende spunto a piene mani dal registro tipico dei cartoni animati e lo trasporta quasi senza filtro in un film sulla quotidianità familiare: così, molto spesso, i



pensieri dei personaggi prendono letteralmente corpo nella scena creando un contrasto difficile da assimilare per chi non è abituato a questo tipo di giustapposizione. Per far capire quanto in là si spinga questa scelta narrativa: uno dei protagonisti sta correndo dietro al treno che porterà lontano la sua amata e quando il treno è al di là dell'orizzonte, si aprirà una fessura dalla fronte di lui e un piccolo treno in miniatura ne uscirà sbuffando... una scelta registica sicuramente estrema; chi infatti non è

disposto ad accettare questo tipo di linguaggio cinematografico sarà completamente tagliato fuori e difficilmente riuscirà ad entrare nella storia e a godersi il film.

Tuttavia non credo che occorra essere nati in Giappone per poterlo apprezzare.

Nonostante l'impatto iniziale non sia stato dei più felici, man mano che la storia si svolgeva è stato come se cominciassi ad abi-



tuarmi, abbassando pian piano le mie reticenze: poco alla volta il film ha cominciato a strapparmi più di un sorriso. Descrivere quest'effetto non mi è particolarmente semplice: immaginate di essere tremendamente nervosi o imbronciati e che qualcuno, notando la vostra situazione, voglia a tutti i costi farvi sorridere ricorrendo ad un umorismo fatto di situazioni buffe, utilizzando smorfie o una mimica fisica clownesca, volta proprio a distrarvi dal vostro grigiore come se foste dei bambini. Voi, che invece siete così seri e maturi, vi sforzate in ogni modo di resistere, forse per paura di sentirvi ridicoli o stupidi a ridere per battute così infantili. Dopo un po' però, qualcosa scatta e ci scappa prima un vago sorriso, poi una risata, lasciandovi una piacevole sensazione di leggerezza. Mi ci è voluto un po' per



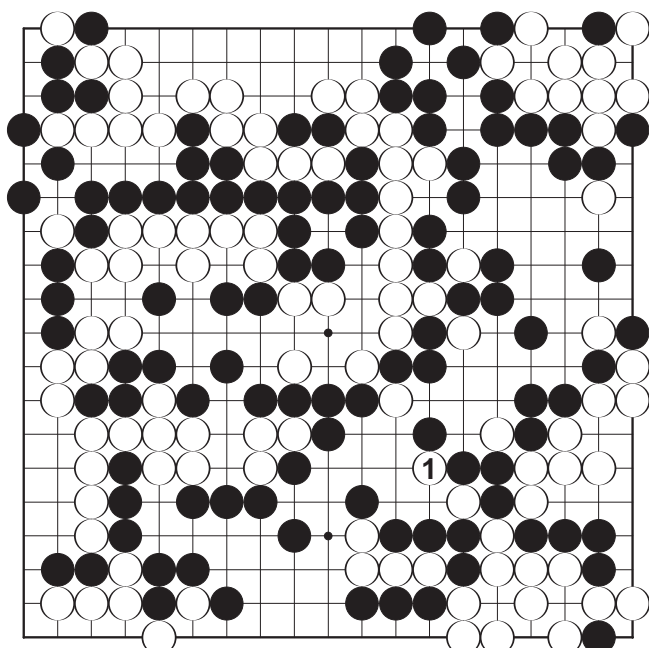
adattarmi eppure, poco alla volta, il film ha cominciato a coinvolgermi in questa stessa maniera.

La storia, di per sé, è molto semplice, se non addirittura assente. Tutto ruota attorno

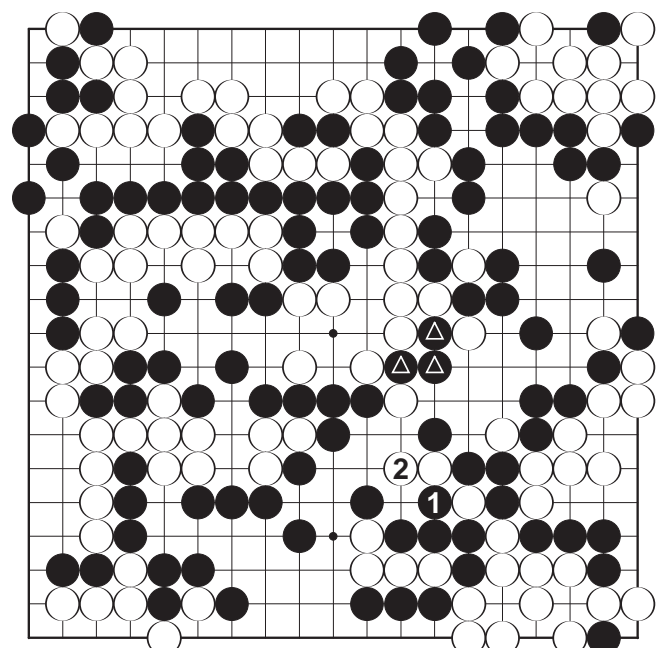
alla famiglia Haruno e la maggior parte delle scene del film ha come unico filo conduttore l'intreccio dei sogni e delle aspettative di ciascun membro di questo nucleo familiare senza dubbio originale: un nonno particolarmente eccentrico, uno zio esperto di montaggi audio, una madre disegnatrice di cartoni animati, un padre psicologo esperto di ipnosi, la piccola Sachiko, che ha a che fare con una versione di se stessa gigante e il giovane Hajime, sempre innamorato e terrorizzato dalle donne. Dal semplice modo in cui ciascuno di essi reagisce alla quotidianità il film trae una grande quan-

Problema per campioni - Soluzione

Il nero, dopo questa mossa inattesa, abbandona. Vediamo insieme lo sviluppo di questo difficile tesuji:



Dopo bianco 2, le pietre con il triangolo o le pietre cerchiare vengono catturate.



tità di spunti, la maggior parte dei quali sconnessi tra di loro, sia nel loro susseguirsi che nell'atmosfera, mostrando continuamente situazioni differenti; talvolta bizzarre, talvolta esageratamente surreali ma spesso anche momenti molto teneri e toccanti. Questa mancanza di una vera e propria trama, unita ad una lunghezza davvero esagerata e a tutti questi bruschi cambi di situazione lo rendono purtroppo molto difficile da vedere (io stesso confesso di aver dovuto suddividere la visione in più puntate...) tuttavia solo per alcune scene, a mio parere, vale davvero la pena di concedergli una piccola chance.

Il modo in cui il Go compare poi nel sapore (aji) del the è invece sicuramente molto originale e piacevole: non voglio svelare nulla, dirò solo che il giovane Hajime, grazie alle



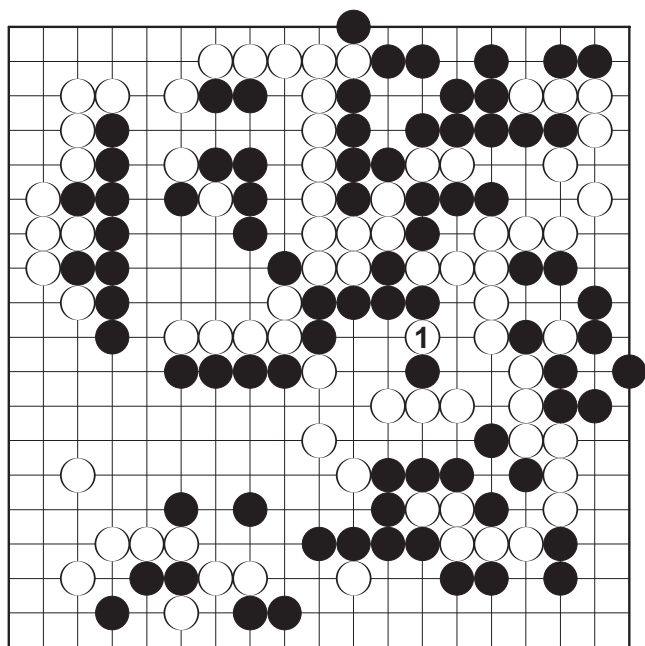
numerose sfide giocate contro il padre nel giardino di casa, vi è particolarmente portato e utilizzerà questo suo talento per guadagnare quel poco di autostima necessaria a vincere la sua profonda insicurezza.

Due parole infine sulla colonna sonora: è quasi del tutto assente, sostituita dai suoni della campagna o dell'ambiente. Una scelta sicuramente discutibile, ma in questo caso direi azzeccata.

Dovendo poi trarre delle conclusioni direi che si tratta sicuramente di un film che vale la pena di essere visto, anche se bisogna prepararsi ad un lungo viaggio in quella così curiosa mentalità giapponese che se da un lato sa essere contorta e ostica, dall'altro è capace di esprimere certi concetti con una chiarezza davvero disarmante.

Marco Carrettoni

Problema Facile - Soluzione



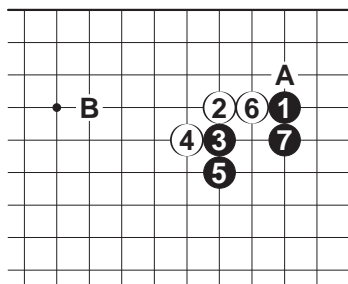
Voto: 7+
Anno: 2004
Durata: 143 minuti
Regia: Katsushito Ishii
Cast: Tadanobu Asano, Maya Banno,
Takahiro Sato, Tetsuya Gatshin,
Satomi Tezuka, Anna Tsuchiya,
Tomokazu Miura

Tewari

Con questo articolo proponiamo una serie di traduzioni di articoli tecnici dal sito <http://www.361points.com/>, creato e aggiornato dall'ex insei tedesco Sorin Gherman. Il sito tratta di articoli tecnici, ma è incentrato sui racconti e le impressioni dell'autore inerenti il mondo del go e la sua esperienza come Insei in Giappone. Sorin è anche autore di un blog da non perdere <http://www.361points.com/blog/>.

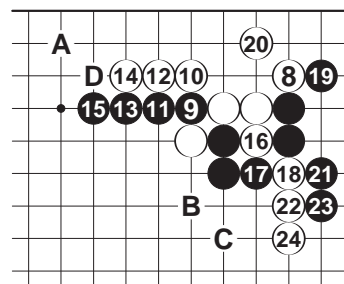
Vi mostrerò come valutare una posizione cambiando l'ordine delle mosse, e quindi ricondurre la posizione in esame ad un'altra posizione la cui valutazione è nota. Questo tipo di analisi in Giapponese si chiama tewari.

Questa tecnica mi è stata insegnata in Giappone da uno degli istruttori ufficiali degli insei, Aragaki Takeshi 9 dan pro. Mi confidò che era stato il famoso Takemiya Masaki ad insegnarla a lui.



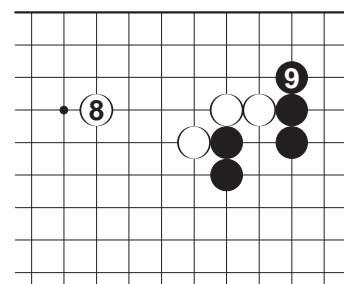
Dia. 1

Il diagramma 1 mostra l'inizio di un joseki. Le continuazioni solite per Bianco sono A e B. A conduce a complicazioni immediate, mentre B è decisamente pacifico. Dallo studio dei libri sui joseki, io "sapevo" che A è l'unica mossa da giocare in questa posizione, mentre B è solamente un blando compromesso, quanto meno localmente. Innanzitutto diamo un'occhiata ad A, (Bianco 8 nel diagramma 2).



Dia. 2

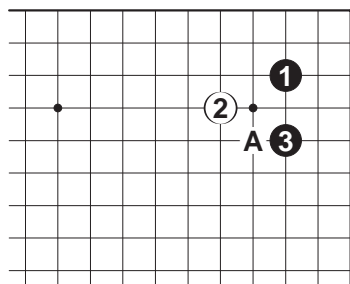
Notate come entrambi i giocatori taglino la posizione dell'avversario in maniera quasi simmetrica. Dopo che Nero scende con 25 al punto 2-2 nell'angolo, Bianco deve decidere tra A (cui seguirà l'attacco Nero con C) e B (che è più attivo, ma permette a Nero di chiudere a D in sente).



Dia. 3

Il diagramma 3 mostra la variante B per Bianco dal diagramma 1 (quella considerata troppo lenta per Bianco). Nero ottiene una posizione solida nell'angolo, mentre Bianco si sta sviluppando verso il lato sinistro, ma non ha ancora territorio.

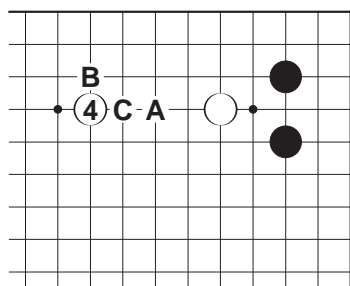
Nel diagramma 4 iniziamo l'analisi tewari. Cerchiamo di farci una "seconda opinione" sul risultato del diagramma 3, trovando un'altra sequenza di mosse che porti alla stessa posizione - possibilmente dovrebbe essere una sequenza che sia più facile da giudicare.



Dia. 4

Iniziamo con Nero 1 al punto 3-3 - una mossa comune per occupare un angolo. Era una mossa piuttosto popolare nel passato, ma che non si vede spesso ai giorni nostri. Fin qui tutto bene.

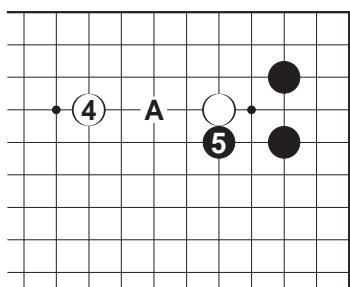
Bianco 2 nel diagramma 4 è una mossa di approccio comune. Nero 3 è OK - giocata in A sembra attaccare di più, ma Nero 3 non può essere veramente criticata.



Dia. 5

Come prossima mossa facciamo estendere Bianco con 4 nel diagramma 5. Questa non è una buona mossa: con la posizione solida di Nero, Bianco si sta estendendo una linea di troppo, praticamente invitando Nero ad invadere in A.

Invece di 4, Bianco dovrebbe estendersi a B o C nel diagramma 5.

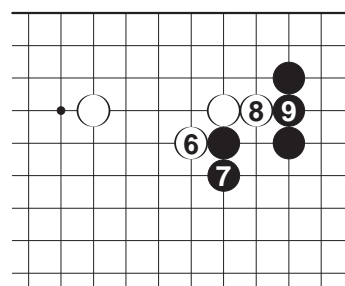


Dia. 6

Adesso facciamo giocare a Nero la mossa di contatto 5 nel diagramma 6. Come giudicate questa mossa?

Alla luce di quanto abbiamo appena detto circa il diagramma precedente, Nero sta perdendo la possibilità di invadere in A. Questo non può essere corretto, Nero dovrebbe invadere ad A, invece, per avvantaggiarsi dell'errore di Bianco. Giocando in contatto invece di invadere, la sovra-estensione di Bianco 4 diventa una mossa azzecata.

Il diagramma 7 conclude la nostra analisi: da Bianco 6 a Nero 9 sono tutte mosse naturali. Abbiamo quindi trovato una sequenza che porta alla stessa posizione del diagramma 3. Tutte le mosse sono più o meno corrette, tranne che Bianco 4 e Nero 5 nel diagramma 6. Considerando che Nero ha fatto l'ultimo errore, il risultato finale non può essere cattivo per Bianco.



Dia. 7

In conclusione, quando siete in dubbio sul risultato di una sequenza, provate a trovarne un'altra che conduca alla stessa posizione, in modo tale che la nuova sequenza sia più semplice da giudicare.

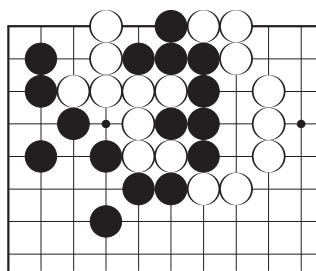
Quindi individuate chi ha giocato l'ultima mossa errata nella nuova sequenza (quello è generalmente il giocatore per cui la posizione finale è peggiore), ed in generale quale delle mosse errate sono ancora errate alla conclusione della sequenza - a volte una mossa errata diventa una mossa corretta con "l'aiuto" dell'avversario.

Giovanni Pezzino

Sfida all'Ultima Libertà

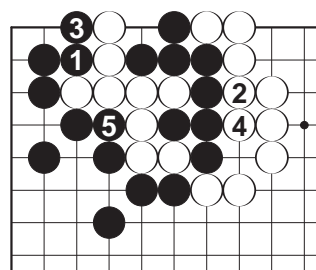
Quando si presenta un semeai tra due gruppi che non si possono considerare vivi è importante contare le libertà di entrambi i gruppi, perchè il gruppo col maggiore numero di libertà vincerà la gara di cattura e quindi vivrà. Scopo di questo articolo è illustrare come contare le libertà.

Una volta determinato correttamente lo stato dei gruppi, il giocatore potrà poi applicare la strategia più appropriata nel corso della partita. Contare le libertà di solito è abbastanza semplice, ma andiamo a chiarire le idee chiave.



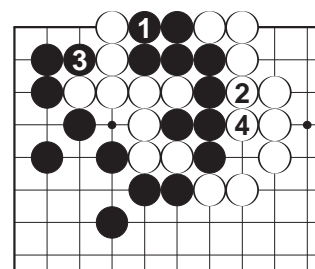
Dia. 1

Nel diagramma 1 vediamo un esempio di gara di cattura. Partiamo col vedere la soluzione a questo problema (diagramma 2): nero vince e cattura bianco.



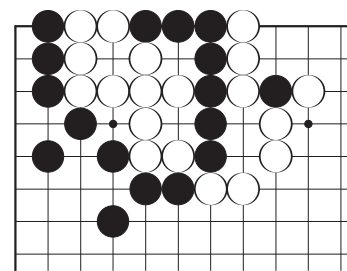
Dia. 2

Se però nero parte giocando la mossa 1 (diagramma 3), riempie una libertà interna ai due gruppi; così lascia a bianco la vittoria. Questo ci insegna che bisogna sempre riempire prima le libertà esterne e solo alla fine quelle interne.



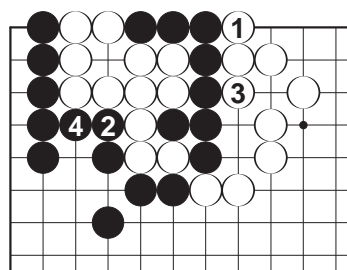
Dia. 3

Nel caso entrambi i gruppi abbiano lo stesso numero di libertà esterne, chi gioca per primo cattura l'altro.



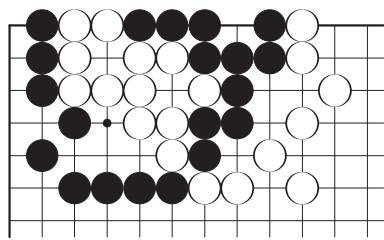
Dia. 4

Vediamo un esempio dove il gruppo bianco ha un occhio: in questo caso bianco riesce a vincere la gara anche se ha una libertà in meno.

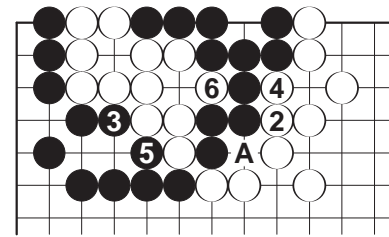


Dia. 5

La regola ci insegna che sono necessarie "molte libertà per uccidere un occhio". Al gruppo senza occhi sono infatti necessarie due libertà in più del gruppo con un solo occhio per vincere la gara di cattura.



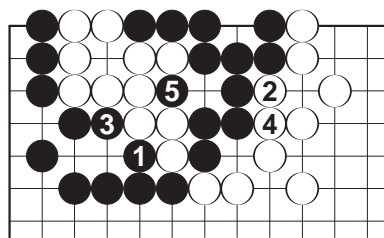
Dia. 6



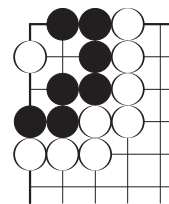
Dia. 8

Se è coinvolto un ko nella gara di cattura si deve catturare il ko solo una volta esaurite le altre libertà, perchè così si prende il ko in sente.

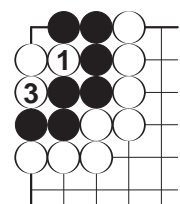
Nell'esempio mostriamo che sono necessarie 5 mosse di bianco per catturare il gruppo e quindi il gruppo ha 5 libertà.



Dia. 7

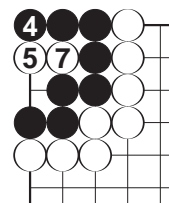


Dia. 9

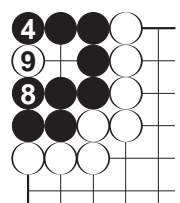


Dia. 10

Nel diagramma 8 mostriamo il caso in cui nero catturi subito il ko, una volta esaurite le libertà, bianco potrà ricatturare il ko e ignorare delle minacce di nero per riempire la libertà in A.



Dia. 11



Dia. 12

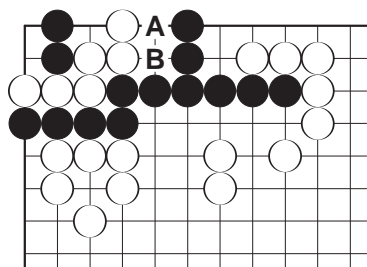
Ovviamente possono capitare anche dei semeai dove i due gruppi hanno un occhio grande più di un solo incrocio; in questo caso bisogna calcolare quante libertà vale quest'occhio: per esempio, proviamo a vedere quante libertà vale un occhio da 4 incroci.

Proviamo adesso a fare due calcoli con le nozioni imparate. Quante libertà hanno i due gruppi nel diagramma 13?

La Striscia di JoJoGo - Episodio 6



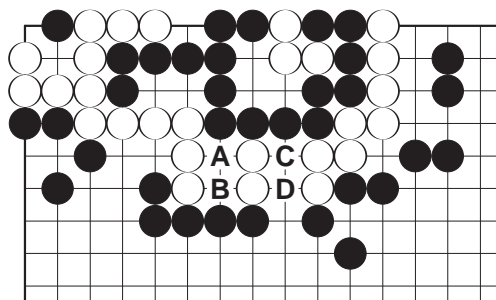
Per fare questo calcolo è necessario specificare che nel caso i due gruppi abbiano un occhio, le libertà in comune (in questo caso A e B) tra i due gruppi contano come libertà del gruppo che ha l'occhio più grosso.



Dia. 13

Nel diagramma 13 bianco ha 8-2 libertà del grande occhio; inoltre, avendo l'occhio più grosso, gli si assegnano anche 2 libertà che sono le libertà in comune, con un totale di 8. Nero ha anche lui 8 libertà, che sono tutte esterne. In questo caso chi gioca per primo vince il semeai.

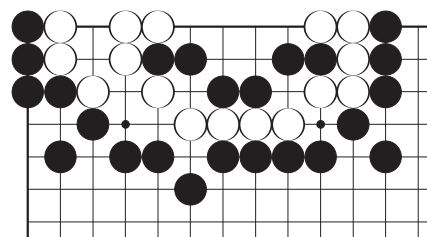
Vediamo ancora un altro esercizio.



Dia. 14

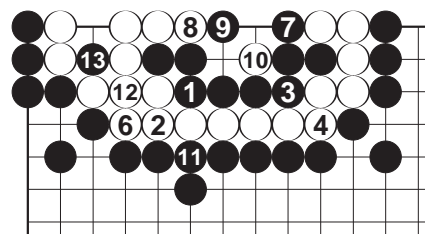
Qui bianco ha 5-1 libertà nell'angolo più 8 libertà all'esterno: 12 in totale. Nero invece ha 12-3 libertà nel grande occhio e 5 libertà che sono le libertà in comune; quindi il suo gruppo ha 14 libertà. In questo caso Nero è avanti di due libertà, quindi qualunque dei due giocatori giochi per primo, nero vince sempre il semeai. A, B, C e D non vengono contate come libertà perché sono sente per nero.

Vediamo un ultimo esempio dove nero non ha ancora definito il suo occhio.



Dia. 15

In questo caso è bene seguire la regola d'oro di fare per prima cosa l'occhio il più grosso possibile. Infatti, se nero inizia col riempire le libertà esterne del bianco, si trova ad avere l'occhio più piccolo e perderà il semeai. Se invece gioca per primo e inizia col fare l'occhio riesce a vincere per una libertà.



Dia. 16 (5 in 12)

Diego Durazzi

Poche Idee ma Confuse

1. Si inizia la gara occupando le libertà esterne.
2. Al gruppo che ha un occhio vengono assegnate le libertà in comune.
3. Se entrambi i gruppi hanno un occhio, le libertà interne contano come libertà del gruppo con l'occhio più esteso.
4. Nel caso ci sia un ko nel semeai, bisogna catturarlo dopo aver riempito tutte le libertà.
5. Se l'occhio non è ancora ben definito è importante giocare per farlo diventare il più grande possibile prima di iniziare il combattimento.