Anno 2 - Inverno 2008 - Numero 6

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

In Questo Numero:

- The Go Masters
- L'eleganza del Riccio
- Sacrificare per Guadagnare
- Lo Stile Takemiya



Editoriale

Amici lettori,

ecco il nuovo numero, un numero maturato nel tempo. Non siamo proprio puntuali, ma alla fine ce l'abbiamo fatta!

Siamo felici di dedicare l'articolo introduttivo all'evento ludico dell'anno.

Ad ottobre si sono svolte infatti in Cina le prime Olimpiadi dei Giochi della Mente, che hanno visto ai blocchi di partenza più di 5000 atleti, divisi nelle discipline di go, scacchi, bridge, dama e scacchi cinesi.
Il go italiano non poteva mancare all'evento eccezionale, e ben si è comportato, sia in campo maschle che femminile,

Siamo molto felici oltre che per il risultato in sé, per la nutrita partecipazione, che conferma l'ottimo stato di salute del movimento goistico in Italia (elemento confermato dal crescente incremento di iscritti ai tornei italiani).

Vi portiamo un'anteprima del resoconto della spedizione italiana in Cina, con l'antipasto di una partita tra Italia e Hong Kong in campo femminile. Nel prossimo numero seguirà una descrizione nel dettaglio di tutto l'evento, con altre partite e particolari interessanti.

Proponiamo quindi due primi piatti, per i palati più fini: una recensione di un film e una di un libro.

La prima si riferisce a un film presentato al Festival di Roma nel 2007; una suggestiva e vivida descrizione della vita di Go Seigen tra Giappone e Cina dagli anni trenta a pochi decenni fa, fatta da silenzi e immagini di un mondo che fu.

Il libro "l'Eleganza del Riccio", è invece stato analizzato dall nostra amica ormai di lungo corso Stefania Sinardo, con la consueta precisione ed ispirazione.

Ora veniamo al piatto forte: l'angolo della tecnica, con un articolo sull'arte del sacrificio e uno di più ampio respiro, che analizza lo stile cosmico di Takemiya.

Eccoci ora alla dolce: una carrellata di problemi di fuseki, sempre curati da Fabio Roccia.

Tra una portata e l'altra non dimenticate di gustarvi l'ironia di Jojogo e delle sue vignette.

A tutti voi buona lettura e buon appetito.

La Redazione

Collabora con Noi!

Contattaci all'indirizzo:

il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Sommario

Tornei:
Italiani all'Estero 4

Cultura
The Go Master 7
L'eleganza del Riccio 9

Tecnica
Sacrificare per Guadagnare 14
Lo Stile Takemiya 15

Problemi
Problemi di Fuseki 18

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

REDAZIONE:

Diego Durazzi - Cristiano Garbarini - Davide Minieri

IMPAGINAZIONE GRAFICA:

Diego Durazzi

REVISIONE TECNICA:

Davide Minieri

REVISIONE TESTI:

Paolo Marcoli

SI RINGRAZIANO:

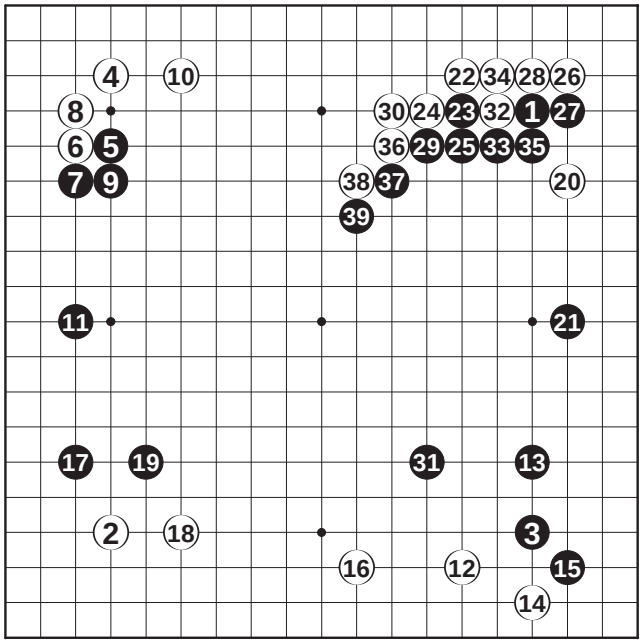
Luca Beretta - Marco Carrettoni - Giovanni Pezzino - Fabio Roccia - Giancarlo Sacchi - Stefania Sinardo - Gherman Sorin - Davide Suigo

Italiani all'Estero

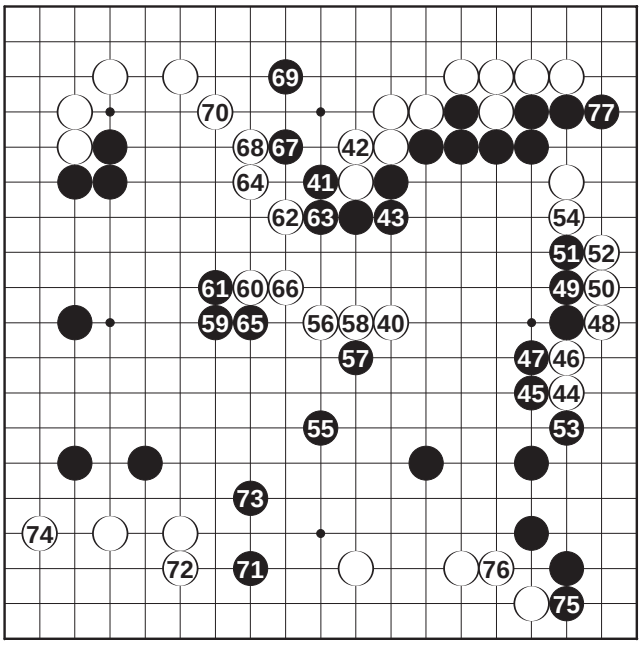
Dal 1st World Mind Sports Games (Pechino) presentiamo una partita del torneo femminile a squadre (4° turno - 2° goban).

Nero: Chiara Biscaro 10Kyu - Italia
Bianco: Sum Lok Sze 1Kyu - Hong Kong

17: dato che 13 è in quarta linea e il lato destro è più importante di quello sinistro. Quando nero vuole continuare a sinistra di solito gioca 13 in terza linea.
20: giocare in 44 è più interessante, in questa posizione una pinza è ideale per nero.



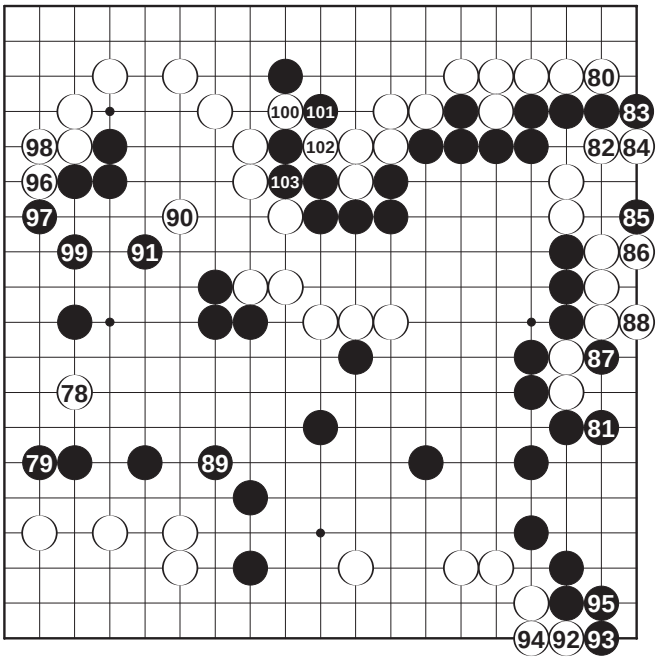
Dia. 1 (1-39)



Dia. 2 (40-77)

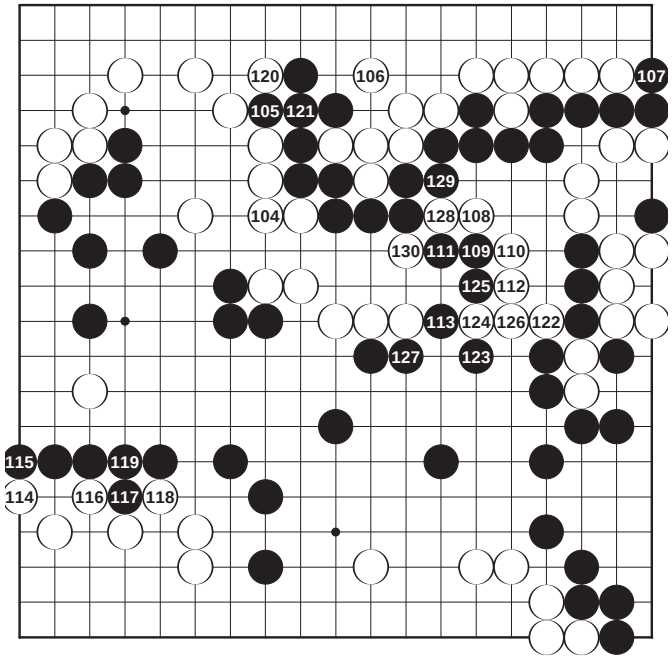


29: nero dovrebbe giocare 34 in sente prima e il suo muro non avrebbe difetti.
32: buona mossa, crea un taglio nel muro nero e 20 continua ad avere aji.
40: una riduzione è urgente.
43: un po' troppo solida, lasciare a bianco due mosse di fila per ridurre il moyo gli rende la vita facile.
45: in 47 per cercare di tenere bianco chiuso dentro sembra più interessante.

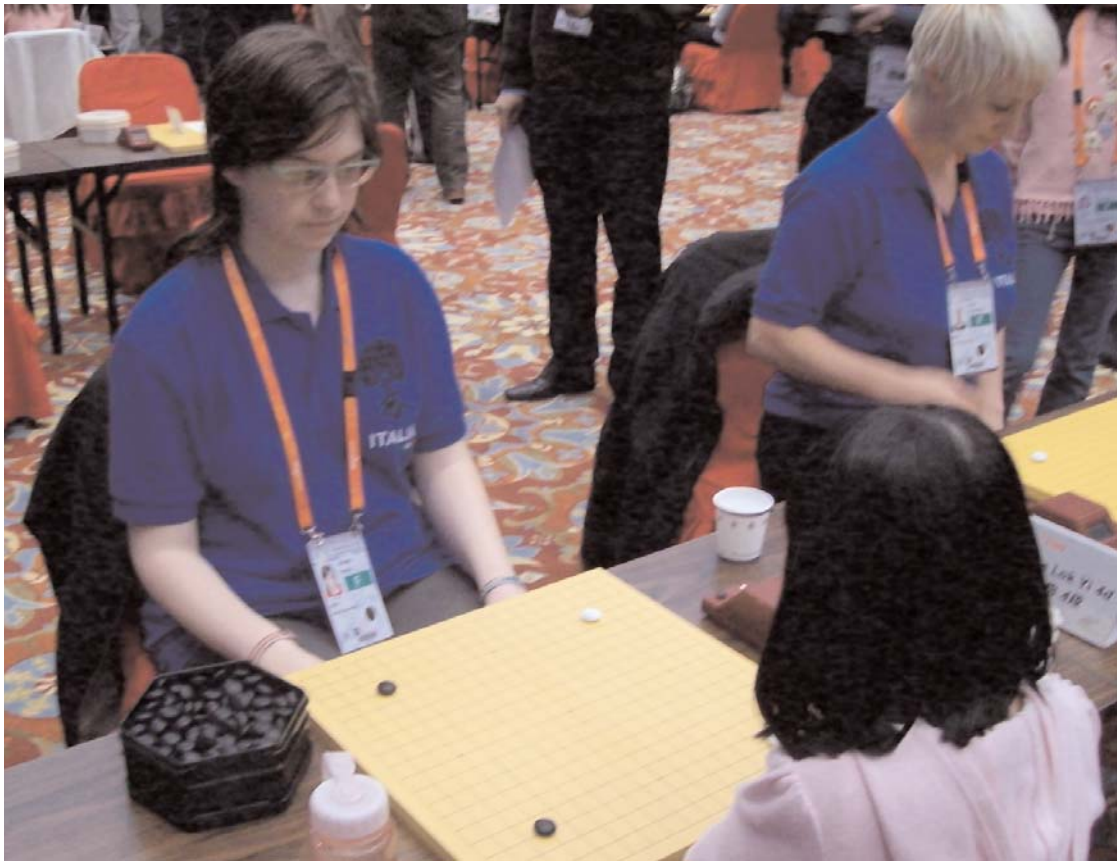


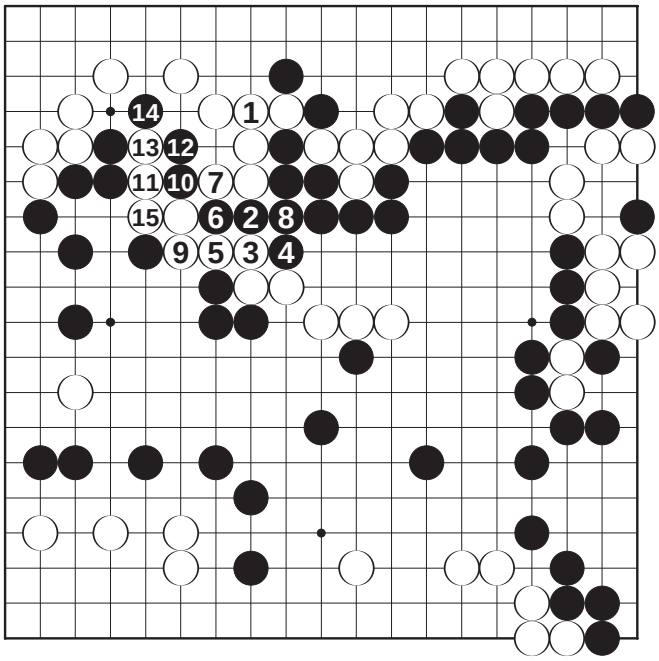
Dia. 3 (78-103)

48: adesso è difficile ottenere un buon risultato per nero, l'invasione bianca è stata un successo.
59: buona mossa, Nero deve giocare attivamente per recuperare quello che ha perso a destra.
71: urgente, e necessaria per ripristinare l'equilibrio territoriale.
74: inizia il fine gioco, bianco sembra in vantaggio del komi o poco più.
75: la mossa più grande sul goban.
79: 78 è mochikomi, bianco ha solo perso punti, avrebbe dovuto giocare 79 invece, la partita è di nuovo in equilibrio.
80: l'hane e connessione con 81 è più grande, quando nero cattura due pietre in sente la partita diventa molto vicina.
88: possiamo vedere che bianco non ha guadagnato molto con 80. La cattura delle due pietre non è importante solo per i punti, ma anche perchè elimina il taglio che creava cattivo aji per nero.



Dia. 4(104-131)





Var. 1

90: ora il taglio in 100 funziona.
95: piccola, nero dovrebbe proteggre il taglio in 100.
104: sembra che bianco abbia letto male, può connettere in 105 tranquillamente visto che grazie a 90 può rispondere a nero 104. Vedi Var. 1.
113: ora si vede l'importanza di aver catturato due piete, altrimenti bianco potrebbe catturare 3 pietre tagliando in 122.
129: brutta svista, bastava connettere in 130.
131: Nero si arrende. Peccato per la svista finale perchè era una buona partita per nero, nonostante la differenza di grado.
Var 1: Nero non riesce a tagliare.

Davide Minieri



The Go Master



Se non stessi scrivendo per una rivista di go, non avrei avuto vita facile nello stilare una recensione su: “The Go Master”.
Vediamo, innanzi tutto, di contestualizzare.
Go Seigen nasce in Cina nel 1914, dove impara a giocare fin da bambino; già dopo poco tempo dà prova di un' abilità rara che lo porta a raggiungere il livello professionistico dopo soli due anni dai primi insegnamenti. Trasferitosi in Giappone per migliorare la sua tecnica, Go Seigen sconvolgerà gli schemi tradizionali del go giapponese introducendo delle innovative varianti nelle aperture (famoso il fuseki da lui adottato contro lo Honinbo Shusai, il "sansan-hoshi-tengen", assolutamente impensabile, in quel periodo). Non per nulla lui e il suo grande amico Kitani Minoru vengono tutt’ora considerati i fondatori del go moderno; non solo: la sua carriera è caratterizzata da un'impressionante serie di vittorie schiaccianti che lo hanno portato a essere una vera e propria icona di questo mondo, così duro e inaccessibile a noi comuni mortali.



La struttura del film segue Go Seigen nel suo percorso di crescita: è, quindi, inesorabilmente cronologica; lentamente vengono mostrate tutte le tappe salienti della vita del giocatore, dall’arrivo in Giappone fino alle ultime partite giocate come professionista; purtroppo la scelta di attenersi a uno sviluppo così lineare della narrazione crea degli stacchi inevitabili tra un capitolo e l’altro della vita di Go Seigen, dando un effetto di frammentazione alquanto fastidioso che rende il film, secondo me, poco fluido e difficile da seguire; inoltre capita spesso che il collegamento narrativo tra un particolare periodo e un altro venga lasciato a una breve descrizione scritta in kanji che appare in sovrimpressione, nella quale Go Seigen, come in un diario, ci spiega non solo cosa accade o sta per accadere ma anche le sue sensazioni o emozioni più importanti; questo artificio, talvolta, è di bell’effetto: in una scena viene inquadrata in primo piano la sequenza di nigiri e le pietre bianche e nere vengono separate da pochi kanji, creando una coreografia molto piacevole. Alla lunga, però, si ha la sensazione che poco sia lasciato all’interpretazione dello spettatore, il quale si trova spesso davanti a una recitazione assolutamente gelida del protagonista: Go Seigen sembra essere costantemente immerso in un universo di contemplazione interiore, decisamente inaccessibile non solo per chi gli è attorno ma anche per chi sta guardando il film; se all’inizio questo riesce perfettamente a creare l’idea del genio che ha perduto il contatto con la realtà, dopo un po’ è palese che il protagonista assume veramente sempre le



stesse pose e un'unica espressione facciale. Inoltre, forse anche a causa di varie superficialità nei sottotitoli (purtroppo, scordatevi di poter vedere questo film in una lingua che non sia il giapponese...), mi sono spesso ritrovato a non comprendere appieno le decisioni che il protagonista compie nel corso del film e più di una volta ho avuto l'impressione che certe cose dovessero avvenire solamente perché sono accadute nella vita reale di Go Seigen.



Da tutto questo parrebbe che "The Go Master" sia un film poco curato e difficile da seguire ma non è così, almeno per chi già conosce il go; pur avendolo trovato lento, frazionato e un po' carente dal punto di vista sia narrativo che della recitazione, io, come amante del gioco del go, non ho potuto fare a meno di rimanere stregato dalla fotografia e dalla cura delle immagini con le quali le diverse partite vengono rappresentate; le musiche, i silenzi inseriti nei momenti giusti e le coregrafie riescono a dare ogni volta un sapore diverso a ciascuna partita, dando il dovuto spazio al profondo lato estetico che caratterizza questo gioco.
È una descrizione paradossale, lo ammetto, ma davvero non riesco a fare a meno di consigliare caldamente la visione di questo film. Chiunque sia anche solo vagamente affascinato da questo gioco non potrà non cogliere la cura e la dedizione del regista nel rappresentare al meglio anche lo slancio emotivo, la tensione e la maestosità che una partita di go tra giganti può evocare. Non si può, tuttavia, non tener conto del fatto che se il lato umano e l'intreccio narrativo fossero meno carenti, questo film avrebbe avuto la potenzialità di mostrare anche al grande pubblico la grandezza e la poesia di Go Seigen e del go.

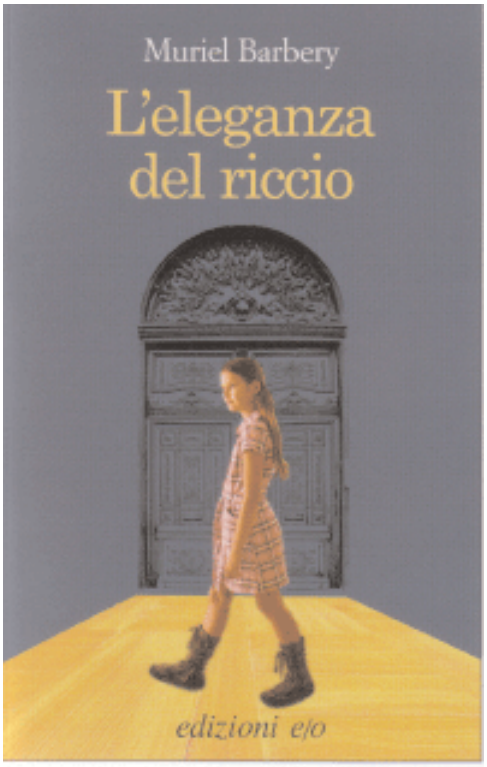
Marco Carrettoni

The Go Master

Anno: 2006
Durata: 104
Regia: Tian Zhuangzhuang
Cast: Chang Chen, Sylvia Chang, Akira Emoto, Nishina Takashi
Voto: 7+

L'Elengaza del riccio

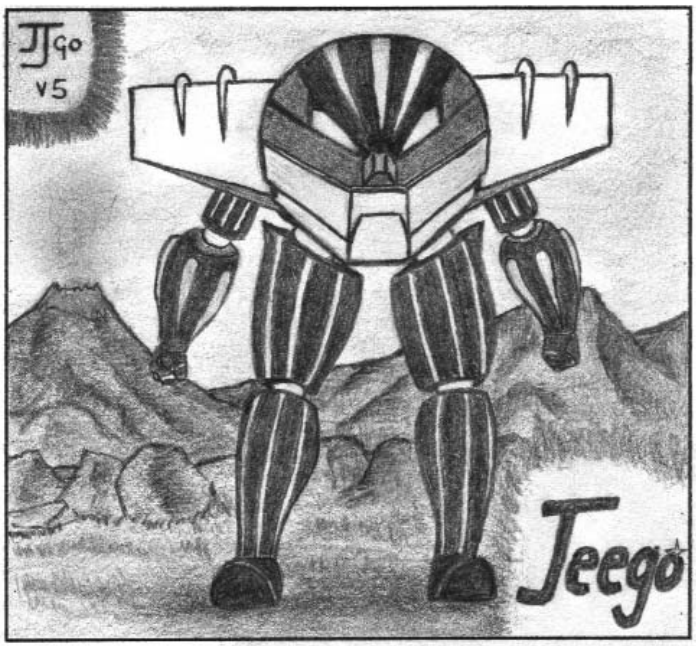
La costruzione dei territori tra libertà e tempo



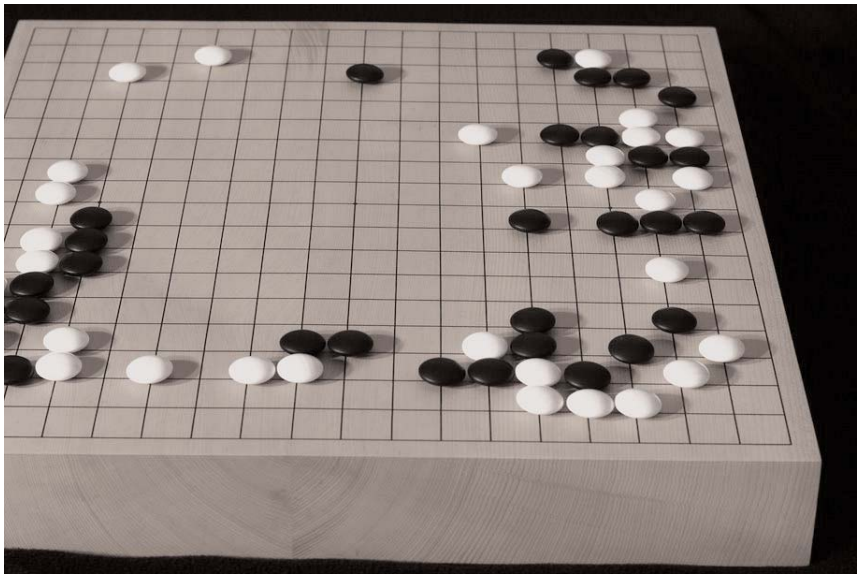
Costruisci la tua vita, la tua morte queste sono solo banali conseguenze. Scordi il futuro ti lascerai sfuggire il tuo presente. Citazione tratta da un delizioso romanzo di Muriel Barbery, L'eleganza del riccio, che indaga i più intimi, imperscrutabili e forse ormai dimenticati stati d'essere del nostro fare infantile, quasi a chiedersi cosa rende l'uomo veramente umano! Non mi sono mai esposta, nei miei contributi alla rivista Il ritorno delle gru in prima persona, lo faccio adesso sia perché sono fondamentalmente una presenzialista e anche molto orgogliosa se nel chiuso della mia mente non esiste sfida che io non possa accettare; sia perché quando si ha da dichiarare qualcosa è bene assumersi responsabilità, rischi e forse viverne i momenti di gloria?!?! Dibatto con me stessa su talune questioni che oscillano tra l'osservare due giocatori di go dimenarsi in uno spazio, l'ascolto incantevole del loro riflessivo silenzio e l'osservare le persone, la vanità dei loro desideri ingannevoli che distolgono dall'attenzione alla virtù delle cose semplici e sublimi, l'inutilità di tanti discorsi. Comunicare idee, e fare in modo che dalle idee scaturiscano delle azioni è sempre complicato se non abbiamo almeno il buongusto di non volere condizionare, costringere o plagiare l'altro. La comunicazione umana spesso non è gestibile razionalmente: sono io a dominarla o io dipendo da essa? E' l'unico mezzo coi cui posso uscire allo scoperto, posso manifestarmi, esprimere quanto di più intimo esiste in me? E se non lo faccio io, lo faranno gli altri, saranno gli altri a smascherarmi? Ancora, se decido volontariamente di fingere di giocare un certo ruolo, per convenzione o quieto vivere, ad esempio, è scorretto moralmente verso me stessa, o verso gli altri? Posso decidere di interpretare più ruoli! Certo, ma figuriamoci le critiche: forse ambiguità? O forse incoerenza? O forse incapacità di essere, di collocarsi come tipo in una sfera di relazioni sociali? E qualora comprenda le regole del gioco è bene uscirne fuori per evitare di farsi intrappolare vorticosamente? Quindi è meglio rischiare, gettarsi nelle situazioni, nonostante tutto? O è meglio accettare le regole, imparare a condividerle, farsene una ragione? Ed in tal caso io devo attenermi ad un solo ruolo con le sue regole o posso giocare più ruoli contemporaneamente ognuno con i suoi schemi? E non farò confusione, non entrerò nel panico se non ne riconoscerò i riferimenti essenziali? E se, invece, decidessi di non seguire alcun gioco e regole, sarò un anarchico? Sarò di sicuro, un anomico. Ma ho deciso io di esserlo? Sono stato costretto? Mi interpretano così? Ritengo, per un mondo di non soli fatti, essere quasi involontario volgersi al di là della sfera sensibile verso il mondo valoriale. L'importante è non lasciarsi travolgere eccessivamente, mantenere un sano equilibrio. Facile a dirsi, un po' meno a farsi. E' meglio guardare il mondo dall'alto verso il basso, anzi che dal basso verso l'alto attraverso un misero spiraglio, sosteneva Hegel. Ma è proprio quello spiraglio che permette di dare senso alle cose, di riconoscerle, di rappresentarle, di dare un valore alla nostra esistenza. E' più semplice, forse, accettare la proposizione di Wittgenstein, ciò di cui non si può parlare si deve tacere. Ma questo è rischiare? E non è anche un relativizzare troppo le situazioni? Queste sono domande sparate a raffica a da-

re conto e ragione di quanto sia difficile essere nel mondo, di quanto sia altrettanto complicato cedere il passo agli altri nel mondo. Il go è spesso associato alle questioni di vita e di morte, di comunicazione e di relazione, di silenzi e sospensioni riflessive che indugiano la mossa, ma concilia gli estremi esistenziali con sintonia. Nel go bisogna costruire per vivere. Lo scopo del gioco non è quello di mangiare l'altro ma di costruire il territorio più vasto. Per la cattura delle pietre la regola prevede che ci si può suicidare se si tratta di prendere delle pietre avversarie e non che è assolutamente vietato andare dove automaticamente si è presi. [...] Un gioco che ha come scopo la costruzione di un territorio è per forza un bel gioco. Ci possono essere delle fasi di combattimento, ma sono solo in funzione della meta finale, per fare vivere i propri territori. E' dimostrato che nel go per vincere bisogna vivere, ma anche lasciare vivere l'avversario, e questo è uno degli aspetti più riusciti. Chi è troppo avido perde la partita: è un sottile gioco di equilibri in cui bisogna essere in vantaggio senza schiacciare l'altro. In fin dei conti la vita e la morte sono solo conseguenze della solidità o meno di una costruzione. Vivere, morire: sono solo conseguenze di ciò che abbiamo costruito. Quello che conta è costruire bene. Non è consentita nessuna forma di abusivismo, né tanto meno è consentito costruire e lasciare indifesi i propri territori. Ma i nostri territori vanno protetti e spesso non si riesce perché ci facciamo prendere da paure folli quali, ad esempio, il fatto che l'occupazione di un territorio condiziona inevitabilmente anche la perdita della propria libertà, dei propri spazi. Senza riflettere che la libertà di ciascuno ha termine quando inizia la libertà dell'altro. Senza riflettere che gli Spiriti Colti, quali NOI siamo, non tolgono libertà a nessuno, ma aiutano a mantenerla. Esistono situazioni e modi di fare di una semplicità madornale alla quale non siamo abituati, ma di cui abbiamo un disperato bisogno. Il go ci abilita a questo tipo di semplicità e tratta di processi a cui l'intelletto non arriva. Nella natura ci sono corrispondenze incomprensibili eppure così reali da non pensare che possano essere altrimenti. O che possano addirittura esistere. Il ragno danza nella sua rete senza sapere che ci siano mosche che vi si impiglieranno. La mosca, danzando spensierata in un raggio di sole, s'impiglia nella rete senza sapere cosa l'attende. Ma attraverso l'uno e l'altra si danza, e in quella danza interno ed esterno sono una sola cosa. Nello spazio limitato del goban i due giocatori danzano, alternandosi vicendevolmente in uno scambio di intersezioni, sono necessari e indispensabili l'uno all'altro, da formare un tutt'uno compatto e allo stesso tempo fluido e soggetto a cambiamenti. L'unica regola che intendiamo seguire è il non avere regole. L'impulso, che forse sentiamo in qualche momento, a sottrarci, assolutamente e indefinitamente, al peso dei vincoli, delle regole e delle limitazioni. Sembra esserci in noi una tensione alla libertà che ci rende insofferenti verso i limiti imposti dallo stesso goban. Che cos'è allora il gioco? La libertà? La verità? Un esercito in movimento di pietre, di metafore, metonimie, antropomorfismi, in breve, una somma di relazioni umane, che sono state poeticamente e retoricamente ingigantite, trasposte, ingioiellite, e che, per essere state usate a lungo, appaiono ad un popolo salde, ca-

La Vignetta di JoJoGo



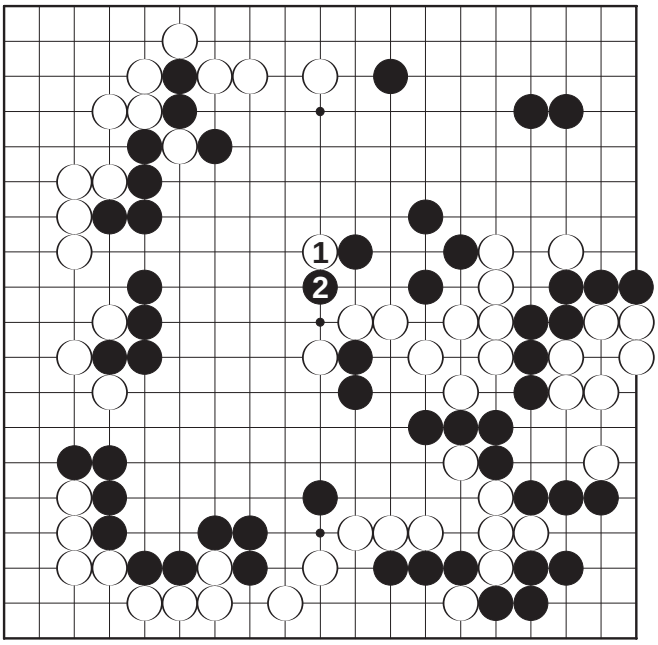
noniche e vincolanti: il gioco, le libertà, le verità sono illusioni, di cui si è dimenticato che sono tali. L'essere umano non attinge una presunta realtà oggettiva, ciò che egli rappresenta presuppone sempre il suo punto di vista. E' l'imbecillità che opera con idee fisse e forme stereotipate di vita. Chiunque sappia giocare, chiunque sappia godere di quello spazio fluido avanti a sé, chiunque sappia rispettare gli



spazi altrui deve avere un appassionato desiderio di proteggere il mondo dei suoi sogni contro gli intrusi, e a dirla tutta, deve avere un appassionato desiderio di proteggere ciò che decide deve fare parte del proprio mondo. E' forse il tempo dei pensatori, dei poeti, dei folli? Credo sia il nostro tempo. Ma chi può interessarsi ormai alle chiacchiere millenarie sul bene e sul male, quando s'è trovato che non si tratta di valori costanti ma di valori funzionali, così che la bontà delle opere dipende dalle circostanze storiche e la bontà degli uomini dipende dall'abilità psicotecnica con la quale si sfruttano le loro capacità e quelle altrui. L'uomo ha compreso per tempo che l'epoca in cui vive, dotata di un sapere superiore a qualsiasi altra epoca precedente, di un sapere immenso, sembra essere incapace di intervenire nel corso della storia. E il motivo di tutto questo, lo si vede nel fatto che oggi la realtà solo in minima parte viene prodotta dagli uomini. Gli uomini non sono più creativi, perché sono diventati un mucchietto di qualità e di abitudini e perché vivono le loro esperienze in uno schematismo ereditato. E' così: non sono più capaci di vivere esperienze personali. Le loro esperienze sono andate sul teatro, nei libri, nelle relazioni sociali e di viaggi, nelle comunità di fede e di religione, che coltivano certe varietà d'esperienze a spese delle altre come in un esperimento sociale...chi può dire ormai, oggigiorno, che il suo sdegno è per davvero il suo sdegno, se tanta gente gli toglie la parola di bocca e la sa più lunga di lui! E' sorto un mondo di qualità senza uomo, di esperienze senza colui che le vive. Adesso la gente ha la possibilità di essere libera, ma la libertà non ha contenuto. E' come un vuoto fatto di urla. L'essere liberi ha dunque molte forme, tristi e dignitose, ma c'è una sola forma di schiavitù. Quel che resta all'uomo ridotto in schiavitù, al di là della monotonia, è l'effimero desiderio di svago, di divertimento e, accanto a tutto ciò, le tentazioni: pigrizia, nausea, disgusto. L'oscillare tra pasti e lavoro, riposo e di nuovo lavoro, questo mangiare per potere lavorare e lavorare per potere mangiare, la mancanza di un fine, di una finalità: ecco ciò che contraddistingue la nuda esistenza. Tutto quello che è bello è oggetto di desiderio, ma non si desidera che sia diverso, non si desidera mutarvi nulla, si desidera quel che è. Poiché il popolo è costretto a portare tutto il suo desiderio su quel che già possiede, la bellezza è fatta per lui ed esso è fatta per la bellezza. Il popolo ha bisogno di poesia come di pane. Non già la poesia racchiusa nelle parole. Ha bisogno che sia poesia la sostanza quotidiana della sua stessa vita. Scorgiamo di continuo ciò che l'oscurità occulta alla nostra vista, il volto indistruttibile dell'essere umano in un mondo che cospira per la sua distruzione. Soltanto gli uomini di genio, che hanno grandezza e indipendenza sufficienti per vivere al di sopra del loro tempo in un mondo giovane e fresco, sono in grado di innalzarsi al sublime. Per gli altri ne deriva soltanto confusione. La solitudine è il prezzo che si deve paga-

re per essere nati in un tempo saturo di libertà, d'indipendenza e del nostro egoismo. Cosa ci salva allora? Il gioco, per nostra fortuna, invade tutti i margini della nostra vita. Si gioca sotto il banco, sul computer, sul telefonino, nel cortile. E così facendo liberiamo spazi e condividiamo spazi. Ma un buon gioco ha bisogno anche di spazi propri, ed è spesso un sistema di regole che chiede di essere rispettato, in cui è consentito anche sbagliare, ma soprattutto si esplica nel tempo a cui non sempre corrispondono e si adeguano i nostri bisogni, necessità, piaceri e desideri. Il giocare senza limiti di tempo, il giocare nel tempo, il tempo che vincola libertà, l'idea di fatto di non potere vivere senza tempo, le regole nel tempo, le emozioni del tempo che ci incantano a guardare il cielo stellato in mezzo ad un campo di grano! Impalpabile, indefinibile, calcolabile, controllabile, solo nel momento in cui accade. Passa. E nello stesso tempo è pieno sempre di qualche cosa. E' il dialogo tra natura e uomo: il tempo ha senso per noi solo perché noi lo siamo, è il senso della nostra vita e, come il mondo, non è accessibile se non a colui che vi è situato e che ne sposa la direzione. Del resto, tutta la storia è una questione di scelte nel tempo. Il fatto è l'indicazione di un cambiamento, di un mutamento avvenuto nel passato, e quindi, rinvia in modo più o meno esplicito a un intervallo di tempo, a una durata. Il tempo è un vedere determinato, un vedere qualcosa che c'è, che è nel suo oggetto reale. Il tempo svela ed è la stessa cosa del pensare. Linfa che s'intreccia coi più ossessivi temi della storia umana: la vita e la morte. Quindi, il tempo, il valore di un attimo, il pensiero che si esprime in un caleidoscopio di immagini e colori. Cogliere le ragioni immutabili del tempo che si rinnova, cogliere in quelle stesse ragioni la consapevolezza di una scelta, di una costruzione solida, che rimane lì a prendere posizione, a creare libertà, a trasgredire regole. C'è un tempo per seminare e uno che invoglia ad aspettare, c'è un tempo sognato che bisogna sognare. C'è un tempo negato e uno segreto, un tempo perfetto per fare silenzio. E' un tempo che sfugge che muta nell'istante. Ogni cambiamento ha per sua natura la capacità di far uscire le cose fuori di sé e di crearne di nuove. La percezione del tempo è la presa di coscienza che la realtà di cui siamo parte si è materialmente modificata. La diversità delle posizioni assunte su di un goban certifi-

Indovina la mossa



Bianco sta cercando di salvare il suo gruppo a destra, ma nero risponde a 1 tagliando aggressivamente. Come può giocare bianco per stabilizzare immediatamente il suo gruppo?

soluzione a pagina 17

ca che è trascorso un intervallo di tempo che ha un inizio ed una fine. In un attimo cresce uno stelo d'erba verde, in un attimo sorge il sole, in un attimo arriva la notte, in un attimo cade una goccia, in un attimo si accende la luce e si spegne. In tanti attimi è cambiato il mondo intorno. Il tempo è veloce come un seme che cade sulla nuda terra ed è lento come un filo d'erba che stenta ad uscire fuori quando aspetta di diventare grande. Il tempo svela ed è la stessa cosa del pensare. Ciò che non è esprimibile non è pensabile né reale, così come ciò che non è reale non è esprimibile né pensabile. Non è possibile vedere cose che non sono, così come non è possibile neppure esprimerle in un discorso. E' l'iniziazione alla via dell'adeguatezza che in qualsiasi momento ci permette di cogliere ogni qualità dell'esistenza umana. Cogliere la perfezione del bianco e del nero su una tavola di gioco, coglierne la bellezza che trae ispirazione dalla grandezza delle piccole cose, e le insegue fin nel cuore dell'inessenziale. Vedere la grandezza nelle piccole cose, vedere la solida costruzione attraverso le piccole pietre ben disposte e attente a non infrangere la sensibilità e la gentilezza dell'altro. In questo adeguato disporsi, il tempo ci permette di cogliere nell'eternità l'istante che l'ha abbagliato. Siamo lì, stiamo giocando, tratteniamo il respiro quando tutte le nostre facoltà convergono per captare la realtà fugace. Il tempo è un fanciullo che gioca spostando le pietre. Sono altre le sue ragioni, e vanno contro l'uomo, e in questo gioco non ci sono vittorie né sconfitte, è il tempo a bloccarlo. Il tempo è il più costrittivo dei limiti al potere, come dimostrano anche i nostri sogni, nei quali l'ordine temporale è il primo ad essere sconvolto. Il potere su tutte le cose appartiene al tempo. Il tempo è come una grande sfera trasparente, che racchiude ogni azione umana e il suo artefice viene ingabbiato. Non saremo mai liberi del tutto. L'atemporalità nasce dall'uscire fuori da questa sfera. E uscire fuori dalla sfera significa non lasciarsi vincolare dalla materialità banale in cui siamo immersi, significa attesa, significa onnicomprensività, significa onnipotenza. E' l'immagine mobile dell'eternità; è proprio la bellezza dei disegni risaltanti sul goban, nella loro impercettibile presenza nel tempo che mostra i caratteri invece di una solida costruzione; è la gentilezza dei giocatori di go che puntellano con scambi cortesi la sensazione di Esserci!

Stefania Sinardo

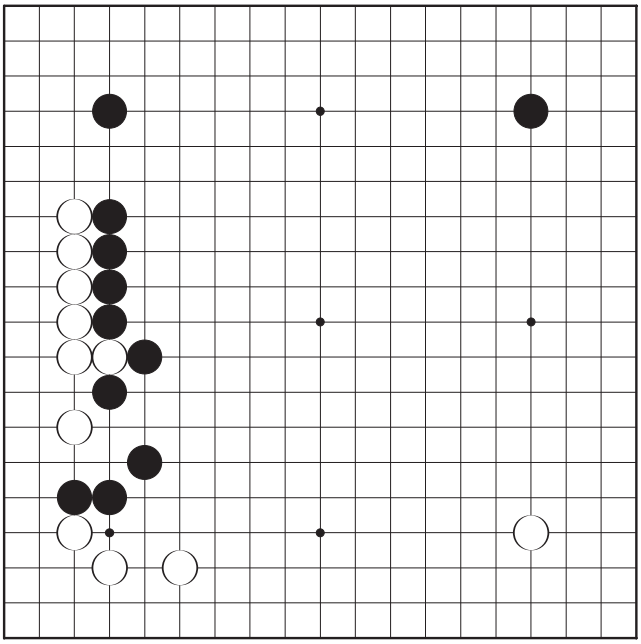
Per approfondire:
ARENDT, H., La vita della mente, Bologna 1987; BARBERY, M., L'eleganza del riccio, Roma 2008; HEGEL, F., Lezioni sulla filosofia della storia, Firenze 1963; HUSSERL, E., Per la fenomenologia della coscienza interna del tempo, Milano 1985; MUSIL, R., L'uomo senza qualità, Milano 2001.

La Striscia di Jojogo - Episodio 10



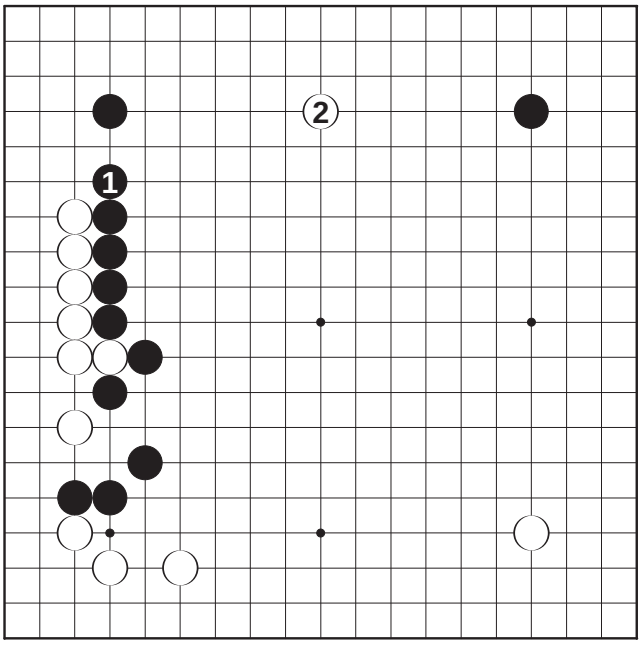
Sacrificare per Guadagnare

Concedere un po' per guadagnare tanto.
Abbiamo una partita di tipo: "territorio contro influenza". Dove dovrebbe giocare il nero la prossima mossa? Pensate ai motivi, non usate solo la vostra intuizione.
Inoltre, provate a immaginare qualche continuazione.

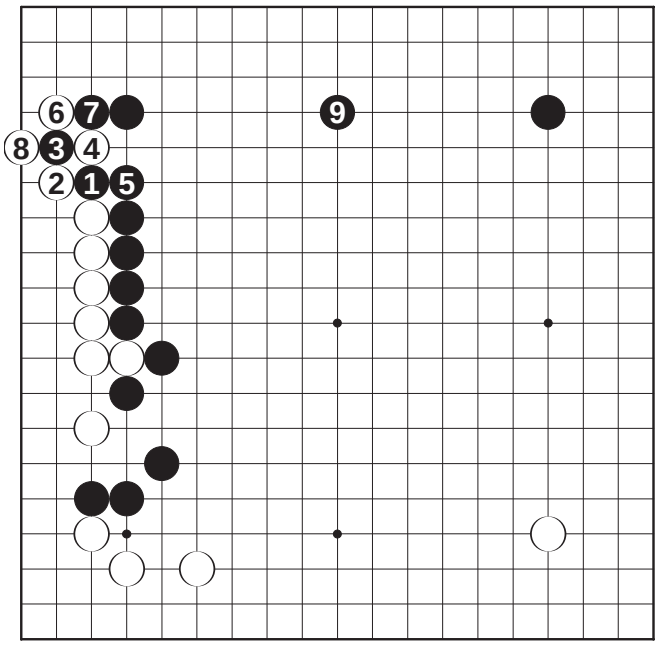


Dia. 1

Nel diagramma 1 nero deve giocare nell'angolo in alto a sinistra, precisamente nei dintorni di dove terminano le lunghe linee di pietre bianche e nere, per completare il suo muro. Però la mossa più naturale non sempre è buona abbastanza: se il nero si limita a estendere con 1, come nel diagramma 2, il bianco giocherà intorno a 2 sul lato superiore e l'influenza del nero non sembra efficace; il nero può fare molto meglio. Il diagramma 3 mostra una tecnica comune di sacrificio che il nero può utilizzare, in questo caso, per completare il suo muro in sente, così da poter giocare sul lato superiore. In confronto al diagramma 2, il nero cede un po' di territorio: un piccolo prezzo da pagare dovuto al fatto che l'angolo in alto sinistra era comunque aperto.



Dia. 2



Dia. 3

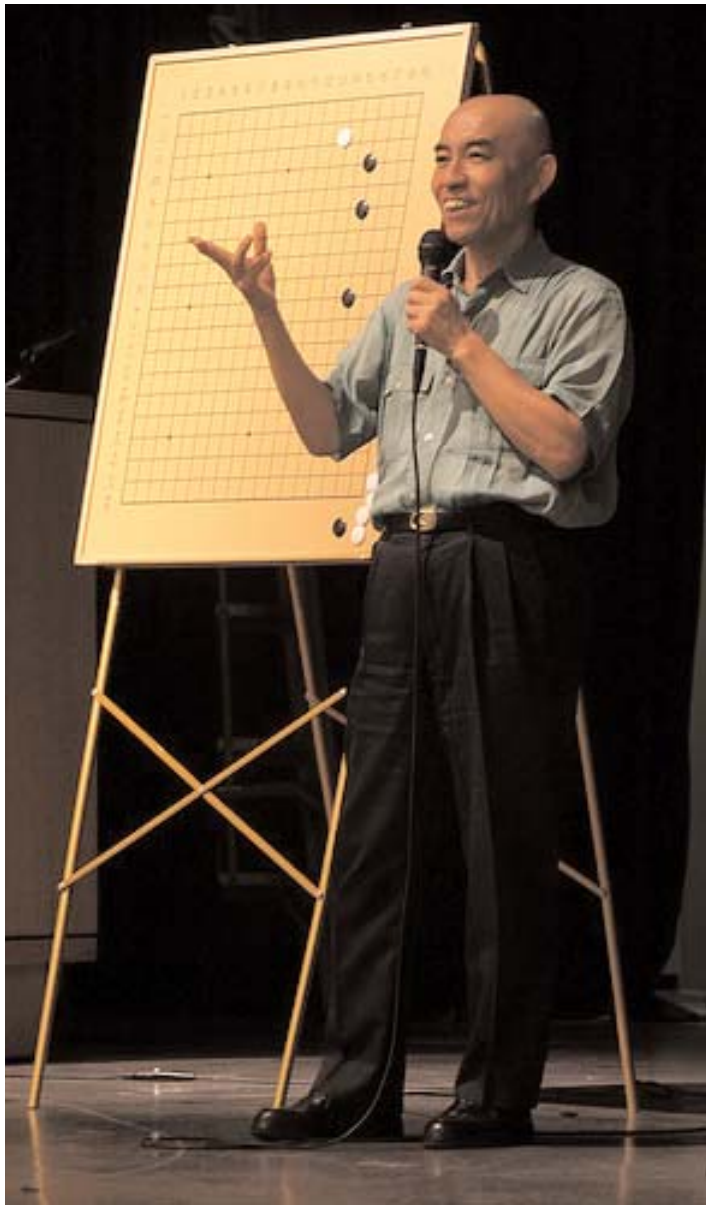
Conclusione: Giocare mosse solide e naturali è una grande capacità, ma fate sempre attenzione alle opportunità che si presentano: a volte si può fare di meglio. Imparate a sacrificare qualcosa per guadagnare di più altrove.

Giovanni Pezzino

Lo Stile Takemiya

Navigando su internet ho trovato un indirizzo, http://www.msoworld.com/mindzine/news/orient/go/special/bplp/_bplp2sub.html, dove è spiegato, un po' in inglese, lo stile di gioco del grandissimo Takemiya Masaki. Per voi lettori, ho tradotto l'articolo che trovate qui di seguito.

Fra i molti libri pubblicati in giapponese sullo stile di Takemiya, ce n'è uno composto da 3 volumi che si chiama Takemiya Igo Waarudo (Il mondo del go di Takemiya): il primo volume è sottotitolato Uchu-ryu Kihon Chishiki (Conoscenza essenziale sullo stile cosmico); il secondo volume è Uchu-ryu Daisakusen (Strategie importanti nello stile cosmico); il terzo volume è Uchu-ryu Kessaku-sen (Selezione dei capolavori dello stile cosmico). Quello che segue è un riassunto delle sue idee principali. I volumi sono stati scritti da Takemiya e pubblicati dalla Nihon Kiin nel 1989.



1. Lo stile naturale

Le parole «stile cosmico» non furono scelte da Takemiya per definire il suo stile. Lui pensa che il suo stile si debba piuttosto chiamare «naturale». Nonostante le sue mosse sembrino strane e originali rispetto alle altre, lui non sta cercando di fare mosse strane. Il suo stile è male interpretato perché la gente tende ad avere un campo visivo troppo limitato. Il peggior errore è considerare che il suo stile consista, semplicemente, nell'allargare le sue posizioni a dismisura, facendo diventare geloso il suo avversario, tentandolo ad invadere e poi uccidendo il suo gruppo. Il modo per fare ingelosire l'avversario non consiste nel creare dei moyo ma nel creare dell'influenza verso il centro.
Takemiya non pensa mai coscientemente di sviluppare dei moyo; se lo facesse, essi sarebbero troppo facili da contrastare; essi hanno origine «naturalmente» ma non sono una precondizione per il successo del suo stile. Con dei moyo deliberatamente pianificati è troppo difficile gettare una rete sicura e con i professionsiti, così bravi nei combattimenti, la più piccola crepa nel moyo sarebbe spietatamente sfruttata. I moyo sviluppati natualmente sono privi di questa fragilità e posseggono una flessibilità intrinseca. Benché la gente chiami i suoi moyo cosmici, essi sono effettivamente piantati saldamente a terra in grandi territori. Capire questo è di primaria importanza: troppi amatori fanno grandi moyo pensando di seguire lo stile di Takemiya; in realtà, non lo stanno facendo.

2. Vincere combattendo
Il suo primo insegnante professionista fu Tanaka Minaichi. Il suo stile di gioco ruota attorno ai combattimenti cruenti. Takemiya fu costantemente esortato: «Non vincere prendendo del territorio; vinci combattendo.». Quello è il modo in cui Takemiya gioca ora: in lui il territorio non è costruito intenzionalmente ma si origina «naturalmente» dal combattimento. I combattimenti iniziano negli angoli e lungo i lati e si sviluppano nel centro: questo è il motivo per cui il centro è così importante per lui.
Dal momento che non è il solo "combattente" fra i giocatori di go e il suo stile è unico, ci devono essere altri fattori. Lui non è sicuro di quali siano, ma pensa che un ruolo importante lo svolga la sua natura. Lui ama soprattutto la libertà e odia le idee fisse. Il centro è il luogo dove i sogni possono concretizzarsi.

3. Lo stile cosmico si basa sull'attacco
Combattere, ovviamente, implica attaccare. Per attaccare si deve, prima di tutto, rendere sicure le proprie pietre. Se i vostri gruppi hanno dei punti deboli il vostro attacco sarà inefficace. Ci sono giocatori che attaccano sviluppando un modo di giocare forte e solido. Enfatizzando l'atsumi (thickness) essi rimangono un po' indietro nel territorio, e, così, devono cercare aree deboli nelle posizioni dell'avversario, per attaccare. Con il suo stile, sono i moyo che danno origine ai combattimenti perché, se l'avversario li ignora, essi continueranno a espandersi e lui vincerà per il territorio.



Se le persone vogliono giocare come lui devono imparare a combattere. Se sono deboli nel combattimento, lo devono studiare. Ciò significa, prima di tutto, imparare a giocare mosse forti e solide oltre che creare forme sicure; poi, è una questione di imparare ad attaccare nei punti vitali e a come sviluppare gli attacchi effettivamente. Non è una questione di spargere da tutte le parti i moyo. Il primo volume si occupa della conoscenza essenziale richiesta.

4. Lo stile naturale è bello
Otake Hideo è il principale rappresentante del go estetico. Takemiya stravede per lui. Lui non gioca brutte mosse, né per amore né per soldi. Ci sono professionisti che giocano delle brutte mosse coscientemente perché il loro piano è distruggere lo stile dell'avversario. Lui non lo farà mai. Gioca semplicemente la sua partita, e questo è tutto.

5. Giocare d'istinto
Takemiya Masaki gioca l'intera partita d'istinto. Non cerca ragioni o conti da fare: basa tutto sulla sua intuizione dell'influenza delle pietre. Si può essere anche più accurati se ci si basa sulla propria sensazione invece di contare. Il punto è, anche se si possono contare i territori, che non si può contare l'atsumi: ci si deve basare sulla propria intuizione. Si possono fare errori spettacolari basandosi sul proprio senso della posizione ma il rimedio è studiare e affinare la propria intuizione.

6. Fare vivere le pietre
Takemiya Masaki crede molto nelle regole cinesi. Secondo le regole cinesi lo scopo principale non è vincere grazie al territorio ma grazie al corretto piazzamento del maggior numero di pietre vive sul goban. Questa differenza nella percezione ha un grande effetto sulla "sensazione" che si ha per il gioco. Significa pensare: "Quante possibili pietre vive posso piazzare sul goban?", invece di: "Come posso ottenere più territorio del mio avversario?", che conduce ad enfatizzare gli angoli e i lati secondo la modalità di gioco giapponese. Takemiya non sta perciò pensando di fare del territorio quando gioca ma piuttosto di sviluppare o di allargare le sue posizioni. Il risultato è, spesso, un moyo.

7. Atsumi

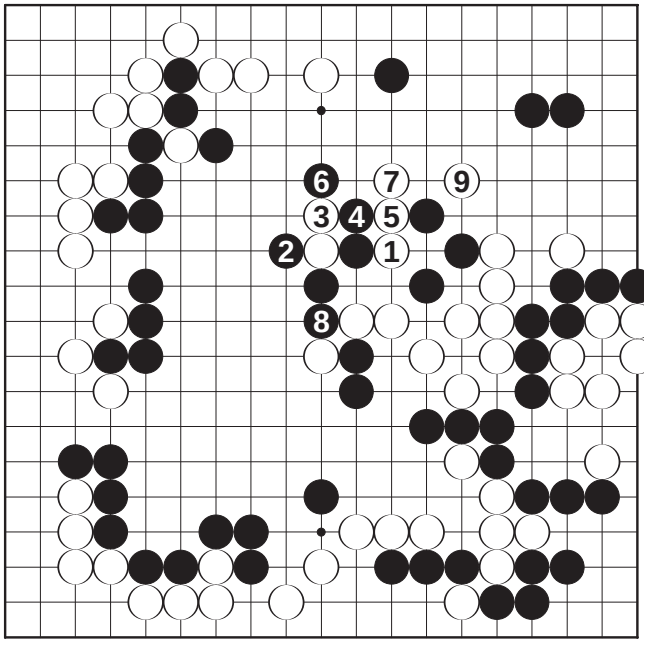
Il go cosmico si basa sull'atsutmi. Il valore dell'atsumi dipende non solo dalla forma intrinseca ma anche da come è applicata. È impossibile quantificare l'atsumi; ciò che è certo è che se l'applicazione è imperfetta il valore sarà zero. Alcuni giocatori evitano l'atsumi semplicemente perché non può essere quantificato; quelli a cui piace, incluso Takemiya, devono essere considerati romantici; devono essere preparati ad avere la vista lunga e non pressare per la vittoria troppo velocemente; devono essere felici di essere gli ultimi a ridere. La scuola del prendere profitto, come quella del basare la partita enfatizzando il territorio e lasciando un gruppo debole che si salva o muore, è il go dell'ansietà, non il go dei sogni. Il go cosmico è epico e la storia impiega del tempo a svilupparsi. Perciò, se l'avversario entra nel vostro moyo, non è necessario pensare di ucciderlo: ciò significherebbe pressare troppo velocemente per la vittoria; è sufficiente attaccare e prendere profitto qui e lì, finché la storia raggiunge il lieto fine.

8. Come vincere con lo stile cosmico

Le procedure precise dipendono da come l'avversario gioca ma possono comunque essere dati degli esempi tipici. Uno di questi include il timore dell'avversario a stare fuori dal moyo che cresce e cresce sempre di più. Un altro esempio è dove l'avversario invade un moyo e crea una forma debole. L'invasore è preoccupato ma non ucciso; mentre sta scappando non ha tempo di fare territorio da qualche altra parte ma l'attaccante si sta fortificando. Se l'avversario invade il vostro moyo, lasciatelo vivere, ma piccolo! Molte partite basate sullo stile cosmico sono vinte nel fine gioco. Naturalmente l'avversario potrebbe basare le sue possibilità di vittoria sulla strategia di un gruppo debole o potrebbe accorgersi di essere indietro nel punteggio e fare una mossa del tipo: "o tutto o niente": in questi casi sarà punito uccidendo i suoi gruppi; perciò è importante essere in grado di imparare le tecniche di uccisione e studiare i problemi di vita e morte. Lo stile cosmico non è un modo facile per vincere una partita di go; è, tuttavia, un metodo integrato.

Giancarlo Sacchi

Indovina la mossa - Soluzione

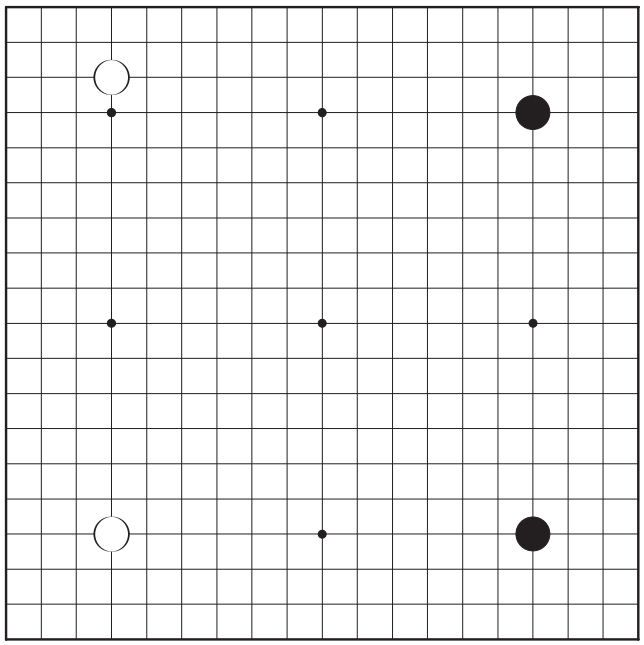


La partita è continuata con la sequenza accanto. Dopo bianco 1 nero non può evitare che bianco scappi, ma riesce a chiudere un grande erritorio al centro con 8, bianco d'altro canto è felice di vivere catturando 3 pietre con 9. La partita è finita con la vittoria di nero per mezzo punto

Bianco: Pippo - Nero: Pluto

Problemi di Fuseki

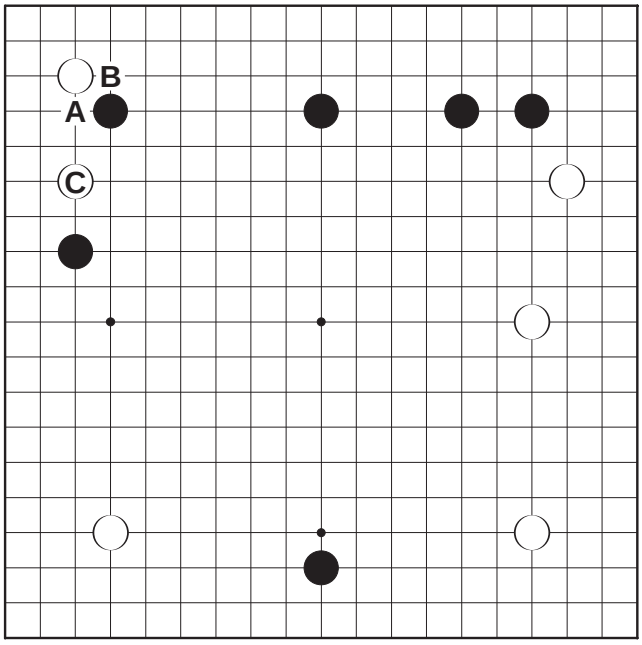
Problema 1: Nero vuole giocare sull'angolo in alto a sinistra. Qual'è l'approccio migliore?



Problema 1

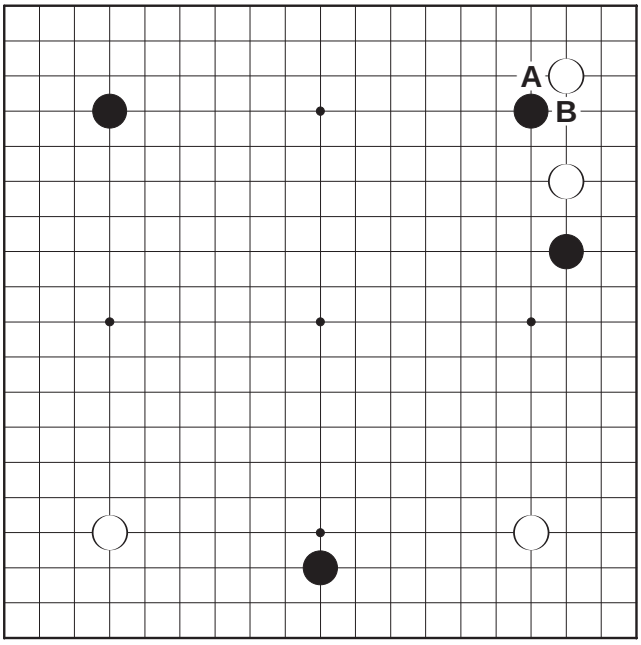


Problema 2: Nero ha giocato San Ren Sei. L'approccio di Bianco in C provoca la pinza di Nero. Dopo che Bianco entra nell'angolo tuttavia, Nero ha due modi per rispondere: qual'è la strada giusta?



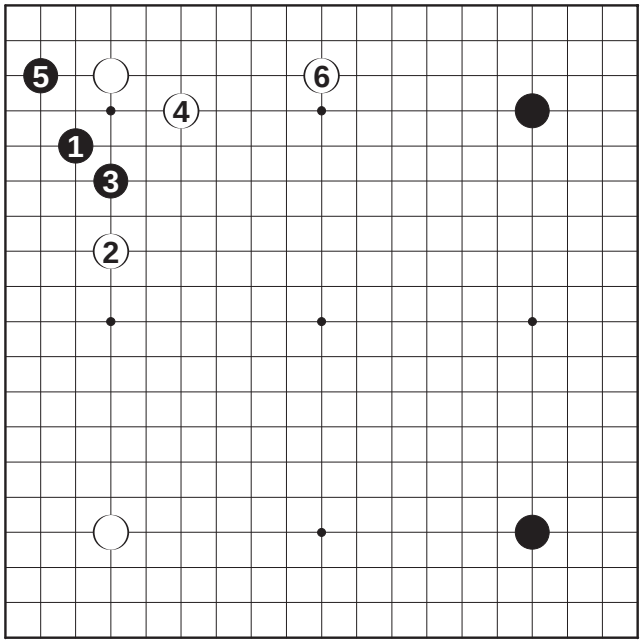
Problema 2

Problema 3: In questo problema Nero, anziché giocare lui stesso sanren-sei ha preferito distruggere il lato avversario. Bianco ha così iniziato un tipico joseki: come deve rispondere Nero nella situazione attuale?



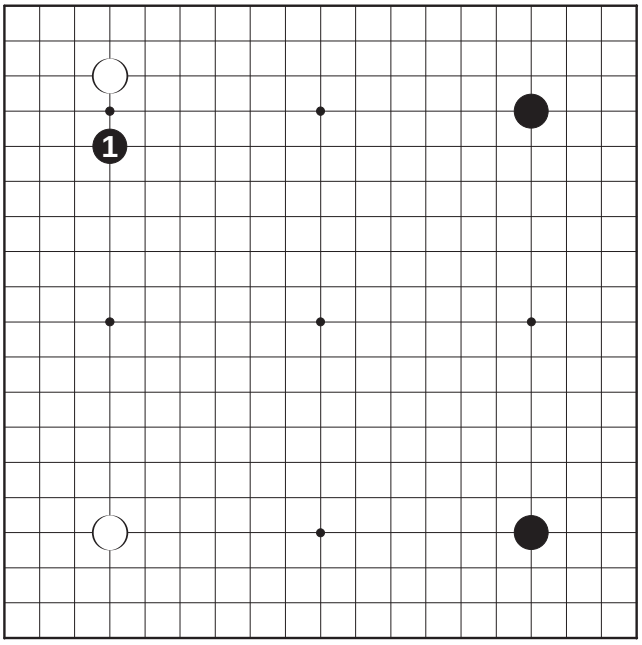
Problema 3

Soluzione 1a: L'approccio basso. Se nero gioca 1, la sequenza che ne segue ridurrà enormemente l'influenza della pietra in alto.



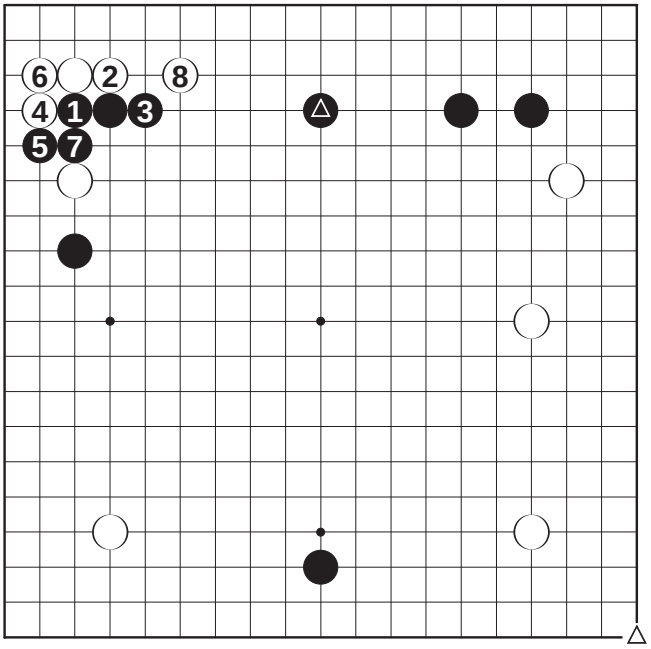
Soluzione 1a

Soluzione 1b: L'approccio alto è la risposta migliore. Lavora bene con le pietre nere sul lato destro, visto che sono alte.



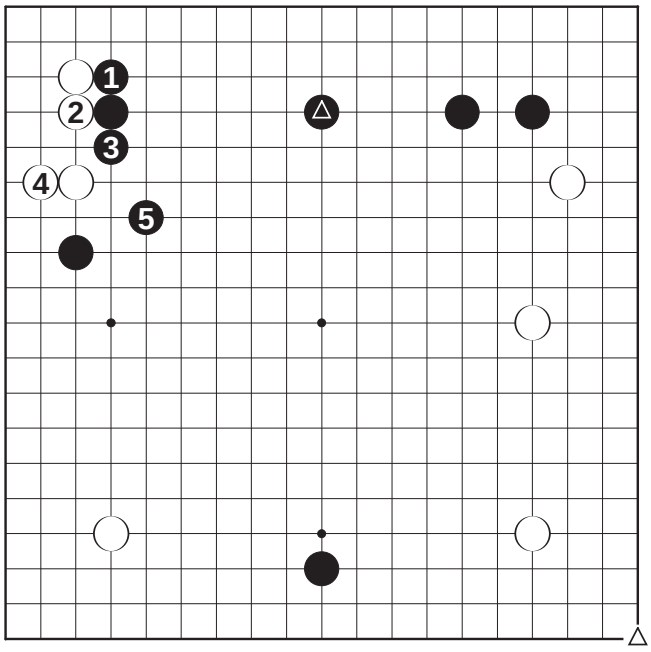
Soluzione 1b

Soluzione 2a: Risposta sbagliata. Con la pietra Nera marcata in quella posizione Nero 1 è nella direzione errata. Dopo Bianco 8 il San Ren Sei non lavora più efficientemente.



Soluzione 2a

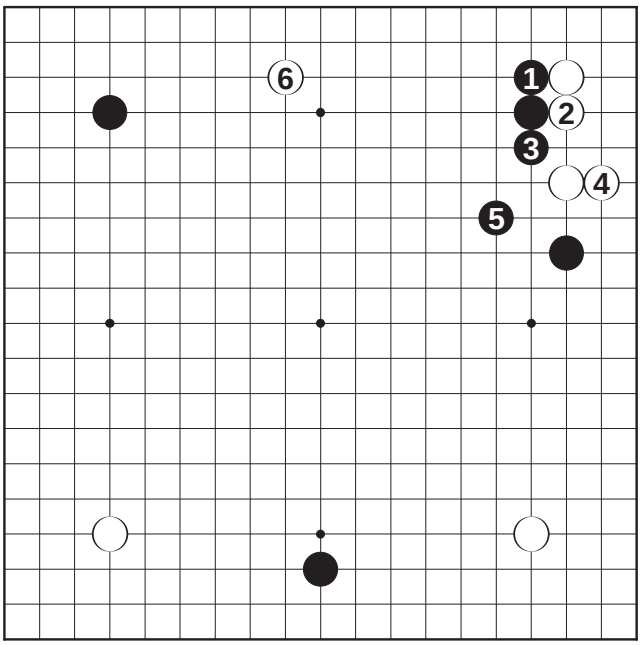
Soluzione 2b: Esatto. La pietra marcata di Nero ora si trova nella direzione giusta. Questa è la sequenza più vista nelle partite dei professionisti.



Soluzione 2b

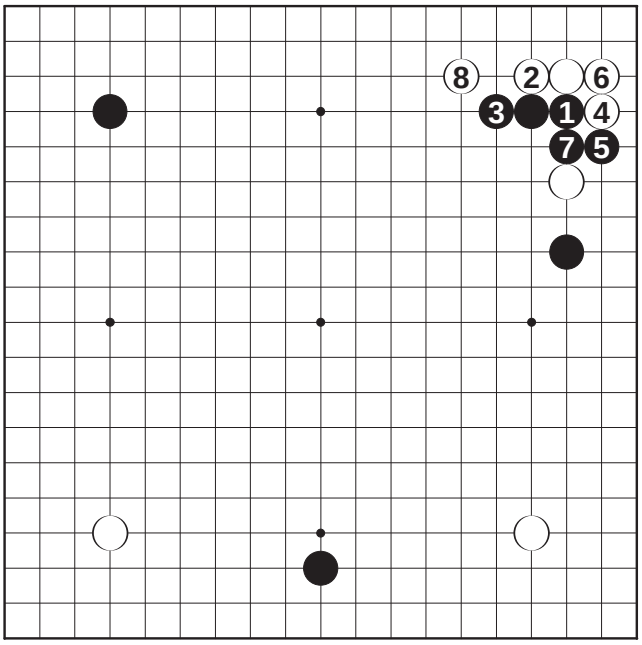
Soluzione 3a: Risposta sbagliata.
Nero non deve affrontare questa sequenza se

non possiede una pietra sul lato interessato. Bianco 6 adesso è severa.



Soluzione 3a

Soluzione 3b: Nero1 si trova nella giusta direzione. Dopo 8 Bianco ha il controllo dell'angolo, ma Nero è ugualmente contento della solidità ottenuta. Inoltre Bianco perde il sente.



Soluzione 3b

Fabio Roccia

Al prossimo numero con lo speciale sulla spedizione italiana ai World Mind Sport Games

