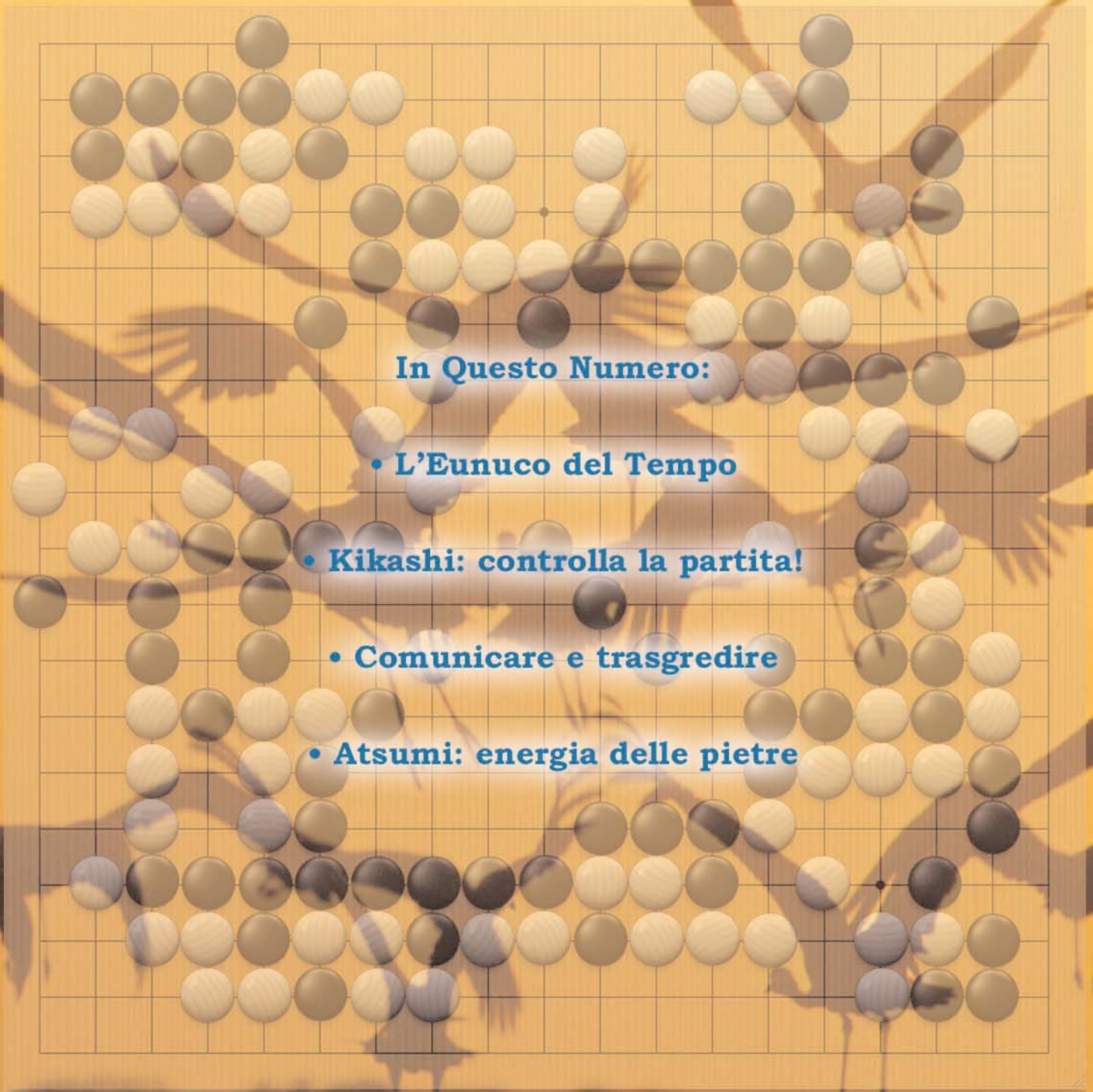
Anno 2 - Estate 2008 - Numero 5

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go



In Questo Numero:

- L'Eunuco del Tempo
- Kikashi: controlla la partita!
- Comunicare e trasgredire
- Atsumi: energia delle pietre

Editoriale

Eccoci puntuali come sempre con il nuovo numero della rivista, il primo del secondo anno.

Come dite? Non siamo per niente puntuali? E' vero, bravi!

Il fatto è che noi gru emigriamo in Italia nella tarda primavera, ma quest'anno il Belpaese ha visto piogge e maltempo fino all'inizio dell'estate, e quindi il tutto è andato per le lunghe…

I nostri "eroi" continuano a scrivere di go e sul mondo del go. JoJoGo, Giovanni Pezzino, Stefania Sinardo, Davide Grasso, Marco Carrettoni e Giancarlo Sacchi continuano a farci ridere, migliorare (nel gioco e nella conoscenza), informare, appassionare, studiare e riflettere, con le stesse piacevoli armi di sempre: la parola e la passione.

In questo numero avrete anche due piacevoli sorprese: la prima, che avrete già visto, è una copertina pensata e realizzata da Luca Beretta, che già da tempo ci aiuta con l'impaginazione e le soluzioni grafiche, ma che finalmente si rende protagonista della nostra prima pagina.

La seconda sorpresa è un articolo su "L'Eunuco del Tempo", la novità editoriale dell'anno per il mondo italiano del go. Troverete in questa sezione una breve intervista all'autrice del libro ad opera di Cristiano Garbarini e la recensione, di Marta Luchi.

Speriamo che vi divertirete ed appassionerete nel leggere questa rivista, una volta ancora come noi ci siamo divertiti a farla.

La Redazione

Collabora con Noi!

Contattaci all'indirizzo:

il_ritorno_delle_gru@yahoo.it

Sommario

News:
News dal Mondo 4

Tornei:
Italiani all'Estero 5

NonSoloGo
Trasgressione Emotiva e Comunicazione 8

Cultura
L'Eunuco del Tempo 11

Tecnica
Tecniche di Combattimento: Kikashi 13
Atsumi: l'Energia delle Pietre 17

Il Ritorno delle Gru

Rivista Indipendente di Go

REDAZIONE:

Diego Durazzi - Cristiano Garbarini - Davide Minieri - Davide Grasso

IMPAGINAZIONE GRAFICA:

Diego Durazzi

REVISIONE TECNICA:

Davide Minieri

REVISIONE TESTI:

Paolo Marcoli

SI RINGRAZIANO:

Luca Beretta - Gabriella Bettelli - Marco Carrettoni - Mirco Fanti - Marta Lucchi - Giovanni Pezzino - Giancarlo Sacchi - Stefania Sinardo - Jennie Shen - Gherman Sorin - Davide Suigo

News dal Mondo



Giappone
A volte i miracoli avvengono. E così il bravo Hane Naoki, sfidante al titolo Honinbo, ha recuperato da un iniziale 3-0 per vincere al settimo match per 3-4 contro il detentore, Takao Shinji, uno dei più titolati giocatori giapponesi del momento. Era successo già altre volte che un giocatore recuperasse dal 3-0 al 3-3. Ma un parziale di 4-0 da una tale posizione di svantaggio, considerate le implicazioni psicologiche, è veramente raro.

Una stella nascente si inizia ad affermare nel mondo del go giapponese. Iyama Yuuta ha ancora 19 anni, ed a settembre sfiderà Cho U per il titolo Gosei. Qualificandosi per la finale Iyama ha acquisito di diritto il grado di 8P; attualmente è anche il giocatore giapponese con la maggior percentuale di successi. Ha sicuramente giocato a suo favore il fatto che, non detenendo titoli importanti, non si è trovato ad affrontare per lunghe serie di partite i top players. Resta il fatto che, probabilmente, si sentirà parlare in futuro di questo giovanissimo giocatore. Chissà che non riuscirà a contrastare, come Hikaru, i coetanei Cinesi e Coreani...

Internazionali
L'anno scorso, nella Fujitsu Cup, i giovani rampanti goisti cinesi avevan deluso le aspettative e la semifinale aveva visto due giapponesi contro due coreani (per poi avere una finale tra coreani).

Quest'anno è andata ben diversamente: Lee ChangHo è stato l'unico non cinese ad arrivare in semifinale. Ha raggiunto Gu Li in finale, dove ha però perso. Gu Li e Chang Hao hanno fatto il lavoro grosso, eliminando (finale a parte) Park YongHun e Lee Sedol nei turni precedenti.

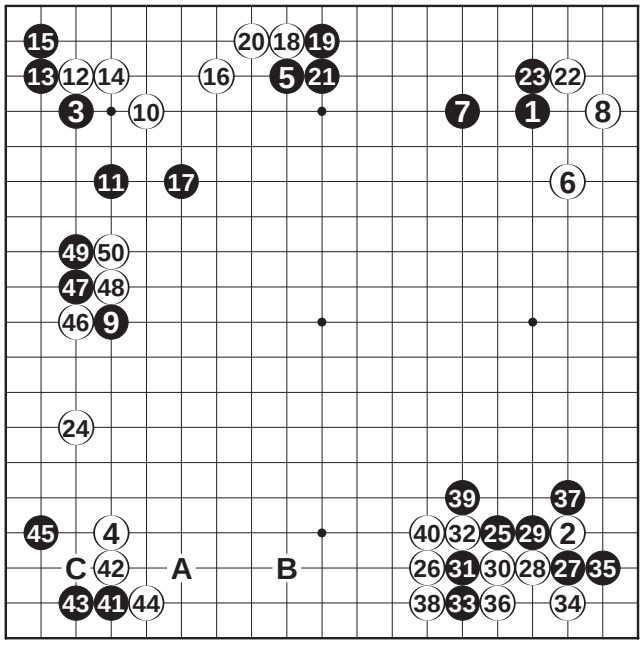
Corea
Quanto al temibilissimo Lee Sedol, sta disputando la finale della Prices Informatio Cup. A sorpresa ha perso la prima partita della serie contro il giovane Hong Seongji 6P. Hong Seongji, sulla scena professionistica dal 2002, non aveva ancora vinto un grande torneo. Staremo a vedere cosa succederà nelle prossime partite. Nei tre precedenti incontri contro Lee Sedol, aveva sempre perso.

Davide Grasso



Italiani all'Estero

Dal torneo di Bled del 18-20 Aprile 2008 presentiamo una partita di Mirco Fanti 4k (Nero) commentata da Jennie Shen 2P.

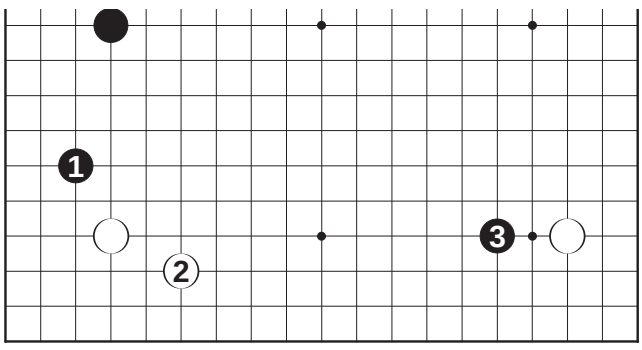


Dia. 1 (1-50)

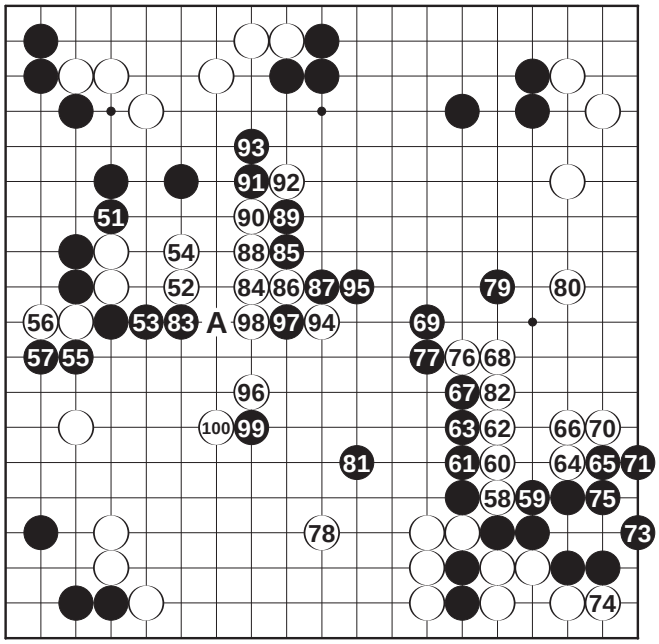
Nero 23: non è la mossa più grande (Var. 1). Questo è uno sviluppo più veloce per nero.

Nero 41: visto che il muro bianco è tanto distante, basta un approccio classico allo Hoshi in A, in questo modo B o C sono Miai.

Nero 43: è meglio estendere verso l'esterno, visto che il lato è più importante.



Var. 1

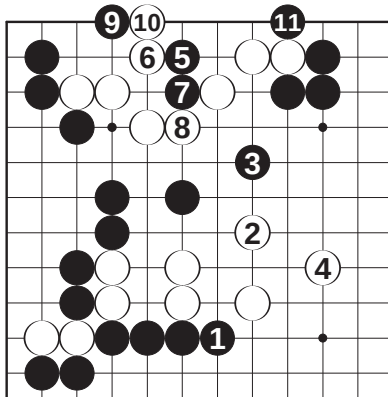


Dia. 2 (51-100)

Nero 51: nero subito in 53 è più severa; in ogni caso il risultato, dopo nero 55, è favorevole per nero: bianco ha perso punti e si è solamente creato un gruppo debole.

Nero 61: pesante: nero non ha motivo di salvare questa pietra.

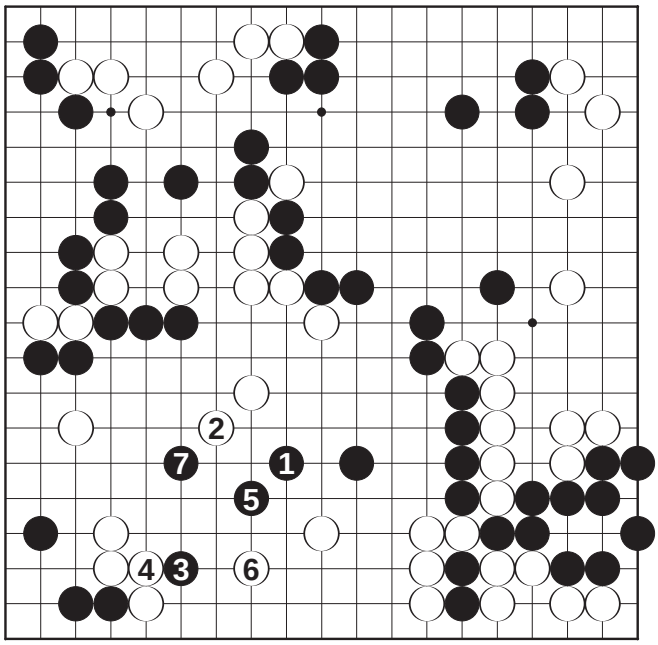
Bianco 62: Hane in 63 sarebbe stata più severa: quando nero metterà la testa avanti con 67, sarà bianco a essere in difficoltà.
Nero 85: Nobi in A è il punto vitale (Var. 2)



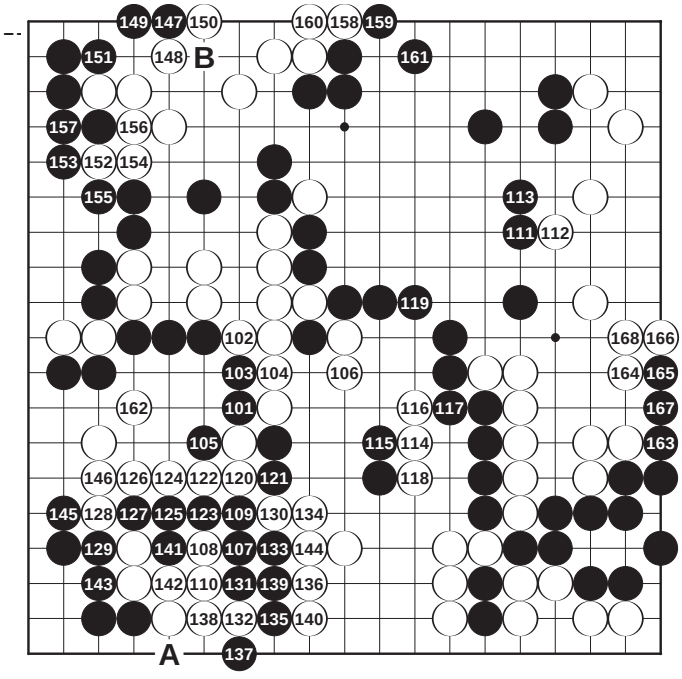
Var. 2

Dia. 2: il gruppo bianco in alto non è ancora vivo, quindi bianco deve stare attento mentre scappa col gruppo al centro.

Nero 96: inutile: nero dovrebbe attaccare come in Var. 3. Bianco deve rischiare la vita del gruppo o perdere tutti i punti in basso.

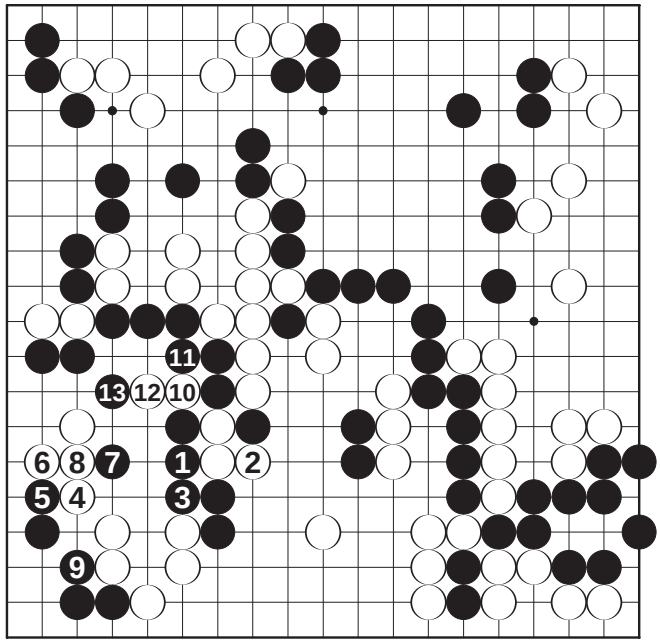


Var. 3



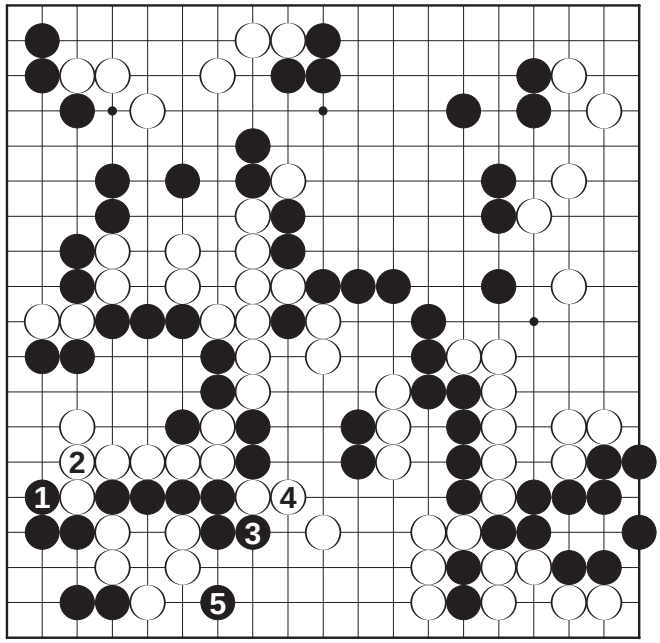
Dia. 3 (101-168)

Nero 121: La mossa perdente, se nero desse Atari dall'altro lato e seguisse la sequenza in Var. 4, non succederebbe niente di grave.



Var. 4

Bianco 130: un errore, dà una chance a nero: se seguisse Var. 5, bianco sarebbe morto. Bianco dovrebbe prima giocare 145 in Sente e poi saltare in 139.



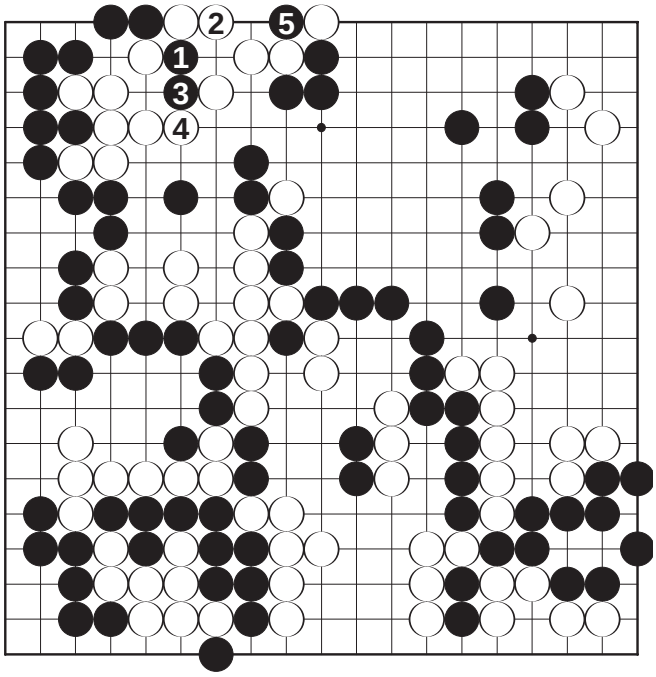
Var. 5

Nero 141: l'ordine delle mosse è importante: se nero iniziasse dallo Hane in A potrebbe catturare due pietre.

Nero 147: l'ultima chance per nero è di provare a uccidere tutto il gruppo giocando in B, ma, perdendo il gruppo in basso, non sarebbe abbastanza.

Bianco 158: un errore: nero può uccidere il gruppo con Atari in B adesso (Var. 6). Dopo che nero non approfitta nemmeno di questa chance, non c'è più niente da fare.

Davide Minieri



Var. 6



Trasgressione Emotiva e Comunicazione

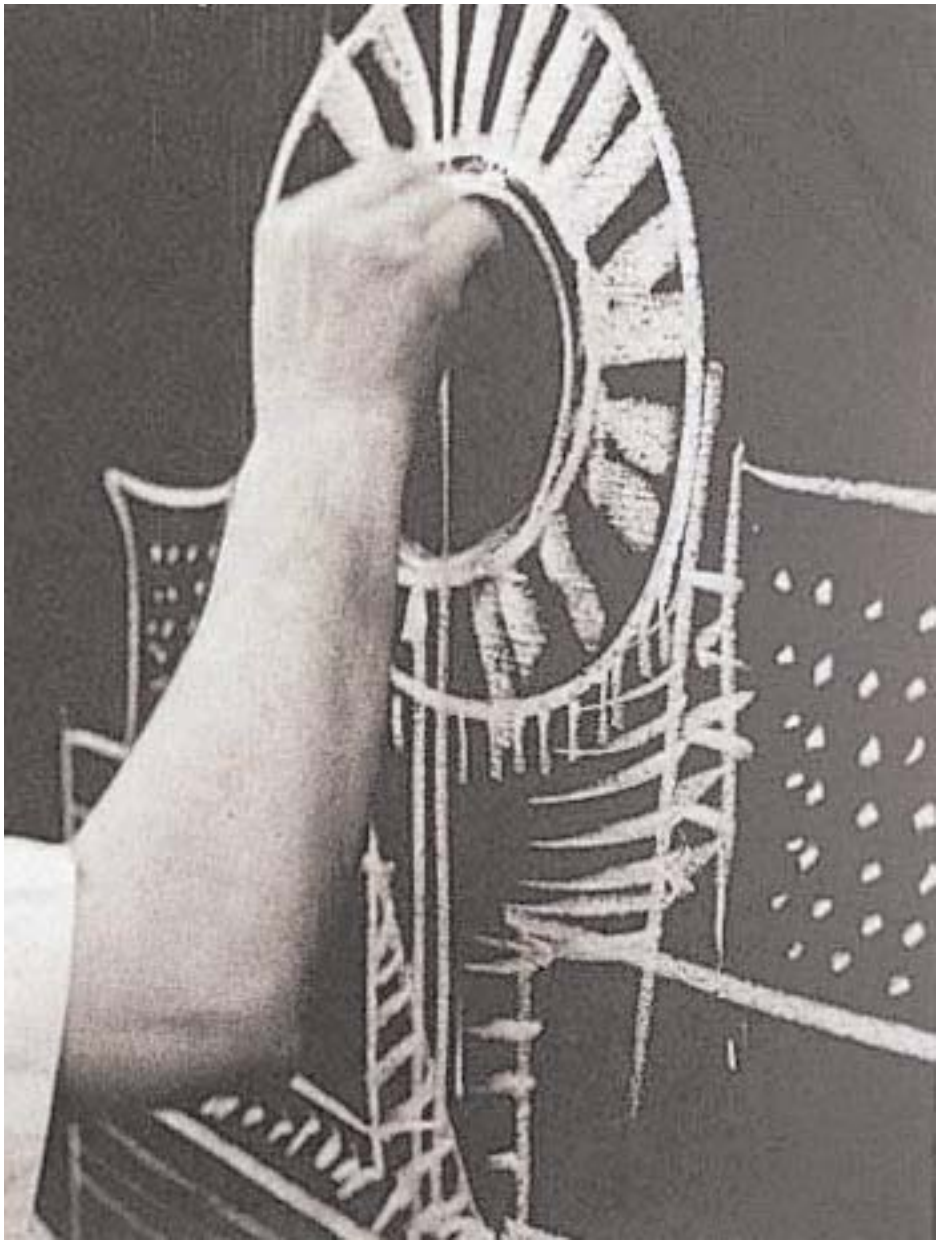
Tematizzare sul ruolo del go nella dinamica sullo sviluppo dell'intelligenza emotiva implica lo svolgimento di indagini molto impegnative, complicate altresì da una percezione tanto diffusa quanto ingenua del fenomeno ludico, che lo sottrae in qualche modo ad



un approccio scientifico e scientificamente rigoroso, e lo assimila all'esprit de finesse, all'improvvisazione, senza coglierne, almeno nel sentire popolare, la scarsa comprensione delle sue rilevanze in vista della formazione della personalità umana, quindi nel percorso evolutivo del singolo, soggetto di ragione ma anche di esperienza. In quanto parte in causa nei processi di sviluppo emotivi il go diviene comprimario per diventare senz'altro uno dei protagonisti della crescita e della vita umane. In altri termini, con un'espressione dai risvolti solo apparentemente ironici e paradossali, si può con il romantico Richter asserire che il gioco, nelle sue linee generali, è un'attività seria, anzi, un fenomeno tremendamente serio. Una serietà, quella dell'attività ludica, che non si radica su una tensione meccanica della psiche sul mondo in cui si agisce, ma che attenziona una serie di dispositivi di ordine psicologico, pedagogico, sociologico, antropologico. In questo senso, è interessante scoprire nuovi percorsi riguardanti la species piuttosto variegata del gioco, che coessenzializza vari spunti e motivi provenienti da compartimenti in apparenza distanti l'uno dall'altro, come la dimensione affettiva, la dimensione cognitiva, la dimensione motoria, la dimensione relazionale e la dimensione agonistica.

Sia i filosofi che gli antropologi di tutti i tempi non si sono mai dispensati dal parlare e dal pontificare sul gioco, e in particolar modo il go assolve al suo valore sociale, educativo, politico, e questo non impedisce, anche a noi poveri mortali, di trattarne, tanto più che il diritto ce lo siamo autoconcesso nel momento in cui abbiamo scelto come filo comune la trasgressione. Qualcuno, a questo punto, potrebbe chiedere come si possa affiancare il go a temi vittimizzanti quali il suicidio. Ebbene a costoro risponderemo che c'è

stato anche chi ha asserito, forse giustamente, che dal gioco del go si può partire per sviluppare una formula speculativa del mondo, partendo dal presupposto che l'essenza stessa del mondo risiede nel gioco in sé e nel suo libero svolgimento. Noi non vorremmo arrivare ad affermare tanto ma cercare di comprendere se e come tali problematiche (maltrattate o più semplicemente non trattate dal sistema) rientrino o meno in una logica trasgressiva. A tutti è captato di partecipare a giochi quali "nascondino" o i "quattro cantoni", insomma, ad uno di quei giochi che fanno ormai parte dell'era paleolitica. Qualcuno di noi ha avuto questa fortuna e dobbiamo riconoscere che si rimane allibiti nel constatare con quanta serietà si scelgano e decidano collettivamente (superando benissimo l'annoso problema della maggioranza e minoranza) le regole stesse del gioco e con quanta autodisciplina si eseguono, senza che ci sia nessuno a controllare e a penalizzare dall'esterno chi non le rispetti. La cosa ancora più sconvolgente è che molto spesso queste regole raggiungono dei livelli molto alti di rigidità, non perdendo però le sane caratteristiche della mutabilità e della reversibilità in quanto queste ultime sono strettamente connesse al contesto in cui vengono espletate, ai giocatori che vi partecipano e alla situazione ludica che ne deriva. Questi vincoli, ed il serio lavoro per determinarli correttamente, non intaccano minimamente l'insorgere delle sensazioni gioiose, sensazioni che estrinsecandosi determinano il riconoscimento globale di ogni individuo, della propria esistenza e della presa di coscienza del proprio rapporto con il mondo esterno. Ed è proprio per queste valenze comunicative, collettivizzanti, creati dal gioco, che interessa trattare una serie di problematiche che riescono, più o meno direttamente, a toccare ed a mettere in luce la carica trasgressiva ed anticonformista dello stesso se legato ad altre questioni primarie del nostro vivere quotidiano. Un esempio di ciò ci viene fornito dai rapporti, per alcuni forse assurdi, che sembrano legare il go al lavoro. A prima vista, infatti, queste due attività umane sembrerebbero in netta antitesi tra loro, in quanto ad ognuno di noi viene automatico abbinare alla parola magica go altre parole come li-

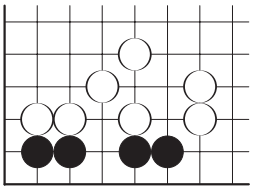


bertà, divertimento, spensieratezza, mentre ci è altrettanto naturale, ed a ragione, individuare nel lavoro la costrizione, la alienazione, lo sforzo, l'autocontrollo; invece può vedersi esclusivamente una antitesi tra le due realtà, o tanto meno trovarvi soltanto un rapporto di subordinazione, in quanto il gioco non può essere definito né una forma secondaria né la sola forma di lavoro di cui, ad esempio, sia capace un bambino (principale protagonista dell'attività ludica). Il rapporto binomio go-lavoro è più complesso di quanto in un primo tempo si potrebbe credere, dato che racchiude in se, come abbiamo già detto, non soltanto le figure di antitesi e di subordinazione ma anche quelle di compensazione e di identità. Volendo schematizzare possiamo, infatti, affermare che in una futura società antiautoritaria, dove il lavoro dovrà rispondere in maniera ottimale alle attitudini ed agli interessi dell'uomo, essendosi scrollato da ogni forma di disumanizzazione per dare una esauriente risposta ai problemi di ogni individuo e della sua personalità, go e lavoro saranno una sola cosa dando vita ad un vero e proprio rapporto di compensazione equilibrata tra i due elementi. In una società che si ispirasse, invece, alla realizzazione di principi economicisti, con tutta probabilità si verrebbe a determinare tra le due realtà umane in questione, non un rapporto di compensazione come nel primo caso, ma un rapporto di esclusiva subordinazione, in quanto il gioco del go verrebbe ad occupare un posto secondario rispetto al lavoro, fulcro centrale della dottrina stessa, dal quale si dipanano e dipendono tutte le altre realtà compreso il gioco. Un vero e proprio fenomeno di compensazione tra gioco e lavoro si verifica, invece, nell'ambito della società odierna, dove infatti il lavoro è il principale tramite dell'alienazione, mentre, di contro, la sfera ludica mantiene una sua funzione di recupero e di sostegno nei confronti della nostra personalità, personalità che in genere non è del tutto equilibrata in quanto alla sua determinazione contribuisce il contatto con una realtà che tende ad impoverire progressivamente l'esperienza individuale e collettiva dell'uomo.

Il go, inoltre, contiene in sé tutte le caratteristiche di comunicazione e rappresentazione: simbolizzazione, classificazione, partizione, seriazione, quantificazione, astrazione, istituzione di relazioni (temporali, spaziali, causali). La comprensione dei meccanismi comunicativi, che regolano l'uso dei diversi linguaggi, rende più efficaci i processi di interazione linguistica in primo luogo, più consapevole l'apporto dei diversi codici comunicativi, e infine potenzia il pensiero stesso. Si stimola l'ascolto e l'espressione di sé, la creatività, la cooperazione, il ritmo, la mimica e l'espressione corporea. Nel go valorizziamo e stimoliamo il valore dell'esperienza personale, vissuto e proiezione di un significato personale, la creatività come educazione alla libera espressione, ovvero la capacità di uscire dagli schemi linguistici in modo costruttivo. L'area in cui la metacognizione e la funzione metalinguistica si incontrano, è quella della riflessione linguistica, e specificamente riguardo agli aspetti prettamente comunicativi del linguaggio del go: il mio interlocutore mi ha compreso? Qual è la nostra reciproca posizione sul goban? Qual è esattamente lo scopo di questa comunicazione? Quale elemento discordante so ritrovare? Come posso ottimizzarlo? Cosa sto imparando? La metacognizione interviene nella creazione di una grammatica della comunicazione ludica, finalizzata principalmente al dominio, sempre più raffinato, delle proprie intenzioni, che vengono veicolate da una serie di markers linguistici e paralinguistici, dei quali, comunicando, non si ha piena consapevolezza, ma che sono il nucleo fondante

Problema Facile

Il nero muove e vive in Ko



Soluzione alla pagina seguente...

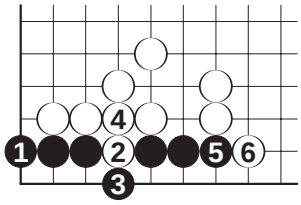
delle relazioni ludiche. Nel discorso linguistico del go dominano talvolta una o più funzioni che fanno assumere alla partita la sua particolare caratteristica o finalità: esprimere la propria soggettività (espressioni in cui predomina la funzione emotiva; il messaggio è centrato sul soggetto e fa risaltare stati d'animo, sentimenti, emozioni); informare, descrivere oggettivamente, istruire; ordinare, persuadere e cosi via. Giocare a go, sul piano sociale e psicologico, comporta la comprensione dei meccanismi della comunicazione, e vuol dire che si è in grado di avvertire i sentimenti, di sentire il rispetto come persone umane, di apprezzare gli aspetti positivi, di tollerare i difetti, di proporre scambi di collaborazione con l'interlocutore. Sul piano più propriamente intellettivo, significa penetrare altre forme di pensiero, allargare l'orizzonte per una visione del mondo più profonda e consapevole, maturare il senso critico verso la realtà circostante, per sé e per gli altri. Infine, chi possiede la abilità di comprensione emotiva, è in grado di capire culture, modi di pensare, e forme di vita diverse dalla propria. E' molto piacevole vivere le culture altrui giocando a go. Questo crea le condizioni ideali per intendere meglio cosa accade nel mondo e come far fronte, con strumenti ed atteggiamenti adeguati, ai problemi posti da società complesse come la nostra: cogliere la propria identità culturale ed i valori propri della comunità di appartenenza.

Per approfondire:
Allievo, G., Gian Paolo Richter e la sua Levana o scienza dell'educazione, Torino 1899; Armando, A., Freud e I'educazione, Roma 1969; Bateson, G., Mente e Natura, Milano 1971; Bellisario, L., Gioco e simbologia degli affetti, Milano 1988; Bigiaretti, M.L., Asino chi non gioca, Roma 1992; Genovesi, G., Il gioco, Firenze 1976; Mead, M., Crescita di una comunità primitiva, Milano 1962; Ritscher, P., Staccioli, G., Apriteci le porte, Teramo 1988; Valitutti, S., Il gioco dell'uomo, Milano 1953; Vygotskij, L.S., Pensiero e linguaggio, Roma-Bari 1990; Winnicott, D.W., Gioco e realtà, Roma 1974.

Stefania Sinardo

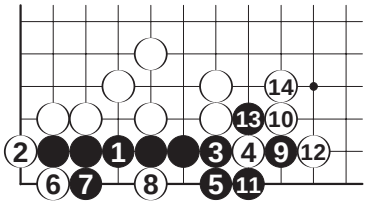
Problema Facile
Soluzione

Soluzione sbagliata 1



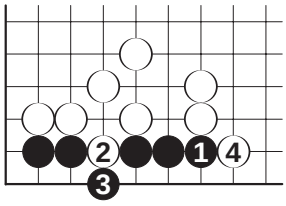
Il nero cerca libertà al bordo, ma manca il punto vitale: 2 falsifica i possibili occhi del nero.

Soluzione sbagliata 2

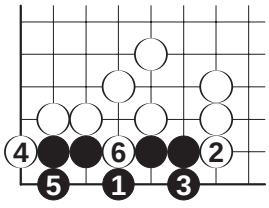


Il nero non riesce a vivere sul posto e 12 lo relega nell'angolo.

Soluzione corretta 1



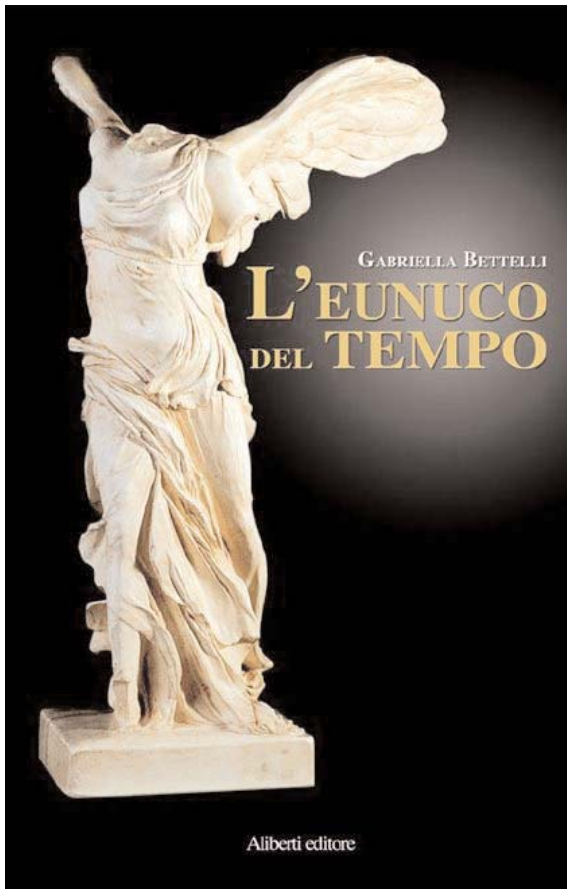
Soluzione corretta 2



Le due soluzioni corrette permettono al gruppo nero una vita in Ko.

L'Eunuco del Tempo - Intervista

Circa un mese fa ho incontrato Gabriella Bettelli, autrice de "L'eunuco del tempo", un romanzo in cui si parla di go, e sono rimasto affascinato dalla sua presenza. Persona elegante e colta, è stata molto gentile e disponibile per l'intervista che segue. Vi consiglio di leggere il suo romanzo, sia che siate appassionati di go, di scienza, o più in generale se cercate una buona lettura.



1. Da dove nasce l'idea di un romanzo?

Nasce dall'incrociarsi di varie idee che mi sono balenate durante la vita.

Tempo fa lessi un verso di Gerard Hopkins che suggeriva una metafora dell'uomo come un "eunuco del tempo", a sottolinearne la caducità e vulnerabilità nei confronti di ciò che non può controllare e che può tarparne le aspettative.

I libri di Nills, un biologo, mi suggerirono il concetto di "facilitazione evolutiva", un meccanismo genetico volto a indirizzare l'evoluzione, sviluppando l'idea che gli organismi viventi siano in grado di interagire con la loro stessa capacità di evolversi.

Infine ci fu il contatto con il gioco del go, con la sua natura di gioco intuitivo e riflessivo nello stesso momento, con la sua componente evocativa.

La commistione tra questi elementi filosofici e scientifici ha posto le basi per l'ossatura ontologica del romanzo, cui, ovviamente, ho aggiunto elementi di trama e di caratterizzazione dei personaggi, che non voglio svelare.

2. In che modo il go si intreccia con gli altri elementi portanti dell'opera?

Il collegamento tra il go e gli altri temi del romanzo è la regola del ko.
Il ko cristallizza il tempo della partita, ne modifica il fluire bloccando la volontà creativa dei giocatori e costringendoli a determinate mosse (minacce ko) che altrimenti non verrebbero giocate.
Esso crea un senso di castrazione, avvicinando i giocatori a quell'immagine di "eunuchi del tempo" di cui parla il testo.

3. Che ruolo ha in pratica il go nel romanzo?

Il go è lo strumento, utilizzato da un personaggio dai tratti ambigui, per conoscere la psicologia delle persone e quindi per entrare nelle loro grazie per poi pilotarle come burattini.

4. Cosa fai nella vita oltre a scrivere? E' il tuo primo romanzo?

Sono un medico. E' il mio primo romanzo, anche se ho già pubblicato dei saggi su temi relativi all'anestesia e al "day surgery". Fin da bambina desideravo scrivere, pensare delle storie e creare dei personaggi. Crescendo, mi sono dedicata alla medicina con tutta me stessa e ne sono soddisfatta. Ora però sono ritornata ai miei sogni di fanciulla.

5. Ti è piaciuto scrivere questo libro? Cosa ne pensi dell'ambiente letterario con cui sei entrata in contatto? Pensi che scriverai ancora?

Mi è piaciuto tutto! Se l'ingresso in un certo ambiente letterario ed editoriale ha dischiuso nuove prospettive lavorative e sociali, la stesura del testo mi ha fatto riflettere su tutto quello che avevo vissuto e pensato nella mia vita, aprendo nuove prospettive di conoscenza.
Scrivere non mi ha insegnato qualcosa di diverso, ma mi ha fatto conoscere meglio ciò che già occupava la mia mente. Ho potuto realmente vivere un'esperienza di sapere intensivo e non solo estensivo.

6. Come hai conosciuto il go? Come ti è venuto in mente di inserirlo nel romanzo?

Sono entrata in contatto col gioco attraverso alcuni libri di divulgazione, tra cui quello di Aroutcheff.
Ho deciso di inserirlo nella narrazione dopo essere rimasta affascinata dalla sua antichità e profondità, ma anche dopo essermi resa conto della sua applicabilità al quotidiano.

7. Ti vedremo mai giocare?
Il gioco è complicatissimo e mi spaventa un po', ma prometto che proverò, almeno ora che ho visto che esiste un circolo vicino a casa mia, a Modena.

Cristiano Garbarini

L'Eunuco del Tempo - Impressioni

"L'eunuco del tempo" mi è stato presentato come un libro in cui il gioco del go recita una parte importante.
La prima impressione che ho avuto iniziando a leggerlo è che mi stavo trovando davanti a un libro di un certo spessore: il registro letterario usato dall'autrice, Gabriella Bettelli, adopera parole ricercate per esprimere ogni concetto con un'armoniosità quasi poetica che ti fa rallentare il ritmo della lettura per assaporare quelle frasi, così pregnanti di significati filosofici.
E' la storia di una biologa ricercatrice, Elisa, che sta lottando per portare alla luce un esperimento di laboratorio: una sua personalissima teoria, i cui risultati si rispecchiano e s'intrecciano con il suo modo di vivere e lo scopo dell'esistenza sua, dei suoi amici e dei suoi colleghi.

Accanto a sé ha persone che la stimano e la incoraggiano, ma ci sono anche una persona indifferente, quasi imbarazzata dal suo modo di essere, e una persona che vuole raggirarla e sfruttare le sue idee: il nuovo direttore del laboratorio di ricerca; è proprio questo nuovo direttore che introduce Elisa al gioco del Go, ma lo fa per un secondo fine: scoprire la personalità della ricercatrice e giocare d'azzardo con lei per ottenere tutti i dati necessari per appropriarsi impunemente della ricerca.
La scrittrice ha colto pienamente le caratteristiche del gioco e i valori che se ne possono ricavare, seppur con un paio di imprecisioni, e li ha usati con criterio per dar modo al nuovo direttore di portare avanti i suoi piani e di incuriosire e far crescere lo spirito di competizione di Elisa

Ogni personaggio è ben caratterizzato psicologicamente e fedele ai suoi princìpi, possiede problemi propri che affronta a volte con successo, altre volte con perdite, ma non manca qualche rivincita per far trionfare l'onestà.

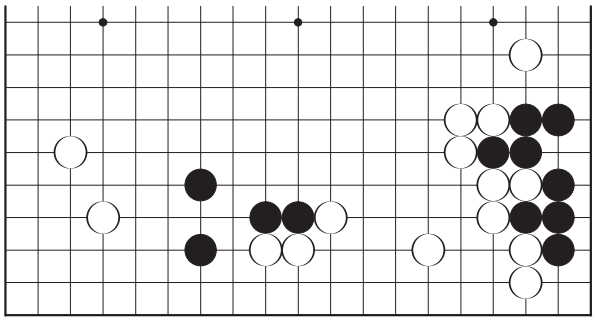
Marta Lucchi

L'Eunuco del Tempo
Anno: 2007
Autore: Bettelli Gabriella
Editore: Aliberti
Voto: 7+

Tecniche di combattimento: Kikashi

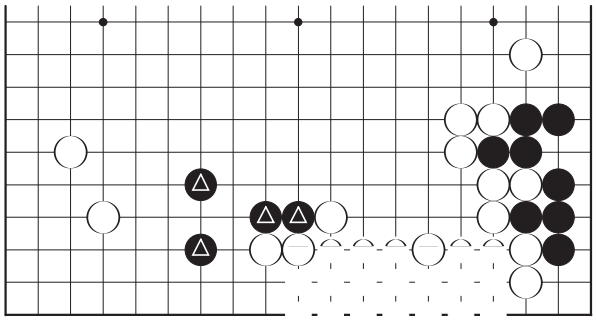
Molti giocatori occidentali di Go pensano, erroneamente, che kikashi significhi "mossa forzante". Tra i giocatori di Go giapponesi, kikashi è una mossa che costringa l'avversario verso una posizione svantaggiosa, o, almeno, che porti qualche vantaggio a chi la esegua.
Giocare semplicemente atari e obbligare l'avversario a rispondere non è kikashi: è solo una mossa forzante. Giocare ciecamente mosse come queste potrebbe, in realtà, danneggiare chi inizia lo scambio, ad esempio perché si perde una propria libertà, si sprecano minacce ko o, semplicemente, ci si preclude altre possibilità locali.

Questo articolo inizia con una tecnica di sacrificio e kikashi e prosegue con un tesuji non comune che può essere usato, a volte, per resistere contro il tentativo di kikashi dell'avversario. La posizione di base è tratta da alcune varianti della mossa 33 giocata durante la partita 4 della finale del titolo Honinbo del 2007.
Nel diagramma 1 gioca Nero. Valutate prima la posizione; prendete una decisione strategica e pensate a come metterla in pratica (analizzando anche qualche variante).



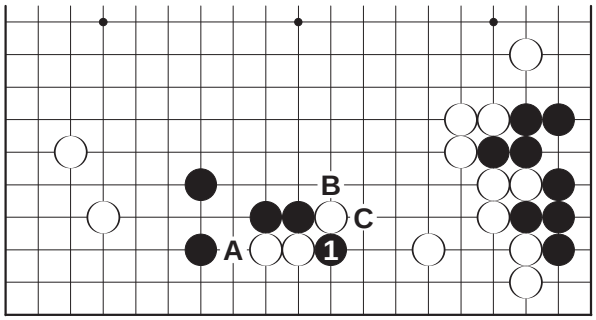
Dia. 1

La mia valutazione è la seguente: il gruppo di Nero marcato coi triangoli, al centro del lato inferiore, non è ancora stabile: dovrebbe cercare di fare una base sul lato o rinforzarsi al centro; inoltre, la posizione di Bianco in basso a destra è molto solida, non c'è modo per Nero di
invadere l'area indicata con "x", che è, praticamente, territorio di Bianco.



Dia. 2

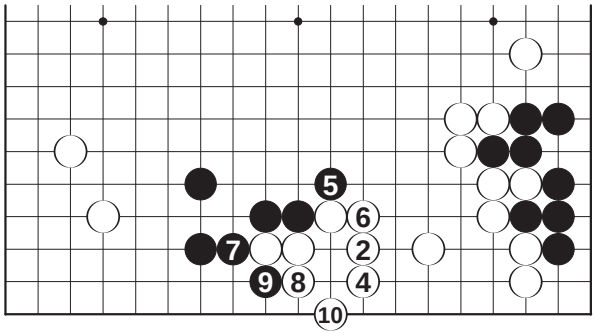
Nel diagramma 3 Nero, idealmente, vorrebbe occupare sia A che B in sente: entrambe le mosse minacciano il taglio in 1. Il problema è che, se Nero inizia
con A, Bianco può difendere in C e Nero B non è più sente. D'altra parte, se Nero comincia con B, dopo Bianco C Nero A non è più sente.
Se Nero vuole provare a giocare sia A che B in sente, può utilizzare una tecnica comune tagliando immediatamente in 1 nel diagramma 3 e sacrificando alcune pietre.



Dia. 3

Il diagramma 4 illustra una continuazione tipica: Bianco può catturare tranquillamente la pietra di taglio nera; Nero ag-

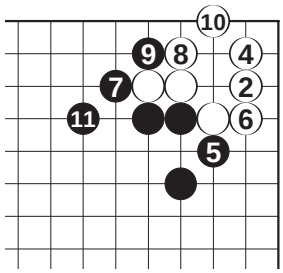
giunge una seconda pietra di sacrificio con 3 (secondo il proverbio: "Sacrifica due pietre invece di una") che è fondamentale per creare le mosse kikashi su entrambi i lati; dopo Bianco 4, Nero può giocare sia 5 che 7 in sente (A e B nel diagramma precedente). Come beneficio addizionale, Nero può giocare anche 9 in sente. Una volta che Nero ha finito di giocare le mosse sente, può rinforzarsi in centro (per impedire un taglio di Bianco immediatamente sotto).



Dia. 4

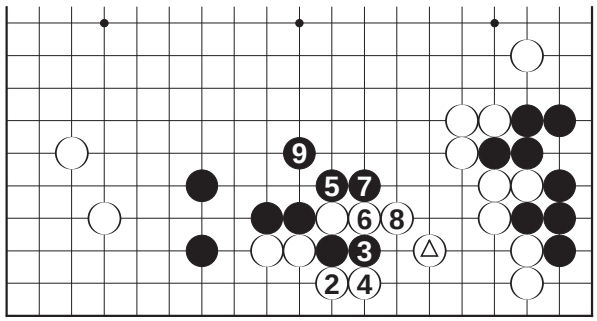
Localmente, questo risultato è molto buono per Nero: ha una forma molto forte e ha forzato Bianco da entrambe le direzioni; non si può aspirare a niente di meglio. La posizione di Bianco sul lato inferiore è stata rinforzata, ma, come avevamo visto nel diagramma 2, a Nero ciò non importa, dato che si trattava già di territorio di Bianco.

L'esempio 1 mostra una situazione dove l'unica possibilità per Bianco è, semplicemente, catturare, come nel diagramma 4. La sequenza nell'esempio 1 è un vecchio joseki: Nero sacrifica 2 pietre e può giocare le mosse 5, 7 e 9 in sente.



Es. 1

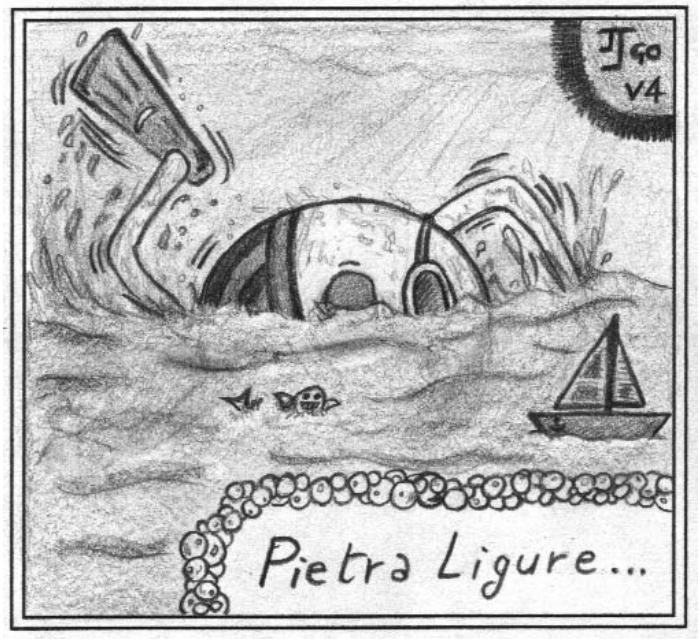
Il diagramma 5 mostra una risposta alternativa di Bianco al taglio di Nero: se la pietra segnata col triangolo è sul goban, Bianco può anche catturare giocando, inizialmente, l'atari da sotto; in questo modo Nero non può più giocare A, come nel diagramma 3, in sente, ma ha 2 mosse sente nel centro.

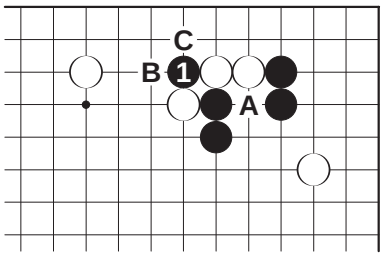


Dia. 5

L'esempio 2 illustra una situazione comune in cui è meglio, per Bianco, giocare atari da sotto invece di catturare.

La Vignetta di JoJoGo





Es. 2

Nuovamente, la chiave è la pietra in 1, che permette a Bianco di giocare atari in C (seguito da Nero B e Bianco a sinistra di C). Il motivo di Bianco per giocare così, invece di catturare la pietra di taglio con B, è che vuole avere la possibilità di tagliare in A; inoltre, catturare con B rende Bianco sovraconcentrato (se la pietra col triangolo è presente) e Nero può giocare diverse mosse kikashi dal centro, oltre al fatto che il taglio in A non funziona più, per Bianco.

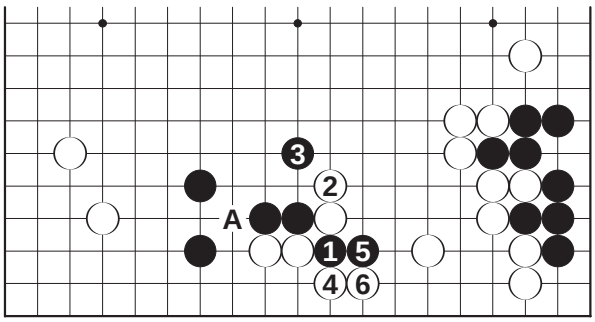
Torniamo al nostro problema iniziale: il risultato nel diagramma 4 è troppo buono per Nero; Bianco non può tollerarlo.
Torniamo al diagramma 3, subito dopo il taglio di Nero, e pensiamo al modo migliore di rispondere al taglio dalla prospettiva di Bianco.

Nel diagramma 6 trovate la risposta più forte di Bianco al taglio di Nero: Bianco dovrebbe prima giocare kikashi con l'estensione in alto (2),
che minaccia di giocare hane in A; Nero non ha altra scelta che difendere contro Bianco A (Nero 3 difende facendo una buona forma); quindi Bianco torna a connettere sotto, negando a Nero il kikashi sulla terza linea (A nel diagramma 3). Bianco 2 segue il proverbio "Gioca kikashi prima di difendere", ma non è una mossa facile da vedere, a meno che non si conosca già questo tesuji.

La ragione per cui il diagramma 6 è molto meglio per Bianco sia del diagramma 4 che del 5, ha a che fare sia con la forza della forma di Nero (nel diagramma 6 Nero non ha giocato né A né B del diagramma 3) che con la dimensione del territorio di Bianco (che nel diagramma 6 è una linea più in alto).

Una domanda ovvia a questo punto è: se Bianco 2 è tesuji, il taglio di Nero con 1 è un errore? Sicuramente dipende dalla posizione, ma, in questo caso particolare, io penso che per Nero sia buono tagliare con 1 anche se non può ottenere tutti gli obiettivi del diagramma 3; al loro posto, Nero adesso ha diverse mosse kikashi dal centro (dopo aver bloccato sopra Bianco 2) che potrebbero essere interessanti in funzione della situazione globale.

La posizione esatta non si è presentata duranta la partita per il titolo (il diagramma 1 è tratto dalle varianti alla mossa 33), ma le mosse da 1 a 6 sono state giocate durante la partita successivamente, a partire dalla mossa 11. La posizione locale era molto più complicata sulla parte sinistra, ma per Bianco il tesuji/kikashi della mossa 2 funzionava ancora.



Dia. 6

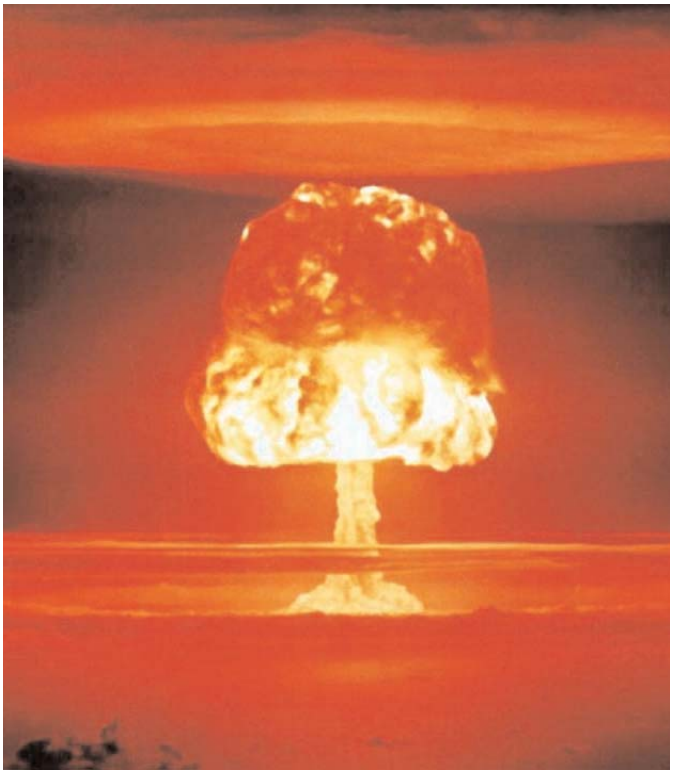
Kikashi è un concetto molto importante nel Go: a volte possiamo obbligare l'avversario a rispondere in modo da trarne un vantaggio.
Una delle ragioni per cui le partite tra professionisti di Go sono così complicate è che spesso i contendenti ignorano i kikashi dell'avversario per non conceder loro la conduzione del gioco.

Giovanni Pezzino

Atsumi: l'Energia delle Pietre

"Fatti non foste a viver come bruti ma per seguir virtute e canoscenza", diceva Dante Alighieri: è quello che io, nel mio piccolo, cerco di fare giorno dopo giorno, alimentato da una sete di conoscenza smisurata.

Mi sono accorto che sui libri di Go il termine "atsumi" è stato tradotto impropriamente; l'ho capito iniziando a leggere il libro: "All About Thickness". E' sempre difficile tradurre un concetto e riportarlo in un'altra lingua: alcune volte certi termini non esistono nella lingua in cui si traduce; è il caso della parola giapponese "atsumi", tradotta con "thickness", in inglese; in italiano si potrebbero proporre i termini forza, energia, spessore, densità, anche se tali vocaboli non traducono perfettamente tutto quello che vuole significare. Inoltre anche il territorio crea della forza, in due direzioni, verso il basso e verso l'alto (se non è circondato). Ho avuto la sensazione che traducendo il termine "atsumi" da una lingua all'altra si sia perso qualcosa per strada. Io credo che la forza/energia primordiale del tutto, quella forza data dallo stare vicino (connesso) ad altre vite, rappresentate dalle pietre sul goban, quella forza che ci permette di vivere o morire, non possa essere tradotta semplicemente con queste parole che non rendono bene il significato del termine. Non ci sono parole nella nostra lingua per descrivere il miracolo della vita. Lasciamo la parola "atsumi" in giapponese come "pizza" per la pizza o "tiramisù" per il tiramisù. Non si può tradurre tutto. Come tradurreste "pizza" in inglese o in un'altra lingua? "Atsumi" è il potenziale energetico derivante da un gruppo di pietre connesse: non è sufficiente avere un gruppo connesso di pietre (cioè creare la "thickness") per avere l'atsumi, bisogna anche che queste pietre creino un potenziale energetico, cioè che i gruppi avversari vicini ad essa siano deboli. In realtà, una parola per definire tutto questo c'è: Dio. Non tutti però possono vederlo; c'è chi ci crede e chi non ci crederà mai. Per alcuni il Go resterà per sempre e solo un gioco, per altri, invece, sarà qualcosa di spirituale. La conoscenza di sé, della propria interiorità, non è cosa semplice; non tutti possono raggiungerla come, del resto, non tutti possono diventare IX dan professionisti. All'inizio il goban è vuoto, non c'è vita... poi, piano piano, si riempie... si riempie di vite: vite che continuano a vivere, altre che muoiono. Vi ricorda qualcosa tutto ciò? La creazione. "Giocare" a Go è un po' come impersonare Dio. Il Go è difficile e può diventare difficilissimo se non si seguono le sue leggi, cioè le leggi naturali. Credete che sia facile essere Dio o solo avvicinarsi a Lui attraverso la perfezione nel "gioco"? Il Go è strettamente legato alla natura e alle sue forze. L'uomo, artificialmente crea del territorio dove non c'è, distrugge le foreste per far nascere case e alberghi, scuoia vivi gli animali per farne delle pellicce, fa delle guerre e uccide con strumenti artificiali (bombe, missili, fucili ecc...) altre vite senza averne alcun diritto; lo fa per compensare la sua mancanza di potere, il suo limite più grande: la sua incapacità di dare la vita partendo dal nulla. E' proprio nel modo più naturale possibile che agi-



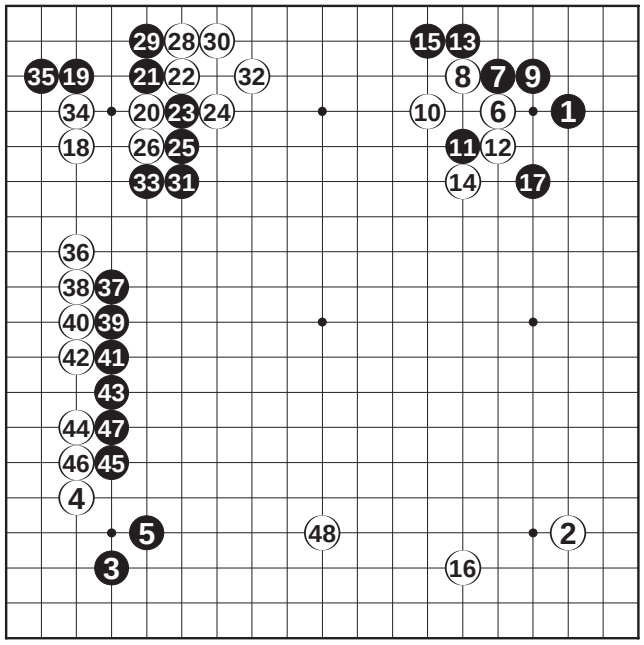
sce l'atsumi. Quando giocate vi capiterà di non vedere la vita dove la vita in realtà c'è. Dove, invece, penserete di essere vivi, morirete. Il Go è profondo. Go significa "circondare". Ho guardato un po' le partite dei professionisti e mi sono reso conto che loro non se lo dimenticano mai! Voglio dire: immaginate un po' a cosa viene detto in Giappone a un bambino di 5 anni per insegnarli il “gioco” del Go. Cosa pensate? "Sai, questo è un gioco dove c'è il territorio e l'influenza, ci sono due forze contrapposte...gli occhi...falsi e veri, le forme ecc...". Non credo proprio. gli dicono semplicemente: "Circonda!". Una mossa è giusta se ha in sé l'idea del circondare. Se una mossa difende un punto che circonda qualcosa, un'area o l'avversario, va altrettanto bene. In ogni caso il circondare deve essere l'input per poi agire di conseguenza, tenendo conto dell'atsumi e della direzione verso il quale si rivolge. Io credo che, all'inizio della partita, il territorio sia solo un'illusione dovuta al fatto che i nostri sensi a volte percepiscono in modo errato; tanto più si cresce di livello, tanto più la percezione del territorio si affina; il territorio effettivo si concretizza solo alla fine della partita ed è determinato dall'uso che i due giocatori, che si affrontano sul goban, fanno dell'atsumi. Azzardo a questo punto un'ipotesi suggestiva, prendendo spunto dal fatto che il Go ha origini sciamaniche: quelle sul goban non sono pietre ma vite (presenti, passate e future), le nostre vite, vite che seguono un flusso, tema tanto caro agli sciamani; il flusso ha origine dall'atsumi; capire il flusso significa capire il senso della nostra intera esistenza, terrena e ultraterrena. Il Go non è stato inventato dagli uomini, è semplicemente sempre esistito. E' un dono. Ci è stato dato come strumento per capire: capire il funzionamento del flusso nel quale siamo stati inseriti. Siamo in un flusso, un ciclo continuo che terminerà con il raggiungimento della perfezione e, quindi, il ricongiungimento con l'Assoluto. Perché si deve rinascere? Perché non si è perfetti. E' come se quell'energia, che ci ha dato la vita e che è in ognuno di noi, si sporchi vivendo e venendo a contatto con un mondo corrotto, che si allontana, ogni giorno che passa, dalla perfezione dell'Assoluto. Dio è in ognuno di noi, nella nostra mente, nel nostro potenziale. Ognuno di noi ha un suo potenziale: basta trovarlo ed esprimerlo. Tutto è in uno e Uno è in tutti.

Veniamo ora a noi giocatori di Go.

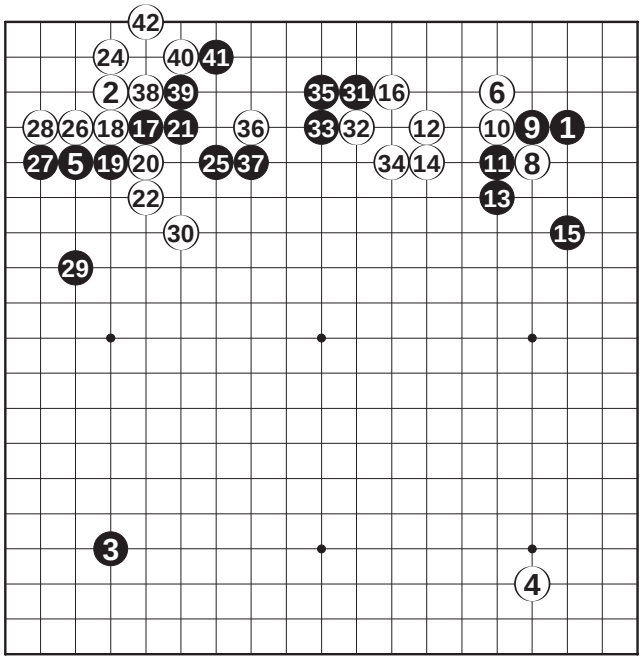
Come si crea l'atsumi? Credo che l'abbiate capito: circondando. Come si può migliorare il nostro Go? Risolvendo problemi di Go (tsumego) si migliora sicuramente dal punto di vista tattico: essi insegnano a come circondare bene. Dal punto di vista strategico, oltre a leggere tutti i libri sull'argomento, come: “Attack and Defense”, si può migliorare imparando a memoria le partite giocate dai professionisti; il fine è quello di interiorizzare le direzioni di gioco, cioè dove circondare.

La Striscia di Jojogo - Episodio 9



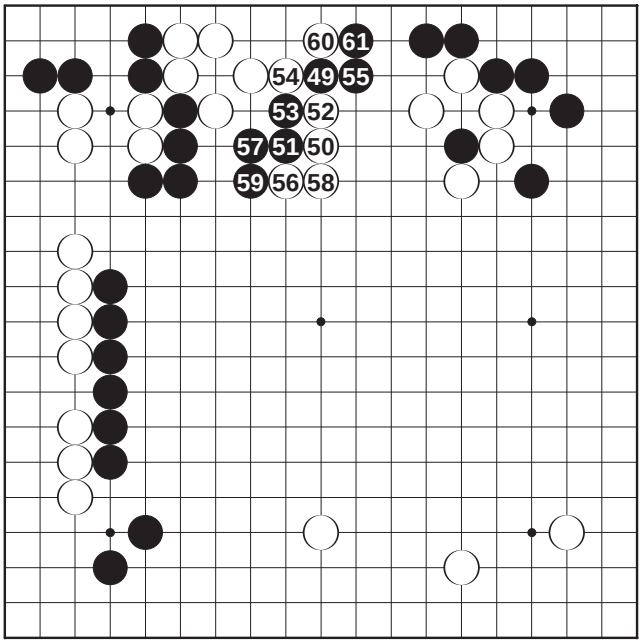


Dia. 1



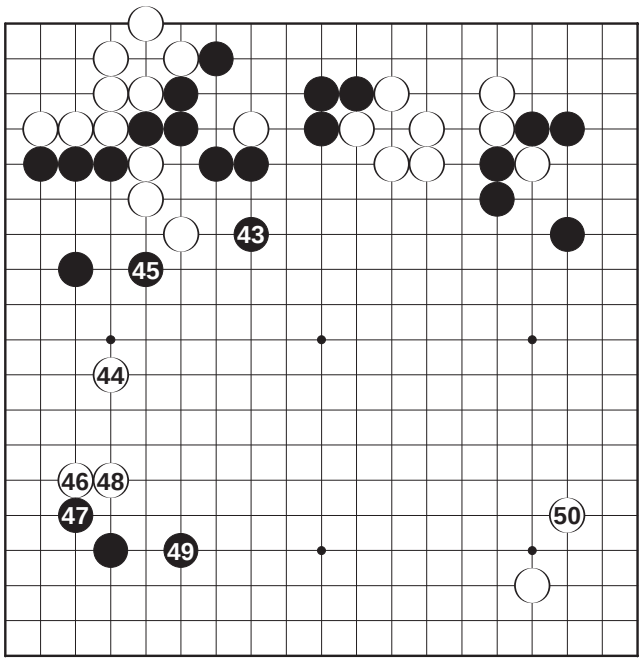
Dia. 3

Consideriamo ora due partite, di professionisti, che enfatizzano il concetto di atsumi. La prima partita in esame è quella giocata tra Honinbo Shusai e Kitani Minoru nel 1938. (Dia. 1). Il nero (Honinbo Shusai) ha creato dell'atsumi rivolto verso il centro e ora (Dia. 2) si prepara a usarla al meglio invadendo in una zona che non è ancora del bianco (Kitani Minoru).



Dia. 2

Nella prima partita per il titolo di Honinbo di quest'anno, giocata recentemente, si affrontano Takao Shinji (nero) e Hane Naoki (Dia. 4). Notate come il nero cerchi continuamente di creare atsumi circondando il bianco.



Dia. 4

Giancarlo Sacchi