

3... 2... 1... Go! Decima puntata

Author : Go

Date : 24 marzo 2014



Il Go nella settima arte.

Il Go fa la sua prima comparsa in un film nel lontano 1942. *Chichi Arika* (c'era un padre) parla di Shuhei Horikawa, professore di matematica, costretto a dimettersi dopo che un suo studente annegò durante una gita. Siccome quando avvenne il fatto lui stava spensieratamente giocando a Go con un amico, Shuhei si colpevolizzò della sua morte e lasciò il lavoro. Gli eventi lo portano a trasferirsi a Tokyo lasciando il figlio ad Akita. I due si rincontreranno dopo ben 20 anni.

Nel famosissimo cult *Godzilla* (1954), il mostro distrugge una nave dove alcuni marinai stavano giocando a Go. Probabilmente il grande rettile non è un fan del gioco.

Nel film *Heaven Knows Mr. Allison* (1957), ambientato nella seconda guerra mondiale, il caporale Allison si ritrova per vari eventi su un'isola apparentemente deserta.

Trova invece una cappella abitata da un'unica suora. Come se non bastasse, un gruppo di militari giapponesi approda sull'isola insediandovisi. Allison, costretto a procurarsi del cibo, si infila nel campo nemico. Dopo aver rubato le vivande si ritrova la via di fuga occupata da 2 simpatizzanti del gioco. In compagnia di un ratto-topo gigante, il povero Allison aspetterà pazientemente che i 2 finiscano di giocare per godersi finalmente il cibo depredato.

Nel film horror *Borei kabyo yashiki* (Black mansion cat, 1958) un maestro di Go gioca con il dispotico signore locale. Quest'ultimo chiede di rifare una mossa, ma il maestro non glielo concede, quindi ovviamente viene ucciso dalla spada del dispotico tiranno. Il despota, non contento, violenterà e ucciderà anche la donna dell'uomo. Inutile dire che i fantasmi dei 2 perseguiteranno il signore e la sua discendenza nei secoli a venire!

Ma veniamo ai giorni nostri. Nel famoso film di Ang Lee, *La tigre e il Dragone* (2000), le protagoniste Yu Shu Lien e Jen Yu bevono un tè sopra un goban appoggiandoci sopra le tazze (eresia!!).

Nel pluripremiato *A Beautiful Mind* (2001), Nash viene sfidato a Go dall'amico e rivale Martin. Dopo che Martin vince, Nash, contrariato, gli dice: "Non dovevi vincere, io ho fatto la prima mossa. Il mio gioco era perfetto (evidentemente non così perfetto coff.. coff..). Il gioco è truccato." e se ne va. Verso la fine, i due amici si ritroveranno, a distanza di

anni, nel solito luogo e, rievocando il loro passato, giocheranno di nuovo. Ci sono inoltre un paio di scene tagliate nel film riguardanti proprio il Go visionabili qui <https://www.youtube.com/watch?v=m8tD9eJBn7k>.

Nel wuxia *Hero* (2002) ritroviamo il nostro amico [Shih Huang](#) e 3 assassini che vogliono ucciderlo (strano!). Il protagonista senza nome, in udienza dall'imperatore, racconterà di come ha ucciso questi 3 assassini e vedremo vari flashback (veri e falsi) su come lui sia riuscito nell'impresa. Il primo combattimento, tra il protagonista e Cielo, uno dei 3 assassini, avviene in una suggestiva sala da Go.

Nel film cospiratorio *The international* (2009), il cattivone di turno mentre gioca a Go con il figlio dice: "Questo è un gioco che richiede pazienza ed equilibrio. Devi pensare come un uomo di azione e agire come un uomo di pensiero". Successivamente i suoi scagnozzi lo chiamano e gli fanno presente che è alle strette; a quel punto l'uomo rivolgendosi al figlio chiede: "Che cosa fare quando non c'è nessuna via d'uscita?" e il saggio figlio risponde "La miglior cosa è trovare una strada per andare avanti".

Nel bellissimo film *Il riccio* (2009), tratto dall'ancora più bel libro "*L'eleganza del riccio*", un amico del padre della piccola protagonista cita un famoso proverbio di Go e poi fa il madornale errore di paragonare il gioco agli scacchi, oltretutto sbagliandone la provenienza; la piccola controbatte così: "È falso, i cinesi hanno inventato il gioco del Go, non i giapponesi... e non è un equivalente degli scacchi. Negli scacchi bisogna uccidere per vincere, al contrario uno degli aspetti più belli del Go è che per vincere bisogna vivere ma anche lasciar vivere l'avversario. La vita e la morte sono solo le conseguenze di una costruzione più o meno solida, quello che conta è costruire bene". Più avanti la vedremo giocare con il nuovo vicino giapponese.

Nel Disneyano *Tron:Legacy* (2010), Sam Flynn si ricongiunge con il padre nel mondo virtuale. Qui Quorra, un programma ribelle(dalle fattezze di una ragazza), gli mostra il famoso gioco(con un bellissimo goban trasparente) e gli dice "Lo conosci? Spesso la sua calma(del padre) sconfigge la mia strategia aggressiva".

Nel film biografico *Mr.Nice* (2010) il protagonista incontra la sua futura moglie ad un party mentre gioca a Go. Dopo avergli spiegato le regole gli dice " Nel Go quello che ha più libertà vince". E lui ribatte " Come nella vita reale".

Tokyo Newcomer (2011) è incentrato molto sul Go. Di fatto il protagonista Yoshiryu è un fortissimo amatore cinese trasferitosi in Giappone. Qui incontrerà una vecchietta con cui farà amicizia e che lo aiuterà a trovare lavoro. Farà poi la conoscenza di Shoichi, nipote della signora, ripudiato da essa a causa del suo stile di vita un po' da teppista. Una sera Shoichi si presenta a casa di Yoshiryu sanguinante e gli chiede di nascondere, si scoprirà in seguito che nel tentativo di difendere la sua ragazza da un gruppo di yakuza ne ha accidentalmente ucciso uno. Piano piano Yoshiryu, usato come tramite da Shoichi per avere soldi dalla nonna, riappacificherà il rapporto tra i due. Nel mentre disputerà un torneo di Go amatoriale dove, alla semifinale, verrà squalificato perché accusato di essere un professionista. La realtà è che il suo nome è molto simile a quello di un suo amico divenuto professionista. La vecchietta, che si scoprirà appartenere a una potente famiglia di Go, sistemerà le cose. Seguirà un finale strappalacrime su cui non farò spoiler :)

Vi sono molti altri film dove il Go appare o è un elemento importante. A voi il compito di scoprire quelli mancanti!

Strategia e Tattica

Spero che non mi odierai per la lezione dell'ultima volta, oggi sarò più buono!

Se ovviamente l'occhio è più grande le libertà aumenteranno ulteriormente, 4 spazi 7 libertà, 5 spazi 11 libertà. Ogni volta che lo spazio aumenta di uno bisogna aumentare le libertà del nuovo spazio meno 1.

Ma torniamo alle cose facili, le scale! Capirete subito perché si chiamano così vedendo l'esempio:

Se durante il tragitto vi fosse stata una pietra nera la scala sarebbe finita prima. Ma se invece ci fosse stata una

pietra bianca? In quel caso la pietra avrebbe rotto la scala, un vero disastro per Nero!

Riassumendo, quando posso dare una serie di atari consecutivi a 1 o più pietre c'è una scala. Se durante il tragitto non c'è niente, o una mia pietra, catturerò le pietre avversarie, ma se c'è una pietra avversaria farei solo danni a cercare di catturare le pietre. Pensa inoltre a questo: anche se una scala è a favore dell'avversario tu puoi fare una mossa, a volte molto grande, per cambiare l'esito della scala e quindi costringere l'avversario a catturare le pietre in scala.

Per la prossima volta cerca di capire chi vincerà questa scala!

Come al solito, se sarai il primo a inviarci un'email (redazione@paginaq.it) con tutte le risposte esatte, ti offriremo una birra all'Orzo Bruno questa sera stessa! A proposito, ci incontriamo ogni lunedì sera all'[Orzo Bruno](#), e ogni giovedì sera al [Tetraktis](#), sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!