

3... 2... 1... Go! Kawabata no Go

Author : Go

Date : 9 giugno 2014



di Andrea Donati

Questa settimana parleremo di *Meijin* uno dei romanzi più noti del premio Nobel Yasunari Kawabata che nella traduzione italiana troverete con il titolo de *"Il Maestro di Go"*. Il romanzo è una cronaca abbastanza fedele della notissima "partita del ritiro" tra il celeberrimo Honimbo Shusai e Kitani Minoru svoltasi nel 1938.

La nostra storia inizia nell'anno 1603, siamo all'indomani della battaglia di Sekigahara (21/10/1600), in cui il condottiero [Tokugawa Ieyasu](#) si garantì il controllo del paese sconfiggendo il rivale [Ishida Mitsunari](#), e da cui si fa iniziare il così detto Periodo Tokugawa che durò fino al 1868 anno in cui il Giappone si aprì forzatamente al mondo occidentale attraverso una breve guerra civile. Durante il periodo Tokugawa il Go ebbe ingenti aiuti di stato con la creazione nel 1603 del *Meijingodokoro* ovvero il ministero del Go. Una figura politicamente molto influente preposta all'organizzazione dei tornei più importanti e all'assegnazione dei titoli. Il *Meijin* era anche il precettore personale di Go dello shogun stesso, la carica era a vita.

Se prima erano esistiti maestri nell'arte del Go adesso compaiono dei veri e propri professionisti del gioco. Il primo *Meijingodokoro* fu il monaco Nikkai, fondatore della scuola-famiglia degli [Honinbo](#) che prese quell'appellativo dal nome della torretta del tempio di Kyoto dove viveva. La scuola Honinbo è perdurata nei secoli con il passaggio del titolo da maestro ad allievo fino al 1940 data della morte dell'ultimo maestro: l'Honimbo Shusai, la figura centrale del nostro libro. Da quel momento in poi il titolo viene messo in palio annualmente dall'associazione giapponese di Go con un ricchissimo premio in denaro.

Il *Meijin* del libro è il 21° discendente della sua scuola, che nel libro viene tradotta con "famiglia" perché gli allievi tradizionalmente si trasferivano a casa del maestro per essere educati quotidianamente all'arte e pur conservando la proprio cognome venivano di fatto "adottati" dalla scuola. Il maestro viene descritto come un giocatore invincibile ma dal carattere difficile e ieratico, legatissimo al suo ruolo di *Meijin* ed alla tradizione e fortemente allergico a tutti gli accorgimenti "sportivi" che una partita di Go "moderna" iniziava a pretendere, come avere limiti nel tempo di riflessione per esempio o il fatto che tra una sessione di gioco e l'altra, l'ultima mossa debba essere fatta in busta chiusa per rendere più equa la partita. Siamo nel 1938 e il Maestro ha ben 64 anni, un'età venerabile per l'epoca, ed è malato di cuore; la partita del ritiro è un evento sportivo eccezionale in Giappone, la partita viene

fortemente sponsorizzata dal quotidiano Nichinichi che ha tutto l'interesse a farla diventare eccezionalmente lunga, epica e alla fine straziante. Il giornalista protagonista del romanzo è l'autore stesso che ha seguito la partita scrivendone la cronaca che aveva acquistato i diritti per la pubblicazione dei *kifu* della partita di ogni sessione di gioco, questo particolare della "vendita" da parte del grande maestro della sua ultima partita è molto simbolico di come i tempi siano cambiati. Su richiesta dell'Honombo vengono concesse ben 40 ore di riflessione a testa, un tempo davvero eccezionale per una partita ufficiale e sarà proprio questa sua richiesta a mettere in difficoltà il maestro perché il suo sfidante quell'enorme quantità di tempo di riflessione se la prenderà quasi tutta logorando la salute del suo avversario. Il VII *dan* Kitani Minoru (Otake nel romanzo), è il vincitore di un torneo appositamente disputato l'anno precedente tra i giocatori più forti del Giappone per avere l'onore di essere lo sfidante del *Meijin*. Kitani è un giocatore di trent'anni all'apice della carriera che è considerato, insieme a Go Seigen il padre del Go moderno. L'autore si sofferma sul suo dilemma etico del giocatore che più o meno è il seguente: *continuare a giocare contro un giocatore forte ma moribondo ha senso? Se vinco diranno che mi sono approfittato della situazione e non ho meritato la vittoria, se perdo diranno che non valgo nulla perché ho perso perfino con un cardiopatico.*

La partita segna irrevocabilmente il confine tra il Go tradizionale e quello sportivo giocato ancora oggi, l'autore vede questa evoluzione con rammarico, sentendo che con l'influsso occidentale nei modi e nei costumi qualcosa si sta perdendo in Giappone e paragona la fine della partita con la fine della vita dell'invincibile maestro. Kawabata era un giocatore di Go amatoriale di medio livello e non aveva certo la forza sufficiente per azzardare commenti tecnici, nella sue cronache preferisce soffermarsi sulle sensazioni che gli trasmettono i giocatori, riportando i loro cortesi litigi e le preoccupazioni delle mogli dei giocatori per le condizioni dei propri mariti. Si sofferma sull'estrema ritualità dei gesti del Maestro che anche nella sua ultima partita si dedica completamente all'arte, tanto da farsi consumare dalla partita. Questa sensazione di assorbimento e consunzione è comune a tutti i giocatori agonisti anche amatoriali: una vera partita pretende sempre un prezzo in termini di energie mentali e fisiche all'allenamento tecnico viene prestata molta attenzione anche alla preparazione fisica dei giocatori. La tragica figura del Maestro morente è una metafora dei tempi che cambiano con lui muore il Go come *arte* per diventare uno sport della mente qualsiasi con i suoi tornei, i suoi regolamenti e le restrizioni per rendere equo il gioco tra Bianco e Nero.

La partita

Poiché oltre a Kawabata anche chi scrive non vuole azzardare un commento tecnico sulla partita, analizzeremo le sequenze più importanti utilizzando le parole dell'autore stesso.

Il Fuseki ovvero la fragranza della quiete

"Il maestro si alzò. Teneva in mano il ventaglio con l'aristocratica naturalezza di un antico guerriero che stringe il suo pugnale. Poi, seduto al tavolo da gioco, le dita della mano sinistra infilò nell'*hakama* e la mano destra leggermente chiusa a pugno, sollevò la testa per guardare di fronte a sé. Anche Otake si sedette. Si inchinò al

maestro, prese il *goke* da tavolo da gioco e lo appoggiò a terra, alla sua destra. Si inchinò di nuovo, ad occhi chiusi, e così restò immobile.

> dichiarò il maestro.”

[...]

“L’attenzione del mondo era concentrata sulla tattica di apertura di Otake, sul dilemma se avesse scelto un *fuseki* originale o ne avesse adottato uno noto se avesse optato per un *hoshi* o non piuttosto per un *komoku*: usò una tecnica consolidata, giocando la prima mossa con i neri nell’angolo superiore di destra sul *komoku*. E con questo si disvelò uno dei grandi misteri della partita. Dinanzi al *komoku*, il maestro fissava il tavolo da gioco, incrociando le dita sulle ginocchia. Sotto una violenta cascata di luci, tra macchine fotografiche dei cronisti e cineprese, il maestro teneva la bocca serrata, al punto che le labbra si protendevano verso l’esterno; e tutta quella folla, per lui sembrava svanire nel nulla. Era la terza volta che assistevo come giornalista a una sua gara e sempre, quando lo vedevo dinanzi al *goban*, sentivo la fragranza della quiete diffondersi tutt’intorno, ristoratrice”.

Nero 69: lo scintillio di una lama acuminata

“Il 69 fu lo scintillio di una lama acuminata. Il maestro restò a lungo in contemplazione, finché non giunse il momento del pranzo. Ma anche quando si fu allontanato, Otake restò in piedi di fianco al *goban*. "Ci siamo è il momento cruciale. Intravedo la vetta", disse riluttante a separarsi dal gioco, fissando dall’alto il *goban*.

"Che competitività tremenda", commentai.

"Tocca sempre soltanto a me riflettere...". Otake rise, raggianti.

Dopo l’interruzione per il pranzo, il maestro giocò il 70 bianco quasi ancora prima di sedersi. Era palese che aveva continuato a pensare durante la pausa, usando un intervallo non conteggiato nei tempi ufficiali di gara, ma non si curò di non darlo a vedere fingendo di riflettere almeno un po’ sulla mossa: non erano da lui certi sotterfugi. In compenso aveva trascorso l’intero pranzo a fissare il vuoto”

Bianco 130: accade in guerra

“Il maestro respinse l’attacco forsennato e, contrattaccando sulla destra, bloccò l’avanzata dei neri. Restai sbalordito. Era una mossa del tutto inaspettata. Mi irrigidii, vedendo disvelarsi il lato diabolico del maestro. Intravedevo una debolezza in quel 129 nero, parte di una strategia tipica di Otake, egli doveva aver cambiato atteggiamento mettendosi a contrattaccare. O forse stava cercando di abbattere il nemico ferendosi con le sue stesse mani, opponendo violenza a violenza. Giunsi a credere che il suo 130 bianco fosse la dimostrazione di una rabbia esasperata, più che dello spirito combattivo. "Grande mossa, davvero grande..." continuava a ripetere Otake, e mentre rifletteva sulla risposta venne annunciata l’ora del pranzo. "È stata una grande mossa, una cosa tremenda. Un vero terremoto. Ho commesso una sciocchezza e adesso mi ritrovo con le mani legate...". commentò serissimo il giudice Iwamoto.

Intendeva dire che nelle vere guerre l’imprevisto è sempre in agguato, a decidere le sorti. E così era stato il 130 bianco. Tette le analisi e gli studi di due giocatori, le previsioni dei professionisti e dei dilettanti, erano state vanificate in un istante, da un’unica mossa.

Non mi ero ancora accorto, da dilettante, che quel 130 aveva decretato la sconfitta dell’"invincibile" maestro”.

