

Scrittori di go – Dossena il letterato

Franco Pratesi

Chi negli ultimi decenni si è occupato di giochi ha certamente avuto occasione di imparare qualcosa dai libri di Giampaolo Dossena o dai suoi contributi in importanti periodici italiani. Continuamente nuovi giochi arrivano, vengono provati, seguono una moda che dura qualche mese e poi vengono sostituiti da altri giochi in arrivo, provenienti solitamente da lontani paesi come gli Stati Uniti o il Giappone. Sono specialmente questi i giochi su cui Dossena è chiamato professionalmente a esprimere il suo parere, a fornire una previsione sulla durata della nuova moda, in qualche misura seguendo le preoccupazioni degli editori: attecchirà, quanti esemplari riusciremo a vendere? La sua competenza è universalmente riconosciuta e tra l'altro è anche presidente di importanti giurie come quella che assegna il titolo di Gioco dell'Anno. Anche in altri paesi europei esistono autori specializzati in cultura ludica che sono ben noti nell'ambiente. Nessun paese però può vantare uno che come Dossena sia allo stesso tempo un così valido esperto della lingua e della letteratura nazionale. Non c'è quindi da meravigliarsi se, oltre che ai giochi di moda, l'interesse di Dossena si è spesso rivolto ai giochi di parole, evidentemente il settore ludico da lui prediletto.

Altri giochi tradizionali lo hanno interessato meno. Poco ha scritto sulla dama e relativo ambiente. Più volte ha preso posizione contro il mondo degli scacchi, che vede basato su regole e abitudini cristallizzate, con giocatori che considerano tutti gli altri giochi inferiori di molto. Più volte, similmente, si è attirato il risentimento degli enigmisti classici, altro ambiente di antica tradizione (va anche osservato che dalla penna di Dossena spesso calano fendenti formidabili; è una delle rare persone capaci di passare bruscamente, se ancora si può usare il vecchio paragone, dalla punta di fioretto alla lama di sciabola).

Così nel corso di più decenni Dossena ha potuto fornire innumerevoli indicazioni su nuovi giochi, libri, manifestazioni. Oltre ai libri, già piuttosto numerosi, sono importanti le sue rubriche a cominciare da quella su *La Stampa*; una diffusione particolarmente capillare ebbe la sua successiva rubrica su *Il Venerdì de La Repubblica*; i suoi contributi

più recenti si trovano sui numeri domenicali de *Il Sole-24 Ore*. Purtroppo questi ultimi raggiungono meno lettori, ma sono ancora importanti, se non altro perché riflettono il pensiero più recente dell'autore.

Quanto scrive Dossena su un gioco non è minimamente da paragonarsi con quanto può scrivere un qualsiasi altro esperto italiano. La sua opinione è infatti in grado di fare tendenza, di promuovere o di stroncare una nuova iniziativa o un prototipo di gioco. Proprio considerando la sua indiscussa autorità e, come oggi dicono, la sua audience, diventa importante tutto quanto Dossena ha scritto sul go nel corso degli anni.

A qualcuno potrà sembrare strano considerare Giampaolo Dossena uno scrittore di go; eppure non si può negare che Dossena è uno scrittore italiano, anzi uno fra i più abili, e che ha scritto più volte indicazioni e pareri sul go. Si deve semmai riconoscere che molto più e molto più favorevolmente avrebbe potuto scriverne, ma possiamo ancora sperare che aggiusti il tiro, in maniera più favorevole alla FIGG.

* * * *

Vediamo allora di passare in rassegna i principali contributi di Dossena, almeno quelli che sono riuscito a rintracciare. Si può iniziare con un libro del 1971, che non porta il suo nome ma che in seguito Dossena riconosce come proprio. La data è piuttosto precoce per una descrizione del go in Italia; in questa sono usate anche sette fotografie di particolari disposizioni di pietre e una riproduzione di una vecchia illustrazione orientale. Artigianale è il materiale usato per giocare¹; artigianale sembrerebbe anche la descrizione delle regole di gioco con alcune notizie discutibili e altre curiose. In particolare, sugli esempi di occhi e sulle regole di conteggio finale ci sarebbe qualcosa da obiettare, e la descrizione meriterebbe di essere commentata dalla penna tagliente di un... Dossena, ma ricordiamoci che quelli sono in Italia tempi da pionieri ed è già un titolo di merito che il go sia compreso fra i giochi descritti.

Alla fine degli anni Settanta compaiono un paio di libri di giochi di Dossena; al solito non ha peli sulla lingua: afferma di non parlare del gioco ma quel poco che dice è più che sufficiente per scoraggiare qualsiasi approccio². Peccato che fra i coautori compaia quel Raffaele Rinaldi che del go ha invece un'opinione piuttosto diversa, almeno a giudicare dal suo libro *I nuovi giochi* e da altri scritti, come l'appendice al *Maestro di Go* di Kawabata. Nel secondo libro di quegli anni, comprensibilmente, la posizione è piuttosto simile³.

Si arriva al 1984; questa data è più importante delle altre perché corrisponde all'unico libro di Dossena dedicato esclusivamente ai giochi di tavoliere, o da tavolo come scritto nel titolo. Dossena non può qui trascurare il go fra i giochi descritti e anzi, avendo coraggiosamente impostato il contenuto su base cronologica, deve trattarlo fra i primi. La descrizione occupa due pagine e mezza più un'altra pagina per le tre illustrazioni e ciò corrisponde alla lunghezza mediamente riservata ai giochi descritti. Dossena sa anche essere sintetico⁴ ma nel complesso la sua trattazione non sembra particolarmente riuscita e del gioco fornisce solo qualche elemento. Anche qui le sue conclusioni non sono incoraggianti⁵.

Passando al *Venerdì*, si incontra presto una citazione che ha qualcosa di eccezionale. Una volta tanto Dossena, sia pure con qualche "forse", appare colpito dalla prospettiva di uno sviluppo positivo del go italiano, parlando della Federazione e di Soletti. Guardava nell'occasione con simpatia questo piccolo gruppo di entusiasti ancora fermi alla dizione "giuochi", come nessuno più scrive in Italia⁶.

Purtroppo in seguito Dossena sembra ritornato al suo iniziale pessimismo: non si stanca di ripeterci che il gioco è senza dubbio fra i più prestigiosi, ma aggiungendo il pronostico di un improbabile attecchimento da noi. I suoi contributi diventano abbastanza ripetitivi e sempre poco incoraggianti: lo stesso affermare e ripetere che il gioco è difficilissimo non risulta molto invitante per chi intenderebbe imparare. Nel *Venerdì* ci preannuncia che il go sarà presente al Festival di Gradara⁷, ci ricorda che il go era giocato a Berlino già agli inizi del secolo⁸ e che il gioco è di natura divina, o quasi⁹. Nel *Sole-24 Ore* di nuovo decanta la grandezza di questo gioco che si può considerare un'arte vera e propria¹⁰ e al momento giusto presenta ai lettori il libro di Aroutcheff e l'impegno goistico di Castelli e *Eterosacco*¹¹. Così si giunge all'ultimo parere di Dossena, per ora, che in realtà compare solo come sostegno del parere altrui, commentando cioè il libro *Giocando* di Parisi-Valzania¹² e condividendone lo scetticismo.

* * * *

Esaminando quanto sopra si può concludere che Dossena non ha aiutato il go italiano in maniera apprezzabile. Eppure sono quasi trent'anni che, saltuariamente, scrive qualcosa sul go. Il gioco è troppo complesso

per essere spiegato nello spazio che ha a disposizione; l'ambiente italiano, che ben conosce da tanti altri giochi, risulterà poco propenso ad accettare un gioco così esotico e impegnativo. L'impressione è che Dossena abbia finora considerato anche il go secondo il suo possibile seguito, quasi come se si trattasse di un gioco di nuova invenzione, e quindi la diffusione del go in Italia è stata ripetutamente avvertita come allo stadio iniziale e incerta.

Intendiamoci, la posizione di Dossena non è del tutto assurda, e nemmeno tanto originale. Per esempio, già Cho-Yo nel suo libro del 1905, incentrato sugli scacchi giapponesi e la guerra, pronosticava un lentissimo avanzamento del go in Occidente, soprattutto per la mancanza di un preesistente gioco locale abbastanza simile che potesse servire come base di riferimento per apprenderne le sottigliezze.

Non è comunque logico ipotizzare che gli italiani siano molto diversi dagli altri popoli occidentali. È un dato di fatto che il livello del go in Occidente ha fatto recentemente passi da gigante e già appaiono molto scarsi e deboli i primi importanti tornei europei, solo di una generazione addietro. Il progresso quantitativo, e recentemente anche quello qualitativo, è evidente. Ai paesi di più lunga tradizione come Germania, Olanda e Regno Unito se ne stanno affiancando altri; per esempio diversi ragazzi provenienti dalla Romania stanno oggi studiando nelle scuole dei professionisti giapponesi. In Italia, oltre allo sviluppo della tradizionale roccaforte milanese, un consistente gruppo di goisti si è formato negli ultimi anni a Bari. Di questi sviluppi, dei legami dentro e tra le federazioni Dossena non ci informa mai, che io sappia.

Eppure oggi è doveroso anche per il go “respirare” europeo: esiste vicino a Amsterdam un Centro internazionale che ospita fra l'altro gli uffici della Federazione Europea del go. Dalla Federazione Europea esistono legami “in giù” verso le federazioni nazionali, come la FIGG, e “in su” verso l'associazione dei professionisti giapponesi. Con tutto il grande rispetto che ho per Castelli, e per lo stesso Dossena, ritengo che la via federale sia da considerare prioritaria in Italia e all'estero, e che meriterebbe di essere fatta conoscere e apprezzare a un pubblico più vasto.

Nota aggiunta in corso di stampa

È stato con vivo piacere che dopo aver scritto e spedito quanto sopra mi è capitato di leggere un più recente articolo dello stesso Dossena (*Il Sole-24Ore* 25/10198 p.47).

Sotto un titolo di nuovo promettente, *Anche gli italiani sanno giocare a Go, credeteci*, Dossena fornisce fra l'altro ai suoi lettori gli indirizzi di Soletti e di Castelli ed accenna inoltre alla ricca bibliografia del gioco e anche alla possibilità di giocare in Internet. Buon proseguimento!

In seguito, già nel 1999, è stata pubblicata presso UTET di Torino la sua preziosa *Enciclopedia dei giochi*. Nel secondo dei suoi tre volumi ci sono tre pagine con qualche notizia sul go, compresi alcuni riferimenti letterari.

Per quanto riguarda la FIGG, la mia conclusione dell'ottobre scorso potrebbe rimanere valida, a condizione di ricomporre la scissione recentemente determinatasi fra i goisti italiani.

Citazioni da scritti di Dossena richiamati nel testo

¹ 1971 [*Giochi di società*. Milano: L'Esperto, pp. 40-43 (ristampato nel 1979 da Euroclub, edizione da cui trascrivo).] Una scacchiera da go, detta go-bang (oggi abbastanza facile da trovare in commercio, visto il successo di cui gode da qualche anno il gioco, ma ancor più facile da costruire, con un foglio di cartone e una matita); 181 pedine bianche e 180 pedine nere (facili da sostituire con dischetti di carta, con fagioli secchi, bottoni, monete, ecc; oppure si può comprare un forte quantitativo di pedine da dama, quelle che si vendono sciolte).

² 1978 [G.Dossena e R.Rinaldi, *A che gioco si gioca?* Roma: Espresso.] Il Go è un bellissimo gioco orientale (ritenuto progressista in Cina, reazionario in Giappone) che in Italia non riesce ad attecchire, benché sia in circolazione da quattro o cinque anni, e sia molto di moda in altri paesi vicini. Per questo non ne parliamo: non pensiamo che sarà tra i nostri giochi dei prossimi anni.

³ 1979 [*I giochi dei grandi*. Milano: L'Europeo, p 48.] Si gioca in due anche a go. Ma questo gioco (che aveva già sfondato in altri paesi negli anni scorsi) qui da noi stenta ad acclimatarsi. Chi vuole impararlo sul serio non può accontentarsi delle descrizioni che se ne leggono nei libri di giochi in generale. Libri specifici in italiano mi pare non ce ne siano. Il modo migliore per imparare a giocare a go è di frequentare qualche palestra di arti marziali. La neonata Associazione nazionale italiana di go ha sede a Milano in Via Meravigli 7, tel (02) 805.89.91.

-
- ⁴ 1984 [*Giochi da tavolo*. Milano: Mondadori, pp. 50-53.] Ciascuno dei due giocatori cerca di recingere o recintare parti diverse del tavoliere con serie ininterrotte di pedine proprie, neutralizzando le pedine avversarie, che vi abbiano preso posizione, come in una sacca. Vince chi ha occupato la parte più vasta di territorio, cioè il maggior numero di intersezioni.
- ⁵ Quand'anche scrivessimo il doppio di quel che scrivono l'Arnold e il Bell, il lettore dovrebbe pur sempre dire: "Io non so giocare a Go, nemmeno da principiante". Tanto vale essere terroristi fino in fondo, e spingere il lettore a dire: "Io non so che cosa è il Go, non so neanche tutte le regole più elementari". Sconsigliamo di leggere uno dei tanti grossi libri sul Go scritti in inglese. Se vi capita, approfittate di qualche occasione per giocare a Go con qualcuno che la sappia lunga, ma non vi abbandonate mai la consapevolezza di star facendo una breve gita turistica in un paese che non conoscereste a fondo nemmeno risiedendovi per anni.
- ⁶ 1990 [*E il Duce disse Menefrego*. Roma: la Repubblica-Venerdì, 26/10/90, pp.160-162,165.] In questa rubrica è saltato fuori spesso il nome del Go e non mi son mai deciso a parlarne. E' il gioco più sublime inventato dall'homo sapiens nei millenni di cui siamo a conoscenza. Al Primo festival italiano dei giochi, a Venezia, ho conosciuto Gionata Soletti, segretario della Federazione italiana "giuoco" Go. Mi fa piacere che questi signori, consapevoli della propria bizzarria, scrivano "giuoco", col dittongo. Il Go in Italia sta forse cominciano a mettere qualche barba di radice, e forse il terreno è buono. Mi arrischio dunque a darvi l'indirizzo di Gionata Soletti: via Rosellini 26, 20124 Milano. Ad una tavola rotonda del Festival veneziano, Gionata Soletti ha chiesto alle altre federazioni di giochi più diffusi di dargli una mano. "Noi non sapevamo neanche", ha detto, "che se si organizza un torneo si deve pagare una tassa alla Siae". Ilarità in sala. Voce isolata: "Andrete in prigione!". Altra voce: "Come si gioca bene, in prigione!".La federazione italiana "giuoco" Go è piccola e povera ma se la cava o cerca di cavarsela. Se scrivete a Gionata Soletti mettete nella busta il bollo per la risposta. Se pubblicano volantini o bollettini ricordatevi di pagarli, fate offerte volontarie. Non avviate pratiche coi ministeri! Che oltretutto stanno a Roma! O, insomma, fate quello che volete, ma io mi chiamo fuori.
- ⁷ 1991 [*Perditempo e perdizione*. Roma: la Repubblica-Venerdì, 20/09/91, p. 140.] Go (Rengo senza byo-yomi, regole Nihon Kiin).
- ⁸ 1992 [*Gli enigmisti odiano i fonemi?* Roma: la Repubblica-Venerdì, 20/03/92, p. 40.] La notizia importante è che già verso il 1916 Benjamin e Scholem giocavano a Go, mentre più di 70 anni dopo voi forse ancora non sapete neanche vagamente cosa sia.
- ⁹ 1992 [*Il gioco degli altri*. Roma: la Repubblica-Venerdì, 18/12/92, p. 125.] Se saltiamo al Giappone, troviamo l'esempio più efficace: il Go. Comincia ad esserci qualche club di giocatori di Go in Italia (da decenni ce ne sono in Germania e nei paesi anglosassoni). Il Go non assomiglia agli scacchi perché non ci sono eserciti contrapposti, gerarchicamente ordinati, che cercano lo scontro frontale per l'eliminazione fisica dell'avversario. Io ho pedine bianche e tu nere, ma tutte hanno lo stesso valore e non c'è guerra, c'è una specie di guerriglia che tende al controllo del territorio.

Dice il saggio: “Il più bel gioco inventato dall’uomo sul nostro pianeta è lo Shogi” (che son gli scacchi giapponesi, già abbastanza diversi dai “nostri” scacchi). Ribatte il discepolo: “Ma, e il Go, maestro?”. Il maestro taglia corto: “Il Go non è stato inventato dall’uomo: c’era già”, come a dire, in termini occidentali, che il Go è nato nella mente di Dio Padre.

¹⁰ 1995 [*Oriente espresso*. Il Sole-24 ore, 13/08/95, pp. 29,31.] Il più bel gioco che mente d’uomo abbia mai concepito nasce in Cina verso il 2000 a.C.; si chiama Wei-ch’i. Si perfeziona in Giappone a partire dal 735 d.C.; si chiama Go. In Italia giocano a Go alcune centinaia di persone; le trovate nei club che praticano le forme più sofisticate di arti marziali. Vi potranno confermare che il Go sta agli scacchi come la metafisica sta alla computisteria. Per “scacchi” qui si intende “scacchi occidentali”, di tradizione indoeuropea. Ci sono poi sia gli scacchi giapponesi sia gli scacchi cinesi, e questi sono più noti, più facili, mentre il Go richiede troppa intelligenza, troppa strategia. Pretendere che un povero occidentale impari il Go è come pretendere che un bambino un po’ tonto passi di colpo dal rubamazzo al tressette o al bridge. A parte il quoziente di intelligenza, è questione di tradizione culturale o, se preferite, di mentalità. Negli scacchi c’è lo scontro frontale di eserciti gerarchicamente organizzati: si simula una guerra che mira alla distruzione dell’avversario. Il Go simula una guerriglia: le 363 pedine, bianche e nere, hanno tutte lo stesso valore e tendono solo al controllo del territorio. Nessuno nega che il Go sia un gioco, ma dove finisce il gioco? Dove comincia l’arte? In Giappone il Go fu per secoli materia di studio riservata all’aristocrazia, solo nel 1867 fu permesso a tutti di giocare a Go.

¹¹ 1996 [*L’Italia che si go(ngola)*. Milano: Il Sole-24 ore, 30/06/96, p. 39.] Nella Storia di un’amicizia Gershom Scholem accenna che nel 1916, a Berlino, giocava a go con Walter Benjamin: ottanta anni fa. Nei Paesi anglosassoni da vari decenni si pubblicano libri innumerevoli sul go. In Francia un po’ meno, ma è tradotto dal francese il primo libro che si sia pubblicato in Italia sul go: Pierre Aroutcheff, *Il gioco del go*, Mursia, Milano 1996: ottanta anni dopo. Prima di oggi c’era stato solo un opuscolo, *Introduzione al go*, di Allen Wolfthal, diffuso in poche copie dalla rivista *Pergiooco* nel 1982 e un ciclostilato diffuso in pochissime copie dalla rivista *Eterscacco*. Due sono i giudizi possibili. Se il go arriva tardi in Italia (ammesso che arrivi) poco importa: anche il gioco dei pogs arriva proprio in questi giorni (forse lo trovate in edicola; non so se ne riparleremo). Se il go arriva tardi in Italia, che peccato! È convincimento diffuso che il go stia agli scacchi come la matematica sta alla computisteria. Un Paese dove nessuno gioca a go è come la terra dei morti di Lamartine, o *L’Ultima spiaggia* con Ava Gardner: tutto il pianeta tace, solo dall’Australia arriva un ticchettio... Il ticchettio di menti che giocano a go si sente in Italia al 62010 Villa Potenza (Macerata), telefax 0733/492188: è la redazione della rivista *Eterscacco* nominata prima, o meglio è la casa di Alessandro Castelli, direttore e redattore capo o redattore unico di *Eterscacco*: La rivista ha ripreso le pubblicazioni (numero 73, gennaio-marzo 1996) dopo una interruzione che aveva suscitato qualche preoccupazione. Secondo *Eterscacco* il libro sul go di Aroutcheff è abbastanza buono.

-
- ¹² 1998 [*I giochi vecchi e nuovi dei grandi*. Milano: Il Sole-24 ore, 07/06/98.] Sembrano scettici sulla sorte italiana di giochi esotici come il Go e credo abbiano ragione.