

Go retorico e solenne

Franco Pratesi

Una delle prime descrizioni abbastanza dettagliate del go in italiano si trova nel libro: Pietro Silvio Rivetta, *Il paese dell'eroica felicità. Usi e costumi giapponesi*. Milano: Hoepli, 1941.

In realtà il Rivetta, noto anche sotto lo pseudonimo di Toddi, si era prodigato nello studio e nella divulgazione delle culture dell'Estremo Oriente fin dai primi anni del Novecento. Quando in tutto l'Occidente fiorì improvvisa la moda del mahjong, il Rivetta fu tra i primi a pubblicare un breve manuale sul gioco. Nel complesso, le sue pubblicazioni furono molto numerose e trattarono i più vari aspetti delle lingue, letterature e religioni dell'Estremo Oriente.

Il libro citato sopra descrive, in accordo con il titolo, gli usi e i costumi tradizionali del Giappone e appare come uno dei vari tentativi dell'epoca per facilitare una convergenza culturale fra l'imperialismo italiano e quello giapponese. Per la compilazione di questo tipo di opere – in parte spontanea, in parte incoraggiata dalla propaganda di regime – il periodo favorevole fu relativamente breve. Fra Italia e Giappone si era manifestato da tempo un certo interesse da parte di viaggiatori e visitatori illustri, ma solo in piena epoca fascista si giunse a vere e proprie associazioni comuni, fino alla pubblicazione negli anni 1941-43 di un periodico come Yamato, concorsi a premio, scambi organizzati di visite, e così via.

Tutto ciò finì bruscamente poco dopo, con la fine della guerra e dei due regimi. La propaganda di epoca fascista oggi appare antipatica e, nel migliore dei casi, noiosamente retorica. Dopo la guerra si è verificata una reazione forte e duratura che ha portato molti italiani a diffidare anche di concetti come onore e patria, accomunati con altri più discutibili come razza, moschetti e posto al sole.

Nel libro *Il paese dell'eroica felicità*, contrariamente a quanto accade in molti altri testi italiani sul Giappone, anche il go ottiene il suo posto. In questa descrizione del gioco è proprio la sua tipica atmosfera a essere esaltata. Il giocatore (e qui il termine italiano è già troppo ordi-

nario e anche ambiguo per convogliare l'idea orientale) è come se eseguisse un antico rituale, più ancora che un lavoro – tutt'altro insomma che un gioco comunemente inteso!

L'atmosfera del go è introdotta sottolineando la sua somiglianza con quella delle arti marziali che in Oriente richiedono parimenti massima concentrazione e precisione dei gesti. Anche nel nostro gioco si richiede una posizione corretta e un comportamento quasi sacerdotale; fra l'altro, sappiamo che i maestri di go furono spesso dei religiosi, appartenenti a una delle confessioni buddiste.

Forse il paragone più bello introdotto dall'autore è tuttavia quello con la suonatrice d'arpa giapponese. Insomma, se anche il giocatore impegnato in una partita di go non risulta del tutto equiparabile a un vero e proprio sacerdote mentre sta celebrando un rito sacro, assomiglia almeno a un abile suonatore e in maniera analoga riesce ad accompagnare le proprie mosse con l'emissione di suoni, gradevoli anche per chi si trovi a osservare la scena.

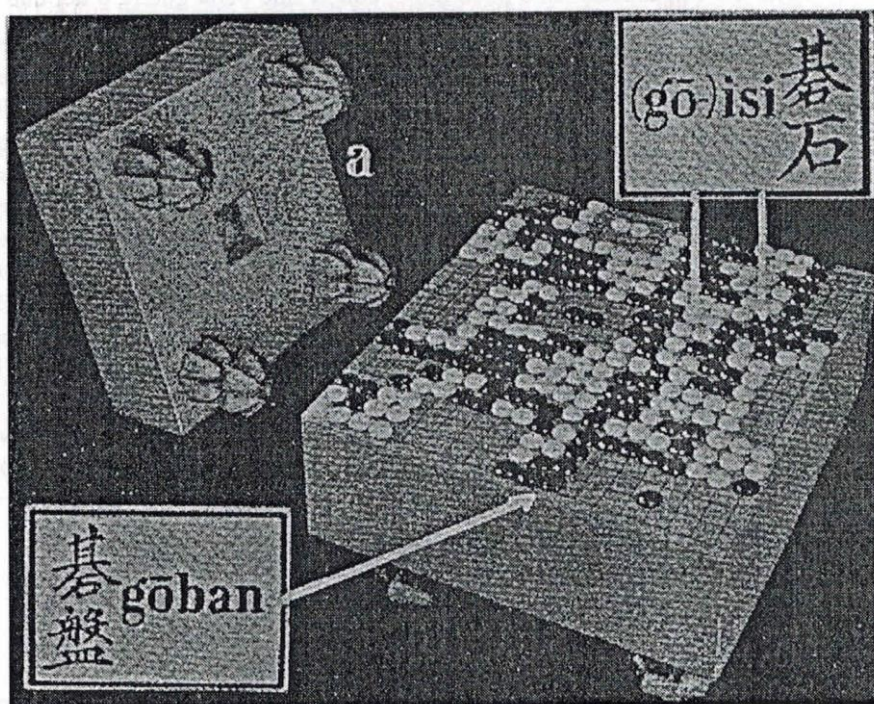
Interessante anche la nota finale su come il comportamento sul goban sia in grado di riflettere la psicologia del giocatore e illustrare, ancora meglio di manifestazioni più importanti, i tratti di carattere e comportamento più comunemente diffusi fra i giapponesi.

Questo testo è corredato da utili illustrazioni; in particolare le fotografie riprodotte ci mostrano l'ambiente del gioco meglio di intere pagine di testo. A pag. 41 troviamo in alto un diagramma con una posizione di fine partita e la didascalia "Nel gioco del *gô* si cerca di circondare con i propri pezzi quelli dell'avversario... ma enorme importanza ha lo stile dei gesti..."; nella stessa pagina, in basso, una foto con "Il campione giapponese di *gô*, Nonbô Syûsai, mentre studia un problema". A pag. 42 la foto di Go Seigen mentre si inchina a Kensaku Segoe dando inizio alla partita, "Il giocatore deve avere la coscienza e la gioia dei propri gesti...". Queste tre illustrazioni le conosciamo dal libro: Fukumenshi Mihori, *Japanese Game of "Go"*. Tokyo, 1939, il n. 27 di una lunga serie di monografie a uso turistico, ognuna riservata a una singola caratteristica della cultura giapponese tradizionale. A pag. 43 troviamo infine una foto – qui riprodotta – con didascalia "La scacchiera ha una cassa di risonanza" con una vista di fianco e dal di sotto dell'insieme di gioco, con i nomi giapponesi della scacchiera e delle pietre, *gôban* e *gô-isi*, rispettivamente.

Ho ritenuto utile riproporre in appendice l'intera descrizione del libro citato. Questa descrizione non servirebbe per un apprendimento sia pure

rudimentale del gioco, ma rende pienamente – grazie anche alla retorica del tempo – l'idea della sua solennità.

Ci vorranno nuove generazioni di scrittori e di lettori perché una descrizione di questo tipo diventi comune nei libri italiani che si occupano di giochi in genere o del Giappone. Mezzo secolo dopo, una descrizione di questa ampiezza potrebbe considerarsi poco più dettagliata del comune, ma all'epoca si trattava di qualcosa di eccezionale. Perciò, dopo più di mezzo secolo merita di essere riproposta, anche grazie al rinnovato e sincero interesse che oggi si va diffondendo verso il gioco di go e verso la sua cultura.



Appendice

Il Go giapponese descritto nel 1940 da Pietro Silvio Rivetta

Proprio il “Paese dei contrasti” è il Paese dell’armonia, per quella fondamentale struttura di norme – invisibili e tenaci – che collegano le manifestazioni più diverse.

Solo per tonalità, ma non nella sostanza, differisce lo stato d’animo di autocontrollo completo del Giapponese che si batte in uno scontro schermistico di *kendô*, o lotti in un assalto di *zyûdô*, oppure che semplicemente sia assiso dinanzi a una scacchiera per una partita di *gô*.

Persino in quest’ultimo caso la fisica sensazione del proprio corpo e il rispetto dello stile esteriore hanno una importanza grandissima: non basta conoscere le strategiche e tattiche regole del gioco, e accontentarsi, cioè – nella posa alterna dei gettoni bianchi e neri – di circondare i pezzi dell’avversario.

[A questo punto della descrizione è inserita la lunga nota seguente: Vincitore della partita è quello dei due giocatori il quale sia riuscito a cingere con i propri gettoni, detti “pietre” (*isi*), un maggior numero di gettoni che l’avversario. Il gioco del *gô*, originario cinese, fu introdotto in Giappone nell’VIII secolo: ma ora le scuole giapponesi hanno maggiore autorità anche per gli stessi giocatori cinesi. Si ricordano le fasi delle partite giocate dal santo monaco buddista Nitiren nel XII secolo, e quelle che, nel periodo delle guerre feudali appassionarono i tre grandi condottieri Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyosi e Tokugawa Ieyasu, i quali pur avevano temperamento assai diverso uno dall’altro; una notissima poesia riassume in tre *haiku* i rispettivi caratteri dei tre grandi uomini: Nobunaga: Se non canterà / lo ucciderò, / il cuculo. Hideyosi: Se non canterà / cercherò di farlo cantare, / il cuculo. Ieyasu: Se non canterà / attenderò sinché canti, / il cuculo.]

Il giocatore deve avere anche la coscienza e la gioia dei propri gesti, compiuti secondo il perfetto stile: ogni gettone è deposto, dall’indice e il medio rigidi, con un piccolo scatto, giustamente misurato affinché sia moderato e piacevole il rumore prodotto a contatto con la scacchiera (*gô-ban*). Questa ha una cassa di risonanza, appunto per poter produrre suono armonioso. Sicché anche una scacchiera di *gô* è, un po’, uno strumento musicale: la strategia dei pezzi ha un accompagnamento musicale. Non v’è dunque da stupirsi che il giocatore di *gô* compia il suo gesto con la medesima cura con cui una sonatrice di *koto* fa vibrare una corda del suo strumento. [Il *koto* è l’arpa giapponese, orizzontale però, e a grande cassa armonica.]

Buon giocatore di *gô* non è soltanto chi sia abile in strategia: questa superiorità sarebbe apprezzata ben poco, se egli non sapesse mantenere, durante tutta la partita, uno stilizzato contegno e se non sapesse “trattare i gettoni come oggetti preziosi”.

Le regole del gioco permettono il pentimento dopo una mossa: e basta esclamare “*matta!*” per aver diritto ad annullarla. L’avversario non si opporrà; ma il fatto stesso di concedere una mossa correttiva lo pone in condizione di superiorità morale, a tutto danno del prestigio dell’altro, pur se dei *matta* non

si tiene conto nel computo finale, nè si farà di essi allusione alcuna. Proprio questa inespressa e praticamente non valutata superiorità dà maggior soddisfazione al giocatore al quale basta, nel suo foro interiore e nella estimazione dei presenti, di esser giudicato moralmente “vincitore ai punti”.

Meglio assai avrebbe fatto il giocatore improvvisamente pentito a non far uso del suo legal diritto di *matta*, a non mostrare neppure il suo rammarico per la mossa errata, accettandone impassibile le conseguenze: avrebbe forse perduto qualche punto sulla scacchiera, o forse anche l'intera partita, ma sarebbe stato vincitore in un gioco assai più importante: la partita che ciascuno di noi perennemente gioca con sé stesso per il dominio dei propri nervi, nel controllo dei propri impulsi.

Attraverso queste sfumature – generalmente non afferrate e non sospettate neppure – si può comprendere la psicologia dei Giapponesi: e forse assai meglio che osservando manifestazioni apparentemente assai più importanti.

