

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-

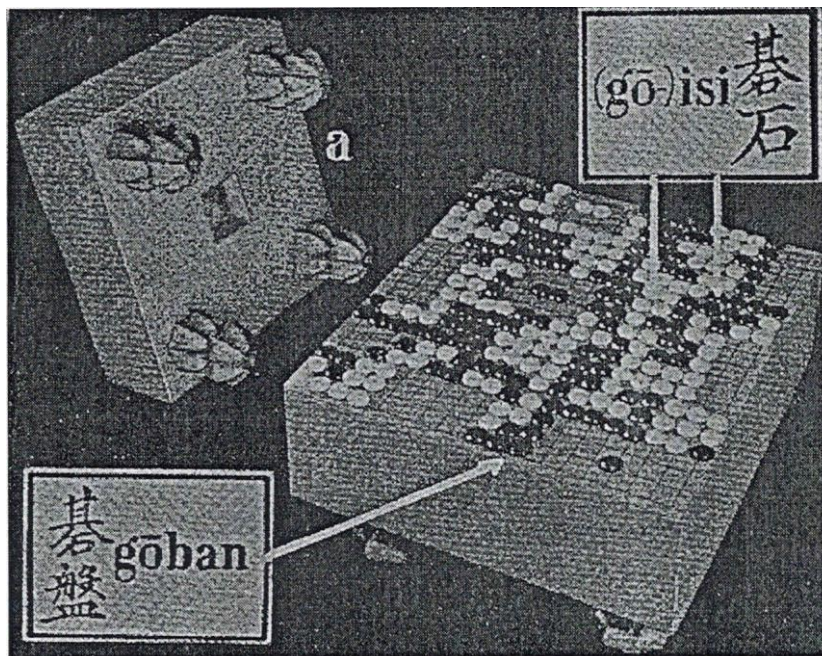
nario e anche ambiguo per convogliare l'idea orientale) è come se eseguisse un antico rituale, più ancora che un lavoro – tutt'altro insomma che un gioco comunemente inteso!

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.



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 *kendō*, o lotti in un assalto di *zyūdō*, oppure che semplicemente sia assiso dinanzi a una scacchiera per una partita di *gō*.

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 *gō*, 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 bud-

dista 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.

