

3... 2... 1... Go! Kita Fumiko: da un'infanzia difficile a regina del Go

Author : Go

Date : 3 giugno 2014



Nella società maschilista giapponese avere successo per le donne non era facile, soprattutto per coloro che ambivano a diventare professioniste di Go. **Kita Fumiko** fu una delle poche che riuscì in questa impresa, anche se il suo percorso fu molto travagliato.



Kita Fumiko, 8 dan onorario, è considerata la madre di tutte le attuali giocatrici di Go nel mondo. Quasi tutte le donne che sono diventate professioniste prima della guerra (la 5 dan Suzuki Ideko, la 5 dan Itou Tomoe, la 8 dan Sugiuchi Kazuko, la 3 dan Suzuki Tsuna e la 4 dan Oyama Toshiko) sono state tutte sue allieve.

La madre di Kita Fumiko era Hayashi Sano, il cui nome è sinonimo di donna goista nel 19° secolo. Discendente della casata Hayashi, una delle 4 casate goistiche del periodo Edo, fu molto attiva a Hoensha. Nella speranza di aggiungere ulteriore lustro alla famiglia Hayashi, Hayashi Sano costrinse sua figlia ad una educazione veramente spartana. Quando Kita Fumiko aveva 11 anni disse a sua madre di voler imparare a giocare a Go.

Per fare in modo di capire se le intenzioni di sua figlia fossero più o meno serie, Sano la portò immediatamente dal

barbiere e le fece tagliare i capelli come ad un maschio. Durante il periodo Meiji (1868-1912) alle figlie di buona famiglia i capelli venivano tagliati da splendidi coiffeurs e venivano fatte vestire con abiti stupendi; il taglio corto di Fumiko, alla maniera di tutti i ragazzi della sua epoca, era quindi probabilmente peggio di una rasatura completa della testa.

Ad esplicita domanda Sano si sarebbe probabilmente difesa così: "Se una donna vuole diventare una goista a tutti gli effetti ed essere considerata alla stregua dei maschi, allora deve smettere di essere una donna. Per un uomo il Go è una disciplina a cui dedicare la sua intera vita, se una donna vuole fare lo stesso allora deve assomigliare nella mente e nel corpo ad un uomo. Ti lascerò far crescere nuovamente i tuoi capelli quando diventerai shodan. A quel punto ti darò anche dei bellissimi kimono e ti lascerò fare qualsiasi cosa tu vorrai". Kita capì subito che il giorno in cui sarebbe diventata shodan e le fosse stato permesso di farsi crescere nuovamente i capelli sarebbe stato il giorno più felice della sua vita.

I giocatori di Hoensha divennero subito molto affezionati a questa giovane discepola dallo strano aspetto. "Facciamo una partita piccola recluta", era il modo con cui erano soliti riferirsi a lei. La ragazza si immerse nello studio tentando di soddisfare le aspettative della madre. La base dell'allenamento per diventare professionista consiste nel giocare e nel correggere ogni volta i propri errori. Tuttavia Kita era ancora una principiante, quindi pensava che la madre avrebbe perdonato le sue mosse sbagliate. Ogni volta che tornava a casa doveva replicare le partite che aveva giocato nel pomeriggio, ma la giovane Kita non era in grado di ricordarsi l'esatto ordine delle mosse. Con il suo sguardo fisso nel vuoto, la madre continuava a chiederle più e più volte dove era stata giocata la mossa successiva. Potevano passare delle ore e addirittura le due donne potevano saltare la cena finché Kita non avesse dato una risposta al quesito.

Il momento di rigiocare le partite con sua madre era il momento maggiormente carico di paura e tensione per Kita. Lungo la strada che dal club la conduceva a casa, Kita si fermava nella piazza davanti al palazzo imperiale a raccogliere pietre bianche e nere e a disegnare un goban 19*19 sul terreno per prepararsi prima di essere sottoposta a quel terribile esame. Questo desiderio di compiacere sua madre è probabilmente ciò che ha reso Kita Fumiko la fortissima giocatrice che noi tutti conosciamo.

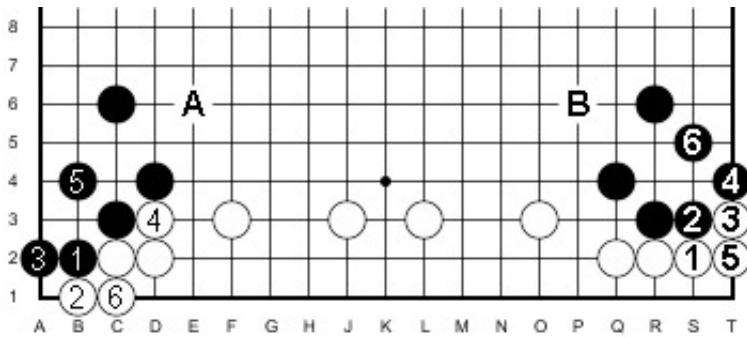
Un giorno, mentre stava giocando contro Devil Shibata, Kita sbagliò 2 mosse ma nonostante tutto riuscì, dopo una furiosa rimonta, a cogliere un'inaspettata vittoria. Appena tornò a casa mostrò con orgoglio la partita alla madre, la quale però perse subito la calma. La donna esclamò: "Avresti dovuto arrenderti, ma hai giocato e hai vinto. Sei stata molto scortese con il tuo avversario, perché non ti sei rassegnata invece di proseguire?".

La piccola Fumi non credeva a quelle parole, avrebbe tanto voluto spiegare alla madre che, secondo la sua visione del mondo, avrebbe dovuto ricevere complimenti e non rimproveri per come aveva giocato, ma in realtà ciò che fece fu trincerarsi dietro a un muro fatto di silenzio. La madre allora non ricevendo risposta perse completamente le staffe e, tremante dalla rabbia, legò braccia e gambe di Fumiko ad un albero. Un amore eccessivo può a volte diventare un tremendo odio.

Dopo quella tremenda punizione Kita si rifiutò di mangiare per ben 2 giorni.

Guardando indietro alla sua infanzia, però, Kita ricordava in maniera amorevole all'educazione impostagli dalla madre. Così come era caparbia la madre, allo stesso modo diventò la figlia grazie a quegli insegnamenti e al fatto che entrambe erano dotate di una fiera forza di volontà.

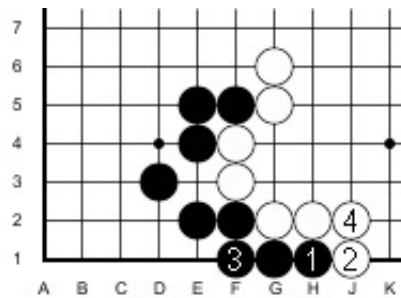
Strategia e tattica



Confrontando A con B la differenza è di 6 punti

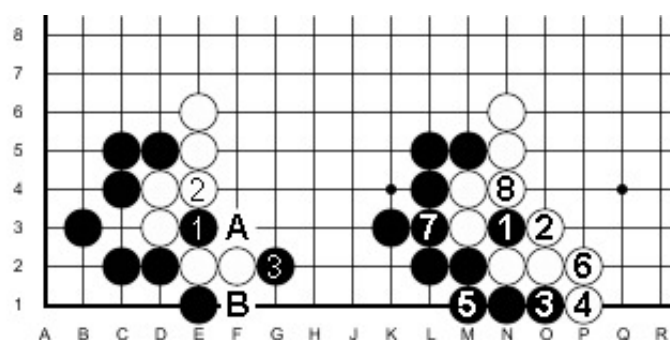
Ci sono però più varianti a seconda di quanto sia importante il sente, quindi non è possibile definire il valore con precisione. A seconda che si voglia il sente o meno ci saranno sequenze diverse; per capire quale bisogna usare bisogna valutare tutte le mosse restanti sul goban.

Vediamo ora un tesuji di fine gioco, che ci farà guadagnare qualche punto. Analizziamo questa situazione:



1 sembrerebbe la mossa da fare. Però con questa sequenza perdiamo 2 punti

Ricordiamoci che E3 è sente per Bianco quindi la farà lui e ora vediamo cosa succede se giochiamo G3 al posto di 1:



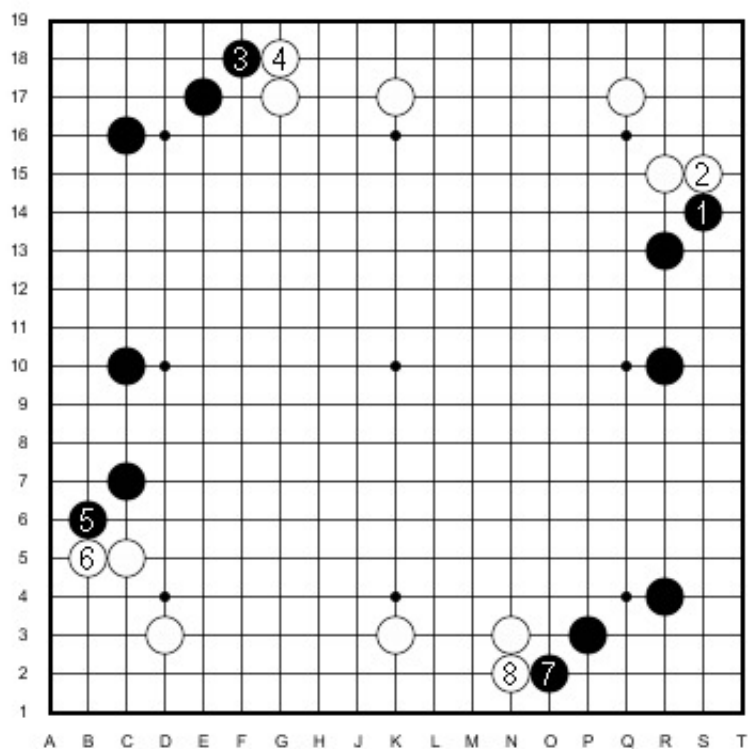
Nel primo caso, sia che Bianco giochi A o B, Nero riesce a entrare nel territorio. Nel secondo caso Bianco impedisce a Nero di entrare ma adesso L3 (la precedente E3) è sente per Nero e Bianco è costretto a catturare togliendosi un ulteriore punto per un totale di 2 punti

Questo esempio ci mostra come il Go sia molto complesso e spesso la mossa più ovvia non è la migliore.

Finiamo il discorso yose con un argomento più generale, lo spirito combattivo.

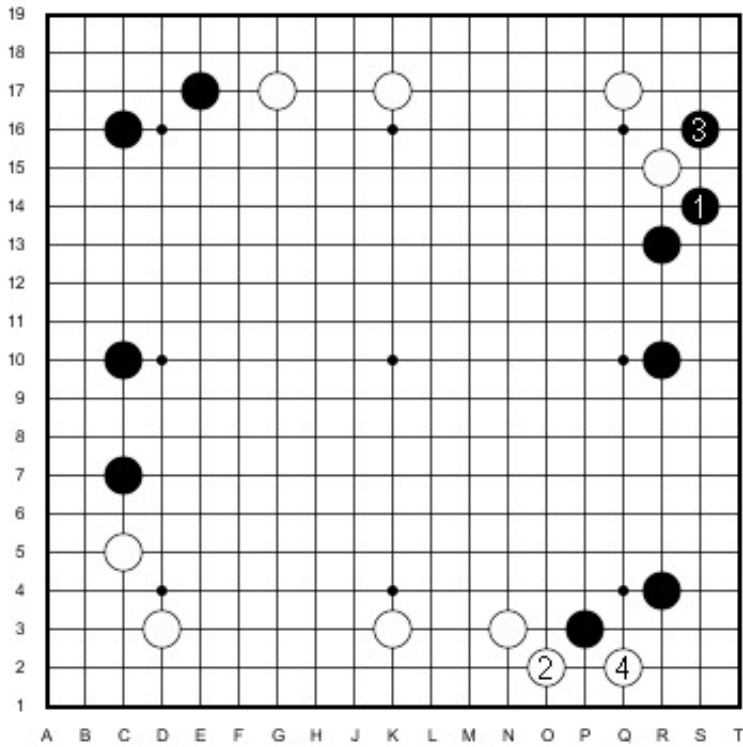
Essere succubi del ritmo dell'avversario porta spesso alla sconfitta, come anche voler seguire il proprio ritmo senza

tenere conto di quello avversario. Vediamo un piccolo esempio per cercare di capire questo concetto un po' astratto:



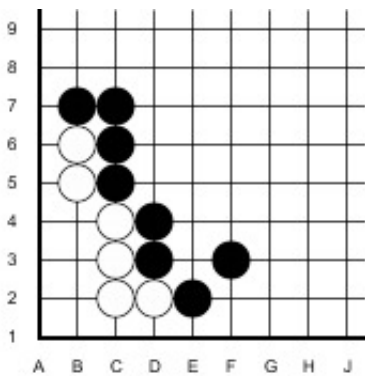
Se Bianco risponde a tutte le mosse di Nero otterrà meno territorio senza contare che ora tutte le mosse di Nero in 1° linea sono sente

Questo era un esempio di pessimo spirito combattivo: Bianco perde un sacco di territorio perché risponde passivamente a tutte le mosse di Nero. Come dovrebbe giocare allora Bianco in questa fantasiosa partita?



Nero fa una mossa grande e sente, ma se rispondo ne farà ancora un'altra. Quindi gioco io una mossa grande e sente. Se lui insiste dove ha giocato io insisto dove ho giocato

Imparare ad avere il giusto spirito combattivo non è una cosa facile, ma piano piano ci arriverai. Vediamo se riesci a capire qual'è il tesuji da eseguire in questa situazione molto comune:



Gioca lo yose migliore per Nero

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!

Se ti è piaciuto l'articolo condividilo con i tuoi amici ed aiutaci a diffondere la nostra passione per il gioco!