

HISTORIAS



DE GO

por
Horacio A. Pernía

La portada

Guan Yu herido con una flecha envenenada, juega al Go con Ma Liang, mientras es operado por el famoso médico chino Hua Tuo.

El Go

Hoy, 9 de septiembre de 1978,
tuve en la palma de mi mano un pequeño disco
de los trescientos sesenta y uno que se requieren
para el juego astrológico del Go,
ese otro ajedrez de Oriente.

Es más antiguo que la más antigua escritura
y el tablero es un mapa del universo.

Sus variaciones negras y blancas
agotarán el tiempo;
en él pueden perderse los hombres
como en el amor o en el día.

Hoy, 9 de septiembre de 1978,
yo, que soy ignorante de tantas cosas,
sé que ignoro una más,
y agradezco a mis númenes
esta revelación de laberintos
que ya no exploraré...

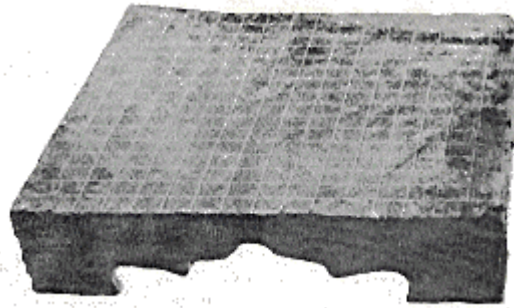
Jorge Luis Borges

Prólogo

Historias de Go es un libro para quienes se maravillan con los conocimientos del pasado y aman el origen de las cosas. Contiene leyendas, cuentos y narraciones de la China, el Tíbet, Corea y Japón. No pretende ser una obra de absoluto rigor histórico, sino más bien una obra de referencia, que cumpla con el objetivo de difundir el Go y entretener al lector que ya conoce -al menos- las reglas del juego. Sólo una pequeña parte de la rica historia del Go en Asia, ha sido tratada en éstas páginas. Desde el inicio de los tiempos han existido personajes imborrables para la memoria colectiva de los orientales y ellos dan vida a ésta obra, dirigida a quienes desean profundizar sus conocimientos sobre el inicio y desarrollo de éste insuperable... ¿juego?

Posadas, 12 de enero de 2003

Contenido



- ❁ **Origen y antigüedad**
- ❁ **Historias chinas**
- ❁ **Cuentos del Himalaya**
- ❁ **Relatos de Chosun**
- ❁ **Crónicas del sol naciente**
- ❁ **Significado y destino del Go**
- ❁ **Vocabulario**

Origen y antigüedad

Al hablar de la historia del Go, debemos tener en cuenta lo que sucedió en la historia del lejano oriente, iniciando nuestro periplo en China, lugar en el que surgió el juego del Go y desde donde, a través de conquistas y exploraciones, llegó a Taiwán, Corea y Japón. En noviembre de 1958 se descubrió que en Sikkim –estado ubicado al noroeste de la India- se jugaba al Go y las reglas de los Sikkimeses eran iguales a las que utilizaban los chinos. El descubrimiento de esta versión del Go fue importante porque ayudaba a comprender cómo se jugaba en la China antigua.

No obstante, aún existe la incógnita del origen preciso del juego, que está mencionado en las leyendas e historias de los Tibetanos y Chinos. Lo cierto es que las escrituras más antiguas y leyendas más concretas sobre el inicio del Go datan del año 2.300 AC, pero probablemente haya sido creado por un grupo de astrólogos, quienes dibujaron estrellas con coordenadas celestiales sobre la tierra (o en una tabla) en la que colocaron piedras (o más probablemente piezas de madera o piedras) para alinear las estrellas, estableciendo un rudimentario mapa celeste. Dicha alineación, les permitiría interpretar y predecir el futuro y de este modo aconsejar al gobernante.

Reforzando la idea del origen astrológico del Go, diremos que Incluso hoy los puntos del tablero ubicados en las intersecciones 4-4, se denominan Hoshi (estrella en japonés), concepto que heredaron de los chinos. También la filosofía se mezcla en la creación del maravilloso juego del Go, los taoístas tenían su propia concepción sobre la naturaleza del mismo.

Uno de los textos más importantes sobre el juego del Weiqi (Go) es el **Qijing Shisanpian** (El Clásico del Weiqi en Trece Capítulos). Su estilo preciso y rebotante de información lo coloca en un sitial de preferencia sobre todos los otros textos dedicados al Go en la literatura China. La fecha de composición de Qijing Shisanpian nos lleva a retroceder hasta el periodo Song septentrional (1049 a 1054 DC), en el que se habría iniciado esta obra y en ella respecto del significado del tablero y las piedras, podemos leer:

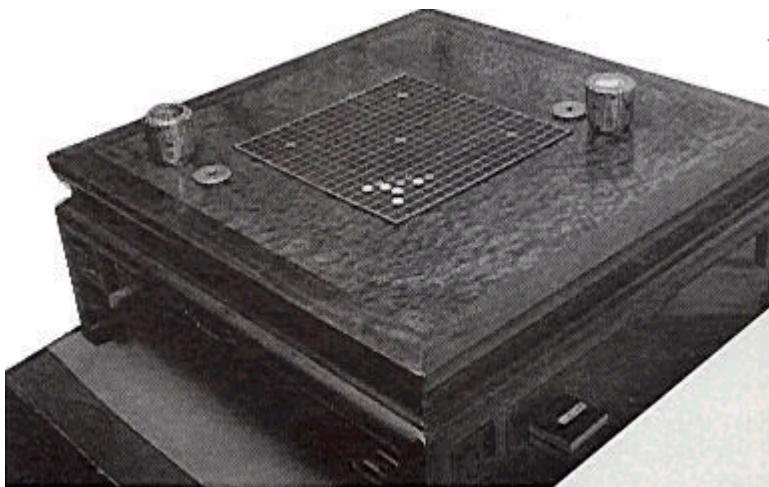
El número de los diez mil seres se origina del uno. Por consiguiente, las trescientos y sesenta intersecciones del tablero del weiqi también tienen su uno. Uno es el principio generador de números y considerado como un polo, que produce los cuatro puntos cardinales.

Hay setenta y dos intersecciones en los lados, como el número de hou (un hou = cinco días) por un año. Las trescientos y sesenta intersecciones corresponden al número de días por un año. Divididos en cuatro esquinas como las cuatro estaciones, ellos tienen noventa intersecciones cada uno, como el número de días en una estación.

Las líneas en el tablero conforman una reja llamada ping, y las casillas que ellos conforman se conocen con el nombre de gua. El tablero es cuadrado y sereno, las piedras son redondas y activas.

Desde entonces, en los tiempos antiguos, ningún jugador ha podido poner las piedras en el tablero exactamente de la misma manera que lo hizo en una partida anterior. Zuozhuan dijo: "Todos los días son nuevos." Por consiguiente, los razonamientos deben ser profundos y el análisis debe ser perfecto, y un esfuerzo debe hacerse para entender los procesos que llevan a la victoria y derrota: sólo de esta manera es posible lograr lo que todavía no se ha logrado.

Después de leer esta referencia, casi no quedan dudas sobre su origen astrológico. Si bien el **Qijing Shisanpian** fue redactado en la era cristiana, los conocimientos sobre la existencia del Go y su invención, son bastante más antiguos. Una leyenda dice que el Emperador Yao (2357-2255 AC) tenía el hábito de recorrer su reino en compañía de su administrador y observar las necesidades de su pueblo. Un día, visitó la zona aledaña a la Montaña de Xuan Yuan y estaba cansado, por lo que Yao se quedó dormido. Soñó que el



Emperador Huang Di jugaba al Weiqi contra el hada Yong Cheng. Yao nunca antes había visto este juego. En el sueño

Huang Di le explicó que él inventó este juego a manera de preparación para una batalla contra el feroz líder tribal, Chi You. Las piedras negras y blancas representaban a los soldados de ambos lados. Con la experiencia que tenía acerca de la estrategia del juego, Huang Di derrotó Chi You. Yao le pidió a Huang Di que le enseñara el juego. Después de despertarse, Yao reconstruyó las reglas basándose en lo retenido en su memoria. Debido a esto, es que Zhang Hua de la Dinastía Han escribió en el libro Bowuzhi, "Yao creó el Weiqi". Dan Zhu era el hijo de Zan Yi, concubina de Yao. A Yao le gustaba mucho jugar al Weiqi, tanto que abandonó sus estudios para seguir jugando. Para acrecentar la cultura de Dan Zhu, Yao le enseñó a jugar Weiqi. Yi se ha sido el nombre oficial con el que se conocía al Go durante la Dinastía Han (aproximadamente 206 AC). Xu Shen escribió en el Shuo Wen, "Yi es WeiQi" y Yang Xiong en el Fang Yan: "el WeiQi es conocido como Yi, los habitantes de Guan Dong a Qi Lu llaman a éste juego Yi". En el idioma chino antiguo, no es común reemplazar un solo carácter (Yi) por un nombre compuesto (Wei Qi). Sin embargo WeiQi es una excepción, porque Wei significa rodear, y da una buena descripción del juego, ya que rodear es un

El Jade fue muy utilizado en China en las piedras de los juegos de Go pertenecientes a los miembros de la clase alta. El set de Go de la fotografía pertenece a la ciudad perdida de la dinastía Qin (1644-1911 AD.).

elemento importante en el juego del Weiqi. De ahí se desprende el por qué Weiqi ha reemplazado a Yi, convirtiéndose en el nombre oficial del Go en China.



El carácter Chino-japonés (kanji) para designar "Sabio" ó "inmortal" está compuesto de dos elementos que significan "montañés". La palabra se aplicó a alguien que no sólo era sabio, sino también intemporal, alguien que poseía poderes sobrenaturales y era capaz para vagar a voluntad a través del cielo y tierra. Las montañas de China y Japón son consideradas como reinos misteriosos. Los sucesos impregnados de misterio, siempre han ocurrido en la cima de una montaña, y a un anciano con barba, alejado de las preocupaciones cotidianas, que viviera en esas regiones, se lo creía poseedor de un conocimiento superior al de la gente ordinaria. Sus padres eran sin duda shamanes o divinidades de la antigua China. Tales figuras estaban íntimamente ligadas al nacimiento de filosofía taoísta, al desarrollo del Go y han sido fuente de innumerables historias.

Una antigua leyenda cuenta que a Go Sankei le gustaba caminar por los senderos de las montañas y disfrutar de la suave brisa del lugar. Un día, al hacer una pausa en su camino, ve a dos ancianos con espesas cejas y sus cabellos muy blancos - aparentemente en perfecta armonía- bajo un pino, disfrutando como dos amigos que han compartido muchos años de su vida juntos. Frente a ellos hay un tablero de go sobre una roca y ambos están absortos en el juego y en las formas que los grupos de piedras negras y blancas adoptan, asemejándose algunos a manadas de caballos salvajes y otras líneas de piedras diagonales, que parecen volar como gansos silvestres encima de las 361 intersecciones del tablero. Sus pensamientos fluyen libremente, como el hilo de una araña en el aire, y sus cuerpos se han vuelto dos capullos vacíos que penden de una rama marchita. Éste es el arte de conversar con la mano ("shudan", un término clásico del Go), lejos han quedado las preocupaciones mundanas. Go Sankei piensa: "¿será éste el mundo puro de Brahma?", luego conversa con los viejos:

"Venerables ancianos, me gustaría hablar un momento con ustedes", dice Go Sankei, "Estoy interesado en verlos jugar al Go y en saber ¿Qué especial placer proporciona este juego que carece de los tres grandes amigos: la música, la poesía y el vino?". Uno de los ancianos, mientras jugaba le contestó: "Si usted ve un tablero de Go, es un solo un tablero de Go, para el ojo que ve piedras en él, son solamente piedras. Pero para aquellos que ven con el pensamiento, el tablero de Go es el centro del universo, desde él se pueden ver las montañas, ríos, llanuras y bosques de toda la China. Las noventa intersecciones de cada cuarto del tablero representan los noventa días de cada una de las cuatro estaciones. Juntos son 360 días del año. Sería usted un tonto sino comprendiera que nosotros pasamos un día en cada intersección. "¡ Que extraordinario !" dijo Go Sankei. "¿Pero porqué

uno debe enfrentarse al otro?". "Si no, no habría Yin y Yang", contestó el anciano, "no existiría un orden en la creación." Go Sankei: ¿Y el resultado de su enfrentamiento? El anciano: ¿La buena o mala fortuna de los humanos no depende acaso de la oportunidad del momento?. Go Sankei: ¿Y el negro y blanco?. El anciano: La noche y el día. Go Sankei: ¿Cuáles son las reglas del juego?. El anciano: "¡ Las estratagemas de guerra! ... en el tablero hay dos ejércitos envueltos en una lucha a muerte y sin cuartel".

Otra vieja historia china conocida como Ranka, referida a un leñador llamado Wang Chih, ha quedado grabada en la memoria colectiva de los japoneses. Incluso la revista de la **International Go Federation**, se llama *Ranka Yearbook*. Wang Chih era una persona joven y robusta que se aventuraba profundamente en las montañas para encontrar la mejor madera para su hacha. Un día se adentró más que lo usual y se perdió. Vagó durante algún tiempo y descubrió a dos extraños hombres, muy ancianos, que estaban jugando Go. Su tablero estaba apoyado en una piedra situada entre ambos personajes. Wang Chih quedó fascinado, dejó su hacha a un lado y empezó a mirar con atención. Uno de los jugadores le dio algo similar a un dátil para que lo coma y así no sienta hambre, ni sed. Wang comió el dátil y continuó mirando el partido ... hasta que entró en trance y perdió contacto con la realidad. Cuando despertó le pareció que el profundo sueño, solo había durado una o dos horas. Sin embargo, recuperada su capacidad normal de percepción se percató de que los dos viejos no estaban más allí. Buscó su hacha y encontró que el asa se había podrido, al punto de convertirse en polvo y además, a él le había crecido una larga barba blanca. Cuando volvió a su pueblo natal, descubrió que su familia había desaparecido y que incluso nadie recordaba su nombre.

El mango podrido del hacha, que le confiere el nombre de Ranka a la leyenda, nos revela que con el paso del tiempo los elementos se transforman y las personas desaparecen, pero el conocimiento del weiqi pertenece a un plano metafísico que subyace en el ser humano y perdura para siempre. Otro aspecto metafísico que merece atención, reside en el hinduismo. Mantra es una frase u oración mágica de los hinduistas. Om es un Mantra y tiene significado temporal, relacionado con todo lo que fue, lo que es y lo que será. El Universo principalmente identificado con Brahma y, como tal, simbolizado por el monosílabo sagrado Om. Los antiguos budistas japoneses aseguran que debe prevalecer un estado absoluto de pureza en la mente, antes de iniciar una partida:

"Cuando jugamos al Go los resentimientos deben disiparse y los pensamientos deben volverse (claros) como la luna que aparece por las noches. . Ellos (los pensamientos) están en el océano infinito de nacimientos y muertes, y las piedras de Go son los incontables granos de arena de la playa. Aunque ellos se esfuercen (los pensamientos), el corazón permanece manso. . . En el juego las manos revelan benevolencia. El mantra Om reverbera en el sonido de las piedras que golpean el tablero. Ante nuestros ojos el límite de la vida y la muerte se vuelve visible, como un modelo del Nirvana. El blanco y negro de las piedras son los colores del día

y la noche. Los puntos estrella (Hoshi) son las nueve luces de cielo y las trescientos y sesenta intersecciones son el número de los días del año".

- Un registro arqueológico esclarecedor

El Arqueólogo Tang Ji Gen estaba en una visita de estudio en el Instituto Yenching de Harvard en 1994, estando a cargo de las excavaciones en Yinxu, cerca de Anyang, en la provincia de Henan al noreste de China, última capital de la dinastía Shang antes de ser derrocada por el rey Zhou, del valle del río Wei. Tang es un fuerte jugador Go amateur y ha descrito algunas misteriosas piedras que se han obtenido de aproximadamente 25 tumbas. En la Tumba 1713, se encontraron alrededor de 25 piedras cerca de la cabeza, y en otras tumbas casi 50 piedras fueron localizadas cerca del hombro derecho de los muertos. Todas son aproximadamente 2,5 a 3,5 centímetros de diámetro. Más de la mitad estaban coloreadas de blanco, mientras la otra mitad lo estaban de rojo, pero los colores pueden haber estado originalmente, uniformemente distribuidos y la pintura pudo deteriorarse con el tiempo. Es digno de mención que todas las piedras se encontraron cerca del hombro derecho, bien a mano, es decir listas para jugar. Tang dice que "aunque no se encontró ningún tablero, como para decir con exactitud que son piedras de Go, la mayoría de los estudiosos chinos coinciden en que probablemente se usaron para algún tipo de juego. La Tumba 1713 pertenece a un noble y es importante porque las inscripciones en los vasos de bronce hallados, están precisamente fechadas como pertenecientes al año 1040 ac. El cuerpo se encontraba dentro de un segundo ataúd interno de madera, y se enterraron allí otros dos cuerpos, que pertenecerían a sus sirvientes. Sin embargo, la apariencia de piedras en los entierros simples y en los dobles, hace pensar que, independientemente de su significado o función, la calidad de las piedras no era del tipo utilizado por la aristocracia. Otra serie misteriosa de objetos de las tumbas Shang y pre-Shang, son piezas de alfarería con forma romboide, pintadas de color naranja, de aproximadamente 4 cm de diámetro, varias fechadas en el año 5000 ac. Algunas están coloreadas en un lado, otras en ambos, pero generalmente el color no se ha conservado. Al contrario de las piedras, éstos objetos fueron encontrados solos y de a pares, no sólo en las tumbas, sino también alrededor de casas. No hay mención alguna a juegos de piedras o piezas de alfarería en las inscripciones del oráculo Shang, pero cualquiera sea su propósito, permanecieron en uso en la era Zhou, ya que ellas también se encontraron en Baoji, en la provincia de Shanxi, el sitio del antiguo estado de Yu. Redondeando el misterio, el siguiente pasaje de la **Historia Antigua Asia** de Cambridge, se refiere a los restos del Neolítico en la Bahía de Pkhusun en Siberia: . . . lo más curioso en este estrato son pequeños discos cortados de una suave piedra, que de un lado es convexo y del otro plano. Para que se utilizaron éstas piedras, sigue siendo un misterio. El lugar es especialmente interesante porque ha sido datado por el método de radio-carbono y ha demostrado tener 4170 + / - 60 años de antigüedad. Las piedras chinas tradicionales de Go tienen esta forma.

- Otras posibilidades acerca del origen del Go

Hoy día, una gira por cualquier ciudad china revelará la existencia de media docena de distintos juegos que se juegan sobre simples tableros cuadrículados, por lo que existe la posibilidad de que las piedras aludidas por los arqueólogos, se hayan utilizado al menos, en alguno similar a ellos. Estos pueden haber sido inventados o descubiertos por niños, en un simple y ocioso proceso de rodear piedras y retirarlas del tablero, tal como el juego moderno de captura que utiliza en Japón, para enseñar los principios del Go a los más chicos. Una vez internalizada la captura de tantas piedras como sea posible, la idea de hacer dos ojos para hacer vivir los grupos y la cuestión del territorio, evolucionan naturalmente. Un juego como el Go podría haberse desarrollado del uso de las piedras como señales para registrar el puntaje en los partidos de dados, como sucedía en los entretenimientos de los indios norteamericanos. Otra posibilidad es que el Go puede haberse originado en un juego de caza basado en el principio de rodear la presa. En cualquier caso, no hay ninguna razón para creer que los juegos más antiguos se practicaron en tableros más grandes que los de 9x9, que era la forma de los primeros cuadrados mágicos chinos y el actual tamaño en que los principiantes aprenden el juego más fácilmente. Fue bastante después que el juego de Go se sofisticó lo suficiente, que se comenzaron a utilizar tableros más grandes y/o más duraderos, de madera o seda, como el de un juego de dados de liu bo, hallado (muy deteriorado) en una tumba del período Zhou. El más antiguo tablero de Go se halló en una tumba del período de Han y estaba hecho en piedra, pero no significa que haya sido utilizado por otros, excepto el muerto, lo cual lo torna más misterioso aún.

Historias chinas

La mención más antigua del Weiqi registrada en la historia de China, es del vigésimo quinto año de Xiang Gong, en el libro Zuo Zhuan: En el 559 AC (durante la Dinastía Dongzhou), Wei Xian Gong convocó a sus oficiales Sun Linfu y Ning Zhi. Sun y Ning fueron reprendidos por Xiang Gong, porque no se presentaron a tiempo y equipados para salir de caza. Para vengarse, prepararon una conspiración contra Xian Gong, lo forzaron a huir al reino de Qi, y designaron Rey en su lugar a Shang Gong. Sun y Ning se separaron, y Ning Shi, hijo de Ning Zhi estaba de acuerdo en restablecer a Xian Gong en el trono (547 AC). El Oficial Shu Yi, se perturbó mucho ante la situación y le dijo: "El modo en que Ning está sirviendo al rey es peor que alguien que toma una piedra de weiqi y está indeciso respecto de dónde jugarla. Ning Shi ciertamente fallará". De hecho, Ning Shi fue ejecutado apenas el Rey fue re establecido. Esta es una historia documentada, en la que el Go es citado de un modo cotidiano y absolutamente asimilado a la cultura y conocimientos de la época.

Pero en aquellos tiempos, las reglas eran diferentes, no en los aspectos básicos del juego, pero por ejemplo, las aperturas eran distintas. Antiguamente, al iniciar una partida se colocaban 4 (cuatro) piedras sobre el tablero antes de la primer jugada -que era de blanco- llamadas "las piedras asentadas o jugadas".

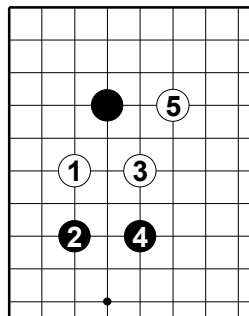


Figura1

Por esto de las "piedras asentadas" las aperturas de las antiguas partidas de Go en China eran más bien simples y torpes. Sin embargo, en el medio juego, las peleas llegaron a ser sumamente violentas, y los antiguos jugadores chinos eran muy buenos a la pelea.

Los jugadores de la era Ming (1368-1644) tendían a copiar el estilo de las aperturas de la dinastía Sung del Norte (960-1126), Sung del sur (1127-1279) y de la dinastía Yuan -Mongol- (1280-1368) las cuales utilizaban las aperturas Chin Ching Lan y Chen Shen T'ou.

Chin Ching Lan o "barandilla dorada", es el primer Joseki conocido y data de fines del Siglo X (Fig.1), aproximadamente la fecha de redacción del Qijing Shisanpian. El Chen Shen T'ou o "presionando la cabeza divina cabeza" (Fig. 2), fue bien conocido por Go Seigen y basó en él para introducir a la teoría del juego, un nuevo Fuseki.

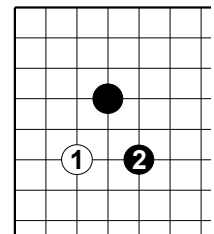


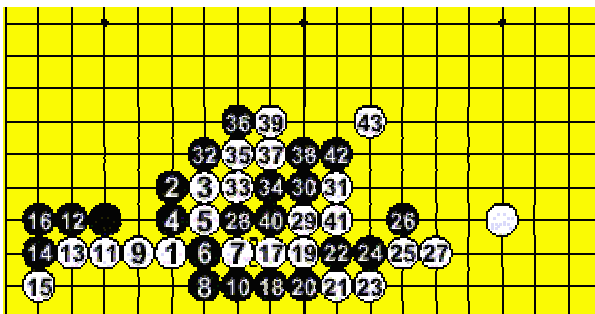
Figura 2

- Guo Shiyan

Guo Shiyan de la Dinastía Tang era famoso por la jugada con la que rescató a dos de sus grupos envueltos en una escalera (shicho) utilizando la presión sobre la cabeza divina durante una de las primeras partidas internacionales. La historia es la siguiente:

Guo, el mejor jugador de Go en China, era el Administrador del Weiqi del Emperador Tang, en el palacio Xuan Zhong. Durante el octavo año del reino de Xuan Zhong, un príncipe japonés viajó a Zhanagan a pagar tributo a China y trajo preciosos regalos e instrumentos musicales. El príncipe japonés también era un jugador de Weiqi excepcional. El Emperador Xuan Zhong le pidió a Guo Shiyan que entretuviera al príncipe japonés jugándole una partida Go. Este podría muy bien haber sido el primer partido internacional de Weiqi. Usted se podrá imaginar bajo la enorme presión que Guo estaba. Representando a China contra el príncipe de Japón. Guo jugó la partida cautamente, como si estuviera caminando sobre una capa de hielo muy delgada. Estaba transpirando intensamente e hizo cada jugada después de considerarla cuidadosamente. Cuando el príncipe hizo la jugada 42, Guo quedó en una posición terrible, con dos de sus grupos entrapados por escaleras (shichos).

Si él hacía una mala jugada podía perder la partida. Mirando fijamente el tablero, Guo descubrió una jugada exquisita que podría romper las dos escaleras. Ésta era la jugada que se conocería como "presionar en la Cabeza Divina". El príncipe japonés quedó aturrido y pronto abandonó. El príncipe le preguntó al traductor cómo estaba rankeado Guo entre los jugadores chinos. El traductor alardeó que Guo era sólo el número tres. El príncipe japonés dijo que le gustaría jugar contra el mejor jugador de China. El traductor contestó, "Uno debe ganarle al tercero, para jugarle al segundo, y ganarle al segundo antes de jugarle al mejor". El príncipe suspiró, "Me doy cuenta que el mejor de un reino pequeño (Japón) no es nada para el tercero de un reino grande (China)". Según la investigación del estudioso japonés Watanabe Yoshimichi, esta partida internacional tuvo lugar. Watanabe escribió en nota que se publicó en la Revista de Kido: "En la decimotercera misión del embajador a Tang (Dinastía de Tang de China) fue acompañado por el príncipe (de Japón) en el 835 DC., quién se quedó en China muchos años. Por consiguiente, el príncipe estaba de hecho en China durante el reino de Xuan Zhong". Sin embargo, Watanabe no mencionó la jugada conocida como "presionando en la cabeza divina".



- Guo Bailing

Guo Bailing ó Kuo Pai-ling, contemporáneo de Honinbo Sansa (Nikkai, el 1º Honinbo, 1559-1623) en Japón, fue el jugador más famoso en su época y es conocido como el autor del clásico Kuan Tzu P'u. Oriundo de Wuxi ó Wuhsi, en la Provincia de Kiangsu, su obra apareció alrededor de 1600 y se cree que murió en 1650. Kuo ejemplifica el estilo chino tradicional de juego, en que es necesario esforzarse en forma constante para mantener el Sente (iniciativa), con una cadena -interminable- de ataques violentos y equilibrados ajustadamente, por un fino cálculo de las situaciones. Guo era uno de los Kuo Shou ó guoshou (el "Meijin" chino) más famosos, que brilló en el Go mundial a finales de dinastía de Ming (1368-1644). Nació alrededor de 1586 y era hijo de una de las familias ilustres de la región. También es conocido por el nombre de Guo Wennian. La fuente principal de su biografía es el "Cangxian-ji" (Colección de la Montaña Verde) de Qin Songling. Guo amaba la lectura y jugar al Go. Un poema famoso sobre su persona, sugiere que aprendió a jugar Go a los ocho años, pero Qin dice que cuando tenía 11 años, mirando a otros jugar, entendió sobre el territorio y dame (áreas nulas), sente y gote, la relación entre el ataque y defensa y otras tácticas, señalando que "el Go no es tan difícil". Jugó siempre contra jugadores más viejos y expertos y les ganaba. Su nombre resonó en alrededor de toda Wuxi. En ese momento un oficial importante llamado Ye Xianggao (1558-1627), que era Comisionado de Provincial de Educación, vino a Wuxi por negocios. A Ye, que se graduó 1583 y fue designado Ministro en 1607, le gustaba jugar Go y tenía buen nivel (5-Dan), estaba a dos piedras de un guoshou. El quería encontrar al jugador más fuerte de la región y jugar con él. Por consiguiente, Guo fue invitado. Cuando Ye vio que era un muchacho de menor edad que él, quedó pasmado. Al principio no creyó que Guo era rival para él, y entonces contra sus expectativas perdió tres partidos seguidos. Alguien le susurró a Guo en el transcurso de una de las partidas que estaba jugando contra un Ministro y debía permitirle ganar un juego. Aunque joven, Guo ya era bastante maduro y enojado contestó que, aunque el Go era un arte menor (frase de Mencius), no creía que a ninguna persona le gustara que lo dejen ganar. Sería vergonzoso permitirle a su rival ganar simplemente, porque era un Ministro. Ye elogió la habilidad de Guo y su rectitud moral. Así fue que lo invitó a ir a Beijing con él. En Beijing había un Kuo Shou muy famoso, Lin Fuqing que veía en forma despectiva al joven Guo. Un día, en la presencia de algunos nobles, Lin desafió Guo, diciendo, "yo nunca he jugado con usted desde que vino a Beijing. Me gustaría jugarle hoy. ¿Me concedería ese placer?". Los nobles estaban tan alborotados, que ofrecieron dinero en premio al ganador. Guo varias veces rechazó la invitación. Lin pensó que tenía miedo, afloró su orgullo y presionó a Guo de tal manera, que tuvo que aceptar. Lin perdió tres partidas seguidas. Después de esto su fama extendió a lo largo del imperio y los jugadores famosos vinieron de las cuatro esquinas de China para desafiarlo. Guo les jugó a uno por uno y les ganó a todos. En el Wuxi-xian Zhi (Historia de Condado de Wuxi) está escrito: "Cuando Guo abrió sus puertas y dejó entrar a sus rivales, ninguno se atrevía a jugar con él. Y por varias décadas todos los que jugaban Go, consideraron a Guo Bailing de Wuxi como su ídolo". Guo escribió un manual de aperturas con

hándicap de cuatro piedras denominado "Si Zi Pu", la primera versión de un clásico de final de juego y problemas del vida y muerte y el "Guanzi Pu", entre otros trabajos. Guo murió en 1662 y solo alrededor de un par de docenas de sus partidas sobreviven a los rigores del tiempo.

- **Huang T'ung Tzu**

Huang T'ung Tzu fue uno de Los Tres Genios de la era Ch'ing (1644-1912) junto a Fan Xi-Ping (Fan Hsiping) y Shih Ting-an. El apellido T'ung Tzu significa niño prodigio y lo demostraba el hecho que la edad de diez años estaba a "dos piedras de un Kuo Shou", es decir, él recibía dos piedras de un 7-Dan. A los 16 era Kuo Shou. Nació entre 1651 y 1653 en la Provincia de Kiangsu, en una familia pobre, no fue a la escuela, ni adquirió los modales comunes a un caballero de su época. Aprendió Go observando a otros jugarlo, fue muy afortunado porque que su talento floreció cuando el Go era popular entre los gobernantes del período Ch'ing. Cortesanos, administradores y comerciantes ricos (sobre todo los comerciantes de sal) tenían a distintos jugadores de Go como sus invitados permanentes, y Huang también adquirió un patrocinador. Cuando llegó a ser el mejor jugador de su tiempo, despertó celos y rencores que parecen haber sido un rasgo de sociedad china del período y aunque la fecha de su muerte se desconoce, es recordado por haber sido envenenado por sus rivales, cuando tenía aproximadamente cuarenta años. Uno de los aspectos más salientes de la grandeza de Huang, fue el contribuir con una teoría de Go en China. Fue el primer jugador en apreciar el valor del amarigatachi y era un especialista en ganar territorio mientras se ataca. Los jugadores chinos anteriores pudieron analizar profundamente el juego, pero no apreciaron estos puntos en absoluto.

Entre los "tres genios" del período Ch'ing, hay que nombrar a Fan Xi-Ping del que también existen partidas registradas, que jugó en 1739, en Dan Hu contra Shi-Xiang-Xia y pueden ser localizadas fácilmente en Internet.

- **Una historia de la dinastía Han**

En China, hay muchas historias relacionadas a la corrupción que existió en la política durante las Dinastías Han y Tang. Sin embargo, para el desarrollo del Weiqi (Go) , éstas han sido dos eras muy importantes en la historia, con la presencia de varios grandes jugadores. La concubina Qi del Emperador Liu Bang (Dinastía Han Gao Zu) era un ejemplo de cómo se había desarrollado el juego. La concubina Qi (? -194 A.C.) también conocida como Qi Ji, nació en Ding Tao (Shangdong) durante el fin de la Dinastía Qin o el inicio de la Dinastía de Han. Tuvo un hijo para Liu Bang, conocido como Príncipe Zhao (Liu Ruyi). la personalidad de Ruyi se parecía a la de Liu Bang y debido a esto, Liu intentó infructuosamente destituir al Príncipe Liu Ying (hijo de Reina Lu Hou) y establecer a Ruyi. Debido a esto, Lu Hou odiaba profundamente a Qi. En cuanto el Liu Bang murió, Lu encarceló Qi y pidió que ella sea condenada a trabajar descascarando

arroz el resto de su vida. Qi trabajaba, mientras cantaba tristemente, "Mi hijo es un Duque y yo soy una esclava. Descascarando arroz todos los días hasta que me muera. Cómo puedo hacer oír este mensaje si estoy a más de tres mil millas?" Cuando Lu Hou se enteró de esto, mandó a cortar los brazos y las piernas de Qi, vació sus ojos, y la envenenó hasta que quedara sorda y muda. Qi, que murió en el primer año del Emperador Han, Hui Di (194 A.C.), tenía una sirvienta que logró su libertad y después se casó con Duan Yu de Fufeng (al Oeste de Xian, en Shaanxi). Ella describió a Qi como una mujer muy bonita, que cantaba bien, buena bailarina y gran jugadora de Weiqi. La leyenda cuenta que después de su muerte, Qi jugaría al Weiqi con Liu Bang en el bosque de bambú del lado norte del palacio, todos los días 4 de agosto de cada año. El ganador pedirá un deseo que se hará realidad. Lo interesante es que Qi gana todos los años y desea la buena suerte, que no tuvo ella en su vida.

- El weiqi durante el período de los tres reinos

En el Reino de Wei - Cao Cao era conocido como un gran jugador de Weiqi durante el Tres Período del Reino. Recientemente, se excavó la tumba del abuelo de Cao Cao, Cao Teng, y encontraron un juego de piedras de Go. He aquí una historia de ésta familia tan emparentada de la tradición del Weiqi. Cao Cao tenía veinticinco hijos. Cao Pi, Cao Zhang y Cao Zhi nacieron de la misma madre, Bian Hou la Reina. Casi todos los chinos conocen la historia sobre Cao Pi, que intentó matar Cao Zhi obligándole a que hiciera un poema en el tiempo que toma efectuar siete largos pasos. Cao Zhi que era muy habilidoso, hizo el siguiente poema que avergonzó a su hermano y le salvó la vida:

*Al freír los frijoles con los tallos del frijol como combustible,
los frijoles lloran tristemente en el wok.
De la misma raíz son, de la misma raíz nosotros dos crecimos.
¿Por qué te apresuras para freírme?"*

Sin embargo, no son demasiadas las personas que saben la historia sobre Cao Pi asesinando a Cao Zhang durante un juego de Weiqi. Cao Zhang era un gran jinete y arquero, tenía mucha fuerza y como su padre, era un jugador de Weiqi excepcional. Con su larga barba amarilla Cao Zhang, acompañó a su padre victorioso de norte a sur, y éste le otorgó el título de Duque de Yan Ling (216 DC.). Una vez Cao Cao demostrando su orgullo por su hijo, lo aferró de la barba a Zhang y le dijo, "¡ Mi hijo el de la barba amarilla... eres sencillamente asombroso!". Cuando Cao Pi se convirtió en Rey (220 DC.), a Cao Zhang se le otorgó el título de Duque de Jin. En el cuarto año del reinado de Cao Pi (223 DC.), Cao Pi convocó a su hermano al palacio. Durante una conversación casual, Cao Zhang le preguntó a su hermano si podía apreciar su estampa real (un símbolo de majestad). Esto hizo que Cao Pi sospechara que su hermano estaba preparándose para usurparle el trono y decidió matarlo. Cao Pi sabía que Zhang era el hijo favorito de su madre, Bian Hou, por consiguiente no podía permitir que su crimen sea demasiado obvio. Después de unas semanas, Pi invitó Zhang a jugar weiqi, durante el cumpleaños

de su madre. El partido era muy parejo en el medio juego, cuando los sirvientes de Pi trajeron unas ciruelas envenenadas. Pi escogería las que no estaban marcadas, que eran seguras para comerlas y dejaría el resto a su hermano. Zhang comió varias de ellas y cuando se dio cuenta que había sido envenenado, gritó por ayuda. Bian Hou, su madre, se apresuró e ingresó a la escena con los pies desnudos intentando conseguir agua para hacer un lavaje de estómago a Zhang. Pero Pi se había adelantado, escondiendo de antemano todos los recipientes, por lo que Bian Hou no consiguió el agua y Zhang murió.

Una de las historias que prefiero -que ilustra nuestra portada- perteneciente al mismo período histórico, sucedió cuando Guan Yu atacó Fancheng y fue herido con una flecha envenenada disparada por Cao Ren. El veneno llegó al hueso y su brazo derecho estaba muy hinchado, tanto que le impedía su movimiento. Guan Ping sugirió que debían llevarlo a la retaguardia, en la aldea de Jingzhou. Preocupado de que sus soldados puedan perder el espíritu de lucha ante su ausencia, Guan Yu se negó a retirarse. Ante tal situación, Hua Tuo, un famoso médico de aquella época, llegó de Jiangdong en un barco. Guan Ping estaba muy contento por la llegada del facultativo y le pidió a Hua que examinara a Guan Yu. Quitándose su camisa, Guan continuó jugando Weiqi con Ma Liang. Guan no quería que Hua lo anestesiará durante el tratamiento, porque estaba preocupado por un posible ataque enemigo. Cuando Hua preparó todo para la cirugía, le sugirió a Guan atar su brazo a un pilar (en caso de no poder resistir el dolor, se evitarían movimientos bruscos) y cubrirle los ojos. Cuando Guan oyó tal sugerencia de Hua, le dijo mientras se reía: "Ésta es una operación simple. No hay necesidad de eso". Pidió un poco de vino y lo colocó cerca de Hua. Hua sacó un cuchillo quirúrgico y procedió a cortar el área infectada del brazo de Guan. Como el veneno había alcanzado el hueso, Hua tenía que rasparlo para conseguir sacarlo de allí. Viendo la sangre y oyendo el sonido del raspaje, nadie se atrevió a mirar, excepto Guan que seguía hablando mientras bebía y jugaba al Weiqi. Después que Hua hubo terminado y cosido la herida, Guan le dijo a Hua, "¡ Mi brazo ahora está como nuevo y no hay dolor en absoluto, usted es realmente el mejor de todos los doctores!". Hua contestó, "¡En mi vida entera, he visto a alguien tan valiente como usted, es realmente el más grande de todos los héroes!".

El libro chino "Xuan Xuan Qijing" (Clásico del Misterio de los Misterios) fue publicado en 1349 por Yan Defu y Yan Tianzhang. Contiene 387 problemas de tsume-go (vida y muerte), cada uno con una historia relacionada a la solución del mismo. Pero vamos a concentrarnos en una de esas historias llamada *Captura y liberación en el Río Lu*, sin detenernos a analizar el problema, que no es el objeto de este trabajo.

El Río Lu está ubicado en la Provincia de Yunnan y el relato se refiere a la campaña de Zhuge Liang en Annam, y posiblemente hasta Birmania, en la que capturó y liberó en forma repetida, al General birmano, Meng Leng. En Ningnan hay un río llamado Agua Negra, dónde -se dice- que existe una cueva casi inaccesible, con una mohosa espada de bronce pendiendo del techo. La leyenda

dice que fue dejada allí por Zhuge, entonces Primer Ministro del antiguo Reino de Sichuan. Él vivió en la era de los Tres Reinos (220-265) y su nombre todavía es sinónimo de inteligencia y habilidad política en China. Condujo siete expediciones desde Chengdu para conquistar a una tribu de bárbaros (es decir no-chinos) en el área de Xichang. Capturó al jefe de esa tribu siete veces, y cada vez lo soltó, esperando ganarlo por su magnanimidad. Seis veces el jefe de la tribu bárbara se mantuvo firme y continuó su rebelión, pero después de la séptima vez juró fidelidad al Reinado chino de Sichuan. En la historia se hace referencia a Yunnan, hogar de las afamadas piedras de Go que se usaron como el regalo a la familia real ya en la Dinastía Ming (1368-1644 DC.), y que según los chinos sólo son comparables por su calidad, con las piedras de jade.

- Weiqi durante las dinastías Jin:

Zeng GuoFan, jugaba una partida de Go diaria -para su bienestar mental- durante la guerra. Era una persona callada que raramente mostraba sus emociones. Zeng era conocido por su calma y compostura. Sin embargo, cuando se le dijo que la ciudad de AnQing fue recuperada tras la aniquilación del ejército del enemigo por parte de Hong Yang, Zeng estaba tan contento que sus ojos se llenaron de lágrimas. Estaba tan entusiasmado que casi se desmayó. Por suerte, nadie excepto su hijo Ji Ze, vio lo que pasó. Zeng se sintió después muy avergonzado por su comportamiento al compararlo con el de Xie An. La historia de Xie An de Dinastía Dong Jin (317-420 D.C.) -a quien Zeng respetaba profundamente- flotaba en su mente:

Xie An, también conocido como An Shi, era estudiante durante de Dinastía Dong Jin (317-420 D.C.). Era muy famoso desde joven, y evadía las invitaciones del gobierno de ser oficial en el ejército de la corte. Xie tenía su casa en Dong Shan de Huiji, y pasaba su tiempo leyendo y estudiando. Amaba el vino y jugar al Go. A Xie lo comparaban con una preciosa pieza de jade, oculta en la caja de un joyero, esperando a ser descubierta. Otros se preguntaban, "Sin Xie trabajando para el gobierno ¿quién se va a enterar del sufrimiento de la gente? ", lo consideraban muy inteligente y observador. Cuando Xie finalmente decidió servir a su país, tenía 40 años y se convirtió en Ministro asistente del Emperador Xiao Wu. Durante el octavo año de TaiYuan, Qi (otro reino) decidió aniquilar Dong Jing enviando un millón de soldados, comandados por el General Fu Jian. En ese momento, Dong Jin estaba muy débil, contando sólo con 70 u 80 mil soldados. El reino entero estaba aterrorizado al oír las noticias de una probable invasión desde Qin. El emperador Xiao Wu pidió a Xie An organizar la resistencia frente a la posible invasión, otorgándole el título de General en Jefe. Xie aceptó esta enorme responsabilidad sobre sus espaldas, sabiendo que si fallaba, el reino entero sería destruido. Los parientes de Xie estaban muy angustiados. Cuando Xie llegó a la noche a su villa, todos los miembros de su familia estaban nerviosos y querían conocer sus planes. Xie evadió deliberadamente las preguntas, en cambio empezó a jugar una partida de Go con su sobrino. El sobrino de Xie An, Xie Xuan también era general del ejército de Dong Jin. Xuan estaba sumamente nervioso por la

posible invasión, normalmente era mejor jugador de Go que Xie An, sin embargo, debido a las preocupaciones, Xuan no podía concentrarse en el juego y perdió contra su tío. Con esta lección, Xie An le dijo a su sobrino que aunque se sea más fuerte que alguien, ésto no garantiza la victoria. La misma noche, Xie ordenó a su ejército prepararse para la guerra. Xie Xuan llevó 80,000 soldados y se enfrentaron a sus invasores en Fei Shui. Después de una feroz batalla, los ejércitos de Dong Jin obtuvieron la victoria. El ejército de Qin fue confundido con una artimaña y gran parte de sus integrantes huyó sin combatir. Según la leyenda, Xie An usó maniquíes -en vez de soldados- para confundir al ejército de Qin, haciéndole creer que eran más numerosos. Cuando las noticias de victoria llegaron a oídos de Xie An, que estaba jugando al Go con su invitado, permaneció tranquilo y conservó su compostura. Una biografía de Xie An describe la situación como sigue: "Después de que Xie An leyó la noticia de la victoria, serenamente dejó el mensaje y continuó jugando al Go, sin demostrar ninguna emoción. Cuando su invitado le preguntó, Xie contestó: los muchachos han derrotado al enemigo". Después de la partida, volvió a su alcoba. Estaba tan contento que tropezó y rompió su sandalia sin darse cuenta. Xie An con su calma y tranquilidad han sido respetados por los chinos a lo largo de la historia. Wang Hui de la Dinastía Yuan (1279-1368) pintó a Xie 'Ministro An Jugando al Wei Qi ', y acompañó la pintura con poema: "El resultado estaba claro para él, él desplegó un ejército inesperado. Las noticias de victoria no podrían afectarlo, él continuó su partido de Wei Qi con una sonrisa." Long DingZi, poeta de la Dinastía Qing (1644-1911) ofreció su tributo al campo de batalla de Fei Shui -y en particular Xie An- escribiendo: "sandalia Rota, Wei Qi y gran calma, incluso las montañas se hunden ante él." Aunque Xie An permitió que su emoción robara accidentalmente un trozo de su sandalia, su calma para aceptar las noticias de la probable invasión primero y la victoria después, siempre con una sonrisa mientras jugaba al Go, habían ganado un lugar en la historia del pueblo chino.

Así, Historia tras historia, el Go fue pasando de un país a otro, de una isla a otra y se fue conociendo en toda la zona este de Asia. En el 603 DC en los anales de la historia de China se hacía ya referencia a una expedición de ese país hacia a la isla de Taiwan. Se cree que un grupo de japoneses conquistó parte de la isla en el siglo XII y que, desde el siglo XV en adelante, Japón consideró la mitad oriental de Taiwan su posesión. Por supuesto, sin saberlo con exactitud, el equipaje de chinos y japoneses estaba seguramente compuesto por un tablero de Go. Tras la derrota de la dinastía Ming por los manchúes en China, los Ming, conducidos por el célebre general pirata Koxinga, o Cheng Ch'eng-kung ocuparon una parte considerable de la isla. Sin embargo, a finales del siglo XVII los descendientes de la dinastía Ming en Taiwan capitularon frente a los manchúes y la isla pasó a formar parte del Imperio chino. Poco después, se inició una fuerte migración a Taiwan desde la China continental, con lo que la práctica del juego se difundió a toda la isla. Sin embargo los profesionales aparecieron recién en 1970 bajo el auspicio de la Asociación de Weiqi que se formó en China continental en 1942.

- Poesía y Go

Poco se conoce sobre la poesía referida al Go. No obstante existe mucho material relacionado con el tema. Mi preferido es Po Lien Yi, en estos cuatro poemas aborda en forma irónica las vivencias de un aldeano y sus vicisitudes el mundo del Go. Po Lien Yi (1043-1129) vivió durante uno de los tantos períodos en la historia China de una generalizada desintegración política. Poco se conoce de su vida excepto que se recibió de bachiller a la edad de veinte años (1063). Fue un gran aficionado al Go y la fecha sobreviven un número pequeño de poemas que escribiera con relación al juego y que son una mezcla inusitada de rusticismo y humor:

Mi esposa está enterrada en Wu-yin (1099).
Mi único hijo está en K'ai-feng.
Yo vivo en esta rústica villa de Keng-wei (1104).
Todas las mañanas un joven aldeano
me trae vegetales y cuajada de soja.
Hace dos años yo le di un tablero de Weiqi.
Ahora... él me dio tres piedras.

•

Un gran campeón visita mi villa montañesa.
La luz de luna estival es más brillante que mi lámpara de aceite.
Los movimientos del campeón son inteligentes e incisivos.
¿Pero cómo voy a poder pensar?
Un mosquito me está picando la pantorrilla.

•

Tendido sobre mi colchón de juncos tejidos,
oigo el suave arrullo de las tórtolas en la mañana.
Por la noche, a través de mi ventana, veo un rayo que desde una nube gris
rasga la oscuridad del cielo.
Me doy vuelta y trato de dormir nuevamente.
¿Cómo pude perder los ojos con ese tesuji?

•

El perfume del cedro en el atardecer
entra a través de mi ventana abierta.
Las cajas del Weiqi son de madera de sándalo,
Las piedras de son de Chiang-nan
y se han puesto amarillas con paso del tiempo.
Mi adversario es amable pero yo nunca juego con blancas.
¿Qué puede haber mejor en K'ai-feng comparado con esto?

•

🌸 Cuentos del Himalaya

En noviembre de 1958 la revista japonesa de Go *Kido* anunció el descubrimiento del Go en Sikkim. Al poco tiempo, en marzo de 1959, el Príncipe de la Corona de Sikkim, Palden Thondup Namgyal fue a Japón para asistir a una conferencia budista. La Asociación japonesa de Go aprovechó la oportunidad de invitarlo a su sede principal, y allí se acordó jugar una partida con las reglas de juego que utilizan en su reino - en un tradicional tablero de 17x17 - con el 6-Dan profesional Iyomoto Momoichi.

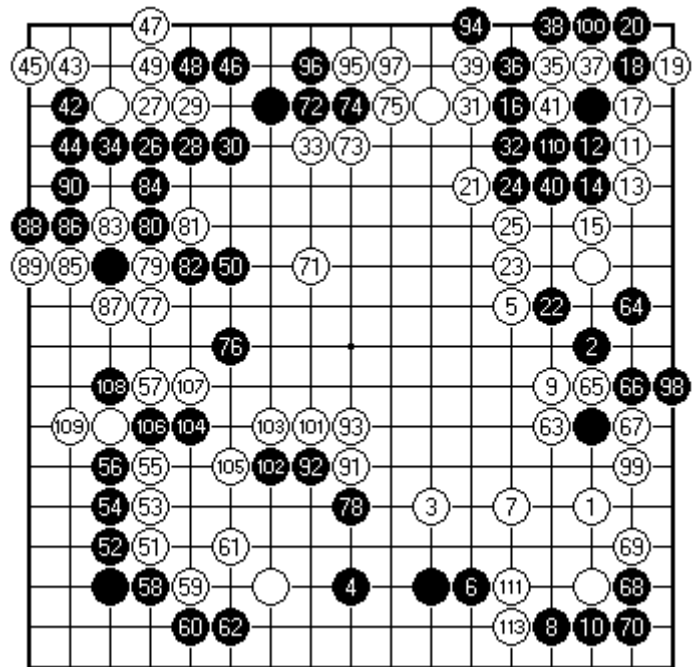
Resulta que las reglas de los Sikkimeses eran igual que las tibetanas y el Príncipe aprendió a jugar de su esposa, hija del Dalai Lama. El descubrimiento de esta versión del Go fue importante porque ayudaba a comprender cómo se jugaba en China antigua.

Por razones protocolares sólo se hicieron algunas jugadas en la partida entre el Príncipe e Iyomoto. Con éstas reglas las blancas juegan primero, pero en la apertura se colocan seis piedras Negras y seis Blancas, ubicadas en la tercera línea. Este rasgo de iniciar las partidas con piedras fijas en posiciones determinadas, se ve también en la antigua Corea, pero en la cuarta línea. La vieja tradición china de empezar el partido con dos piedras blancas y dos negras en los cuatro puntos estrella (Hoshi), puede ser un resabio de esto.

El tablero Sikkimés era muy grande y fabricado en tela. Las piedras eran las usuales en China, un tipo de cono truncado, casi plano. Ningún tablero similar ha sido encontrado en China, salvo los tableros de 17x17 de piedra encontrados en las tumbas de los Han y por consiguiente fechado entre los Siglos I y II DC.

Aunque en ésta partida no se puede apreciar, el método de conteo final era igual que el de China moderna. Se cuenta el territorio propio y nuestras piedras en el tablero; no se cuentan las piedras capturadas. El Dame a diferencia de las reglas japonesas, tiene valor. Hay una diferencia reglamentaria importante en los snapbacks y nakades, que son tratados en forma similar al ko: no se permite jugar en ningún punto donde se haya producido una captura, hasta que haya transcurrido al menos una jugada.

Blanco jugaba primero, pero el jugador más fuerte utilizaba las blancas, era su privilegio. Su ventaja se compensaba con un komi, había un komi que debía negociarse previamente, en lugar de un sistema de hándicap.



Otro descubrimiento importante fue el de un folleto relacionado a la Historia de la educación física publicado en el Concilio de Educación Física de Beijing - alrededor de 1980- que contenía un artículo titulado "Antiguo Go Tibetano". Esto atrajo la atención de Hajime Yasunaga, uno de los mejores jugadores amateurs japoneses- quien lo publicó en la revista japonesa de Go "Igo Shunju" del mes de junio de 1983, aunque la investigación original era obra del jugador chino Cheng Xiaoliu.

La investigación de Cheng abarcaba una área en lo que ahora se localizan Tíbet, Nepal, Sikkim y Bhutan. El Go habría aparecido allí alrededor del año 700 DC, cuando se establecieron los primeros eslabones culturales regulares entre los habitantes del Tíbet y los Han de China.

En Tíbet se le llamaba Mig Mang que significa literalmente "muchos ojos", esto no se refiere, sin embargo, a los ojos tal como los conocemos en Go, pero sí a los puntos del tablero, y la frase realmente significa ni más ni menos que "tablero de Go". Dicho significado se aplica también a varios juegos en los cuales usan piezas negras y blancas.

Cheng sugiere que éste tipo de Go se ha mantenido sin alteraciones a lo largo de los siglos en Tíbet. Quizás el tablero más viejo sea el de 17x17, tallado en piedra en Changdu, Provincia de Qinghai que se la reconoce por ser el sitio de un partido jugado por el legendario Rey Gesar (el héroe del poema épico más largo del mundo) hace más de mil años. Cheng dice que esta historia es venerada aún por la gente del lugar, quienes creen que paseando alrededor de la piedra, adquirirán sabiduría.

El Go nunca se ha formalizado como una actividad competitiva en Tíbet. De hecho, los partidos frecuentemente involucraban a más de dos jugadores: cuatro o incluso seis, en dos equipos, cada participante a su turno jugaba para su lado, pero consultando libremente con sus compañeros.

El juego parecería ser bastante raro, sin embargo (nosotros veremos una explicación de esto más abajo). Jen Nai-ch'ang, describiendo el Go en Tíbet como "el juego del gran encierro" , dice:

"Es muy difícil y propone las grandes demandas, pero hay muy pocas jugadas para hacer. Cada uno de los dos jugadores tiene 151 piedras, un lateral es negro y otro blanco. Hay seis piedras que nunca se mueven y permanecen en la misma posición. Todas las otras piedras pueden moverse. El método entero y reglas de juego son muy similares "al juego del gran encierro" en China, se dice que sólo se juega en Lhasa ...".

Este artículo también es fuente de una referencia de Hummel y Brewster, pero ellos agregan una fotografía de un juego en pleno desarrollo, obtenida en una tienda de Lhasa, que indica que las piedras fijas son de hecho más grandes que el resto. También está claro que el tablero es probablemente más grande que el que nosotros usamos, y la mayoría de las piedras es bastante pequeña como para que las piedras adyacentes no parezcan estar conectadas. Blanco tiene 27 piezas y Negro 26 ya jugadas, por lo que podemos inferir que Blanco jugó primero.

Cheng describe una forma de jugarlo más personalizada en un antiguo reino del Tíbet, conocida como "la lucha de lenguas". Por ejemplo, si un jugador hace la primera jugada diciendo: "éste es un conejo", rápidamente el contrincante deberá

contestar la jugada y dirá algo así: "Mi piedra es un zorro", mientras el otro continuará con un: "ésta es una pantera", "éste es un tigre", y así sucesivamente. Por supuesto que algo ha de perderse con la traducción y quizás las líneas tienen que rimar o empezar con la misma letra en la lengua tibetana. Cheng dice que el juego sólo era popular entre la aristocracia. A todos los reyes tibetanos les gustaba jugarlo, y hay muchas historias al respecto.

Menciona una sobre un rey que era sabio y que jugaba muy bien al Go. También era sumamente hábil con su lengua. Cuando jugaba Go, también discutiría grandes temas de estado con su persona de confianza, en la lucha de lenguas. El Rey tenía unos pájaros que podrían imitar las palabras y les permitía volar alrededor de la casa y oír detrás de las puertas, cuando volvían escuchaba su gorjeo. De este modo descubrió que la reina estaba por serle desleal. El rey enseguida llamó a la reina para jugar al Go y en el transcurso de la lucha de lenguas utilizó diestramente las palabras, de tal modo que implicaron un reproche a la reina y su deslealtad. La reina estaba avergonzada y se ruborizó. En el medio juego ella se quejó de la situación y apresuradamente retiró a su cuarto. Posteriormente el Rey analizó cuidadosamente las palabras que ella había dicho durante la lucha de lenguas. Esto lo convenció de que tenía razón, por lo que repitió la táctica al día siguiente. Y de nuevo con la ayuda de sus pájaros, atrapó a la Reina en una situación muy comprometida.

Hay otra historia originada después de que la dinastía Gtsang se había instalado en Tíbet en el Siglo XVII y al intentar suprimir el Budismo, el Dalai Lama hizo un pacto secreto en 1641 con el general mongol Gu-shri Kan, líder de la tribu Khoshu. Como resultado del acuerdo, Gu-shri expulsó a los Gtsang. Pero los mongoles decidieron quedarse en Tíbet, designaron como sucesor de Gu-shri a Lha-bzang Kan y lo ungieron rey. El Dalai Lama quedó como el líder espiritual. Cuando el Lama murió en 1679, su sucesor rgya-mtsho de Sangs-rgyas escondió el hecho mientras buscaba la reencarnación del Dalai Lama (suponían que el alma del muerto transmigraba al cuerpo de un niño) y se designó como Ministro Regente en nombre del Lama. Las relaciones con Lha-bzang fueron desgastándose, pero ambos hombres estaban rodeados fuertes ejércitos y para evitar la guerra, decidieron jugar un desafío de tres partidos de Go en un escenario público, por la hegemonía del Tíbet. El Kan Lha-bzang ganó y mató a rgya-mtsho de Sangs-rgyas en 1705. Los tibetanos -que eran muy supersticiosos- consideraron que el Go traía desdicha y el juego se volvió impopular entre la gente, aunque se seguía practicando entre los miembros de la aristocracia. Era costumbre el día 15, del 4º mes del calendario tibetano, durante la fiesta de los 'Juegos del Jardín', invitar a sus amigos al jardín de su casa a cenar, cantar, bailar y practicar juegos, entre los cuales el Go era considerado el más importante.

- Los mongoles

Acerca del hecho que el Go se conocía entre los Mongoles, es interesante comparar la descripción de la versión del juego dada por Assia Popova. Ella

describe el mismo juego más o menos como en Tíbet. El tablero es de tela gris o amarilla y tiene dibujada una grilla de 17x17 líneas. Hay seis puntos marcados para negro y seis puntos para las blancas. Hay dos tipos de piezas: seis "toros" negros y seis blancos y 144 "perros" negros y 144 blancos, más pequeños que los toros. El juego se divide en dos fases, en la primera es un acuerdo fijo en el que cada jugador a su turno coloca los toros negros en los puntos negros y los toros blancos en los puntos blancos. Cada jugador rodea sus toros entonces a su vez con sus propias piezas. De este modo el tablero queda dividido en 12 zonas de influencia. En la segunda fase, los jugadores ubican sus "perros" alternadamente en los puntos libres, mientras intentan formar ojos. Una vez colocadas las piezas en el tablero no pueden moverse. El ganador es el que rodea el número mayor de puntos vacíos. En una nota Shotwell dice que las jugadas deben estar a una distancia determinada de una piedra existente a lo largo de una línea (no se permiten jugadas en diagonal y "saltos de caballo"). Esa regla no la mencionó el Príncipe de Sikkim que visitó Japón en 1959, ni él la observó en su propio juego. Shotwell pensaba que en la partida con el japonés se utilizaron reglas más bien acordadas de compromiso. Esto parece improbable. Lo más probable es que haya variaciones locales. Shotwell confirmó el uso del komi acordado previamente, y agregó que el punto central no puede ser jugado, excepto que se otorgue al rival 5 puntos extra para ocuparlo y si uno pierde ambas sus esquinas sufre una multa de 20 puntos.

Relatos de Chosun

Generalmente se infiere que el Go -conocido en Corea como Baduk ó Paduk-arribó a la península desde China por uno de dos vías. La más antigua -probablemente en tiempos de Confucio - habría transportado el Go -junto a otros aspectos de la cultura china- en la migración organizada por Qizi (Kija en coreano) alrededor del año 1000 AC. Qizi gozaba de una reputación de hombre sabio, y guió a una gran tribu -que no quería luchar en China- a establecerse pacíficamente en la Cuenca del Taedong. Adoptaron el nombre de los Han.

La otra ruta pudo haber sido aproximadamente en el año 109 AC cuando los chinos invadieron y se establecieron en la península en colonias separadas, en lo que era el primer estado coreano conocido como Chosun. Chosun estaba situado en lo que ahora es Corea noroccidental y Manchuria del sur. Más al sur de la península, los reinos de Paekche (Paekche) y Silla surgieron en el siglo III o IV DC, cuando la influencia china había disminuido. En la costa sur existía un cuarto estado llamado Kaya. Está claro que en cualquier caso, el impacto de la invasión en las tribus locales debe de haber sido tremendo. La cultura china se estableció fuertemente. No hay, sin embargo, ninguna prueba que indique que el Go era parte del equipaje migratorio. La referencia más tangible a la existencia del Go en Corea está en la "Historia de los Tres Reinos" y otros libros relacionados que registraron las guerras entre Koguryo, Paekche y Silla que en el futuro se fusionaron para crear la moderna Corea.

Existe una referencia al Baduk en una historia sucedida en Corea en el año 475 DC aproximadamente: Koryon, el rey de Koguryo en el norte, tenía planes sobre el reino de Paekche en el centro. Un Sacerdote en Koguryo llamado To-lim, que tenía la reputación de ser un gran campeón de Go, se ofreció a actuar como un agente provocador. Él sabía que el rey de Paekche, Yogyong, amaba el Go. Koryon fingió acusar a To-lim de un grave crimen. To-lim huyó y buscó refugio con Yogyong. El interés compartido en el Go apartó las formalidades, sobre todo cuando To-lim demostró con su juego ser un gran maestro. Después de un tiempo To-lim se volvió un sirviente de mucha confianza de Yogyong. Él le ofrecía al Rey consejo en otras áreas, e instó a Yogyong que gastara valiosos recursos en acequias, diques, palacios suntuosos y otros trabajos civiles. El rey, puesto que le tenía gran confianza, siguió su consejo. Una vez que pudo verificar que el Rey había agotado sus recursos, To-lim buscó la manera de escapar y volver a Koguryo. Una vez allí él no sólo fue capaz de informar a Koryon que Paekche estaba en quiebra, sino que también ofreció agudos puntos de vista de los varios trabajos civiles en los que él había participado. Koryon que vivió a 98 años y que fue mejor conocido por su epíteto de "Rey de la Larga Vida", invadió Paekche en lo que es ahora Seúl y pudo obtener una fácil victoria y matar a su Rey. Este evento está fechado en el año 475 DC.

La próxima referencia se encuentra recién en el 737 DC en un poema famoso de la zona de Silla, en el sur: La primera evidencia física dentro de la propia Corea, es un

tablero de piedra -fechado aproximadamente en el 880 DC.- hallado en el Templo Hae-en. El tablero de piedra es famoso porque el gran estudioso Ch'oe Ch'i-weon jugó supuestamente en él. Pero un equipo completo de Go encontrado en el Depósito Imperial en Nara, Japón, se cree que es de origen coreano y es mucho más antiguo. El Baduk ya era popular en la clase alta durante la dinastía de Koryo (918-1392). El juego se convirtió en tradición entre los aristócratas y continuó en ésta situación hasta la masiva invasión japonesa de Corea en 1592, a mediados de la dinastía Yi¹. La historia nos muestra que los Reyes Yejong, Kongmin de Koryo y los Príncipes Yangyung y Anpyung de Chosun eran todos aficionados al Baduk. El primer registro de un partido lo efectuó Woo Tak en una piedra, en la zona de Tanyang, provincia de Chungchung. Entre otras referencias históricas se destacan la del escritor Yi Saek, autor de la primer obra literaria referida al go en la que se menciona a un estudioso patriota muy conocido Chung Mong-Joo, al General Kang Jo general y a Choi Chung-Hun que jugaban al Go en el campo de batalla acampan. También se cita a los Siete Ermitaños de Koryo, quienes amaban el Baduk. En la dinastía Yi (1392-1910) los estudiosos como Yi Kyu-Bo, Suh Gu-Jung, Shin Sook-Joo, Yi Suk-Hyung, y Sung Hyun reconocían al Baduk como una romántica forma de arte y escribieron muchos poemas relacionados con el Go. En el ambiente literario, no se pensaba que el Go era simplemente era un juego, sino que era una de cuatro artes indispensables junto a la música, la caligrafía y la pintura. El Baduk no era sólo un pasatiempo jugado por famosas figuras históricas, sino que era objeto de distintas obras literarias. Los primeros ensayos de Baduk, el "Hyuk Ki Ron", escrito por Yi Duk-Won y el "Ki Sul", por Chung Won-Yong, son la evidencia que el Go era sumamente popular durante ese tiempo. Y en aquella época data el linaje Kuk Su. El primer Kuk Su, Yi Duk-Won, jugaba con el General de la dinastía Ming, Yi Yu-Song que estaba destacado en Corea con las tropas chinas, para apoyar a Corea contra la invasión japonesa (1592-1598). El estilo de juego japonés, se extendió rápidamente con la invasión y hasta fines de la dinastía Yi, el Sun Jang Baduk y el Go japonés coexistieron. Durante la segunda dinastía Kuk Su, sólo se jugó el Sun Jang Baduk. Esta situación continuó a través de los años y con la finalización de la 2º Guerra Mundial (1945) las reglas japonesas finalmente fueron aceptadas.

- El Sunjang Go

El tradicional Go coreano era bastante diferente de las versiones que se jugaban en China y data de fines del Siglo XVI, pero sus raíces pueden estar mucho más cerca de la versión original del Go. Parece que desapareció en el Siglo XX y la última partida conocida se jugó en 1937. Su reciente re descubrimiento es debido al escritor de Go, Yi Seung-u (Lee Sungwoo), pero ha habido también un intensivo trabajo sobre las reglas e historia de la vieja Corea por el 5 Dan profesional, Kweon

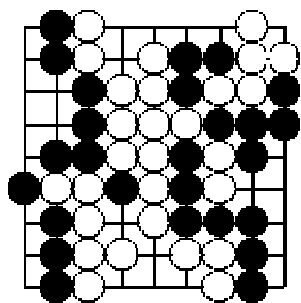
¹ El nombre oficial de la dinastía coreana que existió de 1392 a 1910 es la dinastía Joseon (pronunciada en coreano como choson). "Yi" es el apellido del fundador de la dinastía Joseon, Yi Seong Gye (su nombre póstumo fue rey Taejo). Pero en Corea no se denomina a la dinastía con el apellido del fundador como en China. Aunque todavía se utiliza 'dinastía Yi' en muchos documentos, el gobierno de Corea está intentando corregir los errores y facilitar los datos correctos.

Kyeong-eon y por An Lyeong-i, ex- editor de la publicación mensual de la revista "Baduk" y de versiones coreanas modernas de los clásicos de Go.

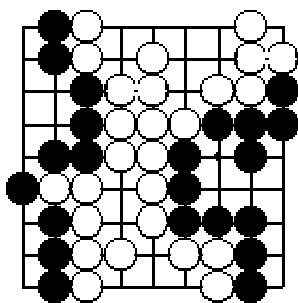
El viejo Go Coreano se llama Sun-Chang Pa-Tuk (Sunjang Baduk). Sun-Chang se escribe de dos maneras completamente diferentes cuando es escrito con caracteres coreanos. Existe bastante incertidumbre sobre el significado, pero la forma más común de escribirlo hoy en día, lo relaciona con un rango militar y puede referirse a los guardias que eran movidos desde un puesto a otro (o apostados en el tablero). El otro tiene relación con los 17 puntos estrellas utilizados para el inicio de una partida, "puntos de guardia" (el término usual es punto flor), y Sun-Chang se refiere a ir colocando las piedras en el tablero para iniciar el juego.

El juego se desarrollaba en una tablero tradicional con 17 puntos marcados para el inicio del juego. Aparentemente cada jugador colocaba ocho piedras en cada uno en los puntos señalados, y Negro -que jugaba primero- debía hacerlo obligatoriamente en el punto central. Estas piedras no tienen ningún valor especial, como si lo tienen en el Go tibetano. El orden en que eran colocadas las piedras de la apertura, tenía características rituales, más bien formales, pero no afectaban el juego en modo alguno.

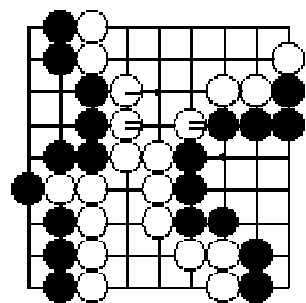
Las reglas básicas eran iguales que las del Go moderno japonés. La mayor parte de la primera mitad del Siglo XX, Corea fue una colonia japonesa y la fortaleza y conocimiento de los jugadores visitantes, influyeron para que los coreanos jugaran con sus reglas. Esta tendencia se aceleró cuando los jugadores más fuertes como Cho Nam-ch'eol - considerado el padre del Go moderno en Corea - estableció vínculos más fuertes con Japón, al ir allí a estudiar Go. La diferencia con el Sunjang Go, aparte de la posición inicial en la apertura, reside en el modo de calcular el resultado de cada encuentro. Ko y seki son tratados exactamente como en el sistema reglamentario japonés. No existía el komi, por lo que Negro tenía una gran ventaja, lo que también debe haber influido en adoptar las reglas niponas que establecían el Komi. El método de conteo requería que el juego continúe hasta que todos los dame se hayan jugado. Como en el Go Chino, el dame (punto neutro) influye en el conteo final. Se ignoran las prisioneras. Una vez finalizado el juego, todas las piedras muertas se retiran y se ignoran absolutamente. Asimismo todas las piedras que no forman parte de las paredes externas, o sea que no cumplen ninguna función de contención, son retiradas. La idea es lograr una pared con el mínimo espesor, sin que ninguna piedra esté en atari. Los territorios totales respectivos son los puntos libres encerrados y el ganador es quien suma más puntos. Si el resultado era empate, ganaba Blanco y si Negro ganaba sólo por un punto, era un empate. A continuación veremos un ejemplo de como contaban los coreanos en el Sunjang Go, en un tablero de 9x9, con el partido ya finalizado:



1- partida finalizada



2- retiramos las prisioneras



3- retiramos las piedras superfluas

El resultado final es Blanco: 21; Negro: 20.

• El Almirante Yi Sun Shin

El Almirante Yi Sun Shin nació el 28 de abril de 1545 en Geoncheondong, Seoul. Después que su padre se retiró como oficial del gubernamental, la familia se mudó al condado de Asan, la provincia de Chungcheongdo. Al principio, a Yi le gustaba desarrollar libremente su capacidad artística. Pero a causa del sistema de clases sociales que imperaba por aquel entonces en Corea, tuvo que estudiar la carrera militar. Aprobó el exámen de ingreso a la academia militar a los 32 años de edad y obtuvo el grado más bajo al empezar el servicio militar en la provincia de Hamgyeong-do. A los 47 años fue designado comandante naval de Chwasuyông (actual Yôsu) en la parte izquierda de la península de Cheollado (1591). En 1592, el General japonés Toyotomi Hideyoshi ordenó a sus tropas invadir Corea. Su plan era barrer la península y conquistar China. Los planes de Hideyoshi se podrían haber cumplido si no fuera por la armada coreana, conducida por el Almirante Yi. Fue el responsable de cambiar los acontecimientos en esta etapa tan importante de historia asiática.



Pero no puede hablar del Almirante Yi sin mencionar el kobukson, o nave tortuga que él mismo diseñó. Éstos fueron los primeros buques de guerra blindados con hierro, y jugaron un papel importante en la guerra contra los invasores japoneses. Para ilustrar la efectividad de estas naves y las astutas tácticas del Almirante Yi, veremos solo una de las muchas batallas que ganó. El 16 de septiembre de 1597, Yi comandó 12 naves tortuga contra 133 navíos japoneses en Myongnyang. Los coreanos hundieron 31 naves enemigas y pusieron en



retirada a los otros. Desgraciadamente, Almirante Yi Sun Shin nunca consiguió ver el premio de sus heroicos esfuerzos y su inteligente estrategia. El 19 de noviembre de 1598, el Almirante Yi fue herido durante la batalla final de la guerra. Antes de morir, ordenó que su cuerpo sea escondido tras un escudo para que sus enemigos no pudieran ver que había caído. A su hijo mayor le susurró, "no llores, no anuncies mi muerte. Haz que suene el tambor, sople la trompeta, ondee la bandera hacia adelante. Todavía estamos luchando. Termina al enemigo hasta el último". Yi tenía 54 años cuando murió. Después de su muerte, el gobierno lo premió con el título póstumo de Primer Ministro. Los logros más distinguidos de Almirante Yi Sun Shin, fueron la construcción las naves tortuga en el Siglo XVI y la derrota la flota japonesa. Pero también hay que destacar que escribió su diario de campaña durante 6 años y 9 meses lo que nos da la posibilidad de reconstruir la historia de Asia. Asimismo, fue un gran jugador de Sunjang Paduk y escribió brillantes poesías en caracteres chinos. En resumen podemos decir para el año 1598, la dinastía coreana Li (Yi), con la ayuda de la dinastía china Ming y los esfuerzos de su temible héroe naval Yi Sun Shin, habían rechazado a los japoneses. Corea aún no se había recuperado cuando sufrió nuevas invasiones, esta vez por parte de los manchúes (1627, 1636), quienes despojaron a los Li (Yi) de la soberanía feudal. La conquista manchú de China en 1644 ocasionó nuevos problemas para los Li (Yi) pero también estimuló a los coreanos, que por un tiempo se alejaron de la influencia china para desarrollar su propia cultura de forma más creativa. Así el Baduk o Paduk (Go) no sólo se popularizara entre los miembros de la clase alta (Yang Ban), sino también en la burocracia de la clase media. Esto transformó al Paduk en una de las cuatro artes indispensables para la gente instruida. Yu Sung-Ryong es reconocido como el inventor del Sunjang Paduk, el estilo coreano de Go, que fuera jugado por el venerado Almirante Yi Sun-Shin, durante una batalla, de acuerdo con las evidencias descubiertas en los diarios de batalla escritos por el propio Almirante.

Crónicas del sol naciente

Como ya sabemos el Igo (Go) se juega en el lejano oriente desde tiempos inmemoriales, pero la intensa rivalidad existente entre los chinos, los profesionales japoneses y coreanos es de los tiempos modernos. En el escenario internacional las partidas entre estos rivales tienen un resultado imprevisible que es esperado ansiosamente por los fanáticos del Go de esos tres países. Sin embargo, ésta situación en el escenario mundial es reciente. El Go en China y Corea alcanzó el nivel existente en Japón en este siglo, y en el caso puntual de China, sólo en los últimos veinte años. Antes de entonces, Japón era el líder supremo e incuestionable en Go, tanto que el campeón japonés era el jugador más fuerte del mundo. ¿Cómo logró Japón esta posición de privilegio en tan poco tiempo?. Para contestar esta pregunta será necesario remontarse más de cuatrocientos años en la historia del Go:

- El Ministro Kibi en la Corte T'ang

El Go arribó a Japón entre los Siglos V y VI. Probablemente fue introducido desde Corea por monjes budistas, estudiosos o visitantes chinos, atraídos por la calurosa bienvenida que recibían de los japoneses ávidos en asimilar la cultura del proveniente del gran continente.

La mención más antigua que se conoce en un documento histórico sobre el Go en Japón, es la existente en los registros de los Sui, que son crónicas de una efímera dinastía china que se derrumbó en 618. Los relatos de un embajador japonés destacado en Ch'ang-An, la capital, en el 607, le otorgaron a los chinos la posibilidad de conocer más sobre la patria del Embajador y su medio ambiente:

Ellos en su música [los japoneses] utilizan el koto de cinco cuerdas y la flauta. . . han asimilado las enseñanzas budistas y por primera vez tienen una literatura escrita. En el año nuevo festejan organizando competencias de tiro con arco, mientras beben vino. . . también disfrutaban de pasatiempos como el Go y el sugoroku [backgammon].

A pesar de éstos datos históricos, los japoneses sostienen –como una tradición– que el Go fue introducido en su país por Kibi no Makibi, conocido como Kibi Daijin, o “El Gran Ministro Kibi”. El siguiente relato pertenece a un ensayista japonés y está fechado en 1671:

El arte del Go empezó en China y fue presentado en nuestro país por Gran Ministro Kibi. Desde esa época se ha extendido, y ahora todos lo jugamos .

A Kibi también se le acredita la introducción en Japón del arte del bordado, el biwa (laúd chino), y los secretos del calendario. La historia real detrás de la leyenda es tan interesante como la leyenda misma.

Kibi nació en una familia de aristócratas provincianos en 695 y murió, lleno de honores, en 775. En su juventud se ganó los favores de la Corte Imperial, entonces situada en Nara. A los 22 años de edad, lo enviaron, como muchos otros jóvenes que eran grandes promesas de su clase, a estudiar a Ch'ang-An, la capital de la dinastía de T'ang. Kibi recibió la instrucción de devolver los frutos de los que aprenda en T'ang. Uno de sus compañeros de viaje era Abe no Nakamaro, quien después sería inmortalizado para un poema coleccionado en la popular antología Hyakunin Isshu (100 Poemas por 100 Poetas).

Kibi pasó 19 años en Ch'ang-An, la ciudad más grande y esplendorosa de Asia, y cabecera de la floreciente cultura del Imperio de T'ang. Sus estudios formales probablemente tuvieron lugar en Hong lu si, un ministerio encargado de atender a los dignatarios extranjeros, pero también parece haber sido considerado un invitado especial en la Corte Imperial. Después de su retorno a la capital japonesa fue designado Preceptor de la princesa, la futura Emperatriz Koken. Kibi hizo un segundo viaje -más corto- a China como Vice Embajador en 752. Después, bajo el patrocinio de la Emperatriz Koken, tuvo a su cargo la construcción del Todaiji en Nara, y, en 766, fue designado Gran Ministro del Derecho, el tercer cargo más importante del gobierno.

La primera visita de Kibi a China es una historia fascinante. Cuando empezó a circular, no está claro, pero una de las versiones escritas más antiguas de él se conserva en un pergamino conocido como Kibi Daijin Nitto Ekotoba (Crónica ilustrada del Gran Ministro Kibi en T'ang), fechada en el Siglo XI ó XII. La historia fue dramatizada posteriormente en el teatro kabuki, y algunas escenas se popularizaron y fueron talladas en bloques de madera tallada.

Parece que mientras Kibi estaba en Ch'ang-An, el Emperador Hsuan-tsung quiso probar sus poderes mentales y lo invitó a jugar Go con uno de los Ministros de la Corte. En ese momento Kibi no sabía ni siquiera las reglas del juego, pero estaba de acuerdo en jugar y ayudado por el fantasma de su amigo Abe no Nakamaro, Kibi estuvo al borde de lograr una victoria por un punto, cuando sin que nadie lo advierta la esposa del Ministro -que estaba de pie al lado del tablero- escondió una piedra para salvar a su marido de la vergüenza de derrota.

Finalizada la partida, todas las piedras fueron contadas (tal como lo estipulan las reglas chinas), y se notó la ausencia de una piedra. El Emperador sacó un espejo mágico que poseía y localizó la piedra perdida. Hsuan-tsung estaba furioso y dio la orden de ejecución contra la infortunada mujer del Ministro. Kibi, a pesar de todo, le solicitó clemencia para la mujer al Emperador, a lo que éste accedió. Ella respondió a la generosidad de Kibi advirtiéndolo contra una conspiración

organizada por un grupo de cortesanos, celosos de los favores que Kibi recibía del Emperador y lo ayudó a retornar a Japón.

Una versión de este cuento proporciona un toque más íntimo. De algún modo u otro Kibi recuperó la piedra perdida y a su debido tiempo, de regreso en su hogar, le entregó la piedra envuelta en un pedazo de seda y en una caja de jade, a su esposa. Esta señora guardó la caja prudentemente pero tiró la piedra en el terreno de su vecino, a quien ella detestaba.

En la narrativa romántica de la época, pueden notarse la asociación del Go con el calendario, es decir con los movimientos de las estrellas y planetas -un tema que se vuelve recurrente en las leyendas antiguas- y la de apostar algo en cada partido de Go. Esta era una práctica común en China y en Japón, hasta que el Buró del Go establecido por el gobierno de Tokugawa a principios del Siglo XVII promulgó estrictas reglas al respecto, para los jugadores. Estas asociaciones tradicionales del juego del Go y la astronomía son los ecos anteriores a los registros históricos escritos, cuando el juego todavía estaba evolucionando de sus orígenes como una forma primitiva de adivinación.

Los hechos citados pueden haber sido un poco falsificados, pero hay una base histórica legítima en la tradición de Kibi. Por ejemplo, que el Emperador Hsuan-tsung se consagró al estudio de magia taoísta y que se existían muchos adeptos en este arte en la Corte de T'ang. También sabemos que el Go era popular allí y que al Emperador le gustaba jugarlo. En este punto existe vívida evidencia. Después de la muerte de su concubina favorita, la Consorte Yang Kuei Fei, uno de sus cortesanos escribió unas memorias a manera de consuelo. En ellas el escritor evoca, entre otras cosas:

. . . en un día de verano hace tiempo, cuando usted estaba jugando Go con la princesa heredera, le pidió a este sujeto que toque el laúd. La Consorte Precioso estaba de pie antes de la fase y lo miró. Su Majestad estaba perdiendo el juego y la Consorte soltó un perro que desparramó completamente el tablero de Go y su Majestad se mostró muy complacido.

En relación con el calendario, se sabe que un visitante que arribó a Ch'ang-An, en la época que Kibi estaba allí, era el monje budista I-Hsing, uno de los más grandes astrónomos de la historia china. I-Hsing fue quién construyó el calendario Ta Yen, publicado para el uso a lo largo del Imperio T'ang en 729, en el 12º año de la visita de Kibi. Este mismo calendario se trajo a Japón y se adoptó allí en 763, una medida en que la Kibi probablemente habría estado envuelto.

I-Hsing era un matemático experimentado y también jugador de Go. Se dice que él fue el primero en proponer el famoso problema de encontrar el número total de combinaciones posibles en un tablero de Go. Usando el ábaco y un sistema de matriz de cálculo, los mejores métodos entonces disponibles, consiguió obtener el

número 847.288.609.443 para veinticinco intersecciones y una estimación de 10 al 208° potencia para las 361 intersecciones.

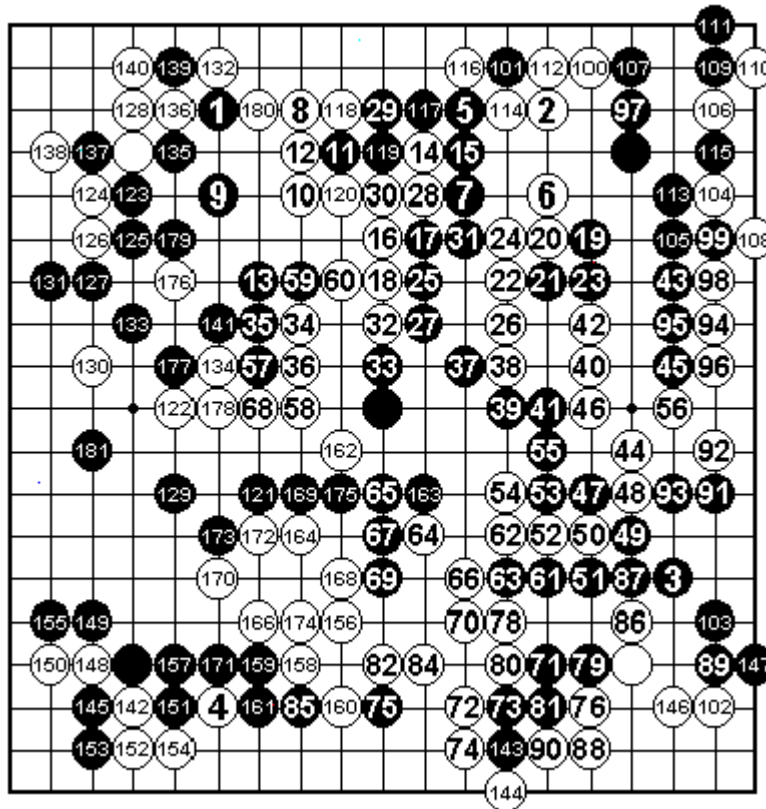
En cuanto a la idea que Kibi introdujo el laúd y el arte del bordado, la Crónica Ilustrada señala que la nave en la que volvió a Japón después de sus estudios en Ch'ang-An, estaba atestada con pergaminos de sutras budistas y clásicos chinos, pinturas, medicinas, herramientas para la adivinación, regalos y varios artefactos de distinto tipo. Sin duda algún instrumento musical y textil deben haber constituido parte de la carga. Esto, junto con su cabeza llena de experiencia y aprendizaje, fu la forma en que Kibi cumplió la misión encomendada 19 años atrás. Un tablero de Go elegantemente construido, probablemente de fabricación china, todavía se conserva desde el año 756 en el Deposito Imperial de Nara, dónde también se alojan una inmensa cantidad de piezas de arte. Ellas pertenecieron a la Emperatriz Koken y su padre, y es tentador pensar que Kibi los puede haber traído con él, en su viaje de retorno a la tierra del sol naciente.

- La Historia

Como ya sabemos se cree que el Go fue introducido en Japón aproximadamente en el año 740 DC, por Kibi una especie de embajador japonés enviado a la corte china, en donde habría aprendido el juego. Esto no es estrictamente cierto, ya que el Go había sido conocido en Japón cien años antes de la visita de Kibi a China, y su ingreso al país del sol naciente, puede haberse producido en el Siglo VI. Sin embargo, su popularidad en círculos de la corte japonesa puede ser el resultado del informe de Kibi, quien habría manifestado que el juego era muy estimado en la corte china. Al principio el juego fue confinado a la corte japonesa y sus allegados, pero un siglo o dos después, se extendió entre los miembros de las clases altas. Los trabajos literarios del período, como la Historia de Genji fechada a principios del Siglo XI, frecuentemente hacían mención al Go, y de estas referencias está claro que el juego ya había iniciado un camino que se extendería hasta nuestros días. El juego era diferente al Go moderno. Inicialmente se jugó en un tablero de 17x17 intersecciones, que posteriormente fue reemplazado por el de 19x19. Los japoneses también adoptaron la práctica china de la apertura, es decir, antes de iniciar una partida, cada jugador ocupaba dos puntos opuestos diagonalmente en la intersección 4-4 (hoshi cruzado). Además, Blanco jugaba primero. Puesto que nunca se anotaron partidas en el inicio del periodo medieval, no es posible decir que tan fuertes eran los mejores jugadores de aquel tiempo, pero existe una pista proporcionada por la historia de un jugador llamado Osan que ganó renombre por su habilidad de repetir la partida de memoria, después de haberla jugado. Esto hace pensar en un nivel general bastante bajo, ya que cualquier profesional moderno, así como jugador amateur fuerte pueden hacer esto rutinariamente. Mientras duró el período medieval el juego solo se practicaba en la aristocracia, el clero budista y sintoísta y entre los guerreros Samurai. Se dice que Nichiren, quien fundó la secta budista del mismo nombre, ha sido uno de los mejores jugadores de su época (alrededor del año 1250). También se dice que él inició la práctica de registrar las partidas; un registro sobrevive de un partido entre Nichiren y un

discípulo de nueve años de edad llamado Kisshomaru, fechado en el Primer Mes de 1253. Sin embargo, debe notarse que la mayoría de los estudiosos de la historia del Go cree que este registro es una falsificación, y excepto este partida anotada hay poca evidencia que Nichiren jugara al Go(aunque hay varios problemas clásicos atribuidos a él). Este registro antiguo, auténtico o no, da una buena idea del modo en que se jugada al Go en el medioevo. Al principio en todas las partidas, debido al carácter obligatorio del Hoshi cruzado, los únicos josekis vistos eran los del punto 4-4. Otro rasgo del Go medieval, probablemente el más llamativo a nuestros ojos, era su increíble agresividad. Las ideas modernas del desarrollo del fuseki estaban muy lejos de ser conocidas, y la constante en las partidas eran las salvajes luchas al inicio mismo del juego. Si Negro atacaba un rincón, Blanco invariablemente respondería atacando otro; no se hacían extensiones amplias -simplemente si las hacían eran inmediatamente invadidas- y la idea de edificar un moyo era totalmente extraña y desconocida; por consiguiente, los juegos involucraban a muchos grupos pequeños que luchaban por hacer ojos. Bajo estas circunstancias, la habilidad luchadora era el único criterio para medir la fortaleza de un jugador de Go. Lo que sí hay que reconocer, es que tenían gran espíritu de lucha y capacidad de leer largas secuencias en las peleas cuerpo a cuerpo. Finalmente, algún día del Siglo XIV o XV, el fuseki del hoshi cruzado fue dejado de lado en favor de una apertura con el tablero vacío, al igual que lo hacemos hoy en día. El hoshi cruzado había sido el responsable principal del viejo estilo de juego, y al abandonarlo se creó el estilo moderno, abriendo un camino en el que aparecieron nuevos elementos que modificaron el estilo de juego de los japoneses. Aunque tomó un largo tiempo, el viejo estilo agresivo fue desplazado por otro con aristas más sutiles, donde la agresividad pasó a un estado de latencia. Esta reforma que no se adoptó en China sino hasta 1920, y es ésta la primer razón por qué el juego en Japón se desarrolló a un nivel más elevado. Asimismo la adopción del tablero de 19x19 fue sin duda el adelanto más significativo en el desarrollo de Go moderno. Lamentablemente, los japoneses no adoptaron otra reforma que si estaba teniendo lugar en China: el sistema de conteo. En Japón sólo se cuentan los puntos libres como territorio. Este sistema también se usó originalmente en China; pero los chinos notaron sus defectos y gradualmente lo fueron abandonando en el favor de contar los puntos ocupados y los rodeados, como territorio. Si los japoneses hubieran hecho lo mismo, nosotros no tendríamos el inconveniente de dos juegos de reglas compitiendo por imponerse. El de la página siguiente se considera tradicionalmente el registro del juego más antiguo en Japón. Hay dudas considerables sin embargo, acerca de su autenticidad. Se publicó primero en 1829, y muchos creen que es una falsificación de Hayashi Genbi (1778-1861). Otra posibilidad es que haya sido creado en la escuela Honinbo, que tenía vinculaciones con la secta budista Nichiren. Go Seigen cree que este registro realmente es de un partido del siglo XVII jugado por el chino Huang Longshi. El resultado que se da tradicionalmente es jigo (empate), pero en realidad esto es tan incierto como todo lo demás sobre esta partida y además las jugadas después de 181 no están registradas. Después de que el hoshi cruzado fuera abandonado, el punto 4-4 se desechó en las partidas sin hándicap, probablemente porque no podía hacerse un Shimari. Por la mitad del Siglo XVI, los

puntos 3-4, 3-5 y 4-5 se volvieron los más usuales en las aperturas. El punto 3-3 fue considerado demasiado pequeño. El pensamiento a gran escala, fue necesario



Este se considera tradicionalmente el registro del juego más antiguo en Japón.

desarrollarlo en pleno para apreciar los méritos de los puntos 3-3 y 4-4, que fueron objetos de estudio más moderno. Nadie en el Siglo XVI pensaba en el desarrollo de grandes estructuras de poder en el tablero. En este momento, Japón estaba empezando a salir de un largo período de guerra civil. El Samurai Oda Nobunaga que empezó el proceso de reunificación del país. En 1569 el misionero Luis Flois, escribía de Nobunaga *"tiene treinta y siete años. Él es alto y flaco, y tiene un delgado bigote ... es orgulloso y altivo, no esconde su desprecio por los reyes y señores. Odia el Budismo, el Sintoísmo y rendir culto*

a cualquier ídolo, no cree en el paganismo y la adivinación. No vacila en decir que no hay ningún creador del universo o vida más allá de la muerte, y audazmente niega la inmortalidad del alma". El Samurai era un fuerte y entusiasta jugador de Go, y se decidió a buscar al jugador más fuerte en Japón para que sea su maestro. El jugador más fuerte de su tiempo era un monje budista de la Secta Nichiren, llamado Nikkai, que vivía en la pagoda Honinbo del templo Jakkoji, en Kyoto. Nobunaga se debe haber molestado mucho al descubrir esto, ya que no le simpatizaba la secta Nichiren, pero no había duda de que Nikkai era el jugador más fuerte en Japón. En 1578, durante una visita a Kyoto, Nobunaga envió por él y quedó muy impresionado. Nobunaga era un buen jugador de Go, tal vez 1 Dan y aún así Nikkai todavía pudo darle cinco piedras de hándicap (Por las partidas que sobreviven de Nikkai, se calcula que era tan fuerte como un 5 o 6 Dan amateur). Fue precisamente Nobunaga quien se refirió a Nikkai como el Meijin que quiere decir "experto" o "gran hombre" y qué con el correr del tiempo este término se aplicó al jugador más fuerte del momento, como un título honorífico. En 1582 Nikkai fue convocado al templo de Honnoji en Kyoto, para jugar un partido contra su rival principal, Kashio Rigen, en la presencia de Nobunaga. Se dice que un triple Ko se formó en ese juego, lo que obligó a finalizar el partido. Un registro del juego

sobrevive, pero muestra sólo 128 jugadas que determinaban que en ese momento Blanco estaba adelante lejos y es difícil de ver en que zona un triple ko pudiera formarse. (Los registros de las partidas antiguas terminan a menudo cuando un jugador obtuvo una supremacía significativa, solo si la partida era pareja se registraba en su totalidad). Este partido es uno de los más famosos en la historia del Go debido a lo que pasó luego. La reunificación de Japón todavía estaba lejos de ser concluida, y una fuerte lucha estaba teniendo lugar en las provincias occidentales, donde Toyotomi Hideyoshi, uno de los generales de Nobunaga, estaba progresando a paso lento pero firme. En la noche de la partida del triple Ko, Nobunaga pidió a otro de sus generales, Akechi Mitsuhide, marchar hacia el oeste para relevar Hideyoshi. Akechi parece que tenía rencores ocultos contra Nobunaga, al llegar al Río Katsura, al oeste de Kyoto, Akechi hizo girar a sus tropas al grito de ¡el enemigo está en el Honnoji!, y volvieron hacia atrás y capturaron el templo y obligaron a Nobunaga a suicidarse. Debido a esto, el triple ko se consideró como un mal augurio. El trabajo de Nobunaga fue continuado por Hideyoshi que, al oír hablar de la muerte de Nobunaga, suscribió en forma apresurada un tratado de paz en el oeste, volvió a Kyoto y rápidamente derrotó y mató Akechi. Como Nobunaga, Hideyoshi era un buen jugador de Go, y Nikkai se volvió su maestro. En 1588 Hideyoshi ordenó que todos los mejores jugadores tomaran parte en un torneo para determinar sus categorías relativas. Nikkai ganó este torneo, como era de esperarse, y recibió un sueldo anual de parte de Hideyoshi como premio. Hideyoshi también decretó que todos los otros jugadores debían jugar con negras de aquí en adelante (Un piedra de hándicap) con Nikkai. Enseguida Nikkai cambió su nombre a Sansa, y adoptó el apellido Honinbo por la pagoda donde vivió. Es como Honinbo Sansa que se lo conoce hoy a Nikkai. El proceso de reunificación de Japón fue completado finalmente en 1600 por Tokugawa Ieyasu, quien se volvió shogun (gobernante facto de Japón) tres años después. Como sus predecesores, Ieyasu era un entusiasta jugador de Go, y tomó varias medidas para asegurar el desarrollo futuro del juego. La primera fue establecer el título del Godokoro, que a través una norma gubernamental fue el único jugador asalariado. Sansa fue el primero. El Godokoro era responsable de todo lo relacionado al Go, por ejemplo solo a través de él se podían emitir promociones o ascensos. Él era maestro del Shogun, y como a tal debía dejar la competición en el Go y solo podía hacerlo con permiso del Shogun. El título tenía inmenso prestigio y la influencia de



Una de las medidas adoptadas por Ieyasu para promover el Go fue la creación del o-shiro-go (el Castillo del Go). En la foto Castillo Edo, sede del o-shiro-go.

determinar sus categorías relativas. Nikkai ganó este torneo, como era de esperarse, y recibió un sueldo anual de parte de Hideyoshi como premio. Hideyoshi también decretó que todos los otros jugadores debían jugar con negras de aquí en adelante (Un piedra de hándicap) con Nikkai. Enseguida Nikkai cambió su nombre a Sansa, y adoptó el apellido Honinbo por la pagoda donde vivió. Es como Honinbo Sansa que se lo conoce hoy a Nikkai. El proceso de reunificación de Japón fue completado finalmente en 1600 por Tokugawa Ieyasu, quien se volvió shogun (gobernante facto de Japón) tres años después. Como sus predecesores, Ieyasu era un entusiasta jugador de Go, y tomó varias medidas para asegurar el desarrollo futuro del juego. La primera fue establecer el título del Godokoro, que a través una norma gubernamental fue el único jugador asalariado. Sansa fue el primero. El Godokoro era responsable de todo lo relacionado al Go, por ejemplo solo a través de él se podían emitir promociones o ascensos. Él era maestro del Shogun, y como a tal debía dejar la competición en el Go y solo podía hacerlo con permiso del Shogun. El título tenía inmenso prestigio y la influencia de

su poseedor se extendía más allá del Go mundial, ya que estaba muy cercano al shogun. Sólo el Meijin actual podría igualarse al Godokoro. Sansa se convirtió en godokoro en 1603. El título de Meijin significa "experto" y originalmente no tenía importancia particular, pero bajo el reciente sistema de categorías, el Meijin se tornó un título de alta estima. Esto, sin embargo, no puede igualarse con un 9 Dan profesional moderno, a pesar de que sólo una persona podía ser Meijin en aquellos tiempos y eso significaba que para volverse Meijin uno debía ser reconocido como el jugador más fuerte en Japón. Durante la mayoría del periodo de Edo (1600-1868) no había ningún Meijin, y por consiguiente ningún Godokoro, porque los jugadores más fuertes también se emparejaron entre sí y esto hizo imposible determinar que jugador podía ser considerado el mejor. En este período, no se había inventado la categoría Dan todavía. En cambio, los jugadores se alinearon según el hándicap que ellos tenían que tomar del jugador con la categoría jozu. Jozu, que se equiparó después a 7 Dan, era el tope máximo que un jugador normalmente podría aspirar. Aunque había dos categorías sobre el jozu, a saber: jun-Meijin (cerca del Meijin) y Meijin, las promociones a estas categorías sólo ocurrieron en circunstancias excepcionales. La categoría de un jugador inferior a un jozu se expresaba: "dos piedras contra el jozu". La segunda medida tomada por leyasu para promover el Go fue la creación en el año 1605, del o-shirogo (el Castillo del Go). Estos fueron partidos oficiales entre los mejores jugadores del momento y jugados en la presencia del Shogun. Al principio se jugaron a intervalos irregulares, y sin sitio fijo, pero en 1628 se empezaron a jugar en el Castillo Edo y se convirtieron en un evento anual, aunque la fecha exacta - el decimoséptimo día del undécimo Mes - no se fijó sino hasta 1716. Los partidos del castillo Edo eran el momento culminante del calendario de la actividad anual - sólo quienes encabezaban las escuelas de Go y jugadores rankeados como jozu o jun-Meijin tenían autorización para jugar, aunque esta regla no siempre fue tan estricta. El Meijin nunca participó de este torneo. Pero de todos los cambios en el Go japonés de esa etapa histórica, el de mayor envergadura fue la creación de las cuatro escuelas de Go. Se considera todas éstas escuelas se fundaron en 1612, cuando a todos los jugadores más fuertes (jozu o más también) se les otorgó sueldos anuales por primera vez (previamente sólo Sansa había recibido dinero gubernamental). Realmente, lo más probablemente sea que estas escuelas hayan estado en marcha mucho antes de recibir las sumas de dinero. Sansa fundó la más prestigiosa escuela, que él nombró Honinbo. Dos de sus alumnos, Nakamura Doseki y Yasui Rokuzo (quién después cambió su nombre a Santetsu), fundaron las escuelas Inoue y Yasui respectivamente. No todos consideran a Doseki como el fundador de la escuela Inoue, -ya que él nunca tomó el nombre Inoue- y prefieren señalar a su sucesor, Inoue Genkaku Inseki, el primero en la línea de dicha escuela. La cuarta escuela, Hayashi, fue fundada por Hayashi Monnyusai, un alumno de Sansa, viejo rival de Kashio Rigen. La escuela Hayashi debe su nombre a la humildad de Monnyusai; él había sido miembro de la corte del shogun, leyasu que le dio el derecho para elegir un apellido y le sugirió el de Mori (bosque). Monnyusai consideró esto demasiado exaltado y se conformó con Hayashi (madera). Las cuatro escuelas se establecieron en Edo (Tokio moderno) y los próximos 250 años de historia del Go japonés, se desarrollan en torno a la feroz

competencia entre éstas escuelas por la supremacía, normalmente en el Go, pero a menudo por influencias en el campo político. La escuela de Honinbo era la más exitosa de las cuatro, aunque tuvo sus tiempos malos, particularmente a principios del Siglo XVIII. Sin embargo, los registros de los Honinbos hablan por sí mismos, de los diez jugadores que se volvieron Meijin (antes de que este nombre se usara como nombre de un torneo moderno), no menos de siete Honinbos ganaron este título (los otros tres eran dos Inoues y un Yasui). Cabe señalar que los inoues que alcanzaron el título de Meijin, tenían fuertes vinculaciones con la escuela Honinbo. Pero dejando transcurrir el tiempo, los mejores jugadores todavía estaban por aparecer para aportar su talento al desarrollo de la teoría moderna del Go, la que serviría a los coreanos de base en las investigaciones que los llevaron a la cima del Go mundial.

- **Dosaku, San Go**

Incluso hoy, Dosaku es uno de los candidatos preferidos para ocupar el lugar del mejor de todos los tiempos; sólo Jowa y Shusaku en el Siglo XIX y Go Seigen en el Siglo XX, pueden disputarle tal honor. Doetsu, en su último acto como Honinbo, recomendó que Dosaku sea promovido a Meijin y sea designado Godokoro. No hubo ninguna objeción, algo único en la historia del Go del período Edo. ¿Cómo podría objetarse tal designación? Dosaku simplemente dominó la escena del Go de un modo en que nadie lo había hecho antes. Era casi dos piedras más fuerte que su rival más cercano, fue conocido como San Go o el Santo del Go (Kisei). La ventaja de Dosaku con respecto a los demás jugadores era debido a sus conocimientos teóricos. Aunque el Go en este momento no era tan sanguinario como en el período medieval, el énfasis estaba todavía en la lucha frontal y violenta, en lugar del desarrollo del fuseki. Fue Dosaku quien desarrolló la estrategia del fuseki con relación a la situación global en el tablero, particularmente el uso apropiado de los joseki con pinzas, y como resultado de sus estudios, a menudo tomaba ventaja en las partidas en una docena de jugadas, y sus rivales aún estaban jugando al viejo estilo, desarrollado a pequeña escala y orientado hacia las luchas locales. Los jugadores de Yasui sufrieron duras derrotas a manos de Dosaku; ellos eran luchadores fuertes pero pobres en lo teórico, y los alumnos de Sanchi, incluyendo a su heredero Chitetsu, debieron jugarle a Dosaku recibiendo hándicap de una piedra o más. Dosaku también revolucionó el análisis posicional desarrollando la técnica del tewari, analizando una secuencia de jugadas, quitando las piedras superfluas y cambiando el orden de los movimientos. Muchos josekis viejos han quedado en desuso con la instrumentación del análisis del tewari, que desestimó los movimientos ineficaces. Esto no significa que las aperturas de Dosaku eran perfectas comparadas con las modernas, sino que fue un pionero del Go moderno, sentó las bases teóricas que luego otros jugadores desarrollarían. Hoy sus partidas parecen anticuadas, aunque esto es más debido a las jugadas de sus rivales, que a las suyas. No obstante, Dosaku mostró el camino. También se dice que Dosaku inventó el sistema moderno de clasificación de Dan. El Meijin se redefinió como 9 Dan, jun-Meijin como 8 dan, se extrapoló el jozu como 7-Dan y otras categorías fueron redefinidas en función de las mencionadas.

Sin embargo, el título de Meijin, y la regla por la que sólo una persona pudiera ser 9-Dan se mantuvo. Aunque Dosaku no tenía rivales que pudieran comprometerlo, tenía un alumno que prometía ser tan fuerte como él. Su nombre era Ogawa Doteki, quien fue heredero de los Honinbo en 1684. A los 13 años era 6 Dan y a los quince años era casi tan fuerte como Dosaku. Se conocen dos partidas que Doteki jugó con Dosaku, con Negras y en ambas ganó por un punto. En 1690 tragedia golpeó a los Honinbo, ya que Doteki se murió de tuberculosis a los veintiún años. Dosaku tenía que encontrar a otro alumno con la habilidad de Doteki, para designarlo heredero, y el más fuerte de sus alumnos era Sayama Sakugen, que era bastante bueno como para ocupar la vacante. Dosaku lo nombró heredero en 1692. En 1699 otro desastre golpeó a los Honinbo: Sakugen murió también de tuberculosis. Dosaku entró en estado de desesperación por el futuro de su escuela, no sólo era muerte de Sakugen, sino también los dos alumnos más fuertes que quedaban, Hoshiai Hasseki y Kumagai Honseki, también habían sucumbido durante la última década y ninguno de los alumnos de los Honinbo supervivientes era digno de la sucesión. Por suerte, este estado de asuntos no anheló en último lugar. En 1699, el año de la muerte de Sakugen, un prodigio de nueve de años llamado Kamiya Dochi entró a la escuela de los Honinbo para adiestrarse, y Dosaku pronto se convenció que Dochi tenía el potencial para sucederlo como Honinbo. En los tres años siguientes Dochi tuvo grandes progresos bajo la tutela de Dosaku, y quedó claro que sería un gran jugador. Sin embargo, en 1702, con Dochi todavía estudiando y lejos de completar su adiestramiento, Dosaku cayó enfermo, muriendo ese mismo año.

- El Gran Senchi

La letra "O" antepuesta a un nombre en el Japón, significa admiración, respeto, importancia, grandeza y nadie como él ha sido visto antes alguna vez, ni nada nuevo se vería hasta 1930, cuando Go Seigen y Kitani Minoru desarrollaron lo que se conoció como Nuevo Fuseki, aunque ellos eran conscientes que O-Senchi se les había anticipado. (Kitani ofrecía su respeto regularmente ante la tumba de O-Senchi). O-Senchi era el hijo de Sakaguchi Sentoku que era un prominente jugador de Go. Sakaguchi había sido alumno de Yasui Shuntetsu Senkaku, y había fundado su propia escuela Sakaguchi de Go, una de tres escuelas menores que aparecieron durante el período de Edo. (Las otros dos eran las Escuelas Hattori y Mizutani). Los Sakaguchis estaban estrechamente aliados a la escuela de Yasui, cuando el joven Senchi mostró señales de tener un excepcional talento para el Go, entró a la escuela de Yasui dónde pudo recibir un entrenamiento mejor que el que la escuela de Sakaguchi podría darle. Pronto se convirtió en heredero del sexto Yasui, Sentetsu. Esto muestra cómo Sentetsu estaba seguro que los Yasuis tenían un genio en sus manos, porque O-Senchi estaba en ese momento muy lejos de ser el más fuerte - todavía era 2 dan cuando se convirtió en 1780, en cabeza de los Yasui. En 1801 era 8 dan, obteniendo su promoción al mismo tiempo que Honinbo Retsugen. Casi no hay dudas que O-Senchi era más fuerte que Retsugen. Retsugen, no tenía desarrollado un estilo orientado a dominar el centro del tablero como O-Senchi, por lo que le resultó casi imposible ganarle (ganó sólo dos de las quince partidas disputaron). Un siglo antes,

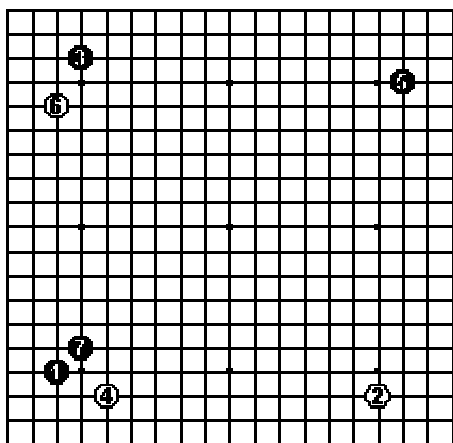
Honinbo Dosaku vencía regularmente a los Yasuis con sus estudios del fuseki, y paradójicamente ahora, la cabeza de los Yasui estaba derrotando a los Honinbo con las mismas armas: nuevas teorías en el desarrollo del fuseki. Dados estos resultados, O-Senchi pudo haberse convertido en Meijin, pero no era un hombre ambicioso y parece haber estado contento de seguir siendo sólo 8 dan. En 1814 abandonó la escuela de Yasui, dejando como heredero a Chitoku Senchi, y retornó a la escuela de Sakaguchi, convirtiéndose en cabeza de la misma. Allí, consagró el resto de su vida a entrenar a un joven jugador (se dice que pudo haber sido su hijo) que fue el heredero de los Sakaguchi, adoptando el nombre de Sakaguchi Sentoku (el mismo nombre del padre de O-Senchi) y se transformó en uno de los más grandes jugadores de mediados del Siglo XIX. O-Senchi se murió en 1837, durante su carrera jugó 29 partidas del Castillo Edo, de las que ganó 18, perdió 9 y empató 2. Honinbo Shuwa (1820-1873) dijo de Senchi: "el 7º Yasui, Senkaku, es incomparable por su contribución a desarrollar el Go al nivel actual", lógicamente se refería al Gran Senchi.

- Shusaku, el iluminado

Solo a dos jugadores en la historia del Go se ha otorgado el título de Kisei (actualmente es el nombre de un torneo anual). Dosaku era uno; Shusaku era el otro. Shusaku fue el heredero del 14th honinbo Shuwa. Nació; en lo que ahora es Hiroshima (1829), su nombre real fue Kuwahara Torajiro. A los 8 años, en Onomichi, era capaz de jugar con 9 piedras con Ito Showa y hacer una partida pareja. A los 9 años se mudó a la capital y se convirtió en pupilo de Honinbo Jowa. El genio de Shusaku se reconoció desde el momento en que fue alumno de Honinbo Jowa (1837), quién al verlo jugar dijo: "Este será uno de los talentos más grandes del Go por más de ciento cincuenta años. De ahora en adelante mi escuela prosperará", y estaba en lo cierto. En 1840 era Shodan (1-Dan) y en 1846 4-Dan. En ese año jugó contra Gennan Inseki en Osaka, Shusaku tomó dos piedras, pero después de que 102 jugadas, Gennan detuvo el juego y simplemente sugirió Shusaku que tomara las negras, ya que dos piedras eran demasiado. Ellos empezaron de nuevo, con Shusaku conduciendo las negras, y en la apertura Gennan tenía una pequeña ventaja. Se jugó una nueva variación del joseki del taisha, quedando mejor posicionado Gennan. Al final de la primer día Gennan estaba claramente delante, a nadie le sorprendió considerado la diferencia en la categoría y experiencia. Sin embargo, en el segundo día, Shusaku efectuó una serie de buenas jugadas que revirtieron el flujo del juego, y desde aquel momento Shusaku pasó gradualmente a dominar la partida. Finalmente ganó por tres puntos, y para demostrar que no fue producto de la intervención de la diosa fortuna, jugaron dos veces más y en ambas ocasiones lo volvió a vencer. Gennan comentó después que Shusaku ya estaba en ese momento en 7-Dan, ya que había obtenido 3 victorias y dejó una partida sin finalizar. Gennan se asombró de la fortaleza del muchacho. Al volver a Edo, Shusaku fue designado heredero de Shuwa, pero Shusaku rechazó el ofrecimiento. La razón era que Shusaku tenía un sentimiento de obligación hacia sus padres que vivían en una isla en el Mar Interior y hacia el daimyo local (el señor feudal), quién había enviado a Shusaku a estudiar

en la escuela de los Honinbos, para que fuera instructor de Go de la familia del daimyo. Shusaku aceptó ser heredero de Shuwa después de muchas presiones de la escuela de los Honinbos para que acepte esa obligación. 1848 fue un año memorable para Shusaku: fue nombrado heredero de Shuwa, promovido a 6-Dan y se casó con la hija de Jowa, Hana. Al año siguiente Shusaku hizo su primer aparición en el palacio del Shogun (Emperador) y jugó su primer partido en castillo Edo, contra Yasui Sanchi. Desde 1849 y hasta 1861 inclusive, jugó 19 partidos del Castillo (Edo) y los ganó todos. Ni siquiera Dosaku pudo igualar este logro. En la década de 1850, Shusaku barrió a todos sus rivales. Aparte de Shuwa que era el maestro de Shusaku -en lugar de un rival-, el único jugador que podría oponer dura resistencia contra Shusaku era Ota Yuzo, uno de los cuatro mejores jugadores de su Tiempo. Si Yuzo hubiera jugado en los juegos del castillo, podría haber estropeado el perfecto registro de Shusaku, y como 7-Dan era elegible para participar en dicho torneo, pero una condición previa para jugar en los juegos del castillo era afeitarse la cabeza y adoptar las vestimentas de un monje budista, y Yuzo que era un hombre banal, no aceptó esas condiciones y rechazó la oportunidad, aunque le significó una baja en su sueldo oficial. Shusaku experimentó grandes dificultades para vencer a Yuzo, a pesar del hecho de que Shuwa le ganaba relativamente fácil. (El rival más duro de Shuwa, dejando de lado a Shusaku, era Yasui Sanchi.) Incluso después que Shusaku se equiparó en categoría con Yuzo en 1849, éste último le ganó a Shusaku tan a menudo como Shusaku le ganó a Yuzo. En 1853 Shusaku y Yuzo jugaron treinta encuentros amistosos, y es para rendir tributo a la habilidad de Yuzo el hecho de que le tomó a Shusaku diecisiete partidas para forzar un cambio en el hándicap, ya que ganaba la tercer partida y por la regla del tagaisen, se mantenía dicha ventaja. En la partida veintitrés logró reducir el hándicap y Shusaku había ganado trece juegos, Yuzo siete y tres jigo (empate). Shusaku también jugó mucho contra Shuwa, pero siempre jugó con negras. Esto no era porque no podía forzar un cambio en el hándicap, sino por respeto a su maestro. Entre 1846 y 1847 jugaron una serie de diecisiete juegos en los que Shusaku ganó por 13-4; con negras, Shusaku era casi insuperable. La mayor parte de su éxito era debida al estilo Shusaku de Fuseki que lo hizo famoso, que desarrolló a principio de 1840 (no inventó el modelo realmente, pero fue el primero en usarlo en forma regular y eficaz) y que fuera popular hasta la introducción del komi, momento en el que tuvo que ser modificado. Sus partidas, sobre todo las que jugó con negras, forman parte del estudio requerido por los profesionales modernos, y de hecho la primer tarea asignada a éstos estudiantes es aprender y reproducir sus juegos completos. A finales de 1850 Shusaku había vencido a todos los rivales serios e invirtió mucho tiempo en la instrucción de la próxima generación de alumnos de la escuela Honinbo, incluso los tres hijos de Shuwa, Shuetsu, Shuei y Shugen. Sin embargo, el alumno estrella era Murase Shuho, hijo de un pobre carpintero, era el más fuerte después de Shusaku y se lo estaba preparando para ser su sucesor. En 1861 Shusaku jugó una serie de diez partidas con Shuho, éste último siempre con negras- y Shuho ganó 6-3 y hubo un jigo. En 1862, en Edo brotó una epidemia de cólera. Varios alumnos de la escuela Honinbo contrajeron la enfermedad. Shusaku insistió en alimentarlos dejando de lado su salud -el cólera era desconocido para los japoneses en ese momento, y

fue confundido con el sarampión- y de este modo resultó contagiado con la enfermedad y falleció en agosto de 1862. A pesar de que solo era 7-Dan cuando murió es recordado como el "iluminado" por su estilo de juego, caracterizado por la lectura aguda y profunda, con una capacidad envidiable de anticiparse a la jugada del rival en forma constante. Poseedor de un innovador estilo de juego, contribuyó enormemente al desarrollo de la teoría del Go. Su famoso estilo Shusaku de Fuseki, sentó las bases de la teoría moderna de las aperturas (Fuseki).



En la figura podemos ver el estilo Shusaku de Fuseki, conformado por tres komokus seguidos, dispuestos en espiral (jugadas Negro 1, 3 y 5), rematados por el Kosumi en Negro 7, que es considerada el movimiento más profundo jamás jugado. La idea básica detrás de ésta jugada, es limitar el juego de Blanco en el rincón inferior izquierdo, otorgando una influencia a Negro que consolida su ventaja natural. Obviamente, con la posterior introducción del Komi, esta "ventaja" fue refutada. Shusaku utilizó frecuente y sistemáticamente esta apertura jugando con Negras. Aún hoy su estilo continúa siendo muy

popular y jugadores de la talla de Go Seigen han estudiado en su etapa formativa los partidos de Shusaku.

- Okinawa desafía al Godokoro

Ryûkyû (en japonés, Nansei-Shoto) es una cadena de islas en el océano Pacífico, al sudoeste de Japón, entre la isla Kyûshû y el extremo septentrional de Taiwan. El archipiélago comprende tres grandes grupos: en el norte, las islas Amami, en la zona central, las islas Okinawa y las islas Sakishima al sur. Cuatrocientas millas al oeste, separadas por el océano se encuentra su gran vecino, China. Hubo un tiempo, a principios del siglo XV, en que -dada su situación estratégica- el archipiélago Ryukyu monopolizó el comercio en el sudeste asiático. La situación política de Japón inhibió a su principal vecino a comerciar en forma directa, pero los Ryukyuanos se convirtieron en intermediarios deseosos y capaces de participar del intercambio comercial. Esto permitió que prosperaran y hasta surgió un reinado - el Reinado de Chuzan- en la provincia central que en el futuro dominaría a sus colegas norteños y del sur. Los Ryukyuanos expandieron su comercio más allá de su tierra, enviando misiones comerciales anuales a Java y a la península Malaca y también fueron lo bastante astutos para pagar un tributo para la protección de sus negocios a los Chinos. Pero atraídos por ese foco de desarrollo, pronto los comerciantes europeos quebraron el monopolio de Ryukyuan, aunque los comerciantes japoneses - entonces como ahora - fueron quienes demostraron ser los más entrometidos, exitosos y agresivos. Ellos establecieron comunidades japonesas (llamadas Nihonmachi) cerca de varios puertos del sudeste asiático, como Filipinas, Taiwán, Indonesia, Macao, Vietnam y Camboya. Por ese entonces, el gobierno de Tokugawa en Japón acentuó su política de aislamiento nacional en

1630, y gradualmente éstos comerciantes se radicaron en dichas zonas comerciales, perdido su identidad japonesa. El Señor Shimazu, Daimyo de Satsuma (la moderna Kagoshima en Kyushu), conquistó las islas de Ryukyu y las colocó bajo su tutela. Esta situación fue disimulada ante los chinos a fin de proteger el lucrativo comercio de la región, tanto era de ése modo, que las misiones tributarias a la corte china continuaron. La propiedad de las islas se estipularon en el Tratado de Shimonoseki después de la guerra Chino-japonesa, en el período 1894-95. La Japonización gradual de las islas, y la riqueza comercial cimentaron el florecimiento de una incipiente aristocracia y el asentamiento de elementos culturales como el Go. A pesar de la dominación japonesa, y el hecho que lingüísticamente y etnográficamente los Ryukyuanos se relacionaran con los japoneses, el Go llegó a las islas desde China. Hay referencias fechadas en el Siglo XV del "Togu" o Go chino, y también de los "Togu Chomuti" o manuales chinos de Go. No obstante, la influencia japonesa predominó en el Siglo XVII y el Go se convirtió en uno de los "cuatro artes", junto con la música, caligrafía y pintura, y se practicó entre los miembros de la familia real, altos oficiales del ejército y el sacerdocio. Naturalmente, los mejores jugadores de Go de la zona estaban ansiosos de probar su habilidad contra el mejor del jugador japonés. Hay un viejo libro (Kyuyo) que dice que en un reino de Ryukyuan entre 1621 - 1640, un jugador llamado Matsuchiyo Jana derrotó a Bokuseki, de cuya habilidad alardeaban en Kyoto. En 1634, según fuentes de Ryukyuan, uno de sus hijos más famosos, Tsuhako Genju, que integró una misión a Edo, perdió una partida con el segundo Honinbo, San'etsu, en Kyoto. También habría recibido una extensiva instrucción y posteriormente regresó a su tierra con un diploma de 3-Dan. Por aquel entonces la fama de Dosaku recorrió rápidamente todo Japón y el Rey de Ryukyu oyó hablar de él. En el segundo año de la era Tenna (1682), cuando el Rey de Ryukyu despachó una misión tributaria, le permitió al jugador más famoso en sus tierras y Peichin de Hamahiga, ir con él. Además, envió una carta a Mitsuhsa, el Señor Shimazu, rogándole que interceda para que su jugador pueda enfrentar a Dosaku. Como el Godokoro era insuperable, Dosaku era casi inaccesible, pero las autoridades del Shogun dieron una aprobación especial a la demanda de la familia Shimazu. Dosaku llevó consigo a cuatro o cinco alumnos y, en día 17 del cuarto mes de ese año (24/05/1682), asistió a la mansión de Shimazu y en su presencia jugó contra Hamahiga con cuatro piedras y le ganó por 14 puntos. Esta partida tuvo lugar después de que los gobernantes de Tokugawa habían establecido el Godokoro, y aunque agigantó la figura de Dosaku, si hubiese perdido siendo Meijin-Godokoro, no sólo habría avergonzado a la familia de los Honinbo, sino que también habría traído la vergüenza a las tierras del Emperador. A pesar de la presión existente y el alto hándicap de cuatro piedras otorgado a Hamahiga, al vencerlo Dosaku mostró su extraordinaria habilidad. Hamahiga perdió el primer juego fácilmente, y desesperadamente quiso jugar un segundo partido. Dosaku le jugó de nuevo, perdiendo ésta vez por 2 puntos. Hamahiga permaneció en Japón estudiando las partidas de Dosaku reiteradamente, asombrándose del talento extraordinario del Meijin. El también hizo algún progreso, y estaba deseoso de obtener un diploma del Meijin-Godokoro como recuerdo de su visita. Posteriormente manifestó sus inquietudes al Godokoro a través de Mitsuhsa.

Dosaku apreció su intención, y le concedió un diploma en el que se especificaba que debía tomar un hándicap de dos piedras de un 7-dan. Después de que Hamahiga volvió a casa, habiendo obtenido su diploma de Dosaku, el Go en las islas de Ryukyu, gradualmente empezó a mejorar, y el Rey de Chuzan también notó esto. Así fue que en oportunidad de enviar una misión tributaria a la corte japonesa en el 7º año de la era Hoei (1710), como en la ocasión anterior remitió una demanda al Señor Shimazu para que su mejor jugador, Yara Satonushi pudiera enfrentarse con un miembro de la familia Honinbo. Yara Satonushi tenía 15 años de edad (24 era la media para un Satonushi, título menor en Ryukyuan semejante al de un Señor Feudal), y era muy buen jugador de Go. No tenía rivales en su reino y le habían permitido entrenar con dos jugadores profesionales, Saito Doreki y Nishimata In'etsu, contratados por el Señor de Satsuma. Yara jugaba recibiendo dos piedras de los profesionales, era un jugador difícil de vencer y ávido estudiante de las aperturas de Dosaku y quería jugar contra el Godoroko. En ese momento, el Godokoro en Japón se había confiado a Inseki (Inoue IV = Inoue Dosetsu Inseki, 8d, 1646-1719), quien después de consultar con Dochi, imitó el precedente de Dosaku y consultó la opinión del Comisionado de Urnas y Templos, Ando Ukyoshin. Este ya había recibido la solicitud del Señor Shimazu, y sin retraso se aceptó el pedido fijándose la fecha del encuentro para el primer día del mes 12º (19/01/1711). El hándicap sería de tres piedras y basado en los resultados de Yara con sus entrenadores. En el día designado, Dochi llevó sus túnicas budistas, mientras los Insekis, padre e hijo, llevaron noshime (túnicas ceremoniales de un samurai), el resto se atavió con ropas de seda y delantales. Ellos llegaron a la mansión del Señor Shimazu a las siete por la mañana y allí fueron recibidos por Rekian, el oficial a cargo de los asuntos budistas. Dochi y los Insekis se ubicaron en la antecámara principal mientras sus discípulos se acomodaron en un cuarto contiguo. Mukai Ichinoshi, el portador de la espada y el mayordomo del Señor Shimazu, organizaron la recepción. Una vez que el Gran Señor hubo aparecido, Dochi tomó asiento en el sitio de honor frente al tablero y Yara, acompañado por su intérprete el Peichin de Eta (Kumamoto), se sentó en el lado opuesto y bajo las instrucciones de Inseki puso tres piedras. Entonces, por primera vez, los discípulos fueron llamados a la escena del juego. El amo del té del Señor Shimazu, Kodama Kashun, había sido alumno de Dosaku y era aproximadamente 1-Dan, Inseki le ordenó a Aihara Kaseki (1698-1763+), su alumno, que le juegue. Los siguientes partidos se tuvieron lugar en ese día: Honinbo Dochi ganó por abandono, dando tres piedras a Yara Satonushi; Tsubota Ganseki empató con el Chikudon Peichin de Nakabaru con un hándicap de dos piedras (Chikudon Peichin era un viejo título Ryukyuan); Ie Incho, el futuro Hayashi V, ganó por abandono con cinco piedras de hándicap al Chikudon Peichin de Nakabaru; Aihara Kaseki le ganó a Kodama Kashun jugando con blancas. Entre los invitados estaban el Príncipe de Misato, el Príncipe de Tomigusuku, y amigos íntimos de Señor Shimazu. Entre los jugadores de Go figuraban Inseki Insetsu, Matsushima Riseki y Takahashi Yuseki. Al anochecer, se guardaron los tableros y festejaron con una fiesta budista típica - los jugadores profesionales pertenecían oficialmente a la secta de Nichiren - que incluyó sopa, verduras y se realizó la ceremonia del té.

Yara Satonushi estaba ansioso de jugar esta vez con Honinbo Dochi, que interiormente estaba de acuerdo, pero Inseki le informó que Dochi estaba enfermo y dijo que Aihara Kaseki jugaría en su lugar. Nadie en la familia Shimazu creía en la enfermedad de Dochi, pero, habiendo oído que Kaseki sería el suplente, arreglaron la fecha del encuentro para el día 9 del 12º mes (27/11/1711). En ese momento Kaseki tenía apenas 13 años. Ese día en la mansión de Shimazu, Kaseki, acompañado por Inseki y dos o tres alumnos, ganó por 2 puntos jugando con blancas. El resultado se informó por escrito al Comisionado de Urnas y Templos, Ando Ukyoshin que a su vez le comunicó las noticias al Shogun. Se dice que el Shogun quedó sumamente agradado. Cuando este juego terminó el Pekumi de Eta le dijo a Inoue Inseki que una vez había visitado China, y había visto a sus jugadores de Go. Asimismo, expresó que los chinos estaban una piedra abajo de los japoneses y manifestó su impresión por el nivel de Kaseki. Los japoneses continuaban con su aislamiento y tenían muy poca información sobre China, por lo que no se los puede culpar de creer eso. Sin embargo, asumiendo que el juicio del Pekumi sea valedero, no hay ninguna certeza que haya conocido a los mejores jugadores como Xu Xingyou ó Huang Longshi, a quien los chinos -por su fortaleza- comparan con Honinbo Dosaku. De cualquier modo sería absurdo considerar a los jugadores chinos inferiores a los japoneses. Yara Satonushi volvió a su tierra con más categoría y necesitaba un diploma para confirmarlo. El problema era que no había ningún Meijin-Godokoro para firmarlo, como se requería para cumplir los requisitos diplomáticos. Inseki estaba guardando el Godokoro para Honinbo Dochi, pero aún no le habían dado el título de Meijin. Pero alguien tenía que firmar e Inseki propuso una solución ingeniosa, quizás inspirada por los cuentos que había oído hablar de China. Así fue que preparó el diploma de Yara con una categoría "a dos piedras a un guoshou" y lo firmó como Inoue Inseki, Daguoshou de Japón. El guoshou era el equivalente a un jozu japonés, o un profesional habilitado para jugar en los partidos del castillo Edo. Pero un daguoshou era más fuerte que un guoshou. Hasta que el diploma fue refrendado por el Comisionado de Urnas y Templos, Inseki fue virtualmente reconocido Meijin.

La tercera y última misión de las Islas de Ryukyu llegó en 1748. En esta ocasión había dos jugadores de Go, el Peichin de Tagami y el Satonushi de Yonaha. Siguiendo los precedentes, el Señor Shimazu escribió al Comisionado de Urnas y Templos para que las partidas sean oficiales y poder así enfrentar a Inoue en la casa de Inseki. La demanda fue concedida inmediatamente y los encuentros entre Tagami e Inoue Shunseki Inseki y entre Yonaha y Okada Shuntatsu se fijaron para el día 25 (12/02/1749). Parecería, sin embargo, que el Go en Ryukyuan no había progresado mucho desde la misión anterior, porque los dos partidos estaban programados con tres y cuatro piedras de hándicap, respectivamente. No obstante, los Ryukyuan ganó juego cómodamente, por lo que negociaron en mejor posición su diploma. El Peichin de Tagami quería un diploma que diga que podía jugar con Negras a un jozu (7-dan), pero Inoue Inseki le otorgó un diploma que declara que el Ryukyuan podría tomar alternadamente Negro y dos piedras de un Jozu, reconociéndolo así como 4-dan. Inoue de nuevo, como su predecesor, firmó el diploma como Daguoshou de Japón. Después de estos acontecimientos el Go en

la vieja Okinawa entró en un interminable letargo, posiblemente relacionado a la creciente independencia y beligerancia de los señores de la guerra de Satsuma hacia los shogunes de Tokugawa, lo que habría debilitado la importancia de juego por ese entonces. Hay un documento llamado Zhongshan Yipu (Chuzan Ekifu - El Go de las Islas Ryukyu) que contiene 12 partidos sin fecha. El libro parece ser fechado 1869 y habría sido revisado por los chinos. Por último se puede decir que, a pesar de la modesta población de jugadores de Go que existía en las Islas de Ryukyu, y en particular en Okinawa, ha sido siempre un lugar de mucha concurrencia internacional, y sus jugadores pudieron apreciar los estilos de juego de China y Japón, en forma simultánea.

- La Nihon Ki-In

En las últimas tres décadas del Siglo XIX en Japón, el régimen feudal impuesto por el Shogun Tokugawa, se derrumbó por el avance de una revolución política llamada Restauración Meiji, que reunificó la nación bajo el mando directo del emperador. Los días felices para el Go japonés que disfrutaba de la protección del clan Tokugawa, habían terminado. El gobierno Meiji abolió que el sistema de Kisho que garantizaba la seguridad financiera de los jugadores de Go profesionales y buscó reemplazar las cuatro tradicionales escuelas o casas de Go -que regían la actividad del Go japonés desde 1700- por una organización denominada Houensha. Las cuatro Casas cerraron, una por una: primero Hayashi; seguida de Inoue (mudándose a la prefectura de Kansai); luego Yasui. Los últimos fueron los Honinbos que disputaron la soberanía de la comunidad del Go, con Houensha. El movimiento para unificar el Go japonés empezó cuatro décadas después, con el establecimiento de la Asociación japonesa de Go (Nihon Ki-In) en 1921. Pero cuatro jóvenes jugadores (rankeados como 6-dan), Karikane, Suzuki, Takabe, y Segoe, desafiaron a Hoensha, desafiliándose de ella y conformando una nueva organización, Hiseikai. Dicho desafío a las nuevas normas de organización y distribución del poder, trajo como consecuencia que Honinbo y Hoensha suscribieron en secreto, una alianza. Así, con la nueva alianza surgió la Asociación Central de Go (1923), que tuvo el monopolio en la emisión de licencias a profesionales. Sin embargo, la alianza secreta duró sólo tres meses. Hoensha se retiró y dejó la Asociación Central de Go en manos de la Casa Honinbo. Tres organizaciones encabezaban la comunidad japonesa del Go: la Asociación Central de Go, Hoensha e Hiseikai. La comunidad del Go fue devastada por el gran terremoto de Kanto en septiembre de 1923, y no obstante el drama que se vivía las tres organizaciones seguían compitiendo entre sí por la supremacía. Okura propuso la unificación de la actividad en mayo de 1924, y fundó la Asociación Japonesa de Go, tal como la conocemos hoy. En octubre, se anunciaron las nuevas reglas de regirían la actividad y por ese entonces empezó a publicarse el mensuario 'Kido'. Shusai cedió el nombre de Honinbo a la Asociación japonesa de Go en 1939, permitiendo la utilización del título Honinbo en una competencia anual. Así finalizó su carrera, siendo un puente entre los dos períodos históricos del Go nipón. La Nihon Ki-In no solo logró mantener fecunda y creciente la actividad amateur y profesional de los jugadores japoneses, sino que también el interés manifiesto de insertar en el plano profesional a jóvenes jugadores chinos y coreanos, que posteriormente ayudarían a difundir el Go en sus respectivos

países. También se encargó de hacer conocer el Go, solventando los gastos de las giras de profesionales a las noveles organizaciones nacionales de América y Europa.

- Go, clases sociales, broncas y bromas

Durante el periodo Edo, un club de Go, una casa donde se practicara la ceremonia del té o un sitio donde se desarrollara la poesía (Kyoka), era un lugar donde la jerarquía, la posición social ó el sexo del participante, no eran importantes: lo que importaba era la destreza de los mismos. Tales personas se agruparon conformando una verdadera meritocracia, que debe haber constituido una gran atracción para los nuevos jugadores de Go. El hecho que el Go requiera profunda concentración por largos periodos de tiempo lleva al jugador a abstraerse de todo lo que no tenga que ver con el juego. El distraimiento de un jugador de Go es motivo corriente de bromas en Japón, como las que se pueden hacer sobre un profesor distraído en occidente. Un buen ejemplo de esto, es la vieja y popular historia llamada Go Doro, "el ladrón y el Go", de la que se conservan distintas versiones transmitidas en forma oral, pertenecientes a los periodos Edo y Meiji:

Dos amigos que podían considerarse ya adictos al Go y al mismo tiempo bastante parejos, jugaban todas las noches hasta muy tarde envueltos en sus partidas y olvidando todo lo que sucedía a su alrededor. Esto provocaba gran molestia a sus familias, pero lo peor de todo era su hábito de fumar, porque siempre tiraban la ceniza caliente y hacían agujeros en el tatami al encender sus pipas con el carbón que había en una bandeja, junto al tabaco. Sus esposas tanto protestaron por el abandono familiar y los demás problemas que ocasionaban, hasta que finalmente tuvieron que dejar de jugar. Pasó el tiempo y ambos no podían dejar de pensar en el Go y deseaban poder jugar nuevamente. Así fue que uno de ellos preparó un plan. ¡Vamos a dejar de fumar mientras jugamos, y después de cada partida encendemos nuestras pipas! Era una idea espléndida, pero por supuesto éstos se olvidarán de todo eso. Apenas empieza su primer partida, los dos comienzan a mover nerviosamente sus pipas. Después de un rato uno de ellos nota algo: ¡mujer! -exclama- ¡no hay carbón en la bandeja del tabaco!. La esposa piensa para sí misma: Si pusiera carbón en la bandeja de tabaco, volverían a quemar el tatami... ¡Buscaré algo rojo y lo pondré en lugar del carbón!. Ella trae de la cocina una verdura roja pequeña y cuidadosamente la coloca debajo de las cenizas en la bandeja del tabaco, para que parezca un pedazo de carbón ardiente. Los hombres no notan la diferencia, y un rato después la esposa se va a dormir sin preocuparse por nada más. Entonces, los dos amigos juegan sin parar, frunciendo el entrecejo y murmurando frente al tablero de Go, con las pipas en sus bocas y pasando un gran momento como lo hacían antes. Entrada la noche, un ladrón ingresa furtivamente a la parte trasera de la casa. Toma todo lo que sus manos pueden agarrar y lo coloca en su bolsa, la carga sobre su hombro e inicia la huida... y en ese instante oye: clic... una piedra de Go golpeando sobre el tablero. El ladrón es también un buen jugador de Go y cuando el mencionado sonido llega a su oído, su curiosidad se despierta. Se desplaza en puntas de pié con la bolsa aún encima de su hombro y se dirige al cuarto donde los dos amigos juegan al Go... espía a través de la puerta. Al principio observa de pié las acciones, luego piedra tras piedra, se

acerca paso a paso... hasta que un jugador está a punto de cometer un error... el ladrón no puede controlarse y exclama:

¡Ésa jugada es muy mala!.. baja la bolsa y dice: **¡usted tiene que jugar en otro lado...!**

Ambos jugadores siguen absortos en el tablero, hasta que uno señala:

¡Eh!, se supone que los que miran deben quedarse en silencio... este es un... un momento... definitorio en la partida... y mira de costado al ladrón preguntándole:

¿y después de todo, quién es usted? pregunta mientras el ladrón entra a la habitación... clic (otra piedra es puesta en el tablero)... los tres estudian la siguiente jugada, es un momento de gran tensión...

Soy un ladrón... responde...

..clic

¡ah! ... ya veo... por eso la bolsa...

...clic

está bien... tome asiento... ¡y siéntase como en su casa!

Antiguamente, tanto de Japón como en China, el encuentro entre jugadores de Go de distintos niveles sociales, era todo un tema. En la China antigua, el Go era uno de los Cuatro Artes, conjuntamente con la música, pintura, y la poesía. También en Japón el juego era apreciado como una forma del arte y así pasó a ser estudiado por la clase guerrera de Japón y eventualmente institucionalizado en cuatro "Escuelas de Go", donde las familias desarrollaron y intercambiaron técnicas de juego, del mismo modo que las otras familias Japonesas desarrollaron e intercambiaron técnicas de espada, creando el código Samurai. El Go alcanzó popularidad en el Japón; esparciéndose a todos los niveles de sociedad y en el Siglo XVIII había logrado una condición ceremonial, del valor del ritual del té. Así fue que surgieron varios tipos de jugadores de Go, unos estudiosos pertenecientes a las escuelas de Go (profesionales), los que lo practicaban como una forma de arte o porque sencillamente formaba parte de su educación entre los miembros de su clase social, los comerciantes y los jugadores "callejeros", quienes en muchas ocasiones jugaban por dinero, adquiriendo gran experiencia. Una vez instalado en todas las clases sociales, los encuentros entre quienes pertenecían a la clase culta contra los de posiciones sociales más bajas, creaban situaciones difíciles de superar. Un jugador "callejero", si era muy fuerte y su rival de alta alcurnia no podía vencerlo, debía al menos dejarse ganar una vez. Incluso entre sus pares, estaba bien visto cederle una partida a un miembro de la nobleza, era casi una norma de educación. Como ejemplo podemos tomar la partida de Guo Bailing, citado en el Capítulo "Historias Chinas", en la que enfrentó a Ye Xianggao y una persona que observaba el encuentro le susurra al oído que recuerde que estaba jugando contra un Ministro y debía permitirle ganar al menos un juego.

Hay varias historias relacionadas a éstos encuentros. Incluso entre los profesionales, grandes jugadores como Honinbo Shuwa (1820-1873) también existían bromas y disfrutaban satirizando las costumbres de sus rivales y las propias. He aquí algo que escribiera Shuwa:

*Vean bailar en el bosque
cerca del mediodía,
a Satsuma Ken y Yuzo,
con Hatto a la cabeza.
Pero ese diablo de Onizuka
se queda siempre en casa,
con la botella,
¡Mientras Shuwa
todavía está durmiendo...!*

Importantes jugadores de Go son mencionados por Shuwa. Satsuma Ken era alumno del 12º Hayashi, Hakuei. Irónicamente Hayashi significa bosque. Ota Yuzo sobresale por bailar en el teatro de Kabuki, y Hatto se refiere a Hattori Saitetsu (7 Dan, 1819-1860). Onizuka Genji (6 Dan, murió 1856) era muy conocido por su adicción al Sake, mientras Shuwa era igualmente notorio por dormir hasta muy tarde.

- Los militares y el Go

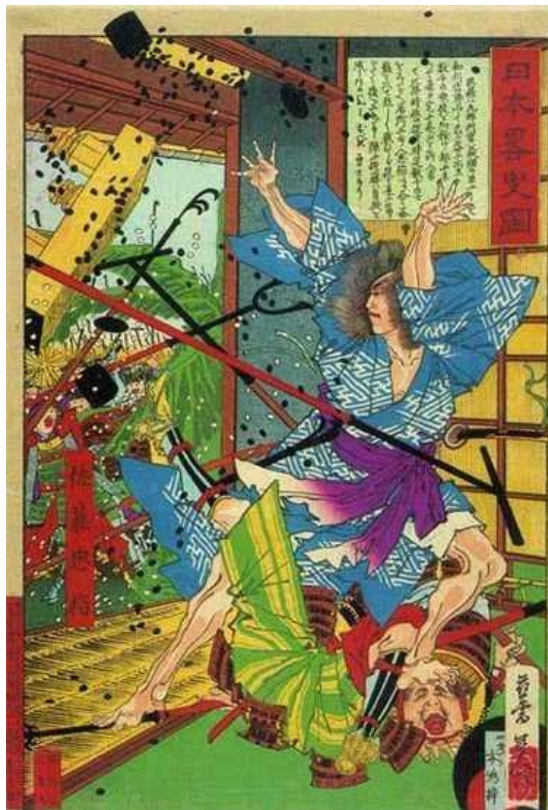
Entre los militares japoneses el Go estaba muy difundido, he aquí dos historias que muestran el valor de aquellos hombres de honor y Go:

Saigo Takamori (1827-1877) : Político japonés, uno de los tres héroes de la Restauración Meiji, junto con Kido Takayoshi y Okubo Toshimichi. Nació en Kagoshima, en la isla de Kyūshū, en el seno de una pobre familia samurai, fue contemporáneo de Honinbo Shusaku (1829-1862). Saigo fue educado en la tradición samurai y estudió en la escuela oficial del clan Shimazu, señores del feudo de Satsuma, con Okubo Toshimichi. En sus dominios apoyó a las fuerzas defensoras del imperio frente a la dinastía Tokugawa de sogunes, y abandonó Satsuma en 1854 para ayudar a su señor, Shimazu Nariakira, en las maniobras opositoras al régimen del Sogun de Edo (hoy en día Tokio). En 1871 encabezó en Tokio un gobierno provisional -mientras Okubo recorría Europa- llegando a ser Comandante en Jefe en 1872 y Mariscal de Campo en 1873. Cuando Corea ofendió al régimen Meiji en 1873, Saigo dimitió después de que Okubo y otros ministros vetaran su política en favor de la guerra, y regresó a Satsuma. Allí organizó academias militares para mantener ocupados a sus seguidores. El gobierno, alarmado, envió un barco para recoger todas las armas del arsenal Kagoshima: la imprevista resistencia por parte de los seguidores de Saigo precipitó la rebelión abierta. Resignado a encabezar el levantamiento, Saigo acusó a Okubo y otros de despotismo y corrupción, después de lo cual abandonó Kagoshima. Tras varios meses de lucha contra el ejército reclutado por Okubo, las fuerzas de Saigo fueron acorraladas en una cueva cercana a Kagoshima. Herido en la batalla definitiva el 24 de septiembre de 1877, Saigo se hizo el harakiri. Poco después sus simpatizantes asesinaron a Okubo. Fue indultado póstumamente en 1891. En la pintura se puede apreciar el momento en que le dan la noticia de que la derrota está cerca y un excitado guardia le muestra las cabezas de dos camaradas. Saigo

se muestra sereno y continúa jugando al Go mientras espera el ataque final del ejército imperial, cuyos estandartes son visibles detrás de los muros. Si bien la pintura es producto de la imaginación del artista, los registros históricos indican que Saigo pasó sus últimos días charlando con sus compañeros más fieles, intercambiando poemas y jugando al Go.

- Sato Tadanobu

El nombre de Samurai proviene del verbo saburau, que significa “el que sirve”, “soldado” ó “vasallo militar”, el cual se comenzó a utilizar en la época pre-feudal y feudal, a partir del siglo IX (Periodo Heian) hasta el XIX (Periodo Meiji). El Samurai es probablemente el mejor y más noble guerrero que haya existido, su camino se basaba en tres principios fundamentales: la lealtad, el deber y el valor. Aún siendo el más mortífero guerrero, sin miedo alguno al dolor y la muerte, su corazón era benévolo, humilde y bondadoso, y su cortesía, etiqueta y sentido del deber y el honor inigualables; fueron la expresión máxima de las virtudes caballerescas, llegando a ser su código ético y moral (bushido) el más estricto y severo que se haya conocido. Su maestría tanto en las artes de la guerra como en las artísticas propiamente dicho, fue excelente, por lo que se lo consideraba aparte de un guerrero, un artista y señor. Sato Tadanobu nació en 1161 en una familia de samurais de alta jerarquía. Se convirtió en una de las personas de mayor confianza de Yoshitsune, el hermanastro más joven del Señor de la guerra Minamoto no Yoritomo, líder de su gran clan. El destino de Tadanobu estaba ligado inexorablemente a con el brillo, declive, y la extinción de la fortuna de su amo. Los éxitos militares de Yoshitsune contra los feroces capitanes y generales del clan Taira, habían posibilitado a Yoritomo controlar el país. Estas victorias también habían colocado a Yoshitsune en una buena posición en la Corte Imperial en Kyoto, lo que originó que Yoritomo creyera que Yoshitsune estaba maquinando algo contra él. Así fue que Yoritomo despachó secretamente una pequeña tropa de monjes guerreros de su oficina principal en Kamakura (cerca de Tokio moderno) a Kyoto, dónde Yoshitsune se había establecido. La valentía de Sato Tadanobu –al rechazar a los enemigos con un tablero de Go- en la defensa de su señor Yoshitsune, se relata en muchos cuentos del período medieval. Algunas de estas historias se recopilaron por primera vez a finales del Siglo XVII, y la escena dejó tal impresión en la mente del público que se transformó en el centro de innumerables dramatizaciones.



Significado y destino del Go

Uno de los eventos importantes del Siglo XX de la historia Go, fue la creación de programas académicos en Corea y Japón para su estudio social. La mayoría de las personas todavía piensa en el Go, simplemente como un juego. El Go no es sólo un instrumento del ocio, sino que también proporciona funciones culturales en la educación de los niños, y mantiene la salud mental y actividad de los ancianos. Pero hay todavía muchas personas que lo entienden sólo como un juego más. Su punto de vista es subjetivo y sus prejuicios no cambiarán fácilmente debido a la asociación que hacen del Go con jugar. La existencia de academias de Go ayudará a preservar esta asociación con el juego, sin devaluar al Go. Es obvio que si se enseña Go en una alta Institución de aprendizaje, se percibirá que tiene un valor más elevado. El Go está reconocido como una de las valiosas actividades culturales de los humanos, que contribuyen a elevar su calidad de vida. Este tipo de pensamiento es el que debe prevalecer, sobre el de quienes se han centrado únicamente en la técnica del Go, sin abordar otras áreas en mayor profundidad. Nadie puede estar todavía seguro si el Go realmente nos hace más inteligentes. Y de ser así, todavía es un misterio si eso se limita al juego del Go o se extiende a otras actividades mentales. En realidad, nosotros estamos experimentando las limitaciones que el Go está enfrentando como forma de arte, cosa que en la antigüedad no sucedía y su valor social y cultural, era más elevado. El Go debe verse como un fenómeno cultural, y por consiguiente se deben atender los fenómenos asociados al Go desde una perspectiva más amplia. Como resultado, pueden estudiarse varios atributos del Go, no sólo las técnicas de juego, sino también sus legendarios orígenes, su relación con otros planos de la vida cotidiana o religiosa, los eventos culturales que lo promueven, la estética de sus formas, los distintos hechos históricos en los que se halla involucrado, etc. El futuro del Go depende del valor cultural que nosotros, los que lo practicamos, le asignemos. La aparición de la red mundial de computadoras conocida como Internet y en ella la inserción de la fabulosa red mundial de Go IGS (Internet Go Server), abre un sin número de posibilidades culturales. Desde principios del siglo XX, se han hecho muchos esfuerzos por superar las limitaciones impuestas por el tiempo y espacio. Los primeros programas de Go para computadoras, sólo estaban al nivel de poner las piedras en el tablero, tecleando las coordenadas. A finales de los años ochenta, los programas de computadora pudieron también contar, mejorando el repaso y estudio de las partidas. Después aparecieron los programas gráficos en los que el usuario colocaba una piedra usando el botón del mouse, en lugar de teclear las coordenadas. El crecimiento de Internet y el conocimiento de sus posibilidades, hicieron que el número de usuarios aumente enormemente. Con este crecimiento, la difusión y práctica del Go cibernético progresaron enormemente. En Corea existen más de 6 millones de usuarios en Internet, y 10 sitios (solo en Corea) donde se puede jugar el Go cibernético (ó ciber Go). Desde mediados de los años '80, todas las funcionalidades del ciber espacio se han trasladado al Go: partidas en vivo, fixtures, estudio y diseminación de la información referida al Go. Además, se introdujeron funciones suplementarias como comentarios y partidas en grupo. Así el ciber Go intenta dar alcance al Go

tradicional, superando las millas o kilómetros y con el convencimiento de lograr el crecimiento de la población virtual que practica el Go. La aparición del Go cibernético no fue un día para el otro, fue un proceso sostenido que continuará en el Siglo XXI. La atención hay que centrarla ahora en como afectará esta tecnología a la cultura del Go. Los sistemas de clasificación jerárquica actuales de Europa y América en Internet, están muy alejados de los sistemas normales de clasificación por categorías que se utilizan en los países asiáticos (Japón China, Corea). Será esencial escribir programas que conviertan las categorías que imperan en Corea, Japón y China, con las de occidente y viceversa. Pore otro lado, aún imperan en la red distintos formatos para archivar las partidos de go, como SGF, GO, MGT y UGF, lo que entorpece la visualización rápida de los archivos. El primer formato, ha demostrado con creces ser el código más eficiente, pero algunos editores aún no están a la altura de los requerimientos. Dada la variedad de software existente, habría que avanzar en un lenguaje basado en símbolos con significado universal, que permita el entendimiento rápido del soft y de los programas clientes que se utilizan para jugar al Go en la red. Creo que los programas existentes son adecuados para jugar en Internet, aunque habría que aumentar sus prestaciones, por ejemplo implementando salones de observación que permitan a los amateurs de las distintas asociaciones ver en forma gratuita las transmisiones de los partidos entre profesionales por la Web, como un hecho cotidiano. Seguramente muchos de los observadores invertirán tiempo y dinero para ver éstas partidas, lo que redundará en el mejoramiento sustancial de su nivel de juego y a conformar a quienes auspician dichos sitios. Internet también produjo un cambio en los torneos o competiciones de los aficionados que antes estaban limitados a aprender únicamente de los jugadores más fuertes de sus clubes. El mayor problema del Go cibernético es el de superar el anonimato en la red. Esta situación provoca que algunas personas –al amparo de dicho anonimato- cometan actos poco éticos, como ser escapar en medio de una partida, violando así el compromiso asumido al acordar las normas que regirían el encuentro pactado. En un futuro no muy lejano sería interesante implementar para las partidas oficiales, el uso de cámaras digitales en las computadoras de los dos jugadores, y las rondas finales de las competencias internacionales probablemente continuarán jugándose cara a cara, acordando un lugar real. El progreso del Go cibernético no puede evitarse, todas las estructuras en la cultura del Go mundial tradicional tendrán que cambiar en respuesta a este creciente fenómeno, que tiene el potencial para involucrar a adolescentes, hombres o mujeres, en la cultura del Go. Esto sería imposible sin Internet y desafío que enfrenta el mundo del Go es hacer el máximo uso de la velocidad y la conveniencia del ciber espacio, manteniendo el estilo tradicional y cultura del Go moderno.

Bibliografía

- **Andrew Grant's Go History Pages**, Andrew Grant
- **Appreciating Famous Games**, Ohira Shuzo, The Ishi Press, Inc.
- **Go, an addictive game**, Jan van der Steen
- **Go Art and Philosophy**, Hajime Okada
- **Go in the Classics**, Donald Potter
- **Go Winds**, Yutopian Enterprise's
- **GO World**, The Ishi Press, Inc.
- **History of Baduk**, International Baduk System Co.,Ltd
- **Japanese Prints and the World of Go**, William Pinckard, Kiseido
- **The Sunjang Go**, John Fairbairn. El artículo es parte del material del GoGoD CD, disponible en www.gogod.demon.co.uk, © Games of Go on Disk
- **Qijing Shisanpian**, Zhang Jing, traducción de Gabriel Walton
- **The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China**, Peter Shotwell
- **Yutopian's Go Page**, notas varias