

Revista electronica de GO

Pro-GO

pentru cei ce gândesc chinezește!

Apare lunar
nr. 10
octombrie
2009



Radu Baciu

GO la Sibiu
Competitii: Campionatul European pe Echipe

Partida comentată

Probleme de yose

**Poezia
GO-ului**

Interviu cu
Valentin Popa

Studiu



cuprins

au participat
la redactarea acestui număr

pag2. **Editorial:** we are the
champions my friends

pag3. **Radu Baci:**
monumentul GO-ului

pag4. **Interviu:** interviu
cu Valentin Popa

pag7. **Câte puncte?:**
probleme de yose cu Mirel
Florescu (7)

pag9. **Cu mic, cu mare:**
interviu cu o mămică fericită

pag11. **GO-ul ca artă:**
good and bad

pag12. **Studiu:** salvarea
pietrelor izolate

pag13. **Poezia GO-ului:**
câteva senryū despre go

pag20. **Partida
comentată:** Lee Changho –
Zhou Ruyang

pag26. **Competiții:**
Campionatul European pe
Echipe, Pitești 2009

Mirel Florescu

Valentin Popa

Dorin Chiș (kirugoro)

Marilena Bara

Coperta 1:

Denis Dobranis

Cupa României 2009

foto: Margareta Chereșteș

Consilier: Gabriel Ciobanu

Grafica și tehnoredactare:

Dorin Chiș

Contact: kirugoro@gmail.com

0746/ 996354 – Dorin Chiș



Tudor Berende



Silvestru Nicolae State

WE ARE THE CHAMPIONS, MY FRIENDS!

Zilele trecute am trecut pe la clubul de speologie. N-am mai fost demult pe acolo și am nimerit taman când se proiecta filmul expediției din vară, pe muntele Ararat. Nu era o realizare artistică deosebită, ci acel film de amatori ce cu o cameră video ieftină și apoi pe PC-ul de acasă își ilustrează visele. Era povestea simplă a unor adolescenți ce au călătorit trei zile până în estul extrem al Turciei, au dormit pe câmpuri pustii lângă roata microbusului, s-au expus pericolului traversării printr-o zonă cu conflicte armate și în final au depus efortul ascensiunii până la 5160 de m. Au dat totul pentru această ascensiune și dacă-i vei întreba „de ce?” îți vor răspunde: „fiindcă acel vârf există!”

În acest număr al Pro-GO veți găsi mărturia unui băiețel de 4 ani care vrea să ajungă 9 dan pro pentru a câștiga toate cupele din lume.

Dragi prieteni, dați drumul la Queen și înainte de a începe GO-ul, amintiți-vă de cuvintele cu care William Wallace (Braveheart) își îndemna oamenii la luptă: „ați venit să luptați ca niște oameni liberi și chiar sunteți liberi. Cei ce vor, pot să plece și vor mai trăi ... o vreme. Dar peste ani, când se vor stinge în paturile lor nu vor putea să dea toate acele zile pentru privilegiul de a lupta în această bătălie ...”. We are the champions, my friends!

-Dorin Chiș-

Monumentul GO-ului



În toamna anului 2005 am avut ocazia să fac cunoștință cu Radu Baci. Știam multe despre el, ba chiar îl văzusem în carne și oase la Timișoara, la Cupa Walter Schmidt, doar că a fost așa, de la distanță, n-am dat mâna și nu ne-am vorbit. Cum spuneam, în toamna anului 2005 eram în București și vroiam să trec pe la Saijo, clubul în care se juca GO zilnic și care reprezenta în ochii mei Meca GO-ului. În dimineața acelei zile mi-am rezolvat treburile pentru care eram venit în capitală, ba chiar am reușit să-mi satisfac o altă dorință, aceea de a vizita Muzeul Satului și seara, iată-mă pe strada Smârdan, căutând clubul. Aveam numărul lui Radu și astfel, cu mobilul transformat în GPS, după câteva indicații “online”, am ajuns la clubul de la etajul 7. Era frig afară și nu știu din ce cauză nu mergea încălzirea, așa că era frig și înăuntru și toată lumea era comasată în ultima odaie, în jurul unui radiator. M-am prezentat și am discutat diverse lucruri. Radu îi cunoștea pe vechii jucători din Oradea și i-a făcut plăcere să-și reamintească episoade trecute.

-Uite, aveți acolo la Oradea și un desenator și scoate un vechi afiș al cupei ING desfășurată la Băile Felix în 1997, pe care un omuleț ostenit căra deasupra capului o piatră de GO cât toate zilele.

L-am recunoscut imediat:

-Îl știu, e desenul meu!

-Vasile Bunea mi l-a dat și mi-a spus că autorul este în armată, dar că-l putem folosi pentru afișe, având acordul lui.

-Da, m-am bucurat mult că a fost de folos. Dar trebuie să va felicit și eu.

- ...???

-Pentru performanța de a fi ridicat în centrul Bucureștiului monumentul GO-ului

Se face liniște și la mese jocul încetează. Fețele se uită una spre cealaltă căutând răspunsuri, apoi, dintr-o dată e rostită întrebarea

ce-i chinuie pe toți:

-Ce statuie? Există vre-o statuie a GO-ului?
Capcana a funcționat:

- Păi cum, nu știți? Monumentul din Piața Aviatorilor ... Piesa de GO ...

O vreme fețele rămân încordate, apoi lumea se destinde.

- “Năsturelul”!!!

-Da, “năsturelul”, chiar ... seamănă pe undeva a piesă de GO ...



foto: D. Chiș

- Dorin Chiș -

Interviu cu Valentin Popa



“Deci, studiu zilnic și studiu eficace: ți-am zis, oricine poate să ajungă cel puțin 5 dan dacă se dedică studiului. Fără studiu, doar dacă te bazezi pe joc, înveți doar forme proaste, direcții proaste, principii proaste, obiceiuri proaste ...”

Din multe puncte de vedere, Valentin Popa este o piesă rară a GO-ului românesc. Este o plăcere să-ți povestească despre GO, dar poate cea mai interesantă fațetă a sa este aceea de ... chinez!!!

Kirugoro: Cum ai ajuns în China?

Vali Popa: În 2006-2007 am fost la un curs de perfecționare în China, pe limba chineză, și am stat aproape 1 an, locuind la Beijing, în districtul Haidian, un district plin de campusuri universitare.

K: Bănuiesc că abia ai așteptat să dai cu ochii de GO!

VP: Am căutat pe net și am găsit un club în zona, se chema Academia de Weiqi – Haidian. M-am deplasat acolo, era un etaj întreg într-o clădire de birouri. La intrare se percepea o taxă mică, taxa de ceai, ceva în genul 1,5 euro, cred, adică 15 yuani și după ce plăteai taxa, ți se dădea un pahar cu frunze de ceai care pluteau în toate direcțiile și puteai să intri în sala jucătorilor amatori. Pe lângă această sală, mai era o clasă de predare a go-ului pentru copii. Unii dintre ei erau foarte puternici, 3-5 dan, și nu cred să fi avut peste 12-13 ani, însă copiii cred că erau puțin protejați, pentru că nu prea veneau la amatori. Atmosfera de aici era, ca să folosesc un eufemism, pitorească. La Academia din Haidian am fost doar de vreo 2-3 ori, însă eram nemulțumit de neseriozitatea de aici: erau

unii care comentau tare, se certau etc. Ultima dată când m-am dus acolo, eram 1d și jucam cu unul de aceeași tărie, apoi a venit un jucător de 4 dan și a început să-i spună oponentului meu ce să mute. Am cedat, m-am ridicat și nu am mai revenit niciodată. Au început iar căutările pe net și am avut mare noroc: astfel, am găsit clubul jucătoarei Xu Ying 5p (cei interesați pot să arunce o privire la <http://www.xuyingclub.cn/>). Am fost foarte impresionat de acest club, arăta foarte îngrijit și era aranjat cu foarte mult bun gust. Taxa de ceai era mai mare, cam 3 euro, dar merita pe deplin. La intrare era un fel de foaier, cu mobilă sculptată în trunchiuri de copaci, cu cărți de vânzare, table de go, pietre etc. Am observat că acolo jucau foarte mulți copii tari de la Academia din Haidian. O experiență foarte interesantă a fost când am jucat cu unul dintre ei. Zicea că e 3 dan și am jucat cu negrele. Copilul juca foarte natural, numai forme frumoase și mi-a fost foarte greu în partidă (am uitat să spun că în cluburile chinezești, pe lângă ceai, poți să mănânci fructe, să spargi semințe etc.). Ei bine, copilul cu care jucam mânca semințe în timpul partidei, iar unele dintre coji mai cădeau pe tablă și trebuia să le mai îndepărtez eu. Din neatenție, a pierdut partida și atunci a venit profesoara lui și l-a certat ca s-a dat a fi 3 dan, când el era doar 1 dan ... Oricum, pe mine m-a solicitat foarte mult și am fost înspăimântat cât de frumos juca la 9-10 ani câți avea. Mai era acolo un puști de 13-14 ani care avea 5 dan și rupea cam tot, mie îmi plăcea să mă uit la expresia feței lui când juca: radia de bucurie și de încredere. O dată am întâlnit-o și pe Xu Ying care venise să dea niște simultane membrilor de vază ai clubului (care făceau donații, aduceau sponsorizări) În genere, erau persoane peste 60 de ani. Xu Ying i-a bătut pe toți, deși unul dintre ei își cam lua mutările înapoi, însă acest lucru părea să nu o deranjeze pe Xu Ying. Și Xu Ying radia de bucurie și de încredere ...

K: Clubul funcționa permanent?

VP: Da.

K: Și cam câți jucători „rulau” pe acolo?

VP: În afară de 20-30 de copii, cam 20 de amatori: nu era un club mare. Eu nu mergeam în weekend și poate erau mai mulți atunci. La club veneau des delegații de japonezi și se organizau adevărate concursuri cu membrii clubului. La ora actuală, China și Coreea sunt umăr la umăr în competițiile

internațională, însă toată lumea spune că, în câțiva ani, China va domina la nivel internațional, pentru că are foarte mulți copii și tineri foarte puternici iar go-ul a pătruns masiv în școlile de acolo. Nemaivorbind de succesele recente ale lui Gu Li care au stimulat un val de entuziasm pentru go! Totuși, scurtarea timpului de gândire din competițiile importante (pe criterii impuse de sponsori, pentru că iubitorii de go nu au cum să urmărească o partidă pe net sau la TV zile întregi) a avut două efecte importante:

1. necesitatea pregătirii de dinainte a fuseki-ului;
2. sporirea numărului de greșeli din partidă.

Internaționalizarea go-ului aduce cu sine și aceste efecte secundare: una e să joci într-un sistem închis, gen Oteai, cu timp de gândire suficient, și alta să joci pe sume fabuloase, venite din sponsorizări (justificate din banii care vin din reclamele TV sau de pe net) însă unde ți se impune un timp scurt de gândire, adică 1h, 1h 30 minute, maxim 3h (o partidă care începe dimineața, trebuie să se încheie cel mult la 4-5 după-amiaza).

K: Așadar ai stat aproape un an la joc cu chinezii ...

VP: Aproape un an, da

K: Cu ce te-a îmbogățit această experiență?

VP: Experiența chinezească, ca să spun așa, m-a lămurit că nu poți să progresezi la go fără studiu. Sunt mulți care au impresia că pot să progreseze fără să pună mâna pe carte: se înșală amarnic! Se întreabă de ce le trebuie atâta timp să devină shodan sau să urce chiar mai sus ... Un jucător tare spunea că, dacă nu ești bolnav mintal, poți să ajungi cel puțin la 5 dan dacă studiezi, oricât de puțin talentat ai fi. Sunt mulți amatori care spun că ei nu joacă decât de plăcere, că n-au timp să studieze, sau nu vor, însă îi deranjează când pierd și caută chiar explicații fanteziste, gen „iar m-ai păcălit”. O altă chestie importantă, asiaticii se concentrează întotdeauna înaintea unei partide importante. Este vorba de o potențare mentală, de adunare a tuturor forțelor disponibile. Pur și simplu, înainte de a pune prima mutare, închizi ochii și te gândești la ceva care să-ți dea boost în partidă.

K: Am văzut asta și în partidele filmate la

cupele japoneze.

VP: Acest exercițiu de concentrare, repetat, poate mari cu cel puțin 30% forța de joc ...

Noi, euro-americanii (cum ne spun chinezii) nu facem asta. Habar nu avem ce trebuie de fapt să facem. E ca o încălzire înainte de o activitate sportivă. Unii chiar recomandă, înainte de concurs, dimineața, la prima oră, să rezolvi niște probleme ușoare, să-ți încălzești creierul.

K: Concentrarea aceasta constă dintr-o interiorizare? O încercare de a te detașa de exterior și de a te rearanja interior?

VP: Depinde de fiecare. În go sunt două mari școli: pragmatici și esteții. Unii joacă doar să câștige, alții joacă doar să-și perfecționeze arta. De aceea, sunt mulți care spun că partidele din campionatele mari, arată foarte urât, pentru că toți joacă la câștig. Apropo de concentrare! Unii își spun „vreau să câștig”, alții, „vreau să joc frumos”. Oricum, și când cedezi ai nevoie de un astfel de exercițiu. I se spune aranjarea sentimentelor. Iei decizia să cedezi, apoi începi să te calmezi, să gândești pozitiv, să tragi învățăminte, și apoi rostești cedatul. Imediat după o eroare masivă nu e recomandat, nu cred că face bine fizic pentru că ți se urcă qi-ul la creier și trebuie să-l cobori la loc :). Ideea e că e bine să nu cedezi la nervi. Normal că e supărător să pierzi, dar trebuie să-ți acorzi ceva timp să te obișnuiești cu ideea.

K: Cred că pe partea asta, psihică, suntem mult în urma lor. Mai mult ca în GO.

VP: Suntem în urmă la toate ...

K: Ei cum studiau? Ce studiau?

VP: În primul rând, studiază zilnic! Un amator danist, studiază cel puțin 1-2 h ore pe zi iar un profesionist cel puțin 6-8h pe zi. E o ecuație foarte simplă: cât timp investești pentru studiu, atâta scoți din jocul ăsta. Pe de altă parte, trebuie să studiezi eficient. O partidă comentată face cât 10 partide necomentate și o carte pentru nivelul tău face cât 10 cărți pentru avansați. Deci, studiu zilnic și studiu eficient: ți-am zis, oricine poate să ajungă cel puțin 5 dan dacă se dedică studiului. Fără studiu, doar dacă te bazezi pe joc, înveți doar forme proaste, direcții proaste, principii proaste, obiceiuri proaste etc.

K: Cum îi ajută clubul? Care erau avantajele, în afară de faptul că se întâlneau să joace?

VP: Păi, plăteai pentru lecții, plăteai să joci cu Xu Ying, plăteai pentru orice. Clubul te ajuta să

progresezi și te ajută să dai bani: e un club absolut profesionist. Nu se face nimic de pomană, nici în China comunistă care, fiind vorba între noi, e pe alocuri mai capitalistă decât țările consacrate...

K: Tu ai cumpărat lecții?

VP: Nu mi-a permis nici timpul, nici portofelul. Mă duceam acolo doar să joc, dar cred că lecțiile nu erau scumpe. Cred că cel mai scump era să joci cu Xu Ying. Sunt pe site-ul clubului tarifele: se plătește pe trimestru sau semestru și e în funcție de tăria ta de joc

Uite, văd că au ore între 18:00-20:00 și costă, pentru cei de 1 dan, 240 euro pe trimestru sau semestru. Cu cât scade tăria de joc, e mai ieftin. Și participi la lecții colective

K: Cum sunt revistele lor de GO?

VP: Cea mai tare de la Chinezi e Weiqi Tiandi - World of Weiqi. Revista are în jur de 120 de pagini. În conținut, găsim fotografii de la evenimente importante, editorial, partide comentate, lecții de go, reclame etc. Apare de 2 ori pe luna și costa 10 yuani, adică 1 euro.

K: Remarcabil!!! Cine o editează?

VP: Federația Chineză de Weiqi și Redacția Generală a Publicațiilor Sportive, și îi are drept consultanți pe Chen Zude 9p, Nie Weiping 9p, Wang Runan 9p, Hua Yigang 8p etc.

O găsești la toate chioșcurile de ziare. Există un site cu articole de go unde se poate comanda revista online (<http://www.benshou.com/>, benshou înseamnă honte), însă din păcate, nu poți să cumperi cu cardul din România, probabil ne-au blocat tranzacțiile în urma unor acțiuni de bine ale compatrioților noștri ...

K: Go-ul este chiar așa de răspândit în China?

VP: De când a intrat în școli, e din ce în ce mai răspândit.

K: Deci se învață în școală ca materie din programa școlară?

VP: Sunt și asemenea școli, dar cel mai frecvent au ore separate de curricula școlară. Comparativ, în Coreea, în 2008 erau 10 milioane de jucători de go, în Japonia în 2008 erau 2,5 milioane de jucători (Japonia a atins numărul maxim de jucători în 1981, atunci erau cam 12 milioane de jucători) iar în China, în 2008 existau aproximativ 10 milioane de jucători de go. Puțin, raportat la populație, dar China e în creștere, iar Coreea e în scădere. China a fost

mult timp o țară cu o economie problematică. Cineva a zis o vorbă mare: doar într-o țară puternică go-ul poate fi înfloritor. China a devenit o țară puternică și go-ul începe să înflorească din nou aici (să nu uităm ca aici a fost inventat go-ul), însă mult timp, în China s-a jucat cu pietre prestabilite, numite seated stones. Go Seigen crede că s-a ajuns la această formulă pentru a se evita jocul imitativ, mai ales că nu se juca cu komi. Jocul cu pietre prestabilite a împiedicat dezvoltarea fuseki-ului, prin urmare chinezii erau foarte tari în luptele din chūban ...

K: Cum adică pietre prestabilite?

VP: Adică negrul și albul puneau două pietre pe hoshi, în diagonală. Câte două pietre, deci partida pornea cu 4 pietre deja puse în diagonală iar albul avea prima mutare.

K: Apropo! În China după ce reguli se joacă? Tu cum ai jucat la club?

VP: După reguli chinezești, bineînțeles. Adică se returnează prizonierii și se număra doar teritoriul alb sau negru. Să zicem că negrul are 80 de puncte de teritoriu. Se numărau pietrele negre rămase pe tablă ... să zicem că sunt 110 pietre negre pe tablă: 80 puncte de teritoriu + 110 pietre negre = 190. 361 împărțit la 2 fac 180,5. Komi este 3,25 prin urmare din 190 scădem 180,5, minus 3,25 și negrul câștigă cu 6,25. Bineînțeles, dacă pui pietre în propriul teritoriu, nu pierzi puncte.

K: Interesant! Pare foarte derutant.

VP: Pare complicat, dar este foarte simplu: în timpul partidei, în loc să numeri teritoriul tău și al adversarului, prizonierii tăi și ai adversarului, numeri doar teritoriul tău și pietrele tale, plus punctele neutre (dame), care trebuie umplute și ele, pentru că aduc puncte

K: Greu de conceput ...

VP: E mai ușor, crede-mă. O partidă numărată după regulile japoneze/coreene și după regulile chinezești are un rezultat aproximativ la fel.

K: ... pare alt joc. Cum te împaci cu trecerea de la regulile chinezești la cele japoneze și invers? Nu te încurci vreodată?

VP: Am jucat doar în China cu reguli chinezești, în România joc după regulile japoneze. La fel și pe net.

K: Merci pentru timpul acordat.

VP: Cu multă plăcere. Și insist pe ideea principală a mesajului meu: studiu zilnic, studiu eficace!

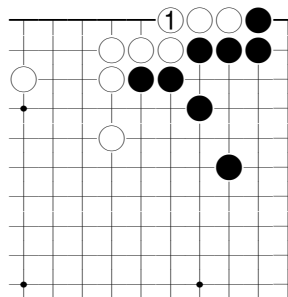
Lecții de yose cu Mirel Florescu

Vom începe și lecția de astăzi cu rezolvările problemelor propuse în numărul trecut.

După cum spuneam, valoarea unei mutări se calculează comparând cele 2 situații posibile: cea în care albul joacă primul cu cea în care negrul joacă primul.

Să începem cu prima problemă.

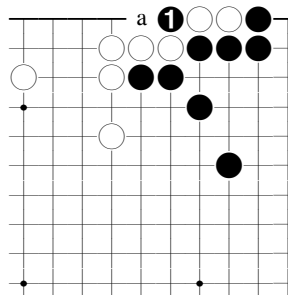
Dia. 1



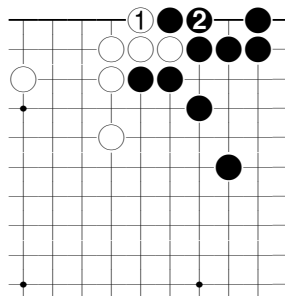
Dacă albul joacă la 1, în Dia. 1, nu mai rămân mutări de jucat, deci va trebui să comparăm acest rezultat cu cel în care negrul joacă primul.

Dacă negrul joacă primul, capturează 2 piese ca în Dia. 2 și va rămâne o mutare pentru mai târziu, la A. Cum A este gote pentru negru, putem spune că această mutare va fi privilegiul albului și se va ajunge în situația din Dia. 3. Așadar, vom compara Dia. 1 și Dia. 3. În Dia. 3, negrul are cu 4 puncte mai mult decât albul (2 prizonieri, un punct de teritoriu pentru negru și un punct mai puțin pentru alb, față de Dia. 1) deci putem spune că mutarea 1 valorează 4 puncte.

Dia. 2

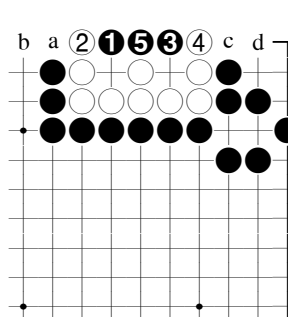


Dia. 3



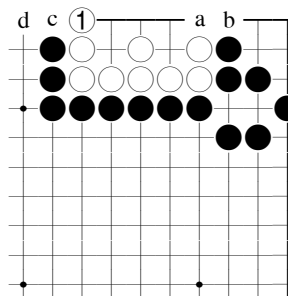
În problema 2, dacă negrul joacă primul va obține un seki după mutarea 5 în Dia 4. După aceasta, albul va mai putea juca sente la A-B și C-D, lucru de care trebuie să ținem cont.

Dia. 4



Dacă albul joacă primul, mutarea 1 în Dia 5 este cea mai buna, în continuare având sente la C-D, dar A și B pot fi jucate cu sanse egale de cei doi jucatori. Așadar, comparând Dia. 4 și 5, diferența este de 5 puncte în plus pentru alb dar și un punct în plus pentru negru (în colt). În concluzie, o mutare la 1 valorează fix 4 puncte!

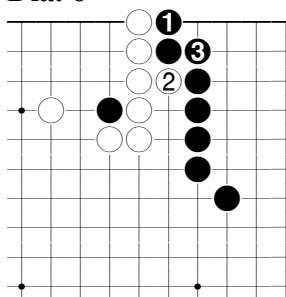
Dia. 5



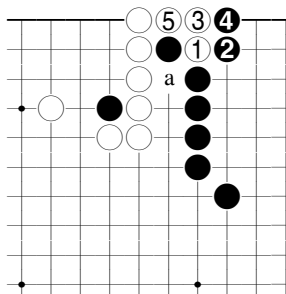
Soluția problemei nr. 3 este un pic mai greu de găsit pentru că presupune și un tesuji. Dacă negrul joacă primul, misiunea lui este relativ simplă, jucând la 1 urmat de alb 2 și negru 3, ca în Dia. 6. Dacă albul joacă primul, în schimb, are la dispoziție un tesuji la 1 în Dia. 7! Negrul nu are

încotro și trebuie să joace 2 și 4, albul terminând gote dar lăsând o mutare la A pentru mai târziu. A este gote și valorează 2 puncte, deci vom considera aici un potențial de 1 punct pentru alb (media între zero – dacă negrul joacă A și 2 puncte – în cazul în care albul joacă primul la A). Așadar, diferența între Dia 6 și Dia 7 este de 3 plus 1, în total 4 puncte gote. Dacă albul consideră că e mai bine să joace sente în această poziție, atunci el va alege secvența din Dia 8, în care reduce teritoriul negru cu un punct, sente. În concluzie, o mutare aici valorează 4 puncte gote sau 1 punct sente.

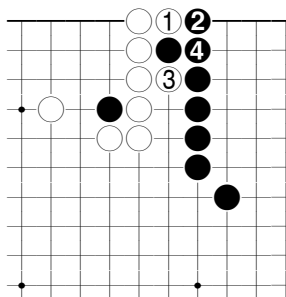
Dia. 6



Dia. 7



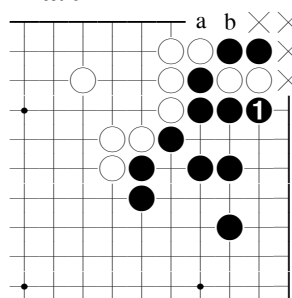
Dia. 8



În ultima problemă avem de-a face, de asemenea, cu un tesuji. Dacă negrul joacă primul, va alege mutarea 1 din Dia 9 iar A și B pot fi jucate cu șanse egale de ambii jucători, deci negrul poate conta pe cele 4 puncte

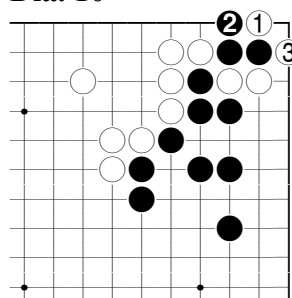
marcate.

Dia. 9

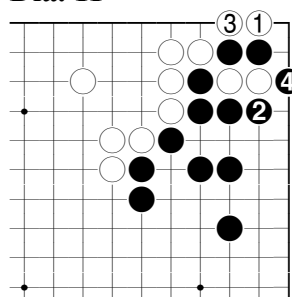


Dacă albul joacă primul, va ataca la 1 în Dia. 10, mutare tesuji! Dacă negrul greșește și joacă la 2, albul va deschide un ko cu mutarea 3. Cum acest ko este mult prea periculos pentru negru, el va trebui să joace ca în Dia 11. Comparând Dia 9 și 11, putem observa cu ușurință că valoarea primei mutări aici este de 4 puncte, sente pentru alb!

Dia. 10



Dia. 11

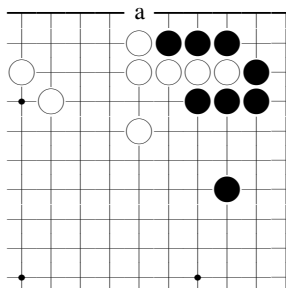


Sper că explicațiile au fost destul de clare, așa că vă las răgaz până luna viitoare să reflectați la cele de mai sus, împreună cu încă 4 diagrame temă pentru numărul următor.

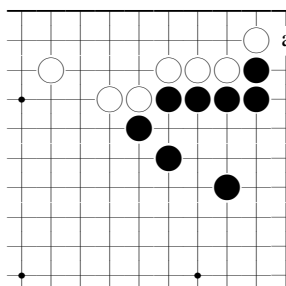
Cât valorează o mutare la A?

Dacă doriți, puteți propune propriile diagrame spre rezolvare sau trimite eventualele nelămuriri, întrebări sau sugestii, pe adresa revistei (kirugoro@gmail.com)

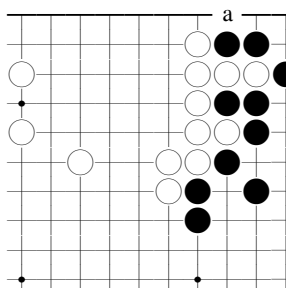
Problema 1



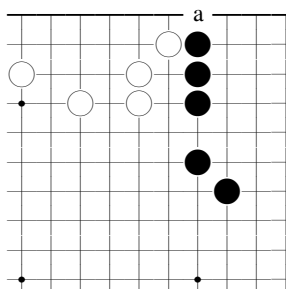
Problema 2



Problema 3



Problema 4



Interviu cu o mămică fericită

(Marilena Bara)

Darius a fost primul membru al familiei Dobranis, pe care l-am întâlnit, acum un an, la calificările de la ING MEMORIAL. Pe timpul partidei pe care am jucat-o cu el, nu am reușit să îmi iau ochii de la fețișoara lui dulce și îngrozitor de serioasă. Eram pur și simplu hipnotizată! Asta ca să mă scuz că m-a batut! Apoi am schimbat câteva e-mailuri cu mama Rodica, atunci când am scris despre frații Dobranis în American GO Journal. În sfârșit, m-am întâlnit cu toți membri familiei Dobranis la Campionatul Național de perechi și atunci m-am decis să fac un scurt interviu cu Rodica – o mămică cu adevărat fericită.



MB: Rodica, spune-mi când și unde te-ai întâlnit cu jocul de Go și ce te-a determinat să îi duci pe cei doi copii la clubul din Bistrița?

RD: Prima întâlnire cu Go-ul a fost a lui Darius, în clasa întâi, pe când avea șase ani și s-a produs sub îndrumarea domnului Teodor Vîrtic. Inițial părea a fi doar un simplu joc, o disciplină opțională de studiu. După aproape un an, timp în care a jucat relativ puțin, lucrurile s-au schimbat radical. Impulsul a venit în momentul în care Darius s-a clasat pe locul patru la Campionatul Național de Juniori 2008, categoria sub opt ani! Acolo am văzut familii întregi care jucau Go, ai căror copii aveau rezultate deosebite la învățătură și asta ne-a stimulat. Pentru Darius acest campionat a fost o adevărată trambulină. Apoi, în mod firesc, l-am luat și pe Denis la concursuri, deși acesta avea numai 4 ani și 4 luni. Ceea ce a urmat m-a făcut să iubesc Go-ul (chiar dacă nu-l cunosc, așa cum îl cunosc copiii mei) pentru toate lucrurile bune pe care le-a adus în viața familiei noastre!

MB: Cât de important a fost pentru Denis – mezinul familiei – faptul ca fratele mai mare juca Go?

RD: Este foarte bine că joacă amândoi. Și mai important este faptul că Darius are maturitatea necesară să accepte să joace cu fratele mai mic, uneori să și piardă! Sper să meargă amândoi mai departe și să nu renunțe.

MB: Povestește-ne o zi obișnuită din viața familiei Dobranis!

RD: O zi din viața lor și, implicit, a mea și a soțului meu este plină ochi de energie, bucurie și multe, multe activități extrașcolare. V-o prezint pe cea de azi (12 octombrie 2009):

- dimineața: Darius la școală, Denis la grădiniță;
- după prânz: Darius – 2 ore antrenament la dans sportiv, Denis la ora de Go pe internet;
- urmează o pauză de aprox. 2 ore de joacă pentru Denis, iar Darius citește, cu nesaț volumul 4 din Harry Potter;
- mai târziu, după amiaza: Denis are prima oră de antrenament la dans sportiv, iar Darius are și el ora de Go pe internet;
- seara se continuă cu temele lui Darius, două partide de Go între frați, o băiță, cina și un somn mult așteptat!

MB: La începutul lunii octombrie DD + dD au participat la cupa KIDO de la Hamburg, câștigând primele două locuri la categoria sub

12 ani, în compania a 50 de copii, majoritatea din Germania. Este o performanță deosebită, după rezultatele bune obținute la Congresul European de la Groningen. Cum a fost concursul?

RD: Concursul de la Hamburg a fost ca un test de evaluare pentru copii. Acolo am văzut cât de bine se pot mobiliza, mai ales în situații delicate. Chiar dacă am fost în inima Occidentului și acolo am dat peste situații neplăcute: copii foarte energici, zgomotoși și de nestăpânit, un arbitru antrenor care a făcut tot ce i-a stat cu putință să aducă pe podium un pui de german ... și a reușit. Una peste alta a fost tulburător când, la decernarea premiilor, directorul concursului a spus că principalele premii le-a câștigat România și i-a chemat pe amândoi pe scenă în aplauzele tuturor celor din sală! Pe lângă premiul 2, Denis a fost premiat și pentru că a fost cel mai tânăr jucător din competiție.



MB: Interviuul nu ar fi complet fără câteva gânduri ale copiilor acum la fina ...

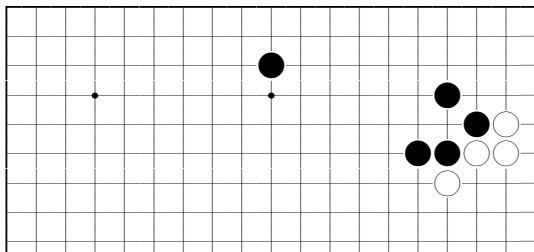
RD: Deoarece încă nu știe să scrie, Denis m-a rugat să-l ajut și să îi spun că într-o zi vrea să ajungă la rangul 9 dan pro și astfel să câștige toate cupele din lume, iar Darius s-a gândit să scrie povestea Go-ului așa cum a aflat-o în prima zi de școală dar, sincer, nu a mai avut timp ...

MB: Nu-i nimic, sunt convinsă că Darius și Denis îmi vor oferi și alte prilejuri pentru interviuri și povești. Mulțumesc și abia aștept să vă revăd pe toți la Cupa Ambasadorului și ... pe podium, la Sibiu.

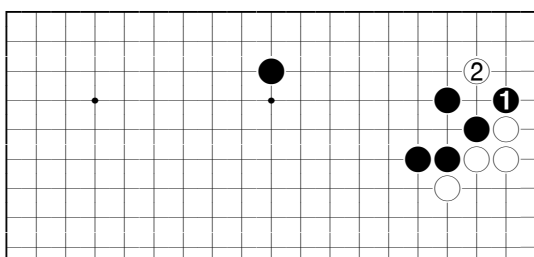
Problema 1: negrul la mutare

Good and bad

Problema 1: negrul la mutare

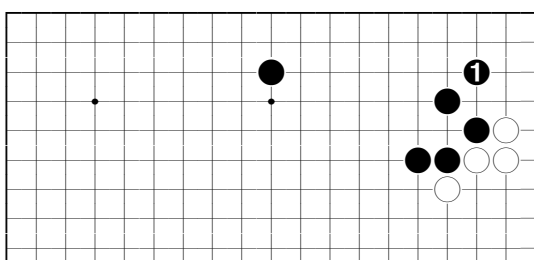


Bad

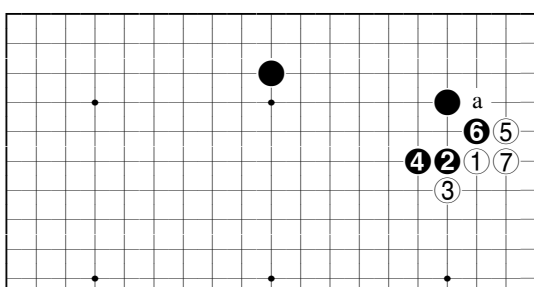


Blocarea la 1 este nesatisfăcătoare deoarece lasă loc plasamentului 2.

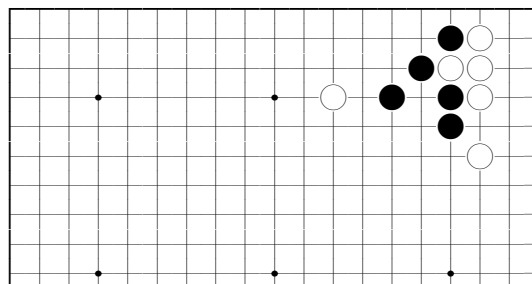
Good



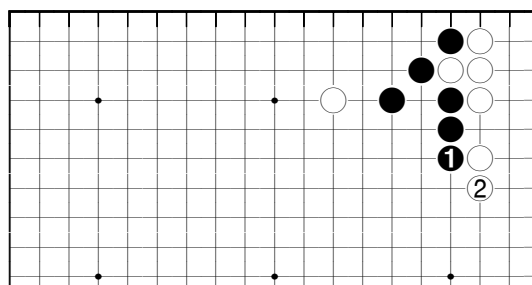
Negrul 1 este mutarea standard.



Cum apare această poziție: albul joacă simplu mutarea 7, fără a da atari la "a".

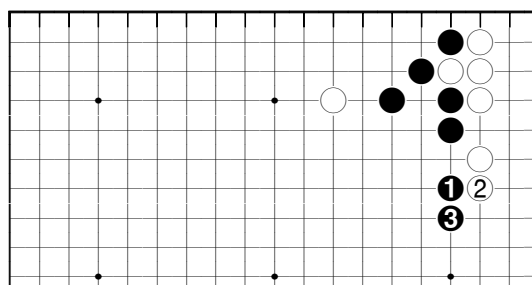


Bad

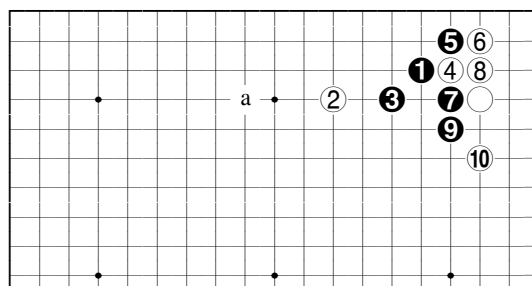


Jucând 1 cu intenția de a face tărie, e ca și cum ai pune căruța înaintea calului. Albul rămâne în continuare cu un pas în față.

Good



Săritura la 1 e mutarea corectă. De astă dată alb 2 e o mutare brută.

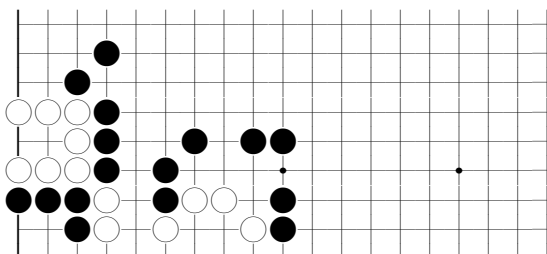


Acesta e josekiul ce conduce la poziția discutată. Scopul negrului este să joace cleștele la "a".

Salvarea pietrelor izolate

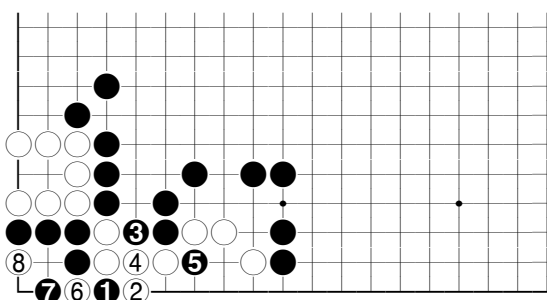
(Vali Popa)

Problema 1 (negrul la mutare)



Negrul are în colț trei libertăți, iar albul, patru, de aceea negrul nu poate captura simplu, ci trebuie să găsească un tesuji frumos pentru salvarea pietrelor sale izolate. Vă rugăm să vă gândiți cum trebuie să joace acum negrul.

Răspuns corect problema 1

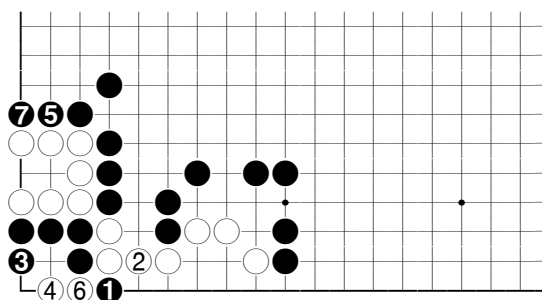


⑧ la ①

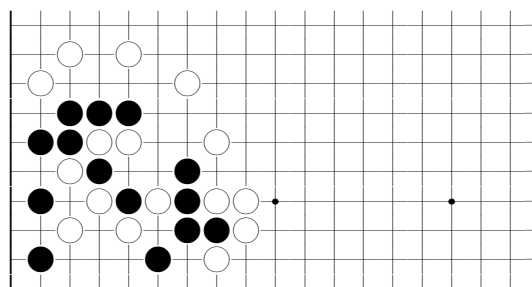
Negrul joacă hane la 1, exploatând astfel punctul slab din forma albului. Albul trebuie să blocheze la 2, negrul dă atari la 3 și taie la 5, forțându-l pe alb să captureze piatra negrului, rezultatul final fiind kō. Dacă albul nu joacă la 8, negrul joacă el aici și face doi ochi.

Variantă problema 1

După ce negrul joacă hane la 1, dacă albul conectează la 2, atunci negrul joacă magari la 3 – o mutare cu adevărat diabolică, ușor de trecut cu vederea. După ce albul joacă plasament la 4, negrul are deja 4 libertăți și poate începe capturarea albului cu 5. Mutarea 1 a negrului a avut un rol deosebit de important.

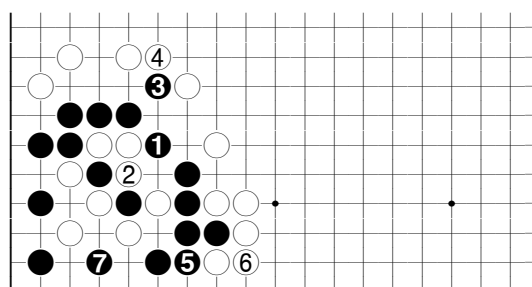


Problema 2 (negrul la mutare)

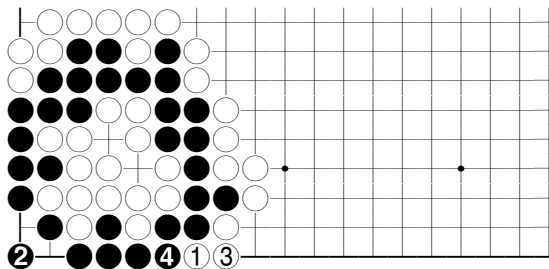


Această diagramă a fost preluată din Gokyō Shūmyō 碁經眾妙 - Colecția clasică de probleme uimitoare de go. Negrul nu are acum spațiu de ochi și se pare că nu are cum să facă viață. Însă, printr-o abordare specială a situației de față, negrul poate foarte ușor să facă viață. Cum trebuie să joace negrul?

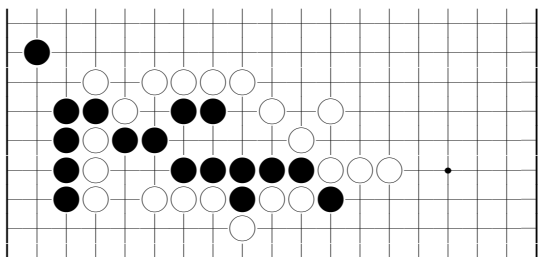
Răspuns corect problema 2



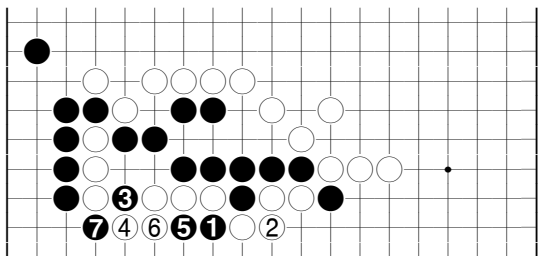
Negrul dă atari la 1, iar albul capturează cu 2 și face viață. Ulterior, negrul joacă kaketsugi la 3, apoi la 5 și sare la 7, iar negrul este legat peste tot. Deși negrul nu poate face doi ochi, reușește, totuși, să trăiască. În partidele reale, această situație este foarte puțin probabil să apară.

Variantă problema 2

După ce s-au ocupat toate libertățile, albul joacă la 1, pentru a strica ochiul pe care negrul îl poate face aici. Însă negrul joacă în colț și face doi ochi falși, cu care, miraculos, reușește să trăiască.

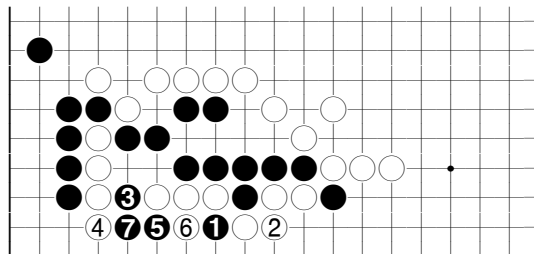
Problema 3 (negrul la mutare)

Dragonul negru din centru nu a făcut încă viață și nici nu poate de unul singur, însă nu este cazul ca acesta să renunțe la orice speranță. Pietrele albe de dedesubt au puncte de tăietură și, deși la o primă vedere, n-ar fi nici o problemă cu ele, totuși negrul are ascuns aici un tesuji excelent. Calculați cu grijă!

Răspuns corect problema 3

Tăietura negrului la 1 este primul pas, o mutare care nu poate rezulta decât dintr-un calcul foarte atent, pentru că este foarte ușor să greșești în această situație. Albul trebuie să conecteze la 2, iar negrul joacă de-giri la 3,

adică punctul vital al forme albului. Dacă albul blochează la 4, negrul joacă nobi la 5 și apoi dă atari la 7, aceasta constituind secvența corectă.

Variantă problema 3

După ce negrul joacă de-giri la 3, dacă albul joacă sagari la 4, atunci negrul tesuji la 5. Albul nu poate decât să dea atari la 6, iar negrul conectează calm la 7, capturând cele patru pietre din stânga ale albului. În salvarea pietrelor izolate, calculul este singura garanție a succesului.

Poezia GO-ului

În cultura veche asiatică, se spunea că educația unui copil trebuie să cuprindă obligatoriu 4 discipline de studiu: poezia, muzica, arta plastică și jocul de Go.

Am scris în numărul 8 al revistei Pro-GO un material despre muzica jocului de Go. Azi este rândul poeziei. Doresc să vă bucurați de acest eseu extraordinar despre poezia jocului de Go.

Marilena Bara

Câteva senryū despre go

de William Pinckard

Unul dintre principiile fundamentale ale filosofiei buddhiste afirmă că originea tuturor suferințelor este incapacitatea de a sesiza adevărata natură a lucrurilor. Această incapacitate constituie rezultatul înclinației naturale de a te atașa, aviditatea, care întuneacă simțurile și produce o stare de confuzie numită în sanscrită avidya, “absența iluminării”. Când tendința de a te atașa este înlăturată, avidya devine vidya, “iluminare”, cu alte cuvinte, claritate a percepției – precondiția pentru satori. Termenul din limba engleză, enlightenment, redă în mare măsură aceeași idee.

În textele buddhiste japoneze, “absența

iluminării” este redată prin mu-myō, două semne cu sensul literal al originalului sanskrit. Mu myō se află în relație cu mu shin, alt termen semnificativ, despre care însă e din nefericire aproape imposibil să găsim o explicație adecvată pentru apariția sa în textele moderne de go. Fundalul său conceptual buddhist a ajuns atât de îndepărtat în acest secol, încât chiar și majoritatea jucătorilor profesioniști de go nu îi mai cunosc originea.

Mu shin înseamnă textual “fără mental”. Aici, cuvântul “mental” (în sanskrită citta, tradus și prin “gîndire”) se referă la locul unde acționează tendința de atașare. Astfel, “fără mental” nu înseamnă o condiție de imbecilitate, o stare negativă, ci mentalul în situația în care a renunțat la orice atașament, o stare pozitivă de calm perfect și liniște totală, când toate lucrurile care îl afectează pot apare sub adevărata lor înfățișare și pot fi corect percepute. Mu-shin este, prin urmare, o remediere a mu-myō și indică starea care oferă claritate în percepție și face astfel posibilă o acțiune corectă și eficientă. Termenul mu shin a fost folosit de multă vreme de către profesorii de go și poate fi încă văzut deseori caligrafiat pe evantaie sau expus sub formă de sul pictat în locurile unde goul este jucat în mod serios.

Senryū este un gen literar aparte, care explorează și exprimă natura de avidya și manifestările ei în viața oamenilor. A apărut în Japonia pe la mijlocul secolului al optsprezecelea, în principal în urma eforturilor lui Karai Hachiemon, al cărui pseudonim literar era Senryū (“salcie de lîngă rîu”), și a fost cultivat mereu de atunci de generații de poeți, anonimi sau semnând sub pseudonim.

Ca formă și lungime, senryū ul seamănă cu mai bine cunoscutul haiku. Ambele au șaptesprezece silabe grupate în trei versuri, dar conținutul lor este total diferit. Haiku ul are ca centru de interes anotimpurile și este (cel puțin în forma sa originară) complet impersonal. Dimpotrivă, senryū-ul conține referiri foarte directe la persoane, uneori chiar tăioase și deseori cu implicații critice. Este numit poezie “comică”, dar umorul nu provine dintr-un gag sau dintr-o poantă, ca în majoritatea glumelor americane sau englezești. Acesta începe să-și facă efectul numai după ce ideea a fost

absorbită de minte în totalitatea ei, unde începe să acționeze ca drojdia într-o masă de aluat. Cititorul nu trebuie să adauge nimic la un senryū, dar trebuie să fie receptiv la implicațiile logice ale fiecărui cuvânt sau idei. Aceste implicații se extind către exterior din nucleul de șaptesprezece silabe, ramificându-se atât în timp (înainte și după acel moment), cât și în spațiu (de a lungul periferiei). În aceste noi traduceri ale unor vechi senryū uri despre jocul de go, s-a încercat să se rețină pe cât posibil ordinea din original a cuvintelor, aceasta având o anumită importanță în efectul general.

Tatta hito-ban to
uchihajimeta wa
sakujitsu nari

Zicând “doar o partidă”
au început să joace...
Asta a fost ieri.

Și ei încă mai joacă. Asta se întîmplă și la șah la fel de des ca la go, iar noi știm de unele soții care au fost nevoite să divorțeze din acest motiv. Una dintre principalele zone de interes ale oricărui senryū este problema timpului. Sentimentul implicat aici, cel puțin pentru traducător, este ca și cum o imensă roată ar fi fost pusă în mișcare și se rotește imperceptibil, dar inexorabil, la fel ca ziua și noaptea.

Gokaisho to
isha to e tsukai
futari dashi

La clubul de go
și la doctor sunt trimiși
doi mesageri

O situație de urgență se produce acasă. Ei știu unde poate fi găsit tatăl în permanență, așa că, într-un mod de la sine înțeles, trimit doi servitori, unul ca să-l aducă pe el, iar celălalt ca să cheme doctorul. Aici, mecanismul senryū-ului pare a funcționa ca o jucărie cu angrenaj de ceasornic: o siguranță (accidentul de acasă) eliberează o pîrghie care acționează două figurine, acestea pornesc în direcții diferite, parcurg un traseu complicat, apoi revin în centru. Întrucât japonezii au o mare pasiune pentru doctori și medicină, întregul ciclu e

probabil repetat de mai multe ori pe an.

Shinchō ni
utsu wa saisho no
ichi ni ban

Cu mare prudență
joacă primele una sau
două partide

O satiră a cărei forță va fi recunoscută de cei mai mulți dintre amatorii de go. Noi știm cu toții în sinea noastră că suntem de fapt în stare să jucăm mai bine decât o facem de obicei. Ne place să începem calm, hotărâți să ne demonstrăm adevărata forță evitând obișnuitele noastre greșeli atât de stângace, dar foarte repede uităm, vechea lipsă de strălucire se reinstaurează și jucăm iar la fel de prost ca ieri. Un vizitator la un club de go se va putea amuza să observe și să recunoască întreaga gamă de expresii caracteristice luate pe rând de fețele jucătorilor pe măsură ce aceștia coboară prin diferitele stadii de auto control.

Go no jogen
iitakunaru to
niwa e tachi

O sugestie la go
atunci când vrea să dea
iese în grădină

Privitorul la go trebuie să rămână tăcut. Versul median al acestui senryū, o expresie verbală complexă, redă în mod strălucit pornirea interioară irezistibilă de a atrage atenția asupra unei greșeli evidente, atât de puternică încât trebuie sau să comiți o impolitețe, sau să ieși din încăpere pentru a te elibera de acel sentiment.

Go no rusu e
maotoko utte-
gae ni kuru

Cât el e dus la go
iubitul ei vine
la un uttegae

Oricine a văzut expresia de tristețe, iritare și stînjeneală de pe figura unui jucător de go căzut în capcana unui uttegae(shi) va aprecia forța acestui senryū. Aici, un termen tehnic este aplicat precis și spiritual la situația unui încornorat. Chiar faptul că într-un uttegaeshi o singură piatră se strecoară înăuntru pentru a captura un întreg grup contribuie cumva la efectul de ansamblu.

Sumi ni ishi
korosarete kara
o ki ga tsuku

După ce în colț
pietrele i au fost omorâte
începe să și dea seama...

Comedia unui jucător nu prea experimentat tot gîndindu se la situația de pe tablă și dându-și încet seama de pericol când e deja prea târziu: două intervale de timp rotindu-se ușor defazat.

Ishi wa ikita ga
shinime ni wa
awanu nari

Pietrele au trăit,
dar la patul de moarte
n-a mai ajuns la timp

Două tipuri de viață și moarte sunt conectate într o singură ecuație care include două tipuri de viteză. Cineva trebuia să fie prezent lângă patul de moarte al unei rude sau al unui prieten, dar a fost absorbit în salvarea unui grup de pietre într o partidă de go. Acestea, după o luptă, au reușit să trăiască; în acest timp, celălalt a murit.

Sensei ni
yonmoku, deshi ni mo
yonmoku nari

Cu maestrul
patru pietre, cu elevul, la fel,
tot patru pietre

Aici este inteligent descrisă amărăciunea unui jucător de go amator, foarte înfocat (și într-o anumită măsură încrezut), care ia lecții. De obicei joacă împotriva maestrului, un profesionist, cu un

handicap de patru pietre și uneori este lăsat să câștige. Într-o zi însă, lecția îi este oferită de elevul profesionistului, un tinerel de treisprezece sau paisprezece ani (după cum ar implica termenul *deshi*), și își dă seama că îi este la fel de greu să joace contra acestuia, ca atunci când juca cu venerabilul profesor. Acest *senryū* ia peste picior într-un mod deloc măgulitor relația dintre amatorii plătitori de onorarii și profesorii profesioniști, scoțând în același timp în evidență enorma diferență dintre cele două categorii. Nu prea contează ce handicap primește amatorul mediu: în mod normal, profesionistul câștigă dacă dorește.

Ki ni makete
kaereba uchi wa
arashi nari

Pierzînd la go,
când se întoarce acasă
este furtună

Semnul pentru “furtună” în original este format din elementele “vînt (puternic)” și “ploaie”. Când jucătorul irascibil pierde la go și se întoarce în sînul familiei, prognoza meteo anunță: depresiune, urmată de cuvinte tăioase, vijelii și lacrimi. Folosirea termenului formal *ki* pentru go evidențiază contrastul dintre înainte și după.

O aite no
go ni kachisōde
kangaeru

Cu cineva de rang înalt
jucând go și gata să câștige
gîndește profund

Un jucător mai puternic la go decât adversarul său, dar inferior pe scara socială, consideră necesar să gîndească în sens invers, ca să spunem așa. Când acest *senryū* a fost scris, un senior putea încă să-și verse furia cu sabia pe un om de rînd. Chiar și azi în Japonia, un președinte de companie, oricât de slab ar fi, vede partida terminându-se cumva în favoarea sa atunci când joacă cu un subordonat.

Go no shōbu
yobu koe de shiru
nyōbō kana

Soția știe
după vocea care o strigă
rezultatul partidei de go

La sfîrșitul partidei cu un musafir, soțul își cheamă nevasta ca să le aducă ceai sau țigări, iar dintr-o lungă experiență ea poate să și dea seama doar din tonul vocii lui dacă a câștigat sau a pierdut.

Kaku utaba
nado to hebo go no
make oshimi

Dacă aș fi jucat acolo...
etc., cu greu își acceptă
go-ul său stîngaci

Este straniu să vezi cît de mulți jucători amatori sunt capabili să-și transforme înfrîngerile în victorii în cursul unor discuții post mortem. Astfel de persoane continuă să joace mult după momentul în care ar trebui să cedeze, iar când partida ajunge la deznodămîntul său dezastruos explică tuturor celor dispuși să-i asculte că mutările câștigătoare ale adversarului erau de fapt greșite și că dacă Negrul ar fi jucat aici, Albul acolo..., și așa mai departe.

Shōben ni
okite nyōbō wa
go wo shikari

Nevasta trezită
ca să facă pipi
boscorodește goul

Ea s-a dus la culcare cu multe ore în urmă, dar ei continuă să joace. Nevasta nu se poate abține să nu le arunce câteva reproșuri în timp ce trece pe acolo. Bineînțeles, ei nu aud nimic. De fapt, n-ar băga nimic de seamă nici chiar dacă ea ar alerga pe acolo în pielea goală, strigînd – dacă sunt niște jucători de go tipici.

Yōyaku ni
katte gokyaku ga
toki wo kiki

În cele din urmă
oaspetele la go, câștigând,
întreabă cât e ora

Reținerea de a te opri când pierzi provine din sentimentul, comun majorității jucătorilor amatori, că singurele partide importante, singurele care contează cu adevărat, sunt cele câștigate. Oricât de multe partide am pierde, după una câștigată avem senzația că ne am demonstrat adevărata forță de joc, ne îndreptăm spinarea și, cu un modest zîmbet semnificativ, începem să redevenim conștienți de lumea din jur.

Yo fukashi ni
tenjō made ga
goban nari

În miez de noapte
pînă și tavanul
devine un goban

Un jucător nu se poate opri să se gîndească la greșelile sale. Stînd în pat și privind în sus, își revede partida pînă târziu în noapte. Găsim aici o ciudată și interesantă metaforă: pietrele de go se transferă de pe goban pe tavan și apoi dincolo de acesta, pe cer, unde redevin stelele din care s-au născut cu mii de ani în urmă.

Și iată acum un alt tip de poezie, o celebră kyōka (tanka în formă comică) atribuită lui Sansa, primul Hon'inbō și fondatorul acestei filiații. Se spune că ar fi compus o pe patul de moarte, ceea ce ar data-o în 1623. Ca o demonstrație de mu-shin, și nu fără o tentă de umor trist, Sansa își alege ca subiect iminentul său sfîrșit.

Go narabaya
kō ni mo tatete
iku beki wo
shinuru michi ni wa
te hitotsu mo nashi

Dacă am fi la go
am deschide un kō
și am putea trăi
dar pe drumul spre moarte
nu mai e nici o mutare

Despre autor

William Pinckard (1927-89) a avut tot timpul vieții legături cu Asia, petrecîndu și copilăria acolo. A început să colecționeze ukiyo e (gravuri în lemn) pe vremea când se afla în Japonia cu armata americană de ocupație în 1946. La terminarea perioadei de serviciu militar, s a înscris la University of California. După absolvire a început să se intereseze de buddhism și s a întors în Japonia în 1959 pentru a face pelerinajul celor 88 de temple din Shikoku. După nouă luni de mers istovitor pe jos, a căzut bolnav și a fost internat într o clinică de provincie izolată, timp de câteva săptămâni. Singura lectură disponibilă acolo erau numerele vechi ale revistei de go Kidō. Astfel a început fascinația sa de o viață față de go.

În 1965 s a orientat către tranzacțiile cu obiecte de artă, specializându se în nishiki e ("imagini de brocart", cu sensul de imprimare în multe culori), și a început să adune o colecție personală de gravuri despre go. A întreprins un studiu amănunțit al istoriei și al legendelor goului, precum și al fundalului social care conferă interes acestei istorii. Cercetarea sa este prezentată în altă parte, în site ul Kiseido (www.kiseido.com): Japanese Prints and the World of Go.

(Traducere de Flavius Florea)

Despre autorul eseului

William Pinckard (1927-1989) a avut tot timpul vieții legături cu Asia, petrecîndu și copilăria acolo. A început să colecționeze ukiyo e (gravuri în lemn) pe vremea când se afla în Japonia cu armata americană de ocupație în 1946. La terminarea perioadei de serviciu militar, s a înscris la University of California. După absolvire a început să se intereseze de buddhism și s a întors în Japonia în 1959 pentru a face pelerinajul celor

88 de temple din Shikoku. După nouă luni de mers istovitor pe jos, a căzut bolnav și a fost internat într-o clinică de provincie izolată, timp de câteva săptămâni. Singura lectură disponibilă acolo erau numerele vechi ale revistei de go Kidō. Astfel a început fascinația sa de o viață față de go.

În 1965 s-a orientat către tranzacțiile cu obiecte de artă, specializându-se în nishiki e ("imagini de brocart", cu sensul de imprimare în multe culori), și a început să adune o colecție personală de gravuri despre go. A întreprins un studiu amănunțit al istoriei și al legendelor goului, precum și al fundalului social care conferă interes acestei istorii. Cercetarea sa este prezentată în altă parte, în site ul Kiseido (www.kiseido.com): Japanese Prints and the World of Go.

Despre traducătorul eseului

Flavius Florea s-a născut la București, în 12 martie 1948.

A absolvit în 1971 cursurile Facultății de Electronică și Telecomunicații din Institutul Politehnic București, specializându-se în electronică aplicată pentru aviație.

În perioada 1973-1976 a studiat, din pasiune, limba japoneză la Universitatea Populară București, cu lectorul T. Nishizaka, pe care ulterior a aprofundat-o cu profesorii M. Suzuki, Y. Matsui, R. Suda, T. Matsumoto, N. Kaneta, precum și prin studiu individual.

Din anul 1976, din student devine profesor de japoneză, la aceeași Universitate, activitate continuată până în prezent. În paralel, tot prin studiu individual, și-a însușit și limba japoneză veche.

În 1990, luându-se în considerație îndelungata perioadă în care a predat limba japoneză, a fost invitat de către Fundația Japonia la un curs de două luni pentru profesori de japoneză, desfășurat la The JAPAN FOUNDATION JAPANESE LANGUAGE INSTITUTE, Urawa, curs centrat pe metode moderne de predare a limbii.

În februarie 1990, din inițiativa sa, a fost creată Societatea Română de Niponologie

(S.R.N.), al cărei secretar general în exercițiu este și astăzi.

În perioada 1992 -1996 a urmat Facultatea de Limbi și Literaturi Străine din Universitatea București, specializarea Japoneză - Franceză, pe care a absolvit-o cu media 9,71.

În prezent este asistent la Secția de Limba Japoneză a Catedrei de Limbi și Literaturi Orientale din Universitatea București.

S-a apropiat de jocul de Go, traducând atât cărți de specialitate, cât și lucrări de referință din literatura japoneză.

A publicat numeroase lucrări și comunicări științifice, fiind, în același timp, unul dintre cei mai prolifici traducători din literatura japoneză în română; amintim aici câteva titluri, dintre cele publicate până în prezent:

-Nakamura Kusatao "Atarashii haiku no tsukurikata" ("Cum se alcătuiește un haiku modern") (eseu), în România literară din 4.10.1979 (în colab. cu Doina Ciurea);

-Kinoshita Junji "Hata no oto" ("Sunetul războiului de țesut") (piesă de teatru), în Almanahul literar 1980 (în colab. cu Doina Ciurea);

-4 traduceri de eseuri (fragmente), în antologia japoneză - română - engleză Îndreptar pentru înțelegerea poporului și culturii japoneze/ A Guide to the understanding of the Japanese people and culture de prof. Matsui Yoshikazu, Editura Universității București, 1982;

-Kawabata Yasunari "Meijin" (roman), în Almanahul C.J. 1988

-"Haiku-uri" de Matsuo Bashō, Enomoto Kikaku și Mukai Kyorai, în Litere, Arte, Idei din 10.10.1994;

-Katō Masao (2000) Go - Tehnici de joc (Ikkyū no tesuji). București: Ed. Tehnică. (traducere și glosar);

-Kawabata Yasunari (2007) Maestrul de go (Meijin). București: Humanitas Fiction;

-Kawabata Yasunari (2008) Dansatoarea din Izu și alte nuvele (Izu no odoriko, Suishō gensō, Jojōka, Kinjū, Italia no uta, Higara, Saikai, Suigetsu). București: Humanitas Fiction.

- Marilena Bara -

Cupa Samsung Securities (ediția a 14-a) Top 8



Negru: Lee Changho 9p
Alb: Zhou Ruiyang 5p
Comentariu: Wang Lei 8p
Traducere: Vali Popa
Data: 14.10.2009

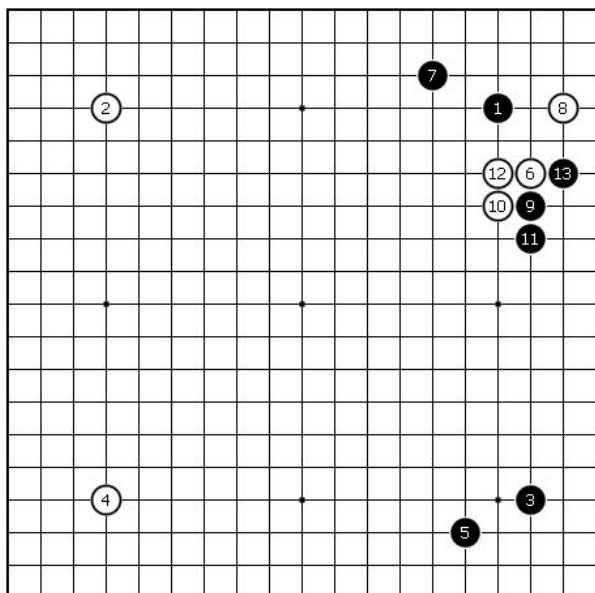


Diagrama 1

Mutarea 9 este la modă, însă mutarea 13 nu este așa des întâlnită, ea fiind recent analizată de echipa națională a Chinei.

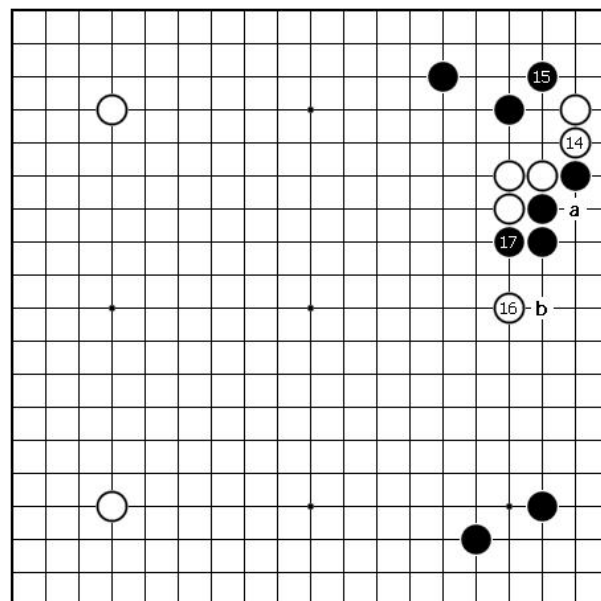


Diagrama 2

Mutarea 16 a albului este răspunsul cel mai puternic; în schimb, dacă albul ar juca acum la **a**, am avea un fuseki stabil. În urma analizei noastre, negrul ar trebui să răspundă acum la **b**, însă, în partidă negrul joacă la 17, o mutare riscantă.

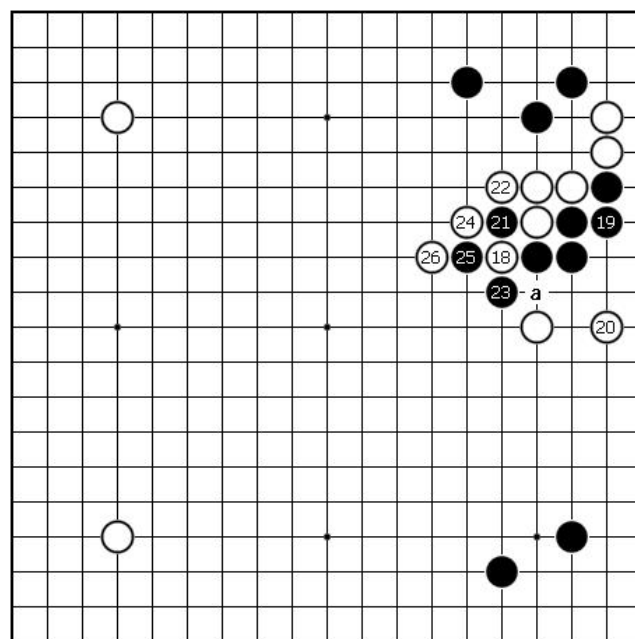


Diagrama 3

Albul poate alege, de asemenea, să joace mutarea 20 la 23 (hiki). Negrul 25 este exagerat, honteul fiind la **a**. Alb 26 este o mutare bună, pentru că, în kō-ul care ar începe cu tăietura de la **a**, albul este ușor, iar negrul – greoi, situație greu de abordat de către negru.

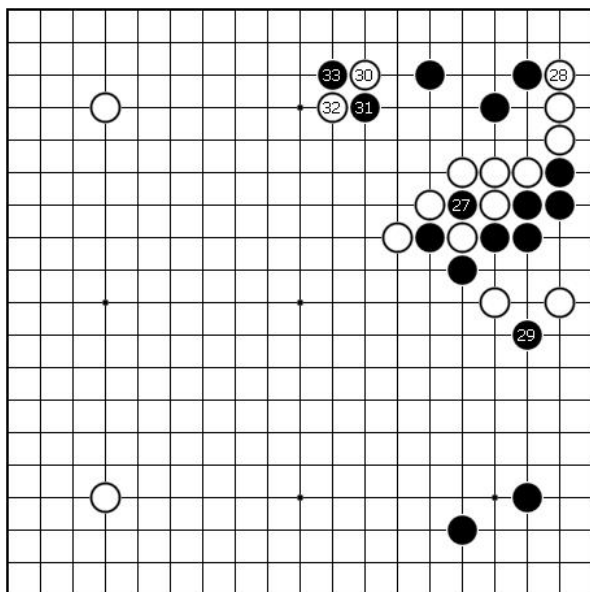


Diagrama 4

Mutările 31 și 33 ale negrului sunt extrem de puternice!

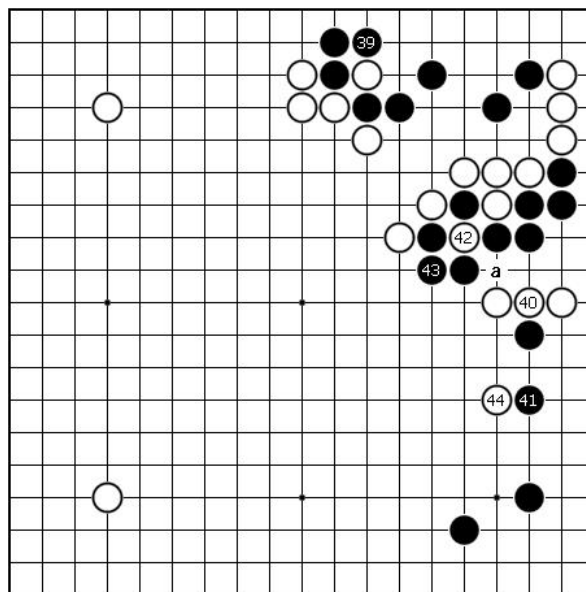


Diagrama 6

Albul îl hărțuiește strâns pe negru cu mutarea 44, având în minte kō-ul care ar începe cu tăietura de la a.

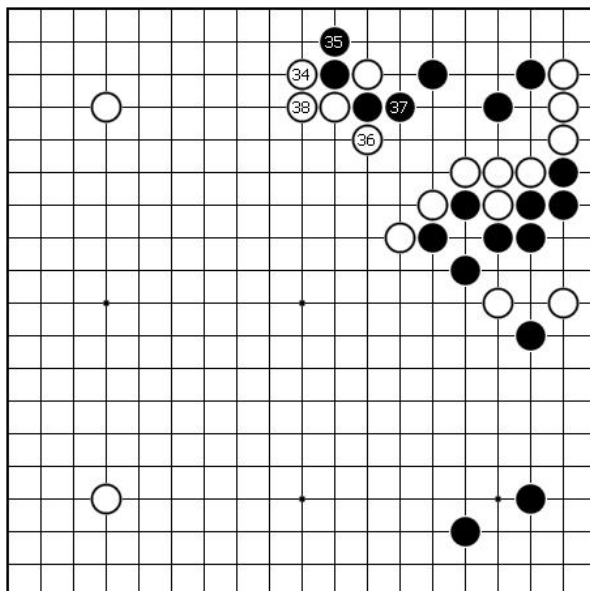


Diagrama 5

Albul își aranjează forma simplu și clar în secvența 32-38, Zhou Ruiyang dând dovadă că este conștient de superioritatea pe tablă.

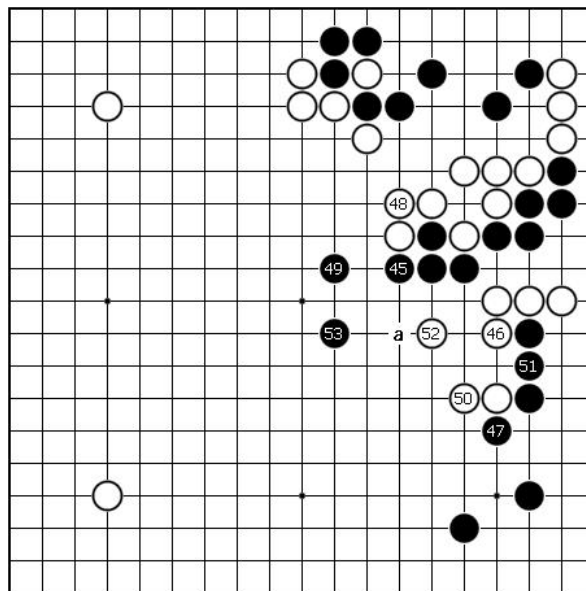
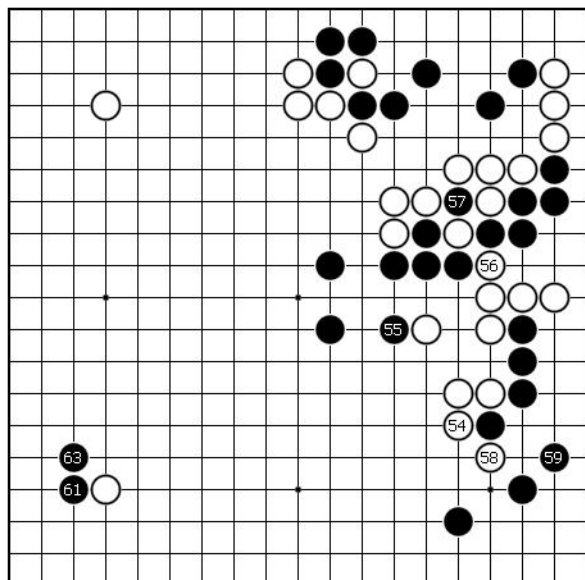


Diagrama 7

Negru 53 era mai bine direct la a, pentru că, dacă negrul ar juca ulterior la a, albul poate face tenuki.



(60) P12 (62) P13

Diagrama 8

Albul deschide hotărât kō-ul cu mutarea 56, iar în secvența până la mutarea 63, chiar dacă albul a obținut pe partea stângă cu câteva puncte mai puțin decât negrul, totuși albul este la mutare, iar negrul nu s-a folosit suficient de bine de faptul că a avut prima mutare. Poziția este evident în favoarea albului.

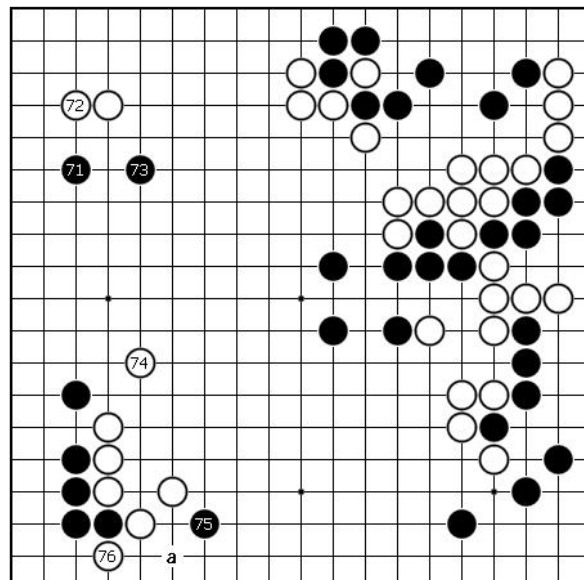


Diagrama 10

Mutarea 72 a albului pune accent pe teritoriu, fiind cerută de situația din partidă. Mutarea 74 a albului este o mutare bună și este clar ce aji urmărește. Semnificația mutării 75 a negrului nu este clară, pentru că nu atacă nimic. Probabil, Lee Changho s-a grăbit aici. Mutarea albului la 76 nu este necesară, fiind mai bine ca albul să joace la **a**, astfel încât negrul să nu obțină niciun avantaj gratuit.

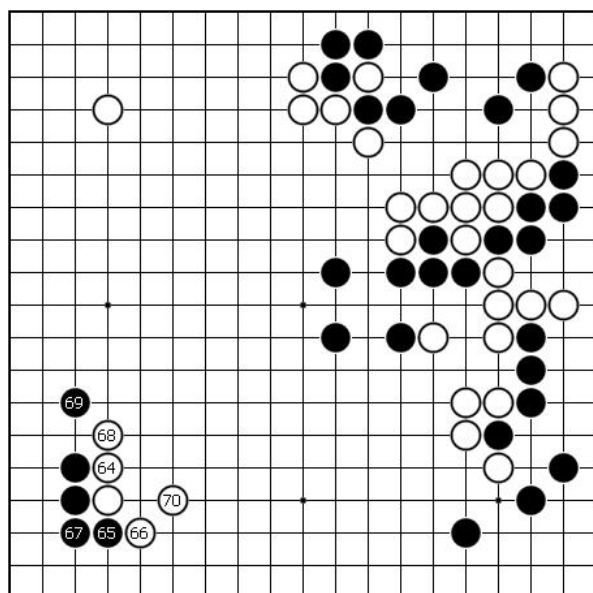


Diagrama 9

Mutarea 64 a albului este bună local, iar secvența până la mutarea 70 este jōseki. Toți cei care am urmărit partida am fost de acord că Lee Changho are o partidă grea după încheierea kō-ului.

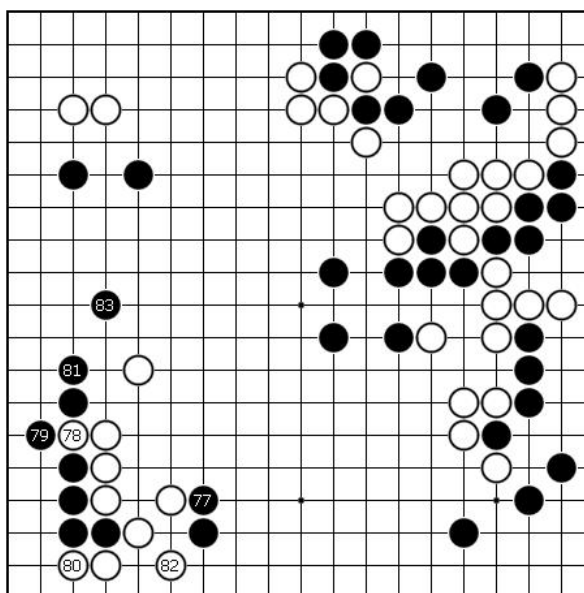


Diagrama 11

Mutarea alb 80 este jucată din direcția greșită, pentru că era mai bine ca albul să joace la 81 și să afecteze pietrele 71 și 73 ale negrului. Negrul joacă la 83 și realizează o formă bună, ceea ce nu poate fi decât mulțumitor.

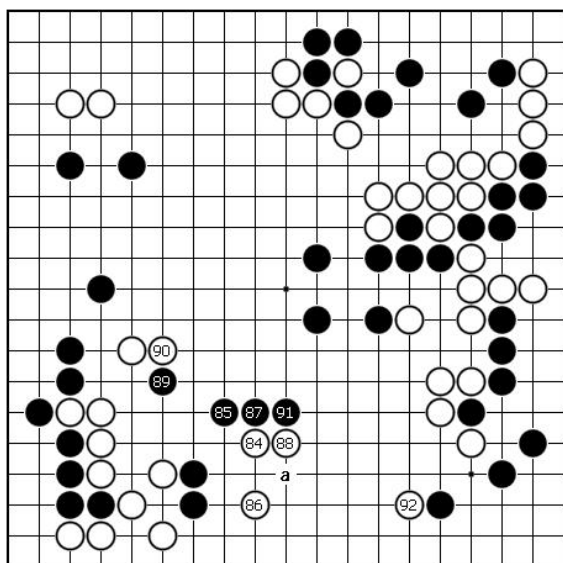


Diagrama 12

Mutarea alb 84 era mult mai bine să fi fost jucată simplu la **a**, pentru că albul nu se simte bine când e presat cu mutările 87 și 91 de către negru. Local, mutarea 92 a albului este bună și merită să o Țineți minte.

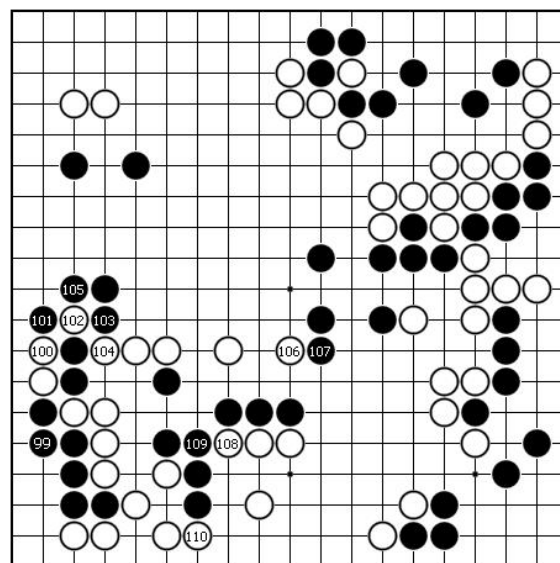


Diagrama 14

Mutarea albului la 106 nu are niciun sens, era mai bine ca albul să joace direct 108 și 110, pentru a se lega pe dedesubt, și negrul ar fi fost mult mai slab pe centru. În lupta de pe latura de jos, surprinzător, negrul a obținut sente, Zhou Ruiyang jucând foarte slab în această zonă.

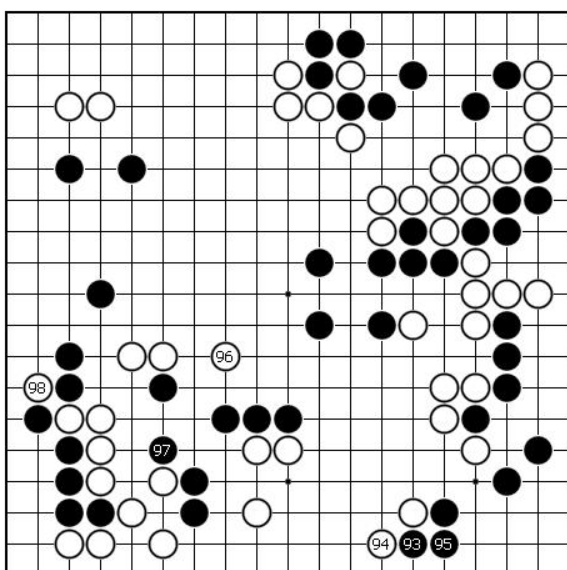


Diagrama 13

Albul la 98 apără în sente tăietura, însă îl întărește foarte mult pe negru.

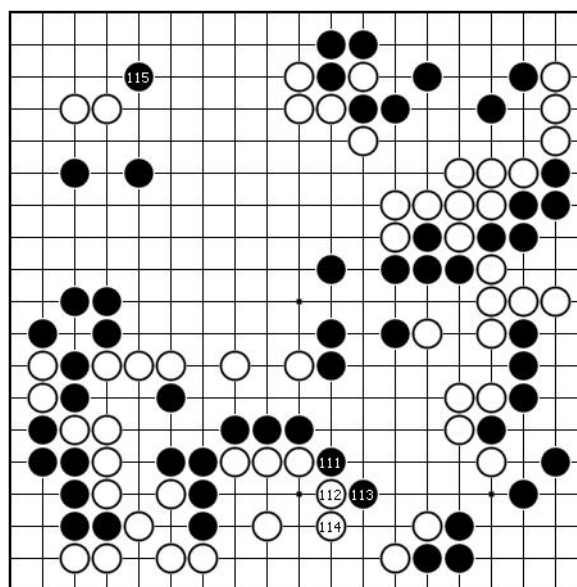


Diagrama 15

După mutarea negrului la 115, partida intră în faza de yose. E foarte greu de spus acum dacă albul mai este în avantaj.

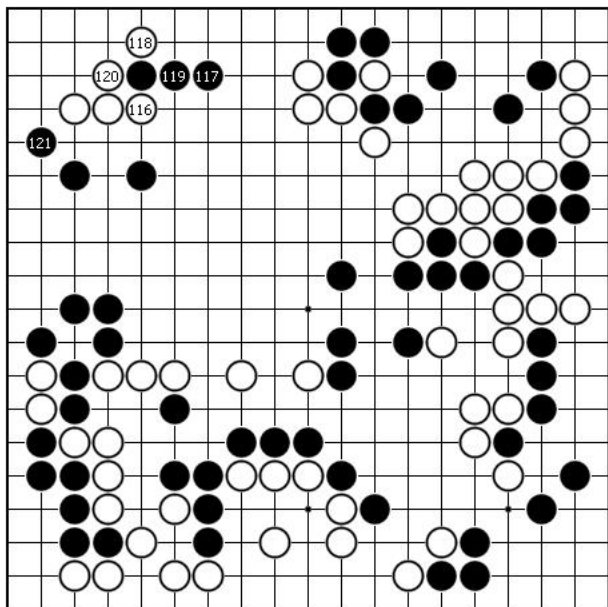


Diagrama 16

Negrul este foarte bucuros să poată juca kosumi la 121, în sente.

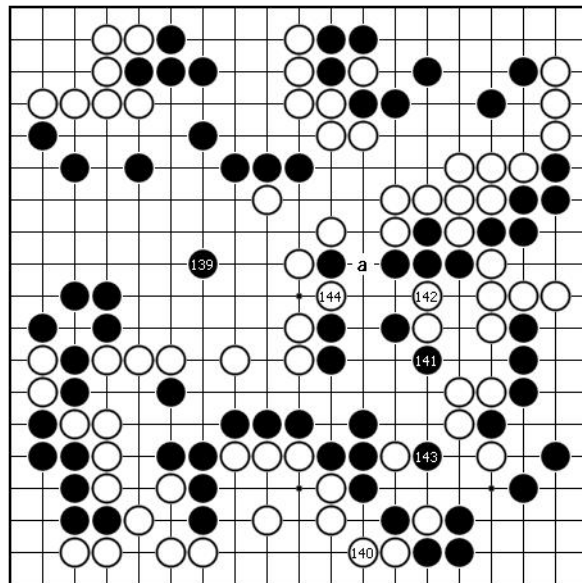


Diagrama 18

Mutarea 144 ar fi fost mai corect să fie păstrată pentru probabilitatea unui atari la a.

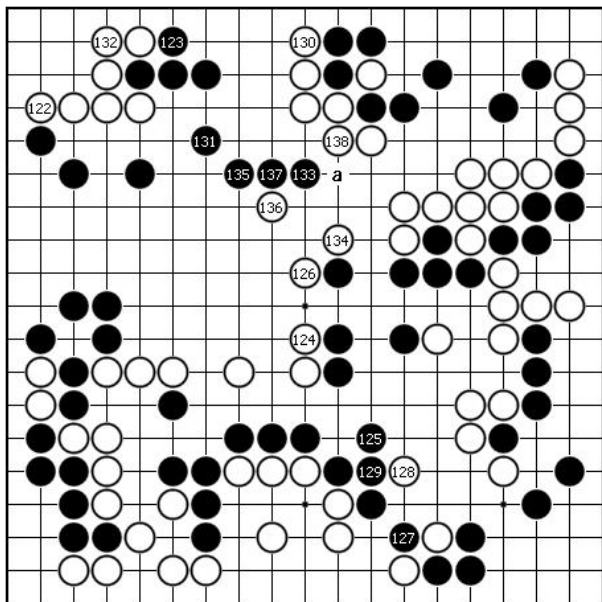


Diagrama 17

Era mai bine dacă albul juca mutarea 138 la a.

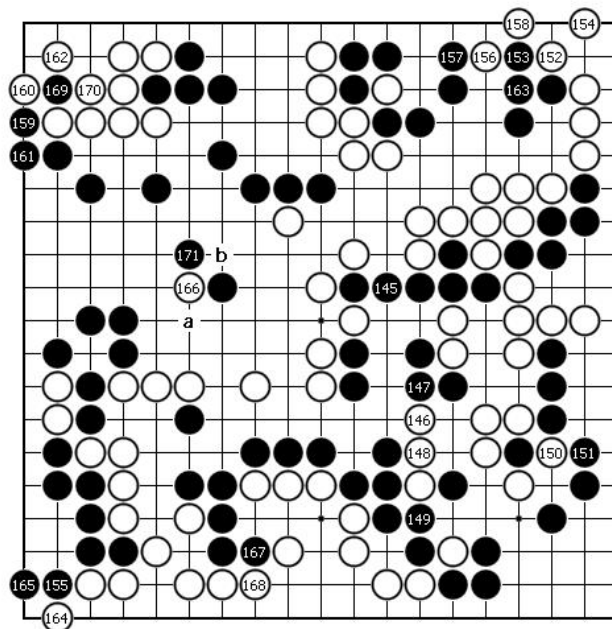


Diagrama 19

Mutarea albului la 166 este bună, pentru că, dacă negru 171 este jucat la a, albul poate juca hane la b.

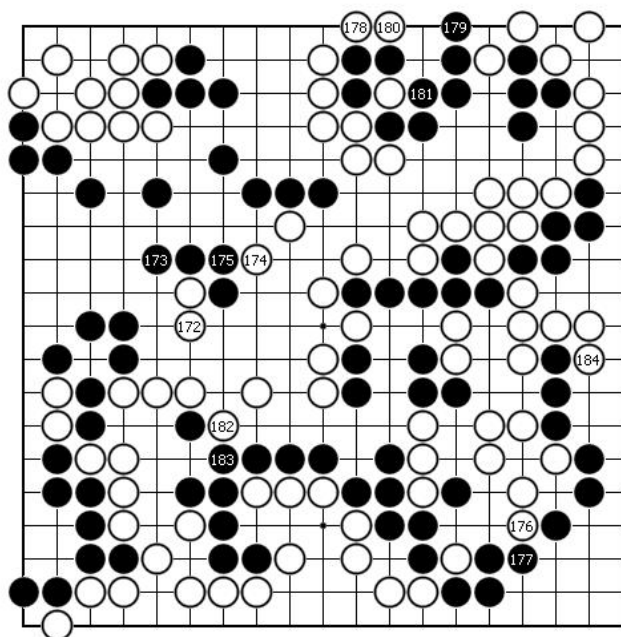


Diagrama 20

Când albul joacă la 184, partida este extrem de strânsă, victoria și înfrângerea urmând să se decidă undeva la 0,5 puncte.

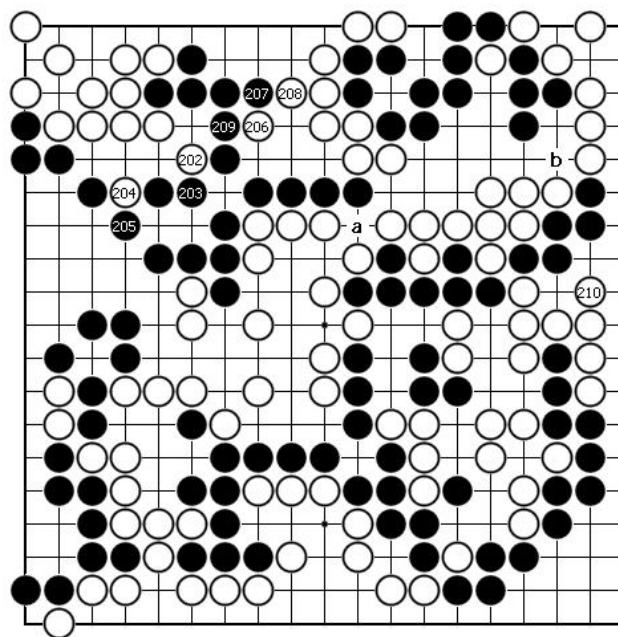


Diagrama 22

Alb 210 este o mutare proastă; Zhou ar fi trebuit să joace la **a**. Din cauză că negrul poate începe reducerea libertăților cu **b**, mutarea 210 a albului e foarte probabil să devină un simplu dame.

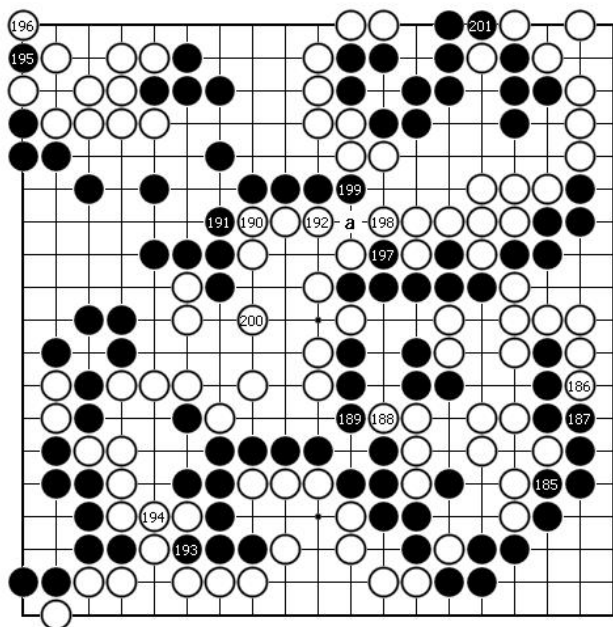


Diagrama 21

Negrul 201 trebuia jucat întâi atari la **a**.

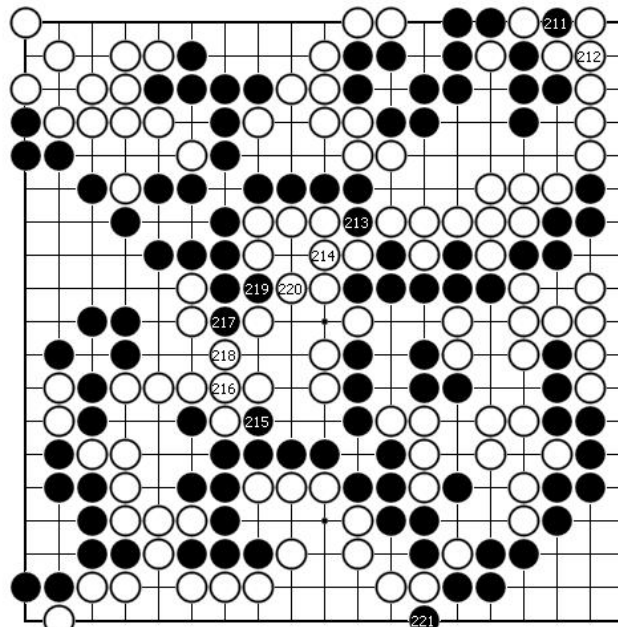


Diagrama 23

Mutarea 221 a negrului este bună, rezultatul partidei înclină acum ușor în favoarea negrului.

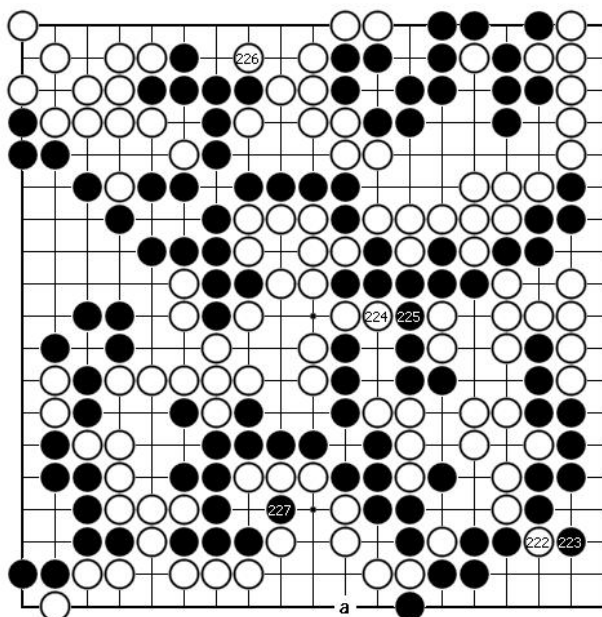


Diagrama 24

Însă Lee Changho începe și el să greșească în yose, dându-i lui Zhou Ruiyang ocazia să câștige. Negru 227 trebuia jucat la **a**.

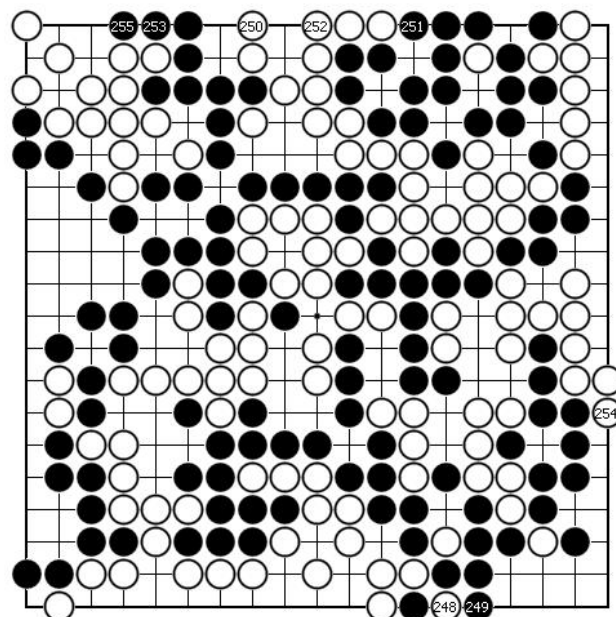


Diagrama 26

Alb 250 este, din păcate, mutarea pierzătoare; dacă albul ar fi împins întâi la 154, Zhou câștiga cu 0,5 puncte. Ordinea mutărilor este acum extrem de importantă, pentru că, după ce negrul împinge la 253, ca în partidă, albul nu mai are timp să joace la 254. Albul nu poate acum decât să asiste, cu inima frântă, cum negrul îi mai ia un punct, cu mutarea 255.

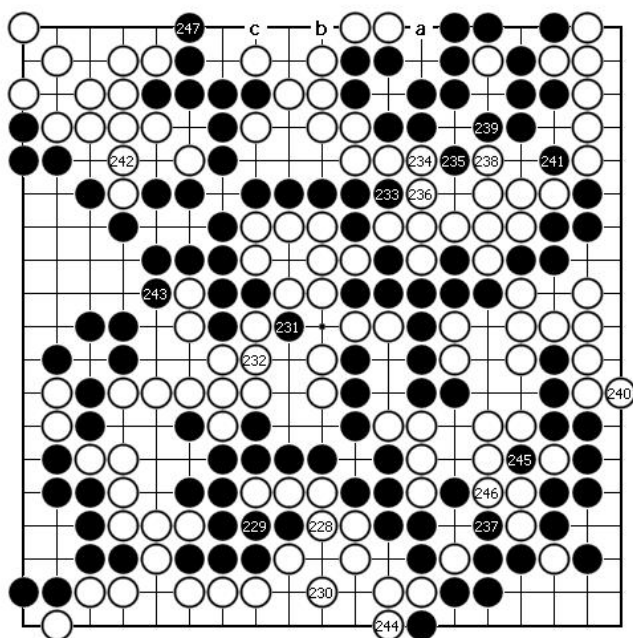


Diagrama 25

Negru 247 trebuia juca la **a**. După ce albul joacă la **b**, negrul joacă la **c**.

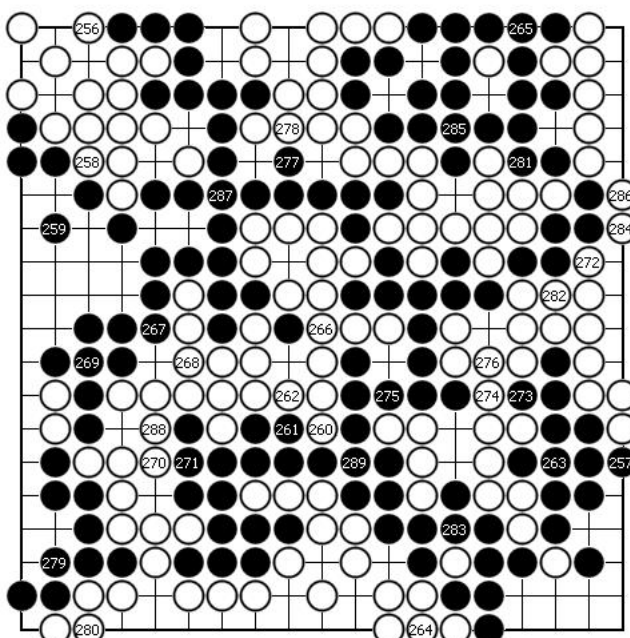


Diagrama 27

După mutarea 289, negrul câștigă cu 0,5 puncte.

Campionatul European pe Echipe (kirugoro)

Eram hotărâți să participăm la Campionatul pe Echipe și nici faptul că a trebuit să refacem echipa în ultimul moment și nici faptul că am călătorit 19 ore până la Pitești nu ne-au demoralizat.



Începutul părea bun: la hotel Muntenia câteva postere marcau evenimentul ce avea să înceapă iar de pe un banner desfășurat pe corpul hotelului ne privea chipul uriaș a lui Titi Ghioc (alias Popescu). Participarea internațională aducea o coloratură aparte și chiar dacă runda a început cu o oră întârziere, n-a afectat nimănui cheful de joc.

Pro-GO 10



Privirea lui Titi

Pentru echipa România 5 (GO VEST), prima întâlnire s-a consumat în compania Greciei, pe al cărei căpitan (Alexios) îl cunoșteam de la Cupa Ambasadorului și de la Cupa Shusaku. Diferența de tărie era favorabilă Greciei și cu toate că am pierdut la toate mesele, partidele au creat satisfacție de ambele părți. Încă de acasă făcusem pronosticuri peste pronosticuri și această primă întâlnire nu a adus nici-o surpriză.



România 5 – Grecia

Din sala de joc s-a trecut direct în restaurant unde s-a consumat deschiderea oficială și programul artistic: Ansamblul Doina a interpretat câteva bucăți din Rapsodia I și Ciocârlia, apoi au intrat în scenă Călușarii din Stolnici. Programul a continuat cu alte piese din repertoriul țărilor ce aveau reprezentanți la campionat, iar în final, deja cunoscuta Tomoko Kondo a interpretat o melodie la koto. Grijă organizatorilor de a umple în mod plăcut prima seară, a avut rezultatul scontat: individualitatea echipelor a cedat și în party-ul ce a urmat pâlınca s-a amestecat cu ouzo, românii cu finlandezii, germanii cu spaniolii, rușii au vorbit bulgărește și bulgarii sârbește. De la restaurant s-a trecut la terasa de peste drum, la billiard sau prin camerele hotelului unde în discuții prelungi, din ce în ce mai

download: www.govest.ro

26

tulburi, s-au schițat viitoarele proiecte.



Ansamblul Doina în acțiune

Răpus de oboseală am adormit la orele mici ale dimineții. De pe peretele de vis-à-vis mă veghea chipul uriaș a lui Titi Ghioc.

Sâmbătă



Echipa România 1

Urma o zi încărcată așa că în ciuda magnetismului evident al patului am reușit să arunc pătura de pe mine și să pornesc în căutarea unor iaurturi. Ora 9 ne găsea cu burta pusă la cale, în sala de joc de la mezanin, față în față cu echipa România 11 ce avea în componență trei membri ai familiei Cheresteș.

După primele aruncări cu pietre, partida se anunța a fi o luptă a grupurilor. Un oarecare avantaj pe care-l aveam s-a spulberat atunci când am jucat mecanic o secvență încheiată cu eșec, apoi am prins puteri după o invazie reușită în moyoul advers, am capturat un grup la colț și prea lacom a trebuit să cedez după ce, cu totul eronat, am deschis un semeai ce nu avea sorți

de izbândă. În stânga mea Vasile pierdea în fața unui alt Cheresteș și, stricând pronosticul de acasă, echipa GO VEST nu reușea de această dată decât un jigo.



Grăbește-te ... încet

Aveam două ore la dispoziție pe care ne-am hotărât să le petrecem în parcul Trivale. Pădurea începea să îmbrace culorile toamnei și o grămadă de copii se bucurau de cadrul natural al parcului, după statistici oficiale, cel mai mare de acest gen din Europa. De faptul că era într-adevăr un parc natural aveam să ne convingem în momentul în care am întâlnit niște puști ce în absența toboganelor se lăsau să alunece la vale pe o pantă abruptă de pământ (pe care am încercat-o și eu cot la cot cu picii). La schitul Trivale am ajuns la ora la care pe ușa bisericii era lipit anunțul “pauză de prânz”, apoi pe drumul de întoarcere am dat peste câteva aparate la care ne-am testat aptitudinile fizice, astfel că la întoarcerea la hotel eram primeniți, gata pentru a da piept cu viitorii oponenți.

Juniorii din Moscova erau niște tineri ambițioși cărora echipa GO VEST le-a făcut față, mai puțin eu ce mi-am folosit ambele pete oarbe

necapturând două grupuri ... gata capturate! Hotărât lucru, jocul meu este departe de a fi satisfăcător dar vrând-nevrând mai trebuie să fac față la două runde și în următoarea ne vom revendica teritoriile în fața echipei Bulgaria 2. Bulgarii (două fete și doi băieți) sunt niște tipi foarte veseloși așa că începem partidele cu gurile la urechi. Atmosfera se destindă și mai tare când în mod repetat greșim dreapta cu stânga și batem în ceasurile vecinilor. În momentul în care colegii mei devin chibiți eu mai joc detașat împotriva bulgăroaicei și abia după ce capturez un grup și reușesc să câștig prima mea partidă aceștia îmi permit să-și steargă fruntea transpirată ...

-Ce? Nu mi-am făcut nici o secundă probleme!

-Erai în spate cu vreo 10 puncte ...

-Hai, hai! Moyo-ul ei imens era invadabil în 3 puncte ...

-Dar al tău, cu poarta larg deschisă spre ulița mare?

Se pare că le creez emoții colegilor mei, pentru azi însă partidele s-au terminat și după o cină frugală fugim în fața primăriei să vedem spectacolul fântânii muzicale ce are program între orele 20 și 20:45. Am mai văzut așa ceva în Barcelona, bineînțeles la altă scară, însă și aceasta are farmecul ei ce ne ține în preajmă până în ultimul minut.



Primăria și fântâna muzicală

Ca în fiecare seară, grosul trupei este pe terasă. Azi este însă mult mai frig și preferăm să încheiem seara în cameră, la TV, alune și bere. A fost o zi lungă și oboseala ne doboară. De pe peretele de vis-à-vis ne veghează chipul uriaș a lui Titi.

Duminică

Azi runda începe la ora 10 așa că dimineața e lungă. Ultima partidă o vom juca împotriva echipei România3 (4D). Nici vorbă, îi vom face praf, dar pentru orice eventualitate luăm cu noi cuțitele de hara kiri.

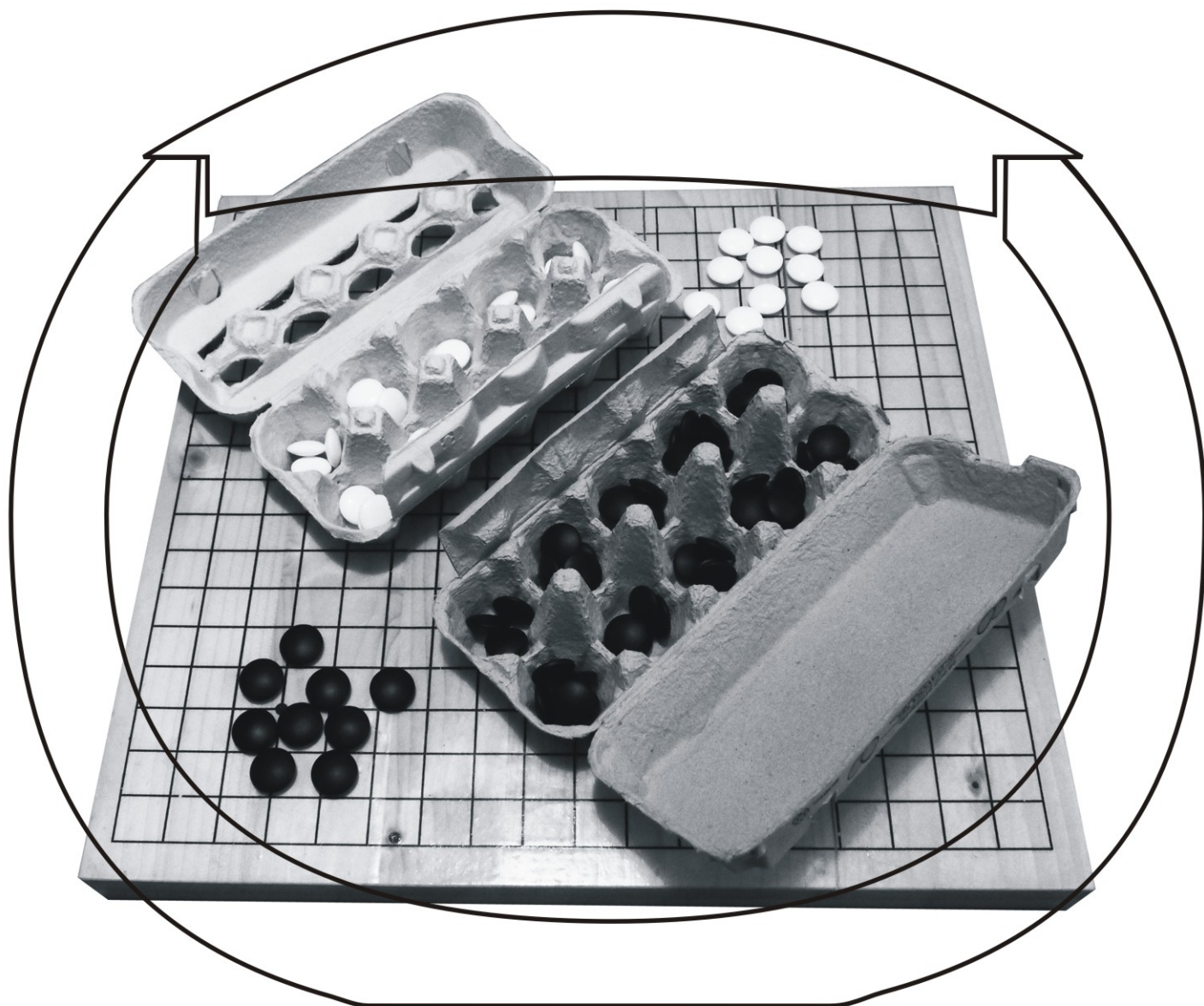
Am cinstea să joc cu Ioan Cora. Deși încerc să joc simplu, repede ajung în situația de a cerși viață, trăiesc dar nu-mi mai ajung punctele, invadez disperat și ... l-am plictisit prea mult pe Cora, cedez mult mai târziu decât ar fi fost cazul. La celelalte mese partidele s-au încheiat deja și se discută amical fazele cheie așa că nimeni nu se gândește la cuțite.



Locul 1: România!

Cu aceasta campionatul s-a terminat. Mai avem timp să participăm la festivitatea de premiere: Locul 1 – România (Cătălin Țăranu, Cristian Pop, Dragoș Băjenaru și Cornel Burzo), locul 2 – Serbia și locul 3 – Ungaria. Camelia Bașta (FRGO), Mirel Florescu (directorul turneului) și invitații lor țin discursurile finale sub ochiul Euro GO TV, se împart și celorlalți participanți diplome (de participare) și se coboară pentru fotografia finală de sub uriașul banner din fața hotelului. Mai avem timp doar pentru a fugi la gară și în legănatul trenului rememorez clipele fericite ale ultimelor zile. Da, mi-a plăcut, fără doar și poate. În mod cert mi-a plăcut, altfel n-aș putea înțelege de ce mă mai împunge în buzunar cheia de la camera de hotel ...

Poate că oferă cea mai bună protecție ...



... dar în GO contează forma!

<http://www.govest.ro/jocuri/jocuri.html>

Boluri și echipamente de joc!

Comenzi la tel: **0751 048877**