



EL SUEÑO DE LAS PIEDRAS BLANCAS

EL JUEGO DE GO COMO OBRA DE ARTE EN YASUNARI KAWABATA

WILSON PÉREZ
URIBE

*Como una ráfaga de viento
El blanco rocío en la
Hierba de otoño se esparce
Como un collar roto.
Bunya No Asayasu*

I-Ese ritual antes del silencio

Las tradiciones de otras latitudes geográficas bien pueden parecernos ajenas o extrañas a nuestra “saludable” manera de entender el mundo. Si nos hablan de un juego de tablero pensamos en el ajedrez milenario, pero si la referencia está en el juego de Go, tal vez nuestro pensamiento se desestabilice, a la manera de una barca agitada por el más blando de los oleajes. Si el ajedrez es la batalla misma, donde la muerte y el sacrificio son dos estrategias de una misma búsqueda, el Go es la guerra en mayor proporción, donde la vida es el símbolo que une piedras, tablero y jugadores. El Go es

la vida en su mayor despliegue. Se juega para vivir.

El Go, o el juego de tablero de envolvimiento, lo heredó Japón de China. Ese certamen antiguo era, en las viejas tradiciones, junto con la caligrafía, la pintura y la interpretación musical, una de las artes de los eruditos chinos. Cuando Japón adoptó sus normas y estilos, le imprimió ese sello particular que ha llevado al País Naciente a reconfigurar toda tradición heredada: pensemos en el zen o en la pintura sumi-e. El Go, entre los samurái, era considerado un elemento estético aplicado a la vida y a la guerra donde, mientras se agilizaba la mente, se fortalecía el

espíritu. En este juego se busca ocupar, invadir el terreno del otro jugador. “Cada jugador es forzado constantemente a hacer e interpretar movimientos diversos en el tablero, y a responder a ello cada vez con más ingenio y agudeza” (Kawabata, 2004: 9).

El novelista japonés Yasunari Kawabata retrata en su novela-crónica, *El maestro de Go*, “el último campeonato, en 1938, de un venerado Maestro del Go a punto de retirarse de una larga carrera profesional” (2004: 8). En esos mismos años, Kawabata cubrió para un diario la partida real; esta novela es una reelaboración de ese suceso. Cada página se despliega con un tono poético a veces conmovedor, a veces reflexivo, a veces intuitivo. Kawabata, en obras como *La casa de las bellas durmientes* o *Historias de la palma de la mano*, con un cuidadoso fervor por la escritura desde la pequeña articulación de imágenes, gestos, movimientos, crea en esta crónica novelada el juego atrayente entre el enigma que supone el juego en sí mismo y la relación que establece el Maestro entre el Go y su vida. El juego y la vida misma están en una línea paralela, donde vivir y jugar son un arte, una experiencia vital traducida en el ceremonioso movimiento de unas piedras que hacen temblar el mundo en su quietud antiquísima. Si el Maestro se retira del juego, implicará que lo haga de la vida también. No otra cosa buscan estas páginas que la de observar con atención la figura del Maestro durante su última partida, para develar esos otros sentidos estéticos que apenas logramos vislumbrar entre un impulso violento o la sencilla espera durante horas y horas para mover una piedra, una parte del mundo, una parcela del tiempo.

II-La piedra blanca ha sido puesta en el tablero

En *El libro de Chuang Tse* se cuenta que el maestro Chi fue abordado por el maestro Yen Cheng Yu, que se encontraba a su lado, y le dijo: “¿Qué sucede? ¿Es verdad que puedes convertir tu cuerpo en un árbol seco, hacer de tu corazón como el hielo o como yertas cenizas?” (2001: 53). Las preguntas no son paradójicas, más bien nos hacen pensar en ese regusto por el hombre para permanecer en unos ciertos estados

rituales que acercan todo movimiento a la quietud, al orden y a la serenidad. Imaginemos, por un instante, al Maestro de Go, Shūsai, nacido en 1874. El juego con el joven Otake, su contrincante, se inició el 26 de junio de 1938, en Tokio. Los rasgos del Maestro correspondían a los de su arte y disciplina: una cara alargada, de facciones muy marcadas y de mandíbula pronunciada. Había en su rostro un rasgo cercano a la muerte, una singular tragedia de un hombre entregado completamente a su arte y que lo había alejado, de manera paulatina, de los principios fastuosos de la realidad. El Maestro, recordemos esa figura primera del hombre que puede transformarse en un árbol seco o en un corazón de hielo, representaba el martirio por el arte. Si su vida llegaba a un fin, asimismo su arte. Su capacidad de afrontar el esfuerzo, casi doloroso, lo acercaba al ritual de un samurái que prepara sus armas para el golpe definitivo, y que, en igual medida, tendría que borrar de sí todo signo de consuelo o de falsa compasión.

El juego de Go como rito no es una idea obtusa sino verdadera en el sentido de que cada partida exigía al jugador atención y una disposición elemental para mover una piedra en la cartografía universal del tablero. Con maestría, Kawabata nos acerca al Maestro con una sana lentitud, muy a la manera de un acto que debe ser elaborado con precisión cuando se enfrenta ante el peligro:

El Maestro se puso de pie. Con el abanico plegado en su mano, parecía un guerrero preparando su daga. Se ubicó ante el tablero. Los dedos de su mano izquierda se apoyaban en la falda de su Kimono, su mano derecha se mantenía suavemente cerrada, Levantó la cabeza y miró delante de sí (2004: 52).

En la meditación antes de cada jugada, la respiración del Maestro se aceleraba, su espalda se encorvaba, pero nada en él sugería desorden. Su concentración insinuaba un espectáculo digno de admiración y reverencia, pero también una suerte de violencia, “[...] como fuerzas de un poder misterioso que hubieran tomado posesión de él” (57). Guardar



una calma inamovible durante el juego, ante cualquier tensión, no era una obligación propia de la partida. Si bien esta representaba un momento crucial en la historia del Go, más bien esas disposiciones surgían de una inclinación espiritual por conservar los valores tradicionales del juego. La estrategia, el estudio del tiempo de cada movimiento, podían ser tomados a favor de cada uno de los oponentes; sin embargo, era la reflexión sobre la pertinencia de cada jugada la que exigía total abandono corporal sobre el juego. Un movimiento, por simple que pareciera, podía durar incluso meses.

Al final del Periodo Meiji (1895-1912), Japón desempeñó un papel cada vez más importante en la historia del mundo. Las guerras sino-japonesa y ruso-japonesa estimularon la economía y el acrecentamiento del sentimiento nacionalista. La cercana modernidad se materializó en la industria, en las exportaciones y el control de la producción de mercancías (Schirokauer, Lurie y Gay: 2014). No solo los cambios a nivel sociocultural, político y económico se reflejaron en los ámbitos sociales de la vida japonesa, también las artes empezaron a virar la mirada a las tradiciones occidentales. En este sentido, el juego de Go también se fue modificando. El mismo Kawabata, al observar al Maestro, anota:

Se diría que el Maestro, en esta última partida, se veía importunado por el moderno racionalismo, para el cual los procedimientos minuciosos lo eran todo y del cual toda la gracia y elegancia del Go como por arte de magia se habían esfumado; que casi se desentendía del respeto hacia los mayores y no daba importancia al mutuo respeto entre los seres humanos. Del camino del Go, la belleza del Japón y del Oriente se habían desvanecido. Todo se había vuelto ciencia y reglas. El camino hacia el ascenso de categoría, que controlaba la vida de un jugador, se había convertido en un meticuloso procedimiento de puntaje. Uno conducía el enfrentamiento con la única meta de ganar, y no había margen para recordar la dignidad y la fragancia del Go como arte. El modo moderno enfatizaba la lucha bajo condiciones de justicia abstracta, incluso al desafiar al Maestro (2004: 72).

El arte del Maestro durante cada juego radicaba en ignorar los trucos más recientes y darle valor a la arbitrariedad de sus piedras blancas cuando se desplazaban de una manera arriesgada y poco aceptada. Pero “[...] estas maneras arbitrarias que se le admitían al Maestro habían forjado su arte, un arte que era incomparablemente superior al juego de nuestros tiempos y reglas” (75).

La figura del Maestro resulta ser interesante en medio de las tensiones que suponía entender el Go desde lo tradicional y ya desde los modelos racionales y sin fundamento. Más allá de todo deseo por ganar una competencia, su interés radicaba en la perfección de su arte. El Maestro, evidentemente, no era un nombre de aquellos tiempos modernos e industriales, sino que pertenecía a otros, ya lejanos, ya casi olvidados. Reconocemos, entonces, que el Maestro había quedado en el límite entre lo viejo y lo nuevo. Ejercía la posición del viejo sabio y de los beneficios de alguien moderno. De esta manera, el Maestro enfrentaba su duelo como el sobreviviente de los antiguos ídolos. Kawabata observa con aguda claridad que “él era el símbolo del Go mismo, él y su carrera

El juego, como obra de arte, [...] está arraigado en la vida misma: la vida es vitalidad porque el Go es vitalidad; el universo se conjura frente al cuerpo en una pequeña cuadrícula; el juego es otro mundo donde el cansancio, el esfuerzo y el insomnio representan un afinamiento del dolor, la concentración y la claridad del pensamiento.

que brilló a lo largo de Meiji, Taishō y Shōwa, con su logro de haber llevado el juego a su moderno florecimiento” (74).

Ahora bien, hemos mencionado que el Go encarna la identidad propia de Japón. Pero ¿qué pasa cuando este es jugado por extranjeros? Es cierto que este juego fue traído desde China, pero en Japón fue enaltecido y profundizado. En el Go “el espíritu japonés ha trascendido lo meramente importado y heredado” (139). Sin embargo, al Go occidental le falta alma, ya que no hay una tradición en estos países. Kawabata menciona, entonces, que “el juego oriental ha traspasado lo que significa juego y prueba de fuerza, y se ha convertido en un modo de arte” (138). No se trata de desplegar juiciosamente un tablero y disponer una que otra piedra blanca o negra para luego cerrarlo y continuar la vida sin problema alguno. El juego, como obra de arte, es descrito en estos términos porque está arraigado en la vida misma: la vida es vitalidad porque el Go es vitalidad; el universo se conjura frente al cuerpo en una pequeña cuadrícula; el juego es otro mundo donde el cansancio, el esfuerzo y el insomnio representan un afinamiento del dolor, la concentración y la claridad del pensamiento.

El cronista de la novela se llega a preguntar, y lo podemos hacer nosotros también, avizorando las influencias extranjeras a las que se estaba sometiendo el juego: “¿Se habrá hundido el Go, al igual que el drama Noh y ceremonia del té, cada vez más profundamente, en los escondrijos de una extraña tradición japonesa?” (139). Ese sentido sagrado del Go se

contenía en la figura del Maestro. Este juego, su último juego, era importante porque estaba arriesgando su título por última vez. Era su juego de despedida hacia una nueva era. El Maestro había cargado con el peso principal desde los inicios del moderno Go en los primeros tiempos Meiji. Esta novela crónica no es más que el nombramiento de una urna donde se depositan los valores de una cultura representada en un juego, para ser custodiados en la voz de la memoria y no deshechos en las redes del olvido.

III-Esa noble manera de morir

Sopesadas en la palma de la mano, las últimas piedras blancas son puestas en el tablero. Las piedras negras, amenazantes, ejercen una violenta encrucijada. La vida misma, tratándose de un juego, en sus últimos impulsos, no hace más que devenir en presencia, como si el tiempo se acortara y los últimos instantes debieran ser vividos con soltura, mas no con la insípida sensación que dan las cosas ya hechas, ya trabajadas. No, el juego de Go, a escasas jugadas de culminar, se contenía en la imagen de una derrota que significaba la aceptación de la obra terminada, del templo erigido, de la palabra aprendida, del silencio dignificado.

El Maestro pertenecía a la línea de los Honnimbō, Maestros de Go, y había sido monje desde los comienzos con su fundador, Sansa. Cuando tomó las órdenes, su nombre religioso era Nichion. Sobre el tablero que lo acompañaba había enmarcada una caligrafía en caracteres chinos que decía: “Mi vida, fragmento de un

paisaje”. En los días de descanso, justo antes del fin del certamen, el Maestro mantenía un temperamento sereno: se olvidaba del juego, no pensaba en él, no meditaba en posibles jugadas. Esa escisión entre el juego y el mundo de afuera se contenía en una experiencia del arte como vida y del arte como Go. Es decir, ya las fronteras no existían y daba igual si respirar era en la observación de una de las piedras o durante alguna caminata a campo abierto. No se sostienen las cosas por su peso adquirido durante los años, sino que responden a la admiración de la vida en ese fragmento de un paisaje, en ese movimiento de la última piedra blanca, en la aprobación de la pérdida y en la constatación de que el adversario es un alma desgastada por la perfección que, en tanto puede erigir una obra maestra, la puede derruir con el simple abandono de sus emociones. El Maestro confiesa: “El juego ha llegado a su fin. El señor Otake me ha arruinado con esa jugada sellada. Fue como derramar tinta sobre una pintura recién terminada. En el instante en que la vi, sentí que el juego se clausuraba” (186).

El juego finalizó el 4 de diciembre en Ito, a las 2:42 de la tarde. Cuando se supo que el Maestro había perdido, se observaba cómo “la pequeña, bellamente erguida figura del Maestro mientras contaba los puntos adquiría una majestad que silenciaba el aire que lo circundaba” (198).

Chantal Maillard, en un texto titulado “Viajar por las venas del dragón”, tomando el ejemplo de aquel recordado cuento de Marguerite Yourcenar sobre el maestro Wang-Fo y su discípulo Ling, escribe que el “[...] verdadero aprendiz del Gran Arte es quien rescata al maestro desde el interior del paisaje que éste había pintado” (2000: 71). En este sentido, por el amor y la entrega completa, la quietud y el olvido de sí parecen ser la condición necesaria para el viaje. La capacidad de mimetizarse en la obra, de adentrarse en esa aparente inmovilidad, indican, sin forzar la interpretación, esa comunión entre vida y juego que en todo momento ejerció el Maestro Shūsai, hasta hacer de su tiempo único y singular, al final de sus días, un arte ya culminado con todas sus luchas, todas sus conquistas y todas sus derrotas. El

Go representa un mundo donde los jugadores abogan por otra realidad, y donde es casi primordial el viaje a través de los propios ojos. Tal vez, al despertar, el juego haya inventado otra mirada para aceptar y comprender, felizmente, la frágil condición humana. **U**

Wilson Pérez Uribe (Colombia)

Escribe poesía y ensayo. Estudia Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana en la Universidad de Antioquia. Algunos de sus textos han sido publicados en Colombia, España y México. Ha emprendido un proyecto de formación y de lecturas en voz alta sobre literatura china y literatura japonesa en la Universidad de Antioquia. Dos de sus poemarios son *El amor y la eterna sinfonía del mar* (2011) y *Movimientos* (2018).

Referencias

- El libro de Chuang Tse (2001). Versión de Palmer, Martin y Breuilly, Elizabeth. Madrid: Edaf.
 Kawabata, Yasunari (2004). *El maestro de Go*. Buenos Aires: Emecé Editores.
 Maillard, Chantal (2000). *La sabiduría como estética. China: confucianismo, taoísmo y budismo*. Madrid: Ediciones Akal.
 Schirokauer, Conrad; Lurie, David y Gay, Suzanne (2014). *Breve historia de la civilización japonesa*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.



Foto cortesía Instituto de Filosofía UdeA

El día 28 de junio murió Jairo Alarcón, Profesor de Filosofía en el Instituto de Filosofía de la Universidad y nuestro muy apreciado compañero en el Comité de la Revista. Al decirle adiós, agradecemos todo aquello que significó su vida y nos entregó como verdad a los demás.