

LAS TÉCNICAS DEL JUEGO.

Fernando Aguilar.¹

INTRODUCCIÓN.

La enseñanza del go contempla dos aspectos: aquello que *se puede* hacer y aquello que *conviene* hacer.

Lo primero se refiere a las reglas del juego, con los distintos conceptos que abordan las cuestiones reglamentarias.

Lo segundo se refiere a las técnicas de juego, necesarias para alcanzar determinados objetivos teniendo en cuenta que el rival también se hace presente en el tablero con sus jugadas.

En otros escritos² hemos abordado el tema de las reglas del juego y su enseñanza, incluyendo las cuestiones referidas a la captura de piedras en situaciones simples y complejas, la determinación de los territorios y el conteo de los mismos.

En el desarrollo de esos temas tratamos de manera sólo tangencial las cuestiones relacionadas con el cómo producir la captura de piedras o el cierre de los territorios, oponiéndose a las maniobras del rival para desbaratar los planes propios.

Llega ahora el momento de tratar a fondo estos asuntos.

Las técnicas de juego toman en cuenta un aspecto esencial de las reglas: *la alternancia* de las jugadas.

Por ejemplo, cuando se dice que, según las reglas, se produce la captura de una piedra al tapar todas sus libertades, se está señalando algo que puede ocurrir, pero pasando por alto que para la captura de una sola piedra (ubicada en el centro del tablero) se necesitan cuatro jugadas, y que el adversario también dispone de cuatro turnos.

Con juego alternado, la captura de una piedra o una cadena de piedras no es algo sencillo de conseguir. Está en el ámbito de las técnicas, la detección y el aprovechamiento de las oportunidades que aparezcan para producir una captura.

Lo mismo vale para cualquier otro objetivo que uno se proponga en el juego, tal como el cierre de un territorio, la formación de ojos para impedir la captura de un grupo confinado, etcétera.

TEMÁTICAS Y NIVELES.

Como acabamos de decir, es posible plantearse diversos objetivos en el juego, y para cada uno de ellos se pueden desarrollar técnicas diversas.

El universo de técnicas se puede clasificar entonces por **temáticas** que tienen relación con los distintos tipos de objetivos que uno se puede plantear.³

1 El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Enseñanza de Go para Niños en Latinoamérica, impulsado por la Federación Internacional de Go (IGF - International Go Federation).

2 Titulados: "Las Reglas del Go" y "Un Método Progresivo de Enseñanza de las Reglas del Go".

3 Esta idea se desarrolla extensivamente en mi libro "Elementos de Go", publicado por la Asociación Argentina del Juego de Go (Buenos Aires, año 2009).

Así tenemos una diversidad de temáticas correspondientes a **conceptos generales**:

- *Técnicas de captura*; conceptos referidos al objetivo de capturar piedras del adversario con juego alternado.
- *Conectividad y velocidad*; referidos a los objetivos de asegurar la conexión de los grupos y producir su avance sobre el tablero.
- *Vida y muerte*; referidos al objetivo de asegurar la vida de los grupos propios o impedir la vida de grupos adversarios confinados.
- *Dirección de juego*; conceptos referidos a la disputa de espacios y de las direcciones de avance entre grupos adversarios.
- *Forma y estilo*; conceptos referidos a la eficiencia en la disposición espacial de las piedras o en la sucesión temporal de jugadas.
- *Territorio e influencia*; referidos a los objetivos de establecer una presencia en diversos espacios del tablero y posiblemente consolidarlos como propios.
- *Lucha de ko*; conceptos relacionados con las ventajas o desventajas que pueden producirse en situaciones en las que incide la regla del ko.
- *Tesuji*; conceptos relacionados con la resolución de situaciones tácticas de distinto tipo.

También se puede presentar una diversidad de temáticas correspondientes a las **etapas del juego**:

- *Fuseki*; conceptos relacionados con el establecimiento de posiciones en diversos sectores del tablero en la etapa inicial de la partida.
- *Medio juego*; conceptos referidos a las luchas que se desarrollan a partir del ataque que cada bando realiza sobre las posiciones del adversario en la etapa media de la partida.
- *Yose*; conceptos relacionados con el cierre definitivo de los territorios en la última etapa de la partida.
- *Joseki*; el estudio teórico de secuencias localizadas, a partir de posiciones que se producen con frecuencia en el juego.
- *Juego con hándicap*; criterios para enfrentar a jugadores de habilidad superior, aprovechando la ventaja que otorgan las piedras de hándicap, así como para tratar de reducir la ventaja del hándicap otorgado aprovechando la disparidad de fuerzas favorable.

Al decidir su jugada, un jugador normalmente se enfrenta a una situación compleja que requiere la aplicación de varios conceptos, correspondientes a una o más de las temáticas mencionadas.

Por ejemplo, una técnica de captura como puede ser el *shicho*, se puede combinar con un criterio de *fuseki* para resolver el juego en una situación local de un modo particular, en el contexto de la posición global.

El aprendizaje de los conceptos se puede realizar de manera teórica, pero su aplicación en situaciones concretas constituye un arte que se adquiere con la práctica del juego.

Para cada temática, existen conceptos que corresponden a distintos **niveles** de juego y requieren su incorporación de manera progresiva.

Podemos realizar la siguiente clasificación:

- **Conceptos elementales:** se trata de técnicas simples para la obtención de determinados objetivos en la temática correspondiente.
- **Conceptos fundamentales:** se trata de criterios para la aplicación de unas técnicas u otras en una situación dada.
- **Conceptos estratégicos:** se trata de orientaciones de carácter general para mejorar la eficacia del juego a lo largo de la partida entendida como un proceso.

Por ejemplo, el *shicho* como técnica de captura es un concepto elemental para la captura de una piedra o una cadena de piedras, dadas ciertas condiciones.

El criterio de comer inmediatamente la piedra capturada en *shicho* es un concepto fundamental que se relaciona con la aplicación de dicha técnica.

Aji es un concepto estratégico que se relaciona con aquellas situaciones en las que se logra un cierto objetivo mediando juego alternado, pero que a futuro puede malograrse si se alteran ciertas condiciones del entorno, como podría ser el caso de un *shicho*.

El concepto de *aji* puede servir como orientación para, por ejemplo, evitar una secuencia que dé lugar a una captura por *shicho*, si ésta le da al adversario demasiadas posibilidades de juego en el entorno, amenazando el rescate de la piedra capturada.

El aprendizaje de los conceptos en los sucesivos niveles, elementales, fundamentales y estratégicos, constituye un proceso que va desde los primeros contactos con el juego hasta llegar a las categorías *dan*.

LAS PRIMERAS TÉCNICAS.

Un aspecto importante del aprendizaje de las reglas consiste en la detección de las piedras o cadenas de piedras que son capturadas por haber perdido sus libertades. La práctica del atari-go da la posibilidad de ejercitar esto.

Ahora bien, la sola enunciación de la regla de la captura, no da los elementos necesarios para producir una captura con juego alternado.

Las primeras técnicas a transmitir son, entonces, aquellas que se refieren a la **captura de piedras** en situaciones simples.

Algunas de estas técnicas se pueden mencionar, incluso antes de abordar los aspectos reglamentarios más complejos, relacionados con los territorios.

Por ejemplo, en el *diagrama 1* se muestra una partida hipotética de atari-go.

Negro 5 pone una piedra blanca en atari, y Blanco la defiende con 6, siguiendo la explicación referida a las libertades de las cadenas de piedras.

Negro continúa persiguiendo al grupo con sus jugadas 7 y 9, pero eso produce una situación en la que Blanco puede aplicar una técnica de captura.

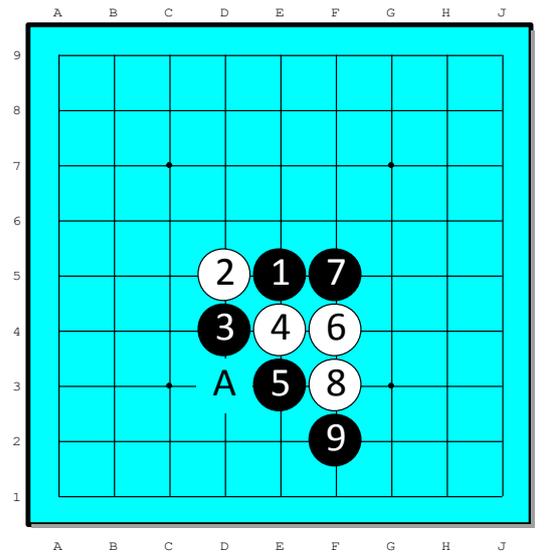


Diagrama 1

Atari doble y conexión directa. El punto "A" es clave para el ataque o la defensa.

Si Blanco juega ahora en "A", produce un **atari doble** y logra capturar la piedra negra de 3 o la de 5. Si se trata de una partida de atari-go simple (en la que gana el bando que realiza la primera captura), una jugada de Blanco en ese punto sería decisiva.

Para Negro, sería mejor jugar en "A" en lugar de Negro 9. Esto responde a otro concepto elemental, como es la **conexión directa**, técnica simple para reforzar los grupos, ganar libertades y dificultar su captura.

Podemos ver que las situaciones más simples pueden dar pie a la introducción de los primeros conceptos.

El *diagrama 2* muestra una continuación hipotética de la secuencia del diagrama anterior, suponiendo ahora que se trata de una versión más compleja de atari-go, en la cual gana el bando que capture primero 5 piedras. Blanco 10 y 12 producen la captura de la piedra marcada, y Negro 13 pone en atari una piedra blanca.

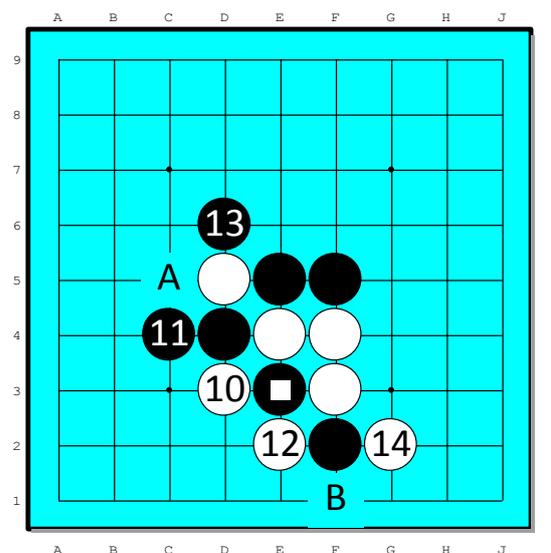


Diagrama 2

Escalera y atari contra el borde. Blanco no puede rescatar su piedra jugando en "A" y Negro tampoco la suya jugando en "B".

Si Blanco pretende rescatar esa piedra jugando en “A”, Negro puede aplicar la técnica de *shicho* y capturar (en ese caso, la obstinación de Blanco por defender la piedra podría llevarlo a perder la partida).

Blanco 14 pone una piedra negra en atari, y si Negro pretende rescatarla jugando en “B”, Blanco puede aplicar la técnica de persecución hacia el borde y capturar.

Nótese que usamos el término “captura” en dos sentidos: al hablar de la regla, para señalar la situación en la que las piedras son comidas, o sea que salen del tablero por haber perdido sus libertades; al hablar de la técnica, para señalar la situación en la que, mediando juego alternado, las piedras en cuestión no pueden evitar ser comidas, pese a que tienen todavía libertades.

Como podemos ver, en el proceso de enseñanza de las reglas aparecen oportunidades para la introducción de las primeras técnicas.

En otro escrito⁴ planteamos una estrategia para la enseñanza de las reglas, basada en una combinación de explicaciones de los aspectos reglamentarios, de los más simples a los más complejos, con prácticas de juego según reglas que van a su vez creciendo en complejidad, desde el atari-go hasta el go de territorio.

En ese contexto se pueden introducir tempranamente algunas técnicas sencillas, como las mencionadas arriba, para orientar el juego en las partidas de práctica y dar a su vez algunos elementos que puedan ayudar a comprender con mayor facilidad otros aspectos referidos a las reglas.

La temática de **vida y muerte** hace su aparición cuando se introduce la regla del territorio.

El primer concepto que entra en juego es el de **dos ojos**. La idea de que un grupo que forma dos ojos hace imposible su captura, constituye una técnica, no una regla básica, tal como señalamos en otro escrito.⁵

Asimismo, la idea de que un grupo (confinado) que no puede llegar a hacer dos ojos (ni vivir en *seki*) es un grupo muerto, constituye otro concepto perteneciente a esta temática.

Por su parte, la idea de retirar las piedras muertas de común acuerdo al final de la partida, se desprende del concepto anterior, y si bien no forma parte de las reglas básicas, sí interviene al aplicar alguno de los métodos de conteo que están vigentes en las reglamentaciones actuales.

Podemos ver así que algunos conceptos relacionados con técnicas, se introducen en el proceso mismo de enseñanza de las reglas y los métodos de conteo.

Siguiendo con las técnicas, un concepto elemental, clave para esta temática, es el de **punto vital**.

En el *diagrama 3* podemos ver que una jugada de Blanco en “A” forma dos ojos para el grupo, mientras que si Negro ocupa ese punto, impide su formación.

4 “Un Método Progresivo de Enseñanza de las Reglas del Go”.

5 “Las Reglas del Go”.

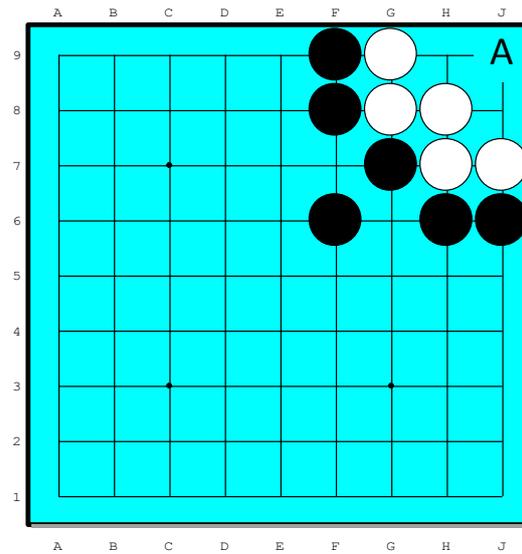


Diagrama 3

Punto vital. El punto “A” es clave tanto para la defensa como para el ataque.

La identificación de puntos vitales, sea para vivir con grupos propios o para matar grupos del adversario, constituye una técnica que se aplica desde temprano, cuando se empieza a jugar al go de territorio.

Por otra parte, la situación de **seki** se puede producir en cualquier momento. Se relaciona con los aspectos reglamentarios, tanto en lo que se refiere a la determinación de los grupos vivos y muertos, como a las disposiciones para contar o no como territorio a los puntos que intervienen en ella.

En cuanto a las técnicas, el **seki** se relaciona con las situaciones de ataque recíproco (de la temática de técnicas de captura), ya que **seki** es un resultado posible para ciertos tipos de **semeai** (carrera para capturar). Pero también se refiere a la temática de vida y muerte, ya que puede ser un recurso para vivir con un grupo confinado.

Vemos entonces que, en el proceso de enseñanza de las reglas, se da la oportunidad e incluso la necesidad de introducir las primeras técnicas.

Éstas por su parte, dan pie a la introducción de otros conceptos elementales relacionados, produciéndose de ese modo el arranque del proceso de aprendizaje de las técnicas. Proceso que, como sabemos, no tiene fin.

PANORAMA DE LAS TEMÁTICAS.

En la discusión anterior vimos algunos conceptos referidos a las temáticas de **técnicas de captura, conectividad y velocidad, y vida y muerte.**

Otros conceptos elementales correspondientes a esas temáticas deberán ser introducidos de manera progresiva.

Por ejemplo, la conexión abierta es otra técnica de conexión, que se caracteriza por su sencillez y puede ser introducida tempranamente.

Dentro de la misma temática, los saltos como maneras de ganar velocidad, se introducen cuando ya se ha completado el aprendizaje de las reglas del go de territorio, con lo que se ha incorporado entonces la noción del go como una disputa de espacios (*diagrama 4*).

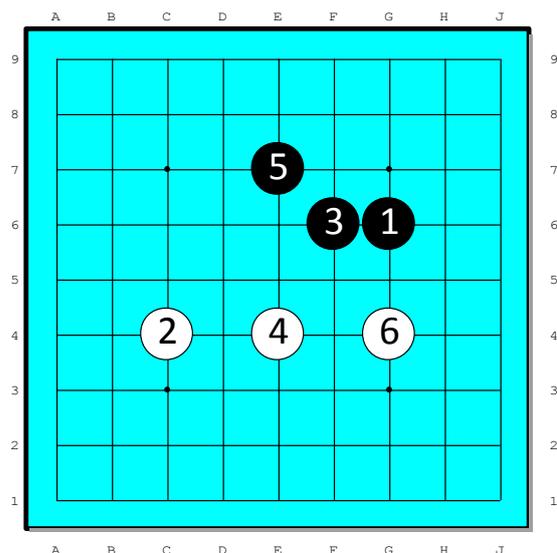


Diagrama 4

Conectividad y velocidad. Seguridad de las formas conectadas versus velocidad de los saltos.

Aquí también se puede introducir la temática de **dirección de juego**, donde las jugadas de contacto y de aproximación constituyen conceptos elementales, ya que se pueden ver como disputas de espacios y como bloqueo o contención del avance de grupos adversarios en direcciones determinadas (*diagrama 5*).

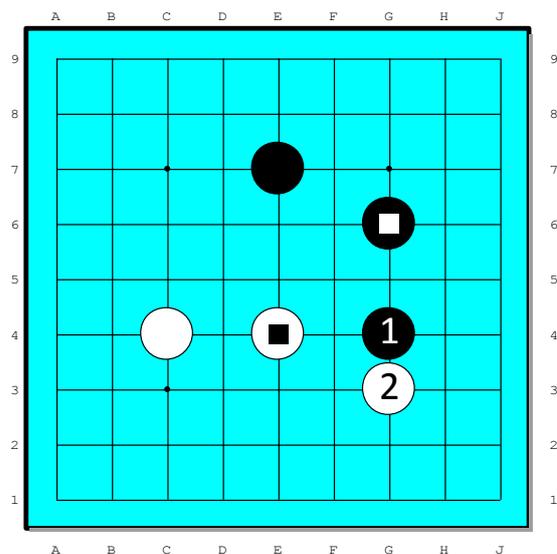


Diagrama 5

Dirección de juego. Negro 1, además de constituir un salto desde la piedra negra marcada, constituye una aproximación a la piedra blanca marcada, conteniendo un posible avance de Blanco en esa dirección. Blanco 2, en contacto con la piedra negra de 1, bloquea un posible avance de Negro.

La temática de **forma y estilo** se introduce más adelante en el proceso, cuando se han incorporado ya varios conceptos correspondientes a las temáticas mencionadas anteriormente.

El motivo es que, tratándose de conceptos de eficiencia, remiten a objetivos relacionados con esas otras temáticas.

Por ejemplo, en el *diagrama 6* se ilustra un concepto elemental de forma.⁶

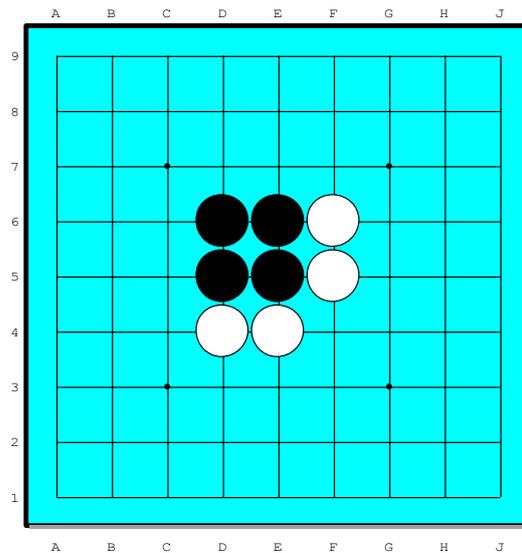


Diagrama 6

Forma básica ineficiente. Las piedras negras son ineficientes en comparación con las blancas.

El cuadrado de cuatro piedras negras constituye una forma básica ineficiente, tanto para el objetivo de capturar piedras del adversario como para el de ocupar o controlar espacios del tablero.

Las cuestiones de eficiencia pueden plantearse no sólo con relación al espacio, sino también con respecto a la sucesión temporal de jugadas.

Por ejemplo, si un mismo objetivo (como podría ser el de asegurar los ojos de un grupo) se puede lograr jugando en *gote* o manteniendo el *sente*, queda claro que esta última manera de hacerlo es más eficiente. O sea, *sente* y *gote* son conceptos elementales relacionados con estilo.

La temática de **territorio e influencia** se introduce, en primer lugar, durante el proceso de aprendizaje de la regla del territorio.

En particular, los conceptos elementales que se refieren al cierre y consolidación de los territorios se relacionan con la seguridad, tanto de las piedras que definen sus límites (contra su posible captura), como de los espacios rodeados (contra posibles invasiones).

Por ejemplo, en el *diagrama 7* se muestra una secuencia típica de cierre de territorios.

6 Este diagrama está tomado del citado libro: "Elementos de Go", capítulo 5.

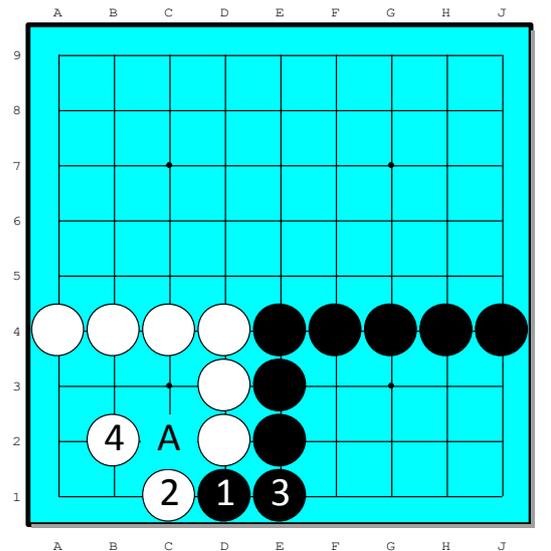


Diagrama 7

Cierre de territorios. Tanto el territorio negro como el blanco quedan bien delimitados.

Negro 1 avanza sobre el espacio que Blanco rodea en el rincón. Blanco cierra con 2, poniendo en atari a la piedra negra, por lo cual Negro conecta con 3.

Finalmente, la conexión abierta de Blanco 4 impide a Negro capturar la piedra de 2 con una jugada en "A". En esta jugada de Blanco está implícito el conocimiento de la técnica de captura de persecución con atari sobre el borde, así como de la técnica de conexión mencionada.

Por lo dicho más arriba, entran también en juego conceptos elementales de vida y muerte, como el de dos ojos. Por ejemplo, el espacio que ha rodeado Negro en ese diagrama puede ser considerado como su territorio, en la medida que sea capaz de refutar cualquier intento de Blanco de entrar allí y formar un grupo con dos ojos.

Los conceptos relacionados con influencia se introducen más adelante en el proceso de aprendizaje, una vez que se ha consolidado el conocimiento de las reglas y se puede empezar a visualizar la definición de los espacios con cierta anticipación. Veremos un ejemplo de esto un poco más adelante.

En cuanto a la temática de **lucha de ko**, en el momento de enunciar la regla, es posible que surja la idea de usar el tiempo que corresponde a la jugada que se debe realizar en otra parte, para amenazar alguna cosa. O bien, es posible que esa idea se introduzca más adelante en el proceso de aprendizaje. En todo caso, el concepto de amenaza de ko es el primero que corresponde a las técnicas de esta temática. Por su parte, el concepto de tamaño de una amenaza de ko es más complejo, y se introduce más adelante en el proceso.

Como decíamos al comienzo, la temática de **tesuji** se refiere a la resolución de situaciones tácticas, y en ese sentido puede aparecer tempranamente. Por ejemplo, una captura por *shicho*, o una jugada que ocupa un punto vital, pueden ser casos de *tesuji*.

Ahora bien, se suelen identificar como tales a ciertas jugadas que son particularmente brillantes, como puede ser el caso de una captura que involucre el sacrificio de piedras, tal como la "trampa de pesca" o la maniobra conocida como "nido de grullas" (*diagrama 8*).

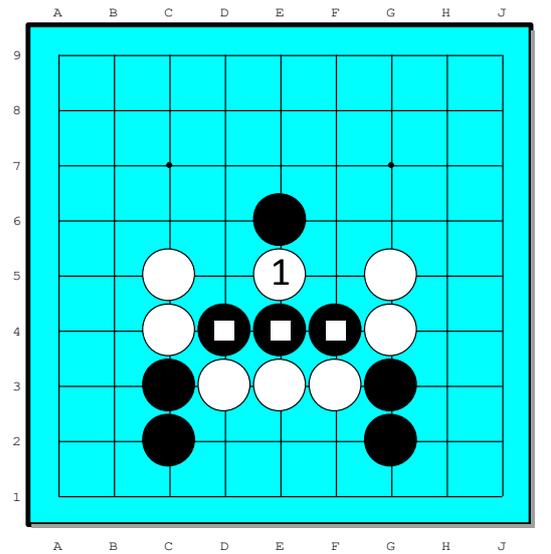


Diagrama 8

Nido de grullas. Blanco 1 es un tesuji que lleva a la captura de las tres piedras negras marcadas.

En el recorrido rápido que acabamos de hacer por las temáticas de conceptos generales, podemos apreciar que, de los conceptos elementales, algunos se introducen en relación directa con el aprendizaje de las reglas y otros entran en escena más adelante. Los conceptos fundamentales, por su parte, se introducen en una etapa posterior a la de los conceptos elementales, como veremos luego.

En cuanto a los conceptos referidos a etapas del juego, naturalmente se introducen luego de completar el aprendizaje de las reglas.

Asimismo, en muchos casos se entrelazan con los conceptos generales.

Por ejemplo, en el *diagrama 9* podemos ver el comienzo de una partida hipotética en tablero de 9 x 9 que podría servir para ilustrar algunos conceptos.

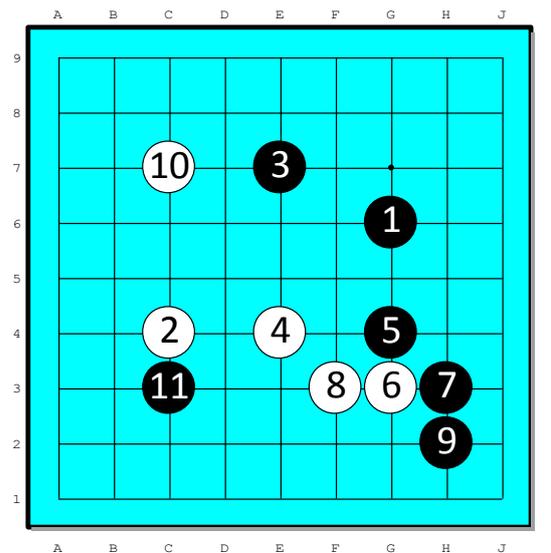


Diagrama 9

Primeras jugadas de una partida en tablero de 9 x 9.

Negro 1 y 3 forman un salto de caballo, mientras que Blanco 2 y 4 forman un salto de un punto. Como hemos dicho, esos saltos constituyen conceptos elementales de la temática de conectividad y velocidad.

Ahora bien, esas jugadas responden a su vez a un concepto elemental de *fuseki*, como es el de jugar cerca de los rincones, de modo de aprovechar los bordes del tablero para definir espacios que se consoliden luego como territorios.

Asimismo, entra en juego un concepto elemental de la temática de territorio e influencia, como es el de bosquejo territorial. Con sus jugadas, Negro y Blanco respectivamente han delineado un espacio en el rincón superior derecho y en el inferior izquierdo. Que esos espacios se consoliden o no como sus territorios respectivos, dependerá del juego posterior.

Siguiendo con la partida, Negro 5 expande el bosquejo territorial mediante un salto de un punto, al mismo tiempo que constituye una jugada de aproximación a un punto de distancia de la piedra blanca de 4.

Blanco responde con la jugada de contacto de 6, ante la cual Negro reacciona con el *hane* de 7. La aproximación de 5, el contacto de 6 y el *hane* de 7 como respuesta a la jugada de contacto, constituyen conceptos elementales de la temática de dirección de juego.

Blanco retrocede con 8 para conectar sus piedras, y Negro avanza sobre el rincón con 9.

La secuencia de 6 hasta 9 constituye un *joseki*, o sea que los estudios teóricos han señalado esas jugadas como correctas, dando un resultado local razonable para ambos. En esos estudios teóricos han intervenido sin duda los conceptos de dirección de juego mencionados más arriba.

Siguiendo con la partida, Blanco ocupa el rincón superior izquierdo con 10, un punto importante de *fuseki*.

Por su parte, la piedra de 10 se relaciona con la blanca de 2 mediante un salto de dos puntos, y constituye a su vez una aproximación a un punto de distancia de la piedra negra de 3.

Finalmente, la jugada de contacto Negro 11 invade el bosquejo territorial de Blanco, dando comienzo al *medio juego*. La idea de invadir (o también la de reducir) una posición del adversario, constituye justamente un concepto elemental de medio juego.

En el ejemplo que acabamos de ver, se puede apreciar cómo las temáticas (de conceptos generales) de conectividad y velocidad, dirección de juego, territorio e influencia (y también otras que no han sido mencionadas en este caso), se entrelazan con las temáticas de *fuseki*, medio juego e incluso de *joseki*.

Por su parte, la temática de *yose* se introduce naturalmente al tratar el tema del cierre de los territorios.

En el ejemplo que veíamos más arriba (en el *diagrama 7*), Negro reduce un par de puntos el territorio blanco mientras cierra el propio. La idea de reducir algunos puntos el territorio del adversario (o agrandar el propio) durante la operación de cierre, constituye un concepto elemental de *yose*.

Todos los ejemplos que hemos visto hasta acá se han desarrollado en tablero de 9 x 9. Ese tamaño de tablero es adecuado para introducir el juego y realizar las primeras prácticas.

A medida que se gana experiencia, se puede pasar al tablero de 13 x 13 y luego al de 19 x 19.

La temática de **juego con hándicap** se puede introducir cuando se pasa al tablero 13 x 13, sobre el cual se puede jugar razonablemente con un hándicap de 5 piedras. Más adelante, al pasar a tablero de 19 x 19, se utiliza el hándicap de 9 piedras.

Un concepto elemental muy útil para orientar el juego en las primeras partidas con hándicap, es la intención de Negro de conectar sus piedras de hándicap entre sí, así como la de Blanco es tratar de separarlas.

Esta recorrida rápida por las diversas temáticas ha tenido por objeto realizar una primera aproximación al tipo de contenidos de cada una de ellas, a la interrelación que hay entre ellas y al modo como se van introduciendo en el proceso de aprendizaje.

En esa descripción hemos mencionado varios conceptos, pero omitimos muchos otros. Solo el aprendizaje de los conceptos elementales lleva una etapa completa del proceso.

Luego viene otra etapa completa para los conceptos fundamentales y otra más para los conceptos estratégicos.

EL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Como hemos venido señalando, en el aprendizaje que realiza una persona, desde cero hasta llegar a 1-dan, se pueden identificar cuatro grandes etapas para la **transmisión de conceptos**:

- La enseñanza de las reglas.
- Los conceptos elementales.
- Los conceptos fundamentales.
- Los conceptos estratégicos.

Las divisiones entre una etapa y otra no son estrictas, porque en el desarrollo de una de ellas, puede que aparezcan conceptos de una etapa posterior que se relacionan más o menos estrechamente (como hemos visto que ocurre con los conceptos elementales y el aprendizaje de las reglas).

Si bien es posible introducir en una etapa, ocasionalmente, un concepto que corresponde a una etapa posterior, la identificación de las etapas mencionadas es una herramienta útil para el docente, ya que así se define un mapa que orienta el proceso de enseñanza.

La comprensión de los conceptos de un nivel sirve de base para la asimilación de los conceptos del nivel siguiente.

Por ejemplo, decíamos que el *hane* y el *nobi* como respuesta a una jugada de contacto, constituyen conceptos elementales de la temática de dirección de juego.

Para la misma temática, las recomendaciones de jugar *hane* a la cabeza de dos o tres piedras (que figuran en sendos proverbios) constituyen conceptos fundamentales.

El *diagrama 10* ilustra un caso de *hane* a la cabeza de dos piedras.

El *hane* a la cabeza es una técnica para torcer la dirección de avance, que combina con la amenaza de producir ataris simultáneos o sucesivos, y como tal supone la aplicación de diversos conceptos elementales con un cierto criterio.

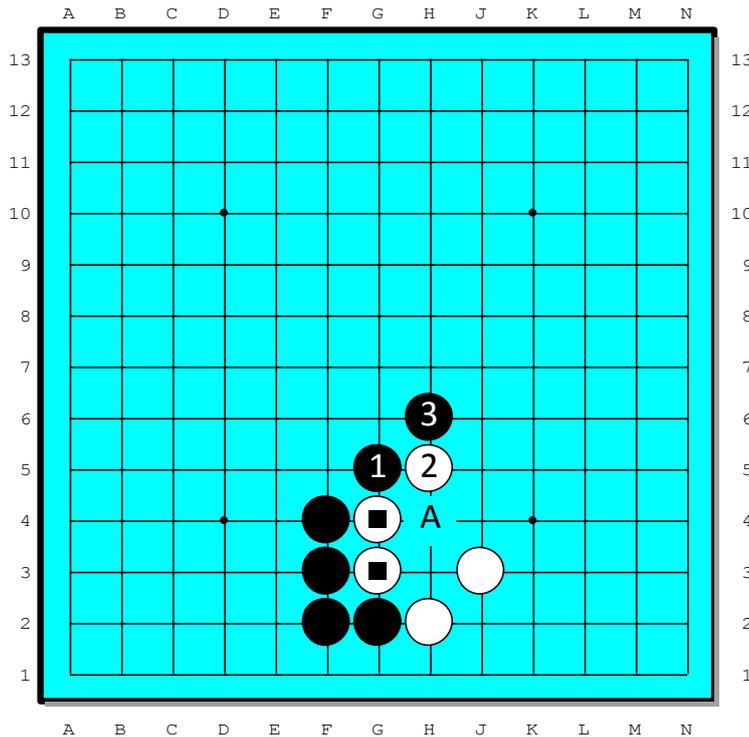


Diagrama 10

Hane a la cabeza de dos piedras. Luego del doble hane de Negro 3, aparece la amenaza de un atari doble a la piedra blanca de 2 y a las dos piedras marcadas, con Negro "A". Con esta maniobra, Negro logra torcer la dirección de avance de los grupos hacia la derecha.

Por lo general, los conocidos **proverbios de go** son formulaciones de conceptos fundamentales.

"No haga triángulos vacíos" (por nombrar un ejemplo) es un proverbio que contiene una recomendación referida a forma.

En el *diagrama 11* se ilustra un caso de triángulo vacío.

El triángulo vacío es una forma ineficiente porque hace que dos piedras de una misma cadena compartan una libertad (el punto "A" en el diagrama), reduciendo de ese modo la cantidad total de libertades de la cadena.

Si el punto en cuestión estuviera ocupado por una piedra adversaria (lo que sería un "triángulo lleno"), las dos piedras de la cadena tapparían sendas libertades de esa piedra, por lo cual la forma del grupo sería eficiente.

También se puede ver al triángulo vacío como un prelude de la forma básica ineficiente mostrada más arriba (el cuadrado de 4 piedras del *diagrama 6*).

Si más adelante el bando en cuestión se viera forzado a ocupar el punto vacío del triángulo (si Negro jugara en "A" en el diagrama), completaría la forma mencionada.

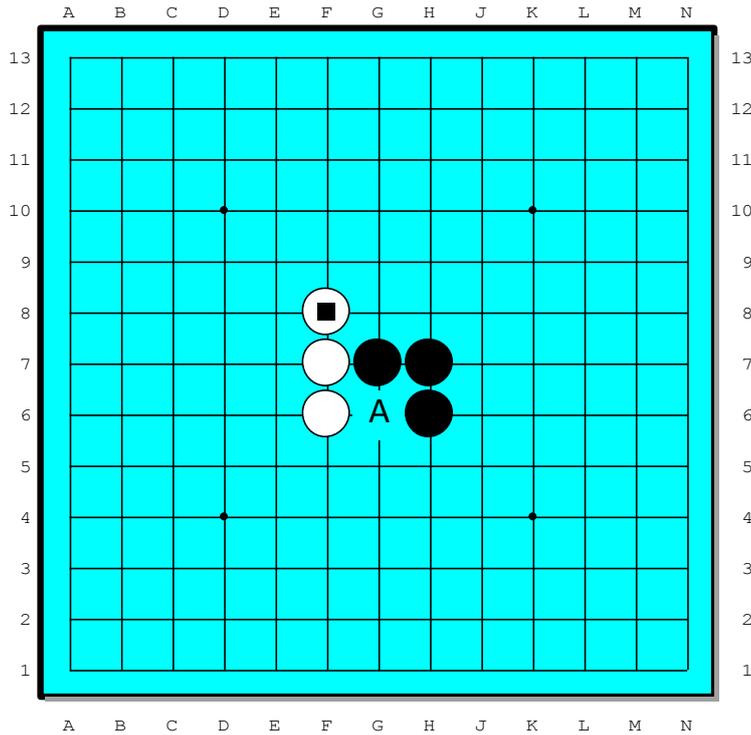


Diagrama 11

Triángulo vacío. La forma de las piedras negras es ineficiente debido al triángulo vacío de "A". Si la piedra blanca marcada estuviera ubicada en "A", la forma de Negro sería buena. Si más adelante Negro juega en "A", completa la forma básica ineficiente del cuadrado de 4 piedras.

"Aprenda el tesuji roba-ojo" es otro proverbio conocido.

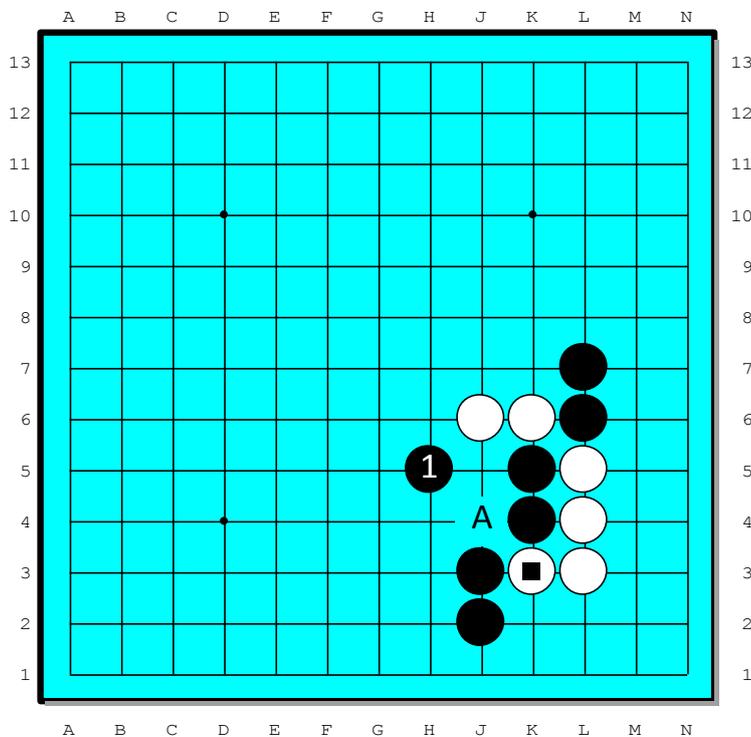


Diagrama 12

Tesuji roba-ojo. Negro 1 es la forma correcta de cubrir el punto de corte de "A". El punto de 1 en relación con la piedra blanca marcada conforma el tesuji roba-ojo.

El *tesuji* roba-ojo tiene aplicaciones concretas en la temática de vida y muerte de grupos, pero también tiene un rol destacado en la temática de forma y estilo.

En el *diagrama 12* se muestra un caso en el que se produce, mediante la aplicación de este *tesuji*, la forma correcta de cubrir el punto de corte.

El nombre de “*tesuji* roba-ojo” surge del hecho de que si Blanco tomara el punto que ocupa Negro 1 en el diagrama, en combinación con la piedra blanca marcada haría que un ojo que pudiera formar Negro alrededor de “A” fuera falso.

Siendo ese un punto clave para el ataque, lo es también para la defensa. La jugada Negro 1 responde a otro proverbio que dice: “El punto clave para un jugador lo es también para el otro”.

En este ejemplo, conceptos elementales como la técnica de conexión directa o la de conexión abierta, no alcanzan para descubrir la jugada más eficaz.

Si Negro jugara en “A” (conexión directa) en lugar de hacerlo en 1, formaría un triángulo vacío. Si en cambio jugara a la izquierda de “A” (conexión abierta), Blanco respondería en 1, forzando a Negro a conectar en “A” y formar de todos modos el triángulo vacío.

Es el concepto fundamental mencionado el que aporta los criterios necesarios para descubrir la mejor jugada.

Pasemos ahora a un ejemplo en el nivel de los **conceptos estratégicos**.

Atsumi es un concepto estratégico que se refiere al desarrollo de una posición fuerte, sólida, que hace sentir su presencia en el tablero.

El desarrollo de una posición así requiere de la inversión de tiempos, o sea, se necesitan muchas jugadas para conformarla.

El concepto mencionado habla del valor de contar con una posición así, lo cual justifica a su vez la inversión de tiempos correspondiente.

Ese valor será tanto mayor cuanto mejor sea el uso que se le da al *atsumi*.

El concepto en sí es complejo, porque no trata sólo del valor, sino también de ciertas orientaciones para usar el *atsumi* propio o tratar con el del rival.

Así, la idea de “jugar lejos de la fuerza” tiene una aplicación de carácter general, ya sea por la necesidad de guardar una distancia prudencial de una posición fuerte del adversario (para prevenir el riesgo de sufrir un ataque severo), o por la conveniencia de no agregar piedras en las cercanías de una posición fuerte propia (para no producir una sobre-concentración de los esfuerzos).

Otra idea general es la de “jugar hacia (y no desde) la fuerza”.

Tanto una como la otra de estas ideas corresponden a la temática de dirección de juego, ya que son orientaciones acerca de los espacios del tablero que conviene disputar y de las direcciones de avance que conviene priorizar.

En el *diagrama 13* se muestra un ejemplo de aplicación de estos conceptos.

Negro tiene *atsumi* en el sector derecho y lo usa para atacar el grupo blanco del borde inferior.

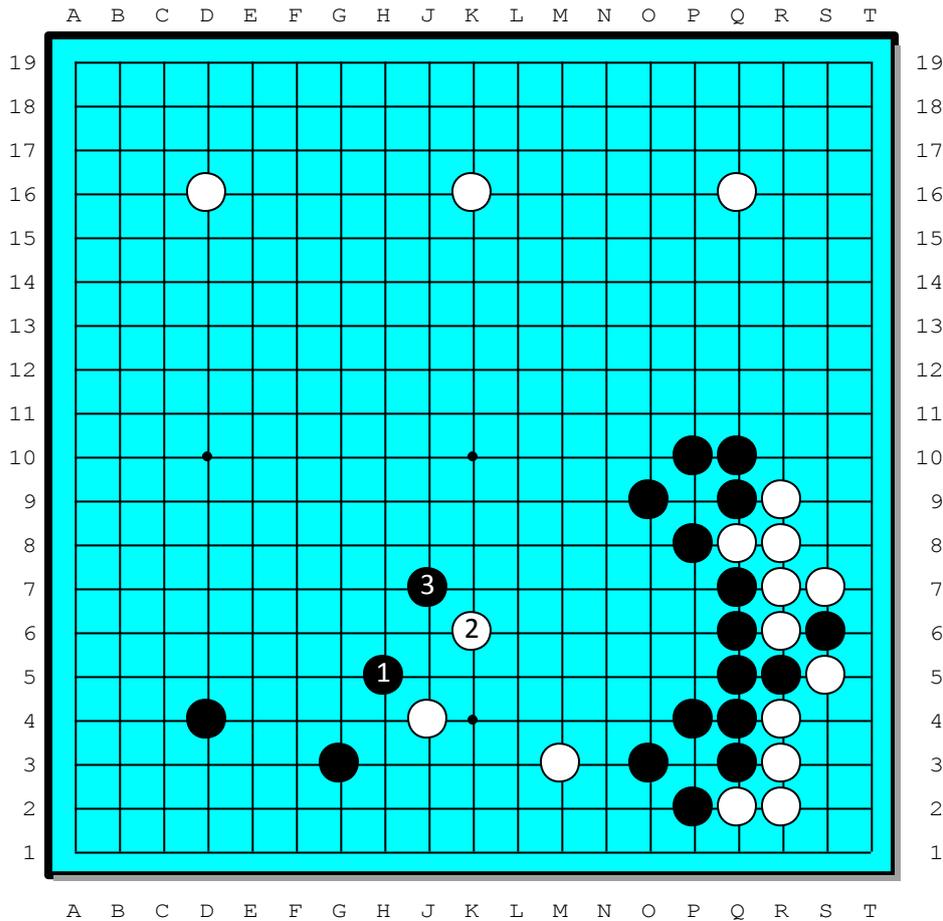


Diagrama 13

Atsumi. Negro 1 y 3 atacan al grupo blanco, empujándolo hacia la pared sólida negra de la derecha.

El ataque se realiza mediante una sucesión de saltos de caballo, de acuerdo a un proverbio que recomienda su uso para tomar la ventaja en una lucha en la que dos grupos adversarios salen hacia el centro del tablero, persiguiéndose mutuamente.

Aquí vemos entonces la idea de “jugar hacia la fuerza”, correspondiente al concepto estratégico de *atsumi*, aplicada con el criterio (correspondiente a un concepto fundamental) de atacar con saltos de caballo, siendo a su vez el salto de caballo un concepto elemental.

En síntesis: la asimilación de los conceptos correspondientes a un nivel sirve de base para la incorporación de los conceptos del nivel siguiente; a su vez, la mención esporádica de un concepto de un nivel superior puede en algunos casos ayudar en el proceso de asimilación de los conceptos del nivel inferior.

La transmisión de conceptos constituye un aspecto del proceso de enseñanza - aprendizaje. El otro aspecto es la **práctica de juego**.

Se recomienda realizar las prácticas correspondientes a la etapa de aprendizaje de las reglas, en tableros de 9 x 9.

Ese tamaño es relativamente pequeño, de modo que las primeras partidas (hasta entender cabalmente la regla del territorio) no resultan demasiado largas. Y al mismo tiempo es suficientemente grande, como para producir de manera natural la transición a la etapa de incorporación de los conceptos elementales, ya que éstos se pueden aplicar en su mayoría en tableros de ese tamaño.

El paso al tablero de 13 x 13 se produce durante el período de incorporación de los conceptos elementales correspondientes a las etapas del juego.

Con ese tamaño, se pueden ilustrar mejor algunos conceptos de *fuseki*, como por ejemplo el de *shimari* y el de *kakari*. Asimismo, aparece la posibilidad de jugar con hándicap, como se mencionó más arriba.

También algunos conceptos generales, como el de influencia y el de *moyo* de la temática de territorio e influencia, intervienen con mayor naturalidad.

Por otra parte, el hecho de que se produzcan partidas más largas, lleva a que en las prácticas aparezca la necesidad (o la oportunidad) de pensar a largo plazo.

El uso del tablero de 13 x 13 se puede extender hasta el final de la etapa de incorporación de los conceptos elementales y la transición a la introducción de los conceptos fundamentales.

Luego conviene pasar al tablero de 19 x 19 líneas.

Con ese tamaño, se ilustran mejor algunos conceptos de *fuseki* (como el de la extensión sobre un borde o el de la pinza a una piedra de *kakari*) y de otras temáticas (por ejemplo, la reducción o invasión de un *moyo*). Se puede practicar el juego con 9 piedras de hándicap, y también se puede ilustrar la aplicación de algunas variantes simples de *joseki* (aunque esta temática se puede introducir como tal aún con tableros de menor tamaño).

La etapa de incorporación de conceptos elementales da una comprensión general del juego, a la que sigue una profundización de esa comprensión a través de los criterios que aportan los conceptos fundamentales.

Esa profundización debe ir acompañada de la práctica en tablero de 19 x 19, que da una idea de la complejidad que puede alcanzar el juego competitivo y completa el panorama de los elementos que se requieren para jugar una partida completa de go con una conciencia cabal de lo que ocurre a lo largo de ella.

La etapa de incorporación de los conceptos estratégicos constituye una nueva profundización, ya que esos conceptos son herramientas útiles para la formulación de planes de juego y la confrontación con los planes del rival.

El tiempo que lleva el proceso de aprendizaje con sus cuatro etapas, varía para cada persona, pero un promedio razonable que se puede trazar es el de tres años.

En todo caso, tiene sentido planificar el proceso de enseñanza en tres partes: una para la enseñanza de las reglas y la transmisión de los conceptos elementales, otra para los conceptos fundamentales y otra para los conceptos estratégicos.

Quedará en manos de cada docente, de acuerdo a cada grupo de alumnos con los que trabaje, la puesta en práctica de esa planificación, con la adecuación correspondiente de los tiempos.