

3... 2... 1... Go! Undicesima puntata

Author : Go

Date : 31 marzo 2014



Il Go e la quarta arte.

Oggi parleremo del Go in relazione a un'arte che, a primo acchito, sembra non aver nulla a che fare con questa disciplina: la musica.

Il Go è da tanto tempo un gioco molto popolare nelle arti giapponesi, ma non ha mai avuto grandi connessioni con le arti occidentali. Tutto è cambiato negli anni 80 del 20° secolo, grazie agli sforzi del pianista americano **Haskell Small**. Small ha creato, infatti, una sonata basandosi su una partita giocata nella realtà. L'opera è stata presentata al congresso dell'associazione americana di Go nel 1988.

Nato nel 1948, Small è cresciuto nell'area di Washington. Sua madre era una musicista, mentre suo padre era un colonnello dell'esercito. Ha iniziato a suonare il piano a circa 7-8 anni (età attorno alla quale i bambini asiatici iniziano a giocare a Go), ma finché non fu nella sua adolescenza non riuscì mai a trovare insegnanti degni di questo nome.

Small imparò a suonare a orecchio e fino a 18 anni non sapeva neanche leggere uno spartito. A differenza di molti, crebbe suonando jazz e rock prima di dedicarsi alla musica classica. Dopo aver lasciato la sua carriera da studente di ingegneria all'università di Carnegie-Mellon si trasferì a San Francisco, dove iniziò ad imparare realmente a suonare dentro il conservatorio cittadino. Quando ebbe 21 anni vinse il *Pittsburg Concert Society Audition*, dopo il quale iniziò a fare tour in Europa. Ha vinto molti premi come pianista ed ha anche composto circa 3 dozzine di opere sia per piano che per altri strumenti e voci.

La passione per il Go iniziò al college, grazie a un amico che lo introdusse in questa disciplina. Il primo rapporto tra Small e il Go non fu certo idilliaco. Dopo le prime 15-20 partite Small decise di abbandonare per un periodo lo studio del gioco, dato che non riusciva a capire alcunché.

L'amore scoppiò definitivamente ad un pranzo familiare, quando il suo fratellastro gli chiese se sapeva giocare a Go. Small, seppur riluttante, iniziò a giocare con lui e da quel momento non riuscì più a fare a meno del gioco. Iniziò a studiare molto duramente e tutti i suoi sforzi lo hanno portato ad arrivare fino al grado di 1 dan amatoriale. Come ogni altro giocatore, Small trovò affascinante il Go ma, come accade spesso, trovò alcune difficoltà a tradurre in musica questa sua passione, tuttavia era inevitabile che prima o poi sarebbe riuscito a combinare i suoi due principali interessi.

La partita che Small ha deciso di rappresentare nella sua opera è la numero 6 del *Sanjubango* giocato tra **Ota Yuzo** e **Honinbo Shusaku** nel 1853. Dopo 265 mosse la partita finì in *jigo* (pareggio). Small ha scelto di fare interpretare questa sonata a due piani, poiché voleva strumenti uguali, seguendo quel concetto di equilibrio tanto caro al mondo del Go. Ha scelto una partita finita in pareggio per elevare alla massima potenza l'aspetto di due rivali che diventano partner ed insieme creano una partita meravigliosa.

Small ha scritto anche una terza parte, adatta ad essere eseguita da qualcuno seduto davanti ad un computer. L'idea è che ad ogni nota suonata corrisponda una mossa della partita, così chi si trova davanti allo schermo ha il compito, semplicemente premendo un tasto, di fare andare avanti la partita su uno schermo posto dietro i due pianisti che suonano.

L'opera è lunga circa 10 minuti e grazie ad un ritmo incalzante può essere considerata molto interessante per chiunque. L'obiettivo di Small era quello di ottenere una composizione musicale che riuscisse ad attrarre sia gli appassionati di Go sia chi non ha la benché minima conoscenza di questa disciplina. Secondo il compositore il Go e la musica sono molto simili. Ad esempio il movimento e il suono delle pietre si collega in maniera molto naturale al mondo della musica.

Anche i combattimenti possono essere tranquillamente riprodotti soltanto adottando una sequenza di note che riesca a creare una tensione sempre maggiore a coloro che la ascoltano.

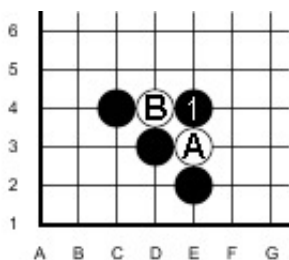
Il famoso pezzo di Small

Possiamo quindi concludere affermando che, a differenza di come si potrebbe pensare il Go e la musica siano 2 mondi particolarmente affini.

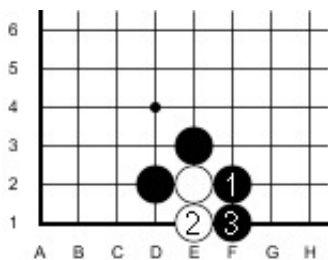
Strategia e tattica.

A seconda della disposizione delle pietre le scale possono diventare molto arzigogolate; esistono infatti alcuni problemi su scale che percorrono tutto il *goban*. Ovviamente perché l'esercizio sia fatto bene è necessario leggere la scala a mente senza posizionare le pietre.

Abbiamo visto una tecnica di cattura molto comune, ma ve ne sono innumerevoli, alcune semplici altre più complicate. Cominciamo dalla più banale, il doppio *atari*.



Un'altra tecnica abbastanza semplice è l'*atari* in seconda linea, non facile da vedere per un principiante, al contrario è immediatamente riconoscibile per un giocatore più esperto.



La *geta* (rete nella nostra lingua), invece, è meno visibile e spesso sfugge anche a gli occhi dei giocatori più esperti.

È possibile che ci siano combinazione tra *geta* e scala ma molto difficilmente viceversa.

A volte invece è necessario il sacrificio di qualche pietra per poter catturare un gruppo. È il caso dello *snapback*. Quello che succede è che alimentiamo il gruppo nemico in modo da farli perdere libertà.

L'ultima tecnica che andiamo a vedere è l'*oiotoshi* (caccia e fuga in giapponese).

Avviene quando, mandando in atari un gruppo, questo si connette a un altro gruppo per non farsi catturare; con il problema non da poco che il nuovo gruppo continua ad avere una sola libertà :)

Ci sono poi tecniche di cattura specifiche per determinate situazioni che uno impara con l'esperienza e lo studio. Ti lascio quindi con una di queste per la prossima volta!

Come al solito, se sarai il primo a inviarci un'email (redazione@paginaq.it) con tutte le risposte esatte, ti offriremo una birra all'Orzo Bruno questa sera stessa! A proposito, ci incontriamo ogni lunedì sera all'[Orzo Bruno](#), e ogni giovedì sera al [Tetraktis](#), sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!