



Comporre è un gioco

Una storia a fumetti diventa strategia

di Andrea Sani

Alessandro Polito ha già pubblicato due volumi a fumetti che costituiscono, nello stesso tempo, dei manuali che insegnano a comporre musica partendo da zero: *Herr Kompositor - Scrivi una canzone!* (2013) e *Herr Kompositor - Il segreto dei compositori* (2015), entrambi pubblicati dalle Edizioni Curci.

Nel 2016 Polito lancia – sempre per Curci – anche *Herr Kompositor Card Game - Comporre è un gioco*, un gioco di strategia per comporre canzoni costituito da un mazzo di 56 cards e relativo regolamento, ispirato agli stessi simpatici personaggi protagonisti delle due *graphic novels* diffuse in precedenza. Si tratta di una sfida per due giocatori (o per solitario) dagli 8 anni in su, che può durare dai 15 ai 20 minuti e che simula ciò che accade durante la composizione di un brano: accordi di partenza più o meno azzeccati, improvvisi ripensamenti e cancellature di quanto già scritto, applicazione di meccanismi che consentono di moltiplicare il materiale di partenza e così via. Il fatto davvero sorprendente è che le cards, al costo di soli 11 euro e 90, fanno provare il brivido della creazione musicale anche senza conoscere le note e gli accordi!

In alcuni *card game* tradizionali (anche piuttosto noti), i giocatori vincono se riescono ad azzerare i "punti vita" iniziali del proprio avversario. Invece, in *Herr Kompositor Card Game - Comporre è un gioco*, il vincitore ottiene un premio concreto: una canzone da ascoltare che viene composta durante il gioco senza possedere alcun tipo di competenza musicale. Nello stesso tempo i partecipanti, giocando ripetutamente, e senza compiere il minimo sforzo, imparano come componevano Bach o i Beatles e apprendono diversi trucchi di altri compositori.



Sopra, il gioco di strategia delle Edizioni Curci; sotto, quattro tipi di carte da *Herr Kompositor Card Game*

Gli sfidanti interpretano, infatti, una coppia di compositori. A ogni scontro, si giocano due carte e chi totalizza la somma più alta guadagna una o più



battute da aggiungere alla propria composizione e da trascrivere su un apposito foglietto sotto forma di numeri romani. Vince chi riesce a scrivere un brano di 16 battute (o una canzone di 32 battute, a seconda della modalità di gioco scelta) più in fretta del rivale. Alla fine della partita, una card speciale trasforma i numeri romani guadagnati in sigle di accordi internazionali, mentre una serie di applicazioni gratuite, i cui link sono disponibili sul sito della casa editrice (www.edizione-curci.it), consente di ascoltare immediatamente al computer o

su tablet e smartphone il brano che è stato composto durante la partita. E ogni volta viene prodotto un pezzo armonicamente corretto e sempre diverso. Sul sito della casa editrice sono disponibili pure dei *videotutorial* e la versione in inglese del regolamento.

A dire il vero, il *card game* di Polito vanta un precedente illustre: già Wolfgang Amadeus Mozart nel 1793 inventò un gioco musicale che consentiva a un dilettante di comporre senza sapere nulla di composizione. Bastava lanciare per un certo numero di volte una coppia di dadi e servirsi del risultato per ricopiare a mano su uno spartito delle battute già pronte, scritte dal compositore.

Tuttavia, per giocare, bisognava appunto conoscere le note e saper suonare, o invitare qualcuno che fosse in grado di farlo (anche se oggi alcuni *software* aggirano il problema, perché un computer può assemblare ed eseguire automaticamente ciò che Mozart ha composto). Inoltre, il gioco di Mozart consentiva di scrivere le combinazioni possibili – per la precisione, oltre 45 quadrilioni di possibilità, cioè un numero a 17 cifre decimali! – di un unico brano: un minuetto già pre-composto, sia per la parte armonica sia per quella melodica. Il gioco di Polito, invece, non

richiede alcuna preparazione musicale specifica e consente di comporre miliardi di miliardi di combinazioni sempre diverse – ovvero più di due sestilioni di possibilità, cioè un numero a 22 cifre decimali! – perché a cambiare è il giro armonico, che in Mozart è fisso e immutabile. E il giocatore non solo si diverte durante la partita, ma resta anche ampiamente soddisfatto perché concretizza subito la sua composizione.

Herr Kompositor Card Game - Comporre è un gioco è stato playtestato da Stratagemma (Firenze). Le carte sono piacevoli al tatto (la stampa di Cartamundi è una garanzia di qualità), con un *design* semplice e accattivante di immediata comprensione realizzato da Laura Pedersoli, che ha curato anche gli azzeccatissimi colori. Il tratto elegante e volutamente stilizzato dei personaggi (Alex, Lau e Phil) che figurano sulle cards, già protagonisti delle due *graphic novels* di Polito, contribuisce alla chiarezza e alla semplicità dei meccanismi del gioco.

Il gioco è stato pensato in primo luogo per il tempo libero di chiunque, perché l'esperienza artistica creativa non può essere relegata alle sole aree della formazione specialistica, e dovrebbe invece costituire – entro certi limiti – una soddisfazione accessibile a tutti.

Naturalmente, il mazzo di carte è anche adatto per gli studenti e i docenti delle scuole, e cioè delle elementari, delle Medie e indirizzo musicale, dei corsi di "Elementi di composizione" per la Didattica, di "Composizione e Analisi" del Pre-AFAM e del Primo biennio di "Teoria, Analisi e Composizione" del Liceo Musicale.