BRICKS | TEMA

# Videogiocare per suonare meglio

*a cura di:*
Stefano Meani

# Musica, game, videogame

## Pianisti per caso

Mi relaziono da anni con allievi di età, sensibilità e istinti musicali diversi; più spesso di quanto si possa immaginare, si inizia a studiare pianoforte senza una vera consapevolezza della materia. Un esempio tipico sono i ragazzi preadolescenti e adolescenti: in qualche caso convinti a provare dai genitori, certamente mi dicono di amare la musica, la magia delle mani in movimento sulla tastiera, ma di fatto conoscono pochissimi brani pianistici classici, jazz, o pop-contemporanei. Abitualmente vorrebbero riprodurre le canzoni che ascoltano: l'EDM, la trap o il rap. Nessun pregiudizio di genere, ma suonare al piano una melodia pensata per voce e privata del testo, ingabbiati in un ineluttabile giro armonico di 4 accordi - come il famigerato VI-IV-I-V, per chi conosce i principi dell'armonia - è un'operazione spesso fallimentare, soprattutto se diventa l'unico approccio allo strumento nella fase di apprendimento iniziale.

## Parlare di videogiochi per insegnare a suonare

Una buona strada è provare a guidare questi ragazzi alla scoperta di musica pianistica, ma spesso non è facile toccare le giuste corde. Sento perciò l'esigenza di trovare un canale di comunicazione alternativo, attrattivo e conosciuto da entrambe le parti. **Frequentemente, questo *portale magico* e decisamente digitale è il videogioco, ormai molto vissuto, in differenti declinazioni, da diverse generazioni. Ricco di spunti, mi permette di rendere più spettacolari, inaspettate ed efficaci spiegazioni di concetti e procedure tipicamente musicali, attraverso metafore e brevi analisi.**

## Modalità di gioco: tutorial

Il mio lavoro con gli studenti dai 6 ai 18 anni si concentra al di fuori del sistema scolastico e attraverso lezioni di piano individuali. Nella scuola primaria tengo saltuari corsi di musica propedeutica e con i ragazzi mi capita di lavorare nei licei in ambito extracurricolare, come pianista accompagnatore e arrangiatore per coro. Il contributo che propongo è rivolto anzitutto ai docenti di strumento delle scuole secondarie ad indirizzo musicale, ma tutti i concetti meno tecnici, più legati all'ascolto e all'apprendimento teorico possono essere applicati nei canonici contesti curricolari in gruppi collettivi.

**Quando parlo ai ragazzi di un videogioco che non conoscono, magari appartenente ad una generazione passata, noto una certa predisposizione a volerne saperne di più, a guardare dei video online e talvolta ad andare poi a provarlo in prima persona tramite un emulatore.** Certamente c'è un approccio molto più attivo e ricettivo di quanto non avvenga parlando di musica e la ragione è banale: in modo autonomo si tende fin da giovani a giocare spesso e ovunque (sul telefonino, con le console...) e si impara ad esplorare e maneggiare il mezzo. In ambito musicale, dove vigono dinamiche di comprensione e sviluppo del gusto meno immediate, manca nella cultura di massa l'abitudine all'ascolto massiccio e ripetuto di tutti i generi. La scuola in questo è di scarso aiuto, se è vero che ad oggi è ancora prassi spendere le poche ore settimanali a disposizione cercando di far suonare ad una classe intera la medesima melodia con strumenti come il flauto dolce (di plastica!) o l'ukulele. Sarebbe infinitamente più utile accompagnare i ragazzi ad esplorare la potenza delle emozioni esperibili con un semplice ascolto

ampio e costante: dal contrappunto di Bach, ai virtuosismi di Chopin, dagli assoli di Chet Baker alle arie da musical di Webber, dal rock dei Radiohead alle contaminazioni di genere del giovanissimo Jacob Collier.

**Parlare con passione di videogiochi  ai ragazzi mi concede un piccolo bonus di autorevolezza che riesco a spendere nel discorso musicale per rendere meno ostico l'approccio esplorativo.** Seguono una serie di esempi che mi capita di usare durante le lezioni, attraverso la semplice narrazione o con l'ausilio di YouTube per osservare e ascoltare sul campo un gioco in esame. Non vuole essere una descrizione esaustiva di un metodo di insegnamento bensì lo spunto per provare a sfruttare in modo dinamico le peculiarità del medium digitale per eccellenza nell'ambito della didattica musicale.

## Press START to play

*To play, jouer, spielen*... sono molte le lingue che ci ricordano il legame profondo tra giocare, suonare e mettere in scena. **C'è sempre di mezzo una storia, sia essa da raccontare, ascoltare, immaginare, oppure da vivere in prima persona diventandone protagonista.** In tutti questi universi  come la musica, il gioco e la sua dimensione digitale più estrema e complessa, il teatro e in generale ogni forma di espressione artistica, esistono dei ruoli comuni e sovrapponibili: autore, compositore, creatore, programmatore, esecutore, giocatore, performer, ascoltatore, spettatore.

## Genere: Role-Playing Game

**Un buon insegnante dovrebbe aiutare tutti i partecipanti all'interno di una storia a considerare il ruolo/i che occupano in ogni momento.** Ad un mio allievo cerco sempre di mostrare le intenzioni dell'autore in un brano, come possono trasparire a vari livelli dallo spartito, all'ascolto e al contesto storico, quindi lo aiuto ad interpretare la parte dell'esecutore attingendo dalle sue qualità creative ed emotive, affinché possa giocare con le regole del compositore e divenire coprotagonista del racconto. Infine lo invito a vestire i panni dell'ascoltatore (e spettatore), che può coincidere esclusivamente con l'allievo stesso quando é da solo in cuffia nel salotto di casa, o trasformarsi in pubblico anche ampio durante un'esibizione sul palco.

## To play music & to play videogames

**Un aspetto particolare che caratterizza entrambi i media è che tra la creazione dell'autore e la fruizione finale c'è una fase di manipolazione, esplorazione, talvolta aggiramento delle regole tale per cui ogni esecuzione, ogni partita, diventa unica e nuova.** Beethoven ha composto le sonate per piano circa 200 anni fa, gli spartiti sono rimasti inalterati, eppure generazioni di pianisti continuano a studiare, eseguire ed inciderne nuove versioni portando all'orecchio nuove intenzioni, fraseggi, velocità. Il primo

SimCity[1] (Maxis - 1989) permette di creare tutt'ora città sempre nuove privilegiando la linea ferroviaria alle strade, le industrie alle zone commerciali, gli impianti sportivi ai parchi verdi. La questione è ancora più evidente in ambiti specifici aperti come il jazz e i giochi sandbox (il termine rimanda paradossalmente allo spazio recintato con la sabbia destinato ai bambini, dove possono sperimentare al sicuro): su YouTube è possibile ascoltare alcune delle innumerevoli incisioni di My Favorite Things[2] (R. Rodgers - 1959) o guardare qualche sessione di Minecraft[3] (Mojanj - 2009) ad oggi il videogioco più venduto nella storia. Un orecchio poco allenato potrebbe faticare anche solo a riconoscere la melodia del celebre brano tratto dal musical *The Sound of Music*; l'occhio del principiante potrebbe imbattersi nella realizzazione di edifici di una certa complessità architettonica, foreste animate da personaggi che combattono o gare automobilistiche senza riconoscere lo stesso motore di gioco. **Buone esecuzioni e buone partite, possono portare a risultati molto appaganti e differenti percorrendo strade del tutto diverse.**

Figura 1 - Mappa di una città di SimCity e una Modern House in Minecraft realizzate da videogiocatori

## Sulla stessa barca

Ci sono molti aspetti che accomunano il musicista al videogiocatore, a partire dal percorso necessario per arrivare a padroneggiare un brano come il Preludio e Fuga in Mi maggiore BWV 878 di Bach o il complesso simulatore calcistico FIFA 22[4] (Electronic Arts - 2021).

[1] vd. https://youtu.be/wAhkGAjgRuo

[2] vd. https://youtu.be/qWG2dsXV5HI

[3] vd. https://youtu.be/pW5leU9YI0Q

[4] Vd. https://youtu.be/XlrJ_urwp-Y

| PRELUDIO E FUGA BWV 878 | | FIFA 2022 |
|---|---|---|
| - lettura note, ritmo, fraseggi<br>- analisi armonica<br>- comprensione struttura fuga | **COMPRENSIONE REGOLE DI BASE** | - regolamento del gioco calcio<br>- funzioni del gamepad: tasti per passaggi, tiri, scivolate, finte , scatti etc. |
| - quanto peso dare ad ogni mano (o dito) per evidenziare la voce che suona il soggetto?<br>- quale fraseggio suggerisce la linea melodica del preludio? | **ANALISI DINAMICHE PIU' COMPLESSE** | - è meglio cercare il goal con un cross dalla fascia o passando per fitte trame centrali?<br>- la tattica del fuorigioco è efficace contro il computer? |
| - come vengono gestiti gli stretti finali rispetto alle altre fughe del Clavicembalo Ben Temperato?<br>- e rispetto ad un fugato di Rossini? | **CONFRONTO OPERE SIMILI** | - cosa cambia nel gameplay rispetto all'edizione 2021?<br>- come cambia la preparazione tattica della partita rispetto a Sensible Soccer? |
| - studiare lentamente a mani separate, poi unite. provare diverse diteggiature.<br>- esercizi mirati per i passaggi più impegnativi | **ALLENAMENTO COORDINAZIONE E GESTI TECNICI** | - controllare la barra di potenza dei tiri<br>- seguire da vicino l'attaccante e premere il tasto *contrasto* nel momento corretto |
| - quali dinamiche sonore usare per evidenziare le 3 sezioni della fuga?<br>- qual è il tempo univoco più adatto che possa valorizzare i fraseggi di entrambi i movimenti? | **SVILUPPO STRATEGIE** | - giocare sempre in contropiede permetterà di vincere il campionato?<br>- su quali calciatori investire il budget per il calciomercato? |
| - suonare e padroneggiare il brano, anche in pubblico | **RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVO FINALE** | - padroneggiare il gioco nelle varie modalità<br>- battere computer e avversari umani |

Figura 2 - J. S. Bach osserva perplesso un'azione di gioco in FIFA 22.

## Esempi di buona programmazione e game design per suonare ed ascoltare meglio

### Dinamica del suono ed effetto parallasse

Quando si inizia a suonare uno strumento, tipicamente non si pensa alla dinamica del suono; tutta l'attenzione è rivolta a prendere le note corrette, possibilmente con un ritmo adeguato, eventualmente con le dita appropriate. Segue la fase in cui si scopre la dinamica e la si immagina come ad una manopola del volume in movimento che permette di sottolineare i momenti salienti di una melodia: è una grande conquista. Esiste un livello successivo, molto più complesso, in cui si possono immaginare e gestire diversi piani di dinamica del suono in contemporanea, garantendo una profondità decisamente più ampia. Per mostrare questo concetto trovo efficace l'esempio dell'effetto parallasse nei videogiochi. Fino all'avvento della grafica 3D come standard a metà anni novanta con la prima *PlayStation*, molti giochi bidimensionali a scorrimento sfruttavano diverse assi di movimento sovrapposte per simulare una profondità spaziale dello scenario. In Shadow of the Beast[5] (Psygnosis - 1989), iconico gioco per *Amiga*, il protagonista corre in primo piano per esplorare il livello, gli alberi immediatamente dietro scorrono a velocità moderata, le montagne più lontane ancora più lentamente ed infine le nuvole in cielo sembrano quasi immobili. Comprendere questa meccanica può rendere più chiaro il potenziale di pensare alla dinamica sonora all'interno di un gruppo di poche note, che può coesistere e svilupparsi in contemporanea a quella di una più ampia frase musicale di 4 battute, e ancora a quello di un'intera sezione del brano e così via.

### Checkpoint

Un buon *game designer* conosce l'importanza di posizionare nei posti strategici i punti di salvataggio: all'inizio di una nuova mappa di gioco, subito prima di una sezione affollata di nemici destinata a far perdere parecchie vite, ma dopo una lunga sequenza cinematografica non interattiva (quanto è frustrante guardare una manciata di volte la stessa scena di 3-4 minuti passivamente per morire

[5] Vd. https://youtu.be/Wyr19hI6P1w

all'arrivo dei primi nemici solo 5 secondi dopo?). In Uncharted[6] (Naughty Dog - 2007 ) i *savepoint* sono ben posizionati: la parte cinematografica, esplorativa e quella di azione si alternano in modo fluido e piacevole anche quando le masse di nemici richiedono di giocare più volte una zona del livello. **Un buon musicista-esecutore, dovrebbe posizionare con la stessa attenzione i propri *checkpoint* (ovvero dei punti in cui è in grado di ripartire con sicurezza e rapidamente) all'interno di un brano.** In fase di studio questo eviterà la necessità di ripartire dall'inizio solo per aver sbagliato una nota alla 17° battuta, preservando la concentrazione; durante un'esibizione in pubblico permetterà di *resettare* facilmente corpo e mente dopo un piccolo errore senza innescare un pericoloso effetto a catena. Da una semplice nota errata è un attimo arrivare a perdere il controllo del passaggio, quindi della frase musicale e precipitare rovinosamente verso un tragico *game over*!

Figura 3 - Elementi dello scenario scorrono su diversi piani in Shadow of the Beast

## Dimmi come ti senti e ti dirò che accordo sei

**Analizzare i passaggi musicali significativi dei videogiochi permette di comprendere l'uso quasi chirurgico di certi tipi di accordi, sequenze armoniche o figure ritmiche per rimandare ad un preciso stato d'animo o emozione.** In **Metal Gear Solid** (Konami - 1998), opera dalle atmosfere cupe e ansiogene in cui il protagonista è un agente segreto nascosto all'interno una base nucleare in mano a terroristi, la schermata del *game over* è accompagnata da un tema di archi incalzate in tonalità minore con tanto di 9b [nona bemolle]: si percepisce chiaramente la tensione e la gravità della situazione. Al contrario, in tutti gli episodi di **Mario** (Nintendo - 1891-2020), l'idraulico più famoso al mondo, i *game over* sono accompagnati da temi distensivi, lenti e in una rassicurante tonalità maggiore, quasi a sottolineare che la storia del rapimento della principessa e la lotta tra buoni e cattivi è solo un'innocente

[6] Vd. https://youtu.be/Dde_J6hgi-E

messinscena. Nei vari **Final Fantasy** (Square 1987-2016) la comparsa improvvisa di nemici da combattere mentre si cammina sulla mappa generale viene annunciata da un improvviso accordo di settima diminuita: ansia, paura e tensione! La vittoria di una battaglia ha un sapore epico e appagante: 3 accordi maggiori a distanza di tono in sequenza. **In Puzzle Bobble (Taito - 1994) la velocità in BPM [battiti per minuto] del tema principale aumenta proporzionalmente all'abbassamento del livello delle bolle da far scoppiare verso il pavimento: l'effetto è enfatizzante e il giocatore percepisce immediatamente la situazione di maggior pericolo.**

Figura 4 - Una partita a 2 giocatori di Puzzle Bobble: il giocatore a destra è in una situazione critica!

## Insert COIN to continue

Qual è l'insegnamento più grande che un apprendista musicista dovrebbe cogliere videogiocando? L'importanza di comprendere quando e in che modo evitare il *game over*. Sbagliare è inevitabile e sano, non deve spaventare. E' corretto perdere una vita per vedere se un salto estremo permette di raggiungere una piattaforma nascosta, è costruttivo suonare note completamente sbagliate nel tentativo di cercare la migliore diteggiatura. **Quando tuttavia arriva il vero momento del *to play*, è necessario giungere con successo a fine livello. Era molto chiaro ai videogiocatori del passato che completavano un gioco al cabinato del bar con le uniche due monete a disposizione per quel pomeriggio. Lo è oggi a chi si iscrive ad un torneo online. Dovrebbe esserlo anche a chi suona.** *To play* è avere un pensiero musicale e riuscire a portarlo a fine livello, a chi è in ascolto, senza incappare in un *game over*. Non significa necessariamente non fare la più piccola sbavatura, ma nemmeno il semplice suonare tutte le note dello spartito correttamente, magari al secondo tentativo. Quello stato di tensione ed eccitazione tipico di chi sta giocando la partita che conta, dovrebbe attraversare anche un qualsiasi *performer* davanti allo strumento, mentre suona per sé stesso o per un pubblico, a prescindere dal livello tecnico. Non è affatto semplice e scontato, anzi è piuttosto consueto osservare allievi principianti alle

prime esibizioni rimanere immobili proprio sulla penultima nota di un brano, concentrati a trovare con le dita la posizione dell'accordo conclusivo con l'unico obiettivo di riuscire a suonarlo correttamente. Dopo 5 secondi di vuoto cosmico. Un piccolo, grande e inconsapevole *game over*.

A volte sui mezzi di trasporto osservo i passeggeri che giocano a **Candy Crush Saga** (King - 2012): perché alcuni scambiano caramelle compulsivamente appena ne scovano tre vicine? il gioco non ha un cronometro e il punteggio premia solo il minor numero di mosse fatte. Bisogna valutare con profonda attenzione ogni turno. Senza retorica, mi chiedo: trovano appagante giocare in questo modo? Saremo sempre liberi di giocare e suonare come ci fa stare meglio; ma se vogliamo farlo realmente dobbiamo prendere sul serio le regole. Un buon insegnante dovrebbe mostrarlo sempre, magari anche con un gamepad in mano!

**Stefano Meani**

stmeo23@icloud.com

Suono il piano dall'età di 9 anni. In parallelo agli studi classici in conservatorio ho coltivato la passione per la musica pop/rock imparando a leggere gli accordi con le canzoni dei Beatles e dei Queen. Nello stesso periodo ho scoperto i giochi per MS-DOS su un vecchio PC 486. In adolescenza ho alternato allo studio di Bach le armonie dei Radiohead, iniziando ad apprezzare il jazz di Chick Corea; negli anni del diploma in pianoforte ho acquistato la mia prima PlayStation. Mi ha sempre affascinato la teoria musicale ed in particolare lo studio dell'armonia declinata nei vari generi. In parallelo all'attività concertistica, insegno da oltre 15 anni ad allievi di tutte le età e livello; con passione cerco di promuovere la scoperta e l'ascolto ampio della musica in tutte le sue dimensioni attraverso lo studio del pianoforte.