

Il ruolo della musica nei videogame. Esempi a confronto

Estratto dalla Tesi di Laurea in **Etnomusicologia** del corso in *Storia, Scienze e Tecniche della Musica e dello Spettacolo* (ex DAMS), della facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di studi di Roma, Tor Vergata, a.a. 2008/2009.

AUTORE
Massimo Di Paola

RELATORE
Prof. Giorgio Adamo

Indice

Introduzione	p.	3
Capitolo 1.		
Dentro il gameplay		
1.1	da <i>Road Rush</i> a <i>Midnight Club L.A.</i> ; da <i>Hitman: Silent Assassins</i> a <i>Rez HD</i> : fra Rock, dance, musica sinfonica ed esperienze sinestetiche	8
Capitolo 2.		
Tre esempi a confronto:		
-	<i>Patapon</i>	15
-	<i>Guitar Hero: Legends Of Rock</i>	17
-	<i>Medal Of Honor: Underground</i>	20
Conclusioni		28
Bibliografia		31

Introduzione

Stabilire quanto un'idea, una corrente artistica od un fenomeno culturale, influenzino la società o quanto piuttosto ne siano il frutto è sempre molto difficile.

Da alcuni decenni i giochi interattivi, più comunemente detti videogiochi, in principio semplice passatempo di pochi, successivamente vero e proprio fenomeno di massa, costituiscono ormai espressione di alta tecnologia della società contemporanea. Essi interessano un numero sempre crescente di giovani (e meno giovani) attratti dalla interazione fra l'uomo e la macchina, ovvero fra il giocatore - protagonista del gioco - ed il gioco stesso.

Presentati con particolare rilievo, con forme avveniristiche e confezioni accattivanti, distribuiti così nei negozi specializzati, come nei grandi centri commerciali, i videogame sono passati ben presto ad occupare un posto predominante nel mondo del *video-entertainment*, costituendone sicuramente la branca più importante, anche dal punto di vista economico (più avanti ci soffermeremo sui fatturati dell'industria videoludica relativi all'anno 2008).

Ma perché questo dilagante successo dei videogiochi? E' evidente che viviamo in una società dominata dalle immagini (cinema, televisione, fotografia, pubblicità, e, in tempi relativamente recenti, Internet) e queste, rispetto alle parole, vengono sempre più usate come mezzo di comunicazione anche (e soprattutto) per il loro forte potere emotivo. Il videogame, per sua natura, permette di interagire con l'immagine, dando luogo così ad una sorta di scena grafico-ludica che interessa il giocatore in veste al tempo stesso di fruitore e protagonista il quale, come in un film, si trova proiettato all'interno di una storia-soggetto; ma allo stesso tempo, a differenza del film, è egli stesso a portare avanti l'azione e a determinarne le conseguenze grazie alle molteplici opzioni di scelta. Inoltre esistono varie tipologie di videogame (sportivi, d'azione, d'horror, di simulazione ecc...)

che soddisfano gusti ed esigenze estremamente diversificate fra loro. Non dobbiamo stupirci se fra i vari mezzi di comunicazione che hanno influenzato (e che in parte ne hanno determinato le scelte stilistiche) il mondo dell'intrattenimento videoludico, il cinema sembra essere quello che più di altri ha contribuito in questo senso. Anzi, tale accostamento sembra addirittura inevitabile, e lo dimostrano le continue interazioni fra i due mondi. Interazioni che in un certo qual modo potremmo definire 'dirette', riferendoci ai titoli videoludici nati da film, dove spesso sono le stesse case di produzione cinematografica a dare vita ad un'opera di riadattamento videoludico della trama filmica: è il caso della Lucas Arts, con titoli come *E.T.* (uno dei primi titoli giocabili, risalente al 1982), *Star Wars*, *Indiana Jones*. Considerando dunque il videogioco come una sorta di appendice del film stesso, in alcuni casi, vengono utilizzate addirittura le medesime tecniche di realizzazione per l'uno e l'altro mezzo di comunicazione, ad esempio per quanto riguarda il motore grafico (*Shenmue The Movie*); i software di *sequencing* ed *editing* musicale; ma anche le stesse 'librerie' di suoni utilizzate per la 'sonorizzazione ambientale' (rumoristica). Non mancano casi, naturalmente, dove avviene il contrario, ovvero il riadattamento dal videogame al titolo cinematografico (*Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Mortal Kombat*, *Hitman* e lo stesso *Shenmue The Movie*).

Le 'indirette', invece, potrebbero essere tutte quelle relazioni fra la cinematografia ed il mondo dell'intrattenimento videoludico nelle quali quest'ultimo, in qualche modo, attinge alla consolidata letteratura cinematografica per quanto riguarda aspetti come il soggetto, nonché la struttura narrativa, gli inserti in *full motion video*¹ di stampo cinematografico, e per ultima (ed in questo caso più importante per il nostro oggetto d'indagine) la presenza di suoni e musica, spesso mutuati entrambi dalla letteratura musicale per cinema.

¹ *Full motion video*: sono sequenze non giocabili che hanno la funzione di filmati introduttivi, finalizzati ad una migliore comprensione della trama videoludica.

Potremmo poi delineare un altro tipo di interazione fra i due mondi, questa volta non legato alle caratteristiche proprie del prodotto artistico, quanto alle figure professionali che vi ruotano attorno. Infatti, i nomi dei compositori musicali che figurano nei *credits*² di alcuni fra i più celebri film, serie tv, cartoni animati di recente produzione, sono gli stessi che troviamo anche nei *credits* dei titoli di intrattenimento videoludico.

Allo stesso tempo, però, questo tipo di paragone si rivela spesso fuorviante, in quanto il mondo delle colonne sonore per videogame, per quanto sia in una fase avanzata rispetto alle origini ormai più che trentennali, e si avvalga per altro di partiture orchestrali anche piuttosto raffinate, non ha ancora raggiunto la sua piena maturità in termini di sfruttamento delle caratteristiche (la completa interattività, prima di tutte) proprie del mezzo di comunicazione per il quale presta servizio. Nel cinema, infatti, ogni singolo elemento (musicale compreso) è prestabilito dal regista in fase di montaggio; ma soprattutto è permanente, offrendo dunque una fruizione del prodotto artistico di tipo essenzialmente ‘passivo’. Al contrario, come già detto prima, alla base di un videogame c’è (o dovrebbe esserci) sempre l’interazione fra il giocatore ed il videogame stesso, in modo tale che il regista e lo spettatore siano in un certo senso uniti in una singola persona. Quindi, laddove in un film la musica va perfettamente in sincrono con l’immagine, esaltandone i tratti più significativi, nei videogame (e più specificatamente in tutti quelli dove la musica svolge il ruolo di ‘commento sonoro’, quindi non costituisce elemento diegetico all’interno del *gameplay*³), una *soundtrack* prestabilita di tot minuti non può essere sufficiente a ‘coprire’ l’intera durata del *gameplay* stesso, perché essa può variare da giocatore a giocatore, da partita a partita.

Così ci troviamo di fronte a casi in cui un brano musicale viene mandato in *loop*⁴ per tante volte finché non viene completato il quadro, creando un

² *Credits*: termine anglosassone per indicare i titoli di coda.

³ *Gameplay*: l’azione di gioco.

⁴ *Loop*: letteralmente significa “ciclo”. In musica elettronica è un campione (*sample*) che si ripete.

fastidioso senso di ripetizione nel comparto audio che, non solo non sottolinea i momenti salienti del *gameplay*, ma addirittura ne rovina lo svolgimento ed il consequenziale godimento da parte del giocatore.

I continui interscambi fra cinema, TV e *videogame entertainment* sono la dimostrazione tangibile di quanto ancora debba progredire la ricerca affinché si creino le basi per una ‘letteratura videoludico-musicale’ nella quale poter scorgere e delineare elementi appartenenti soltanto a tale branca della musica. A tale scopo ci sarà bisogno di formare figure professionali e competenze specifiche le quali, in un atto di umiltà e coscienza della esigenza di autodeterminazione, siano disposte a dedicarsi esclusivamente a quella che pare essere a tutti gli effetti la nuova frontiera della musica applicata, raggiungendo così, finalmente, l’obiettivo proposto dal regista francese René Clair quando, nel 1929, parlando del cinema sonoro, auspicava «[...] l’utilizzo di suoni che aiutino lo spettatore a comprendere in modo innovativo la diegesi [...]»⁵.

Dando per scontato che, tanto per il cinema, quanto per il mondo dell’intrattenimento videoludico, l’immagine e l’audio costituiscono le fondazioni sulle quali i due mezzi di comunicazione si basano, passeremo in rassegna alcuni elementi musicali videoludici. In questo quadro di forte presenza di elementi sonori all’interno del videogame, tralascieremo volutamente l’analisi di tutti le componenti acustiche extramusicali (diegetiche ed extradiegetiche) come ad esempio i rumori di fondo (passi, vento, spari, *voice off*⁶ ecc...) le quali, seppur costituenti parte attiva dell’esperienza di gioco, non costituiscono ‘musica’.

Sarà proprio quest’ultima, dunque, il nostro oggetto di indagine per definire le percezioni musicali che il giocatore ha durante il *gameplay* e le problematiche scaturite dall’interazione fra il *player*, il videogame e la

⁵ MARK GRIMSHAW, *Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche*, in *Schermi Interattivi*, a cura di Matteo Bittanti, Meltemi editore, Roma 2008, pp. 95-121: 109.

⁶ *Voice off*: termine anglosassone per indicare la voce fuori campo.

musica stessa. Quindi, partendo da un breve excursus sulla storia della musica per videogame, si passerà alla panoramica sulle varie tipologie musicali videoludiche di recente produzione, ed infine verrà fatta un'analisi tecnica, strutturale e compositiva di tre videogiochi di diversa specie messi a confronto.

1.0 Dentro il gameplay

1.1 Da *Road Rush* a *Midnight Club L.A.*; da *Hitman: Silent Assassin* a *Rez HD*: fra Rock, dance, musica sinfonica ed esperienze sinestetiche.

Abbiamo avuto modo di vedere come il mercato dei videogame sia letteralmente invaso da titoli di diversa tipologia, rispecchianti un po' tutti i gusti e le tendenze del giocatore tipo. Quella che seguirà è una breve panoramica sulla situazione videoludico-musicale e sul ruolo che la musica svolge all'interno di alcuni videogame, non prettamente musicali.

E' interessante innanzitutto notare come, in un videogioco non musicale (di ruolo, FPS, platform⁷, di simulazione ecc...), nonostante la musica non sia l'aspetto predominante del gameplay, essa spesso ne determini alcune scelte e soluzioni, o quantomeno contribuisca a crearne il 'taglio stilistico-qualitativo'. Pensiamo ad esempio ad alcuni giochi di simulazione come *Road Rash* (titolo della E.A) il quale, nel lontano 1991 proponeva «corse in moto su piste sterrate o urbane dove ci si prendeva a calci e pugni mentre in



Road Rush (gameplay)

sottofondo i Soundgarden e i Paw suonavano, o meglio stridevano, accompagnando degnamente la gara»⁸. Un altro titolo di simulazione che gode di uno storico successo è sicuramente la serie *Midnight Club*. La versione da me analizzata presso le

⁷ *Platform*: videogame dove la meccanica di gioco implica l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme disposte su più piani (*Super Mario Bros*, *Donkey Kong* ecc...)

⁸ JAIME D'ALESSANDRO, *Videogame e musica*, <<Close Up>>, anno X n.18, Marzo-Giugno 2006, pp. 133-134: 133

postazioni dell'archivio videoludico della Cineteca Nazionale di Bologna è *Midnight Club L.A.*

Come molti titoli di questo genere (o comunque dei generi in cui la musica svolge il ruolo di 'accompagnamento sonoro') esso presenta all'interno la classica suddivisione di eventi musicali fra *presentazione*, *menu* e *gameplay*. Nella prima, quella che ci viene mostrata è una serie di carrellate sulla città di



Midnight Club L.A. (full motion video)

Los Angeles, alla quale fa sfondo un brano in chiaro stampo *Pop/Black*. Nel *menu*, invece, vi è un brevissimo evento musicale (circa 2 sec.) che si ripete infinitamente (quindi un *loop*) finchè il giocatore non sceglie una

serie di possibilità (come il tipo di partita, l'automobile ecc...) prima di iniziare il *gameplay* vero e proprio. Durante quest'ultimo si può notare, invece, come cambi lo stile musicale a seconda della missione che si sta portando avanti, conservando (e sottolineando) sempre e comunque quel tratto di spavalderia che sta alla base di un videogame di questa tipologia.

Nella prima missione, ad esempio, è possibile sfidare un avversario proprietario di una Corvette fiammante a bordo della propria Golf GTI del 1977. Già da qui si denota il taglio estremamente competitivo del videogame. Basta fare 2 colpi di abbaglianti



Midnight Club L.A. (gameplay)

all'automobile che ci sta davanti e la sfida è ingaggiata. E' evidente che in videogame di questa tipologia è necessario avere una grande carica emotiva ed energica per portare a termine le sfide; in questo quadro la musica che fa da accompagnamento è un brano in stile Rock, con suoni altamente

compressati, chitarre distorte e riff, che hanno il compito di far concentrare il giocatore scaricando l'adrenalina mentre schiaccia il piede sull'acceleratore. Il risultato di questa gara è stato estremamente soddisfacente: sono arrivato primo!

Pensiamo ancora al mitico videogame *Tetris*, dove è possibile spostare la posizione dei mattoncini ed incastrarli a ritmo di musica (il famosissimo tema della canzone popolare russa *Korobeiniki*), creando così anche una divertente sinergia fra quest'ultima e l'immagine.

Ma anche lo stesso *Supermario Bros* (e tutte le sue versioni successive, come *Supermario Kart* ecc..) presenta una interessantissima interazione fra la musica e l'immagine, garantita anche (e soprattutto) dalla scelta di temi musicali originali allegri e disimpegnati, che accompagnano i movimenti di altrettanto buffi *avatar*.

Ancora potremmo parlare di tutta quella sterminata (soprattutto per la fascia di età dei giocatori) categoria videoludica rappresentata dagli FPS, come *Doom*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Rainbow Six*, la saga di *Call Of Duty* e lo stesso *Medal Of Honor* (che analizzeremo più avanti); tutti videogame con colonne sonore dalla forte personalità, in grado di sottolineare con estrema efficacia il momento dell'azione.

Ci sono poi titoli ambientati in determinate epoche storiche, le cui musiche contribuiscono chiaramente a far calare il giocatore nell'atmosfera videoludica.

E' il caso di *Shadows of Rome*, ambientato in un'antica Roma segnata dalla violenza delle lotte intestine, dopo la morte di Giulio Cesare. Tralasciando il riadattamento storico che la software house Capcom ha operato (con chiare esigenze videoludiche), la colonna sonora di questo videogame fa uso di strumenti dell'orchestra sinfonica e, seppur a volte ripetitiva, presenta una



Shadows Of Rome (gameplay)

tipica orchestrazione che si rifà molto a quelle cinematografiche, in particolar modo (visto il tema trattato) a tutta quella cinematografia di genere come i film *300*, *Troy*, ed in particolar modo *Il gladiatore*, con un ampio utilizzo di cori ed ottoni e l'uso massiccio di quarte e quinte nell'arrangiamento di questi

ultimi, così come tradizione vuole quando si parla di musica romana.

Un altro esempio tipico in questo senso può essere *Shellshock: Nam '67*, ambientato per l'appunto nel Vietnam durante la guerra, il quale presenta una colonna sonora del trailer chiaramente ispirata a brani storici del Rock come *The End* dei Doors o il famoso intro di chitarra di *Little Wing* di Jimi Hendix.

La contestualizzazione storica è garantita anche (e soprattutto) dalla ricerca delle sonorità tipiche di quegli anni, come la chitarra distorta tramite saturazione delle valvole dell'amplificatore, oppure il mitico organo Vox Continental; il tutto condito con un missaggio e mastering all'insegna dell'*analog style*.



Shellshock Nam'67 (cover)



Shellshock Nam'67 (gameplay)

Poi, se prendiamo in considerazione il titolo campione d'incassi della software house ceca, Illusion Softworks, *Mafia: The city of Lost Heaven*, tralasciando ogni considerazione di carattere sociale e culturale, il livello d'immersione nella trama videoludica è massimo. Il giocatore infatti, in quelle parti di gameplay dedicate allo spostamento da una parte all'altra della mappa, può scorrazzare con la propria Bolt Fordor (che altro non è che la Ford Model A Tudor del 1930) fra le strade ed i grattacieli di un'ipotetica città americana, Lost Heaven (costruita sul modello delle tipiche metropoli anni '20-'30, come Chicago ad esempio), mentre in sottofondo ascolta i più famosi brani di Django Reinhardt, Stephane Grappelly e the Quintet of the Hot Club of France (*Minor Swing, Belleville, Echoes of France*, per citarne solo alcuni), oppure dei Mill's Brothers (*Chinatown*), quando durante il gameplay si accede all'omonimo quartiere. Per i titoli di testa del gioco e le sezioni di combattimento, invece, viene impiegata una colonna sonora originale sinfonica.



Mafia (gameplay)

Ancora potremmo parlare della saga di *Hitman* (un altro FPS), che nel *Main Theme* del titolo *Silent Assassins* (in parte ambientato a San Pietroburgo) presenta un tema

musicale che fa uso massiccio di cori costituiti da voci maschili, dalle tipiche sonorità calde di quelle zone. Nel titolo *Blood Money* viene addirittura impiegata l'*Ave Maria* di Schubert durante le sezioni del menu.

Un caso particolare è costituito dal titolo *Rez*, un videogame del 2001 (ultima release del 2008 per Xbox-360, dal titolo *Rez HD*). E' un titolo molto particolare, in quanto costituisce una tipologia di videogame difficilmente catalogabile. Di base sicuramente è uno sparatutto, ma è immerso in un'atmosfera di luci e suoni, a tratti psichedelici, che rende la fruizione un'esperienza quasi sinestetica, tanto è vero che c'è stato chi ha parlato di 'sparatutto sinestetico'.

Il gameplay si articola in una serie di livelli all'interno dei quali l'avatar (una figura antropomorfa semi-trasparente, delineata solo nei contorni) fluttua sull'asse verticale ed orizzontale all'interno di uno spazio non meglio definito entro il quale si presentano di volta in volta dei nemici (oggetti e figure dalle forme più strane) da abbattere, fino a che non si giunge al classico *boss* di



Rez (gameplay)

fine livello. La particolarità di questo videogame è che ad ogni azione del giocatore, dal puntamento del bersaglio alla sua distruzione, passando per il lancio del colpo (generalmente un fascio di luce viola), corrisponde un suono, che può essere sia un sample di carattere diegetico ('click' o 'boom'), sia un sample contenente un cluster di accordi di synth polifonico. Ogni azione effettuata (dunque ogni suono emesso) viene elaborata dal software in modo da integrarsi perfettamente con la musica che scorre in quel momento. Ad esempio nel primo quadro (di livello piuttosto semplice, naturalmente) ho constatato come, attraverso l'interazione fra la pressione del tasto del joypad e l'emissione del fascio di luce con conseguente distruzione del bersaglio, i samples emessi si posizionino esattamente sui tempi forti e sui tempi deboli del brano musicale in sottofondo (musica dance o comunque fortemente

ritmata); addirittura spesso si creano delle sincopi ritmiche e dei controtempi (che sono sempre perfettamente calcolati). Ciò che ne emerge è l'immagine di un videogame in cui le classiche distinzioni di genere (sparatutto, arcade, videogame musicale) vengono meno. Creando così una nuova tipologia in cui unire esperienze visive a musicali, ma soprattutto interattive.

2.1 Tre esempi a confronto:

- *Patapon*
- *Guitar Hero: Legends of Rock*
- *Medal of Honor: Underground*

Abbiamo scelto questi tre videogame, in quanto rappresentano i casi più emblematici di diverse applicazioni musicali alla trama videoludica.

- *Patapon*

Il primo, della software house giapponese *Ico*, costituisce una sorta di categoria a parte, detta *rhythm game* (così come *Rythm Paradise*, del 2009, per Nintendo DS o *Parappa The Rapper*, del 1998, per Play Station) nella quale, agli eventi che si stanno succedendo a ritmo di musica, devono corrispondere altrettante azioni del videogiocatore. Anche questo titolo per PSP è stato da me testato nella postazione dell'archivio videoludico di Bologna.

Il giocatore impersona una sorta di dio che deve guidare la popolazione dei Patapon (dei piccoli esseri a forma di occhio con mani e gambe) alla ricerca del bene, attraverso una serie di livelli in cui cimentarsi in prove di abilità.



Patapon
(gameplay)

Le prove consistono nello schiacciare a tempo di musica i tasti della nostra PSP (Playstation Portable). La combinazione di base è rappresentata dalla sequenza di tasti [] [] [] O corrispondente alla formula «*pata, pata, pata, pon*». Vi è poi una seconda combinazione, O O [] O corrispondente alla formula «*pon, pon, pata, pon*». Da queste basi si creano le varie combinazioni (di maggiore difficoltà man mano che saliamo di livello) ed i

*combo*⁹ per aumentare il punteggio durante il gameplay.



Patapon (gameplay)

La particolarità di questo videogame è che le musiche implementate sono davvero carine ed orecchiabili, ma se non si impara a padroneggiare al meglio il sistema di controllo il rischio è quello di non poterle ascoltare. Eseguendo un elevato numero di combo avremo la

possibilità di godere in pieno di ritmiche e melodie davvero coinvolgenti, in puro stile 'nipponico'. È un titolo dal *concept* molto semplice e di immediato apprendimento, ma non per questo è da considerarsi banale, anzi, l'idea che sta alla base del gioco è molto originale e fa sì che il giocatore si immedesima in un'azione molto particolare, fatta di ritmo e prontezza di riflessi.

⁹ *Combo*: sequenza di tasti e/o leve (analogiche o digitali) che dà origine ad una serie di mosse combinate in rapida successione da parte dell'avatar.

- *Guitar Hero: Legends of Rock*

Il secondo titolo che analizzeremo rappresenta una relativamente nuova generazione di videogame dedicati alla musica, dove il giocatore è parte attiva dell'evento propriamente musicale.

Già il titolo ci suggerisce che si tratta di un videogame in cui ci troveremo a suonare brani storici del Rock, che vanno sbloccati man mano che si sale di livello.

Anche questo titolo è stato testato nella postazione dell'archivio videoludico di Bologna. Sarebbe stato interessante giocare anche con *Sing Star*, ma questo titolo (per altro dotato di un interessantissimo software di riconoscimento dell'intonazione in base al quale viene attribuito il punteggio), come dice il nome stesso, richiede di cantare; dunque per ovvie ragioni di rumore emesso, non è stato possibile.

Guitar Hero: Legends of Rock, come tutti i titoli di questa serie, richiede l'utilizzo di una sorta di chitarra elettrica costituita da una finta manopola del volume in funzione di pulsante per l'accensione, da 5 pulsanti di colore diverso (posizionati sul manico, verso la paletta) in funzione di note, da una leva al centro della 'cassa armonica' che ha funzione di plectro e da una leva al ponte in funzione analoga a quella di una vera chitarra elettrica. Questo strumento già ci dà la dimensione di una probabile interazione che può



Guitar Hero: Legends of Rock (gameplay)

avvenire fra il videogiocatore ed il gioco stesso. Ma andiamo nel vivo del gioco. Durante il menu scorrono in sottofondo alcuni brani classici del Rock, come *Welcome To The Jungle* dei Guns 'n Roses.

Analizzando la fase del gameplay vero e proprio, invece, dopo un breve tutorial costituito da un'introduzione alle tecniche di base come *single notes*, *chords* e *star power* (ovvero un'incrementazione di punti bonus quando le note prendono forma di stella), si passa alla modalità 'pratica', ovvero quattro canzoni fra cui scegliere.

Il gioco consiste nello spingere i tasti (le note) della chitarra e contemporaneamente la leva del plettro quando vediamo comparire sullo schermo i rispettivi colori; il tutto va fatto a tempo di musica, naturalmente, il che significa che se stiamo suonando su un brano in 4/4, ad esempio, e dobbiamo eseguire una melodia prima in ottavi e poi in sedicesimi, questi ultimi verranno eseguiti mediante plettrate la cui velocità sarà esattamente il doppio di quella dei primi. La quantità di note presenti nell'arrangiamento dipende dalla difficoltà impostata; quindi potremmo avere per uno stesso



passaggio singole note o accordi o riff.

Guitar Hero: Legends Of Rock (gameplay). Nella foto Danny Johnson, campione del mondo di questo titolo.

Il grado di difficoltà da me selezionato è 'medio'. Dopo un primo approccio al brano *Slow Ride* dei *Foghat*, in cui erano presenti riff, accordi e controtempi, ho concluso immediatamente il livello con il 75% di note eseguite. Dopo la modalità 'pratica' si passa a quella 'concerto' (la parte vera e propria del videogame, quella più divertente).

In poche parole si tratta di un concerto nel quale eseguire il brano da noi selezionato alla difficoltà preimpostata, eseguito dall'avatar che preferiamo



Guitar Hero: Legends Of Rock (gameplay).

(possiamo scegliere fra vari personaggi che incarnano un po' tutte le tipologie di chitarristi: dal classico rocker anni '80 vestito interamente di jeans stracciato al punk con

scarpe *All Stars* e tanto di cresta sulla testa; è presente anche un divertentissimo personaggio estremamente somigliante a Jimmy Hendrix), e dall'abbigliamento e chitarra che abbiamo deciso di attribuirgli. Sempre in modalità 'media' mi sono cimentato nell'esecuzione di *Story Of My Life* dei *Social Distortion* e di *Barracuda* degli *Heart*, completandoli rispettivamente con l'89% e l'87% di note suonate: un ottimo risultato. Ora, è naturale che trattandosi di un videogame musicale la parte predominante sia per l'appunto quella che riguarda la musica, ma *Guitar Hero: Legends Of Rock* presenta anche tutta una serie di elementi a corollario del gioco che ne aumentano la godibilità creando una spassosa atmosfera da esecuzione live. Uno di questi elementi è ad esempio il gradimento del pubblico, il quale esalta il giocatore quando sta eseguendo il brano correttamente (andando perfettamente a tempo, per esempio); oppure quando compie dei passaggi particolarmente virtuosistici, come quelli presentati dallo *star power*, nei quali bisogna posizionare la chitarra in verticale (in pieno stile chitarrista rock durante un assolo), in modo tale che il rilevatore di posizione all'interno del controller riconosca l'esattezza dell'esecuzione ed attribuisca punti bonus mentre il pubblico va in visibilibio.

Ora il problema è che il pubblico risponde anche negativamente quando l'esecuzione è particolarmente scarsa; ed è esattamente quello che è avvenuto quando ho deciso di cambiare il grado di difficoltà, selezionando la modalità

‘difficile’. Dopo circa un minuto di performance in cui a malapena sono riuscito ad ascoltare qualcuna delle note da me emesse, in quanto la difficoltà inizia ad essere davvero elevata, il pubblico ha cominciato a fischiare e dopo altri trenta secondi circa, il brano si è fermato. L’unica cosa che si sentiva in sottofondo erano per l’appunto i fischi del pubblico (ai quali il mio avatar ha manifestato apertamente la sua disapprovazione, sbattendo la chitarra per terra). Ho dovuto far ripartire il livello altre tre volte prima di completarlo con una percentuale soddisfacente (78%).

Medal Of Honor: Underground

Il terzo titolo, *Medal Of Honor: Underground*, fa parte di tutta una casistica di titoli videoludici nella quale la musica ricopre il ruolo di puro ‘commento sonoro’ (alla stregua di un film).

E’ piuttosto difficile fare un’analisi delle composizioni sinfoniche, come ad esempio quelle che costituiscono la soundtrack della saga di *Medal Of Honor*, in quanto, trattandosi di arrangiamenti piuttosto complessi, necessitano di uno sguardo approfondito all’interno della partitura, perché solo tramite questo tipo di indagine si può capire a fondo l’oggetto di studio, in quanto, sebbene stiamo parlando di musica (dunque di eventi legati alla sfera dell’udito), la visualizzazione grafica è fondamentale ai fini della comprensione degli eventi musicali, in modo analogo a quel che avviene con la trascrizione in etnomusicologia «[...] come se non si potesse essere certi di ciò che si ritiene di percepire fino a che non lo si vede scritto e non si confronta ciò che si è scritto con un nuovo ascolto»¹⁰.

¹⁰ GIORGIO ADAMO, *Guardare, ascoltare: il suono e l’immagine nell’esperienza musicale*, in *Norme con ironie. Scritti per i settant’anni di Ennio Morricone*, a cura di Sergio Miceli, Suvini Zerboni, Milano 1998, pp. 3-15: 10

Ora il punto è che, nonostante la discografia riguardante il mondo delle colonne sonore per videogame sia ormai piuttosto ricca, non si può dire lo stesso per quanto riguarda la bibliografia. Non esistono infatti partiture (né tanto meno spartiti) in commercio che si possano consultare. Gli esempi grafici sotto forma di partitura orchestrale del *Main Theme* e del primo quadro di *Medal Of Honor Underground* che verranno riportati sono stati scaricati gratuitamente per concessione del sito web del compositore Michael Giacchino. *Medal of Honor Underground* è uno FPS ambientato all'epoca della Seconda Guerra Mondiale che ha come scenari la Francia occupata, la campagna d'Africa, la campagna italiana (l'abbazia di Montecassino), Creta e la Germania.

Come in molti film, anche in alcuni titoli videoludici (e la serie di *Medal Of Honor* è emblematica da questo punto di vista) il *Main Theme*, come dice la parola stessa per altro, presenta un tema principale di ampio respiro che poi verrà ripreso e riarrangiato sempre in maniera diversa di volta in volta durante il gameplay, creando a volte atmosfere suspense quando ci troviamo in un quadro in cui è richiesta un'azione particolarmente furtiva, oppure grandi masse sonore (provenienti soprattutto dall'utilizzo massiccio degli ottoni, in pieno stile sinfonico americano) che incoraggiano il giocatore all'azione e all'assalto di postazioni nemiche.

Per quanto riguarda l'immersione nella trama videoludica, già nel brano *May 10th, 1940 (Main Theme)* abbiamo ben chiaro ciò di cui si sta parlando: sonorità ed orchestrazioni che ci portano con la mente ad una certa Francia (anche piuttosto stereotipata) malinconica (la musette utilizzata nel tema principale); ci portano anche nello scenario desertico mediorientale (l'utilizzo degli archi all'ottava, ovvero i violoncelli che doppiano i violini), e ancora il massiccio utilizzo di scali minori armoniche, l'uso dei tamburelli e delle nacchere (specialmente nel brano n.7 *Escape From Casablanca*); insomma,

tutto ci immerge in un'atmosfera musicale che richiama fortemente gli scenari nei quali l'azione è immersa.

"Medal of Honor Underground Main Theme" Composer: Michael Giacchino
Orchestrator: Tim Alcorn
MG

"Medal of Honor: Underground" 1 $\text{♩} = 90$ 2 *Flauti/Anni* 3 4 5 $\text{♩} = 155$ *Fior* 6

The score is arranged in a standard orchestral format with the following parts from top to bottom:

- Piccolo
- Flute 2
- Oboe
- Clarinet 1
- Clarinet 2
- Bassoon
- Contra Bassoon
- French Horn 1,3
- French Horn 2,4
- Trumpet 1
- Trumpet 2
- Trombone 1,2
- Bass Trombones
- Tuba
- Percussion 1 (with *Fluti* annotation)
- Percussion 2 (with *Over dub Chimes clusters on beats 3 bars 5 thru 6* annotation)
- Percussion 3 (with *Timpani* annotation)
- Boys Choir
- Piano (with *Lowest white key cluster* annotation)
- Harp
- Violin I (with *Sul Pont* annotation)
- Violin II (with *Sul Pont* annotation)
- Viola (with *Sul Pont* annotation)
- Cello (with *Sul Pont* annotation)

"Underground Theme"/Pg.2

7 8 9 10 11 12 $J=60$ 13

mf

Picc. TO FLUTE

Fl. 2

Ob.

Cl. 1

Cl. 2

Ban.

C. Ban.

PH 1,3

PH 2,4

Tpt 1

Tpt 2

Tbn 1,2

BsTbn

Tuba

Prc 1

Prc 2

Prc 3

Choir

Pno.

Hp.

Vln 1

Vln 2

Vla.

Vc.

Bass

Regal, Noble Solo

Mute - slight flutter

Mute - slight flutter

Piccolo String

"Underground Theme "/Pg.3

14 15 16 17 18 19 20 21

Picc.

Fl. 2

Ob.

Cl. 1

Cl. 2

Bsn.

C Bsn.

FH 1,3

FH 2,4

Tpt1

Tpt2

Tbn 1,2

BsTbn

Tuba

Prc 1

Prc 2

Prc 3

Choir

Pao.

Hp.

Vln 1

Vln 2

Vln.

Vc.

Bass

Sur La Touche

Sur La Touche

Nelle figure precedenti sono evidenziate in rosso due dei temi principali di tutto il videogame:

- il primo tema assegnato al gruppo di fiati composto da n.2 Tromboni, Trombone Basso e Tuba;
- il secondo tema assegnato al primo e al terzo Corno francese, solisti.

Vediamo come quest'ultimo tema verrà riprosto con un diverso arrangiamento nel brano n.15 della *soundtrack*, che si chiama *Beneath The City*.

Beneath the City/Pg.4

The image displays a page of a musical score for the piece "Beneath the City/Pg.4". The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments listed on the left include Flute 1 & 2, Oboe, Clarinet 1 & 2, Saxophone 1 & 2, Horns 1, 2, 3 & 4, Trumpet 1 & 2, Trombone 1 & 2, Euphonium, Tuba, Percussion 1, 2, & 3, Chorus, Ensemble, Harp, Violin 1 & 2, Viola, Violoncello, and Double Bass. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. A red rectangular box highlights a specific section of the string section (Violin 1, Violin 2, Viola, Violoncello, and Double Bass) starting around measure 24, where the music features a melodic line with a sustained note and some rhythmic patterns.

Beneath the City/Pg.5

The image displays a page of a musical score titled "Beneath the City/Pg.5". The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments listed on the left are: Flute (Flc.), Flute 2 (Fl. 2), Oboe (Ob.), Clarinet 1 (Cl. 1), Clarinet 2 (Cl. 2), Horn 1 (Horn 1), Horn 2 (Horn 2), Trumpet 1, 2, 3 (Tpt 1, 2, 3), Trombone 1, 2 (Tbn 1, 2), Euphonium (Euph.), Tuba (Tuba), Percussion 1, 2, 3 (Prc 1, 2, 3), Chorus (Chor.), Piano (Pno.), Harp (Hp.), Violin 1 (Vln 1), Violin 2 (Vln 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vcl.), and Bass (Bass). The score is divided into measures, with measure numbers 25, 26, 27, 28, 29, and 30 indicated at the top. A red rectangular box highlights the string section (Violins I and II, Violas, and Violoncelli) from measure 25 to 30, showing their melodic and harmonic treatment.

Si può chiaramente vedere come il tema sia stato trattato diversamente, innanzitutto dal punto di vista melodico ed armonico; ma anche dal punto dell'orchestrazione, infatti prima era stato dato ai Corni francesi, ora è distribuito nei V.ni I e II, mentre le Viole e i Violoncelli fanno una sorta di contrappunto alla melodia.

Dal punto di vista socio-economico tutto ciò contribuisce alla determinazione di un gusto personale del videogiocatore, il quale si orienta più o meno consapevolmente verso le scelte stilistiche di una certa casa di produzione videoludica piuttosto che di un' altra. Non è raro dunque trovarsi di fronte a casi in cui il giocatore acquisti abitualmente prodotti della stessa software house, allo stesso modo di come uno spettatore si reca al cinema per guardare l'ultimo film del suo regista preferito (ancora una volta ritorna il parallelismo cinema-videogame).

Abbiamo visto come la musica possa svolgere un ruolo determinante all'interno dei videogiochi e come il giocatore possa interagire, attraverso essa, con il gioco stesso, specialmente (e non potrebbe essere altrimenti) se prendiamo in considerazione quei videogiochi dove la musica è l'elemento principale.

Vi sono poi delle componenti, in un certo senso anche educative, nei tre titoli che abbiamo analizzato: in *Patapon*, ad esempio, l'andare a tempo di musica accompagnando i movimenti dei personaggi è fondamentale per poter passare al quadro successivo. Se prendiamo in considerazione *Guitar Hero: Legends Of Rock*, poi, l'elemento ritmico e melodico è portato alle 'estreme conseguenze' in quanto dobbiamo spingere dei tasti (ognuno corrispondente ad una nota) a ritmo di musica. Naturalmente questo non fa del player un percussionista (nel caso di *Patapon*) né un chitarrista (nel caso di *Guitar Hero: Legends Of Rock*), ma se non altro sviluppa (o quantomeno evidenzia) un certo senso del ritmo anche nel giocatore musicalmente inesperto, in modo tale che all'aspetto ludico e di abilità tecnico-concettuali si unisce anche quello della sperimentazione di elementi fondamentali musicali.

Conclusioni

Dall'analisi dei titoli citati abbiamo potuto constatare come in qualche modo si siano creati dei *topoi* stilistici per i quali ogni categoria videoludica presenta all'interno una tipologia musicale caratterizzante. Tutto ciò è particolarmente evidente nei *trailer* e nei filmati introduttivi, i quali hanno la funzione di coinvolgere emotivamente il giocatore, di 'caricarlo' e 'immergerlo' nel *gameplay*.

Ad esempio negli *FPS* (la saga di *Medal Of Honor*, *Call Of Duty*, *Tom Clancy's Rainbow Six*, *Soldier Of Fortune* ecc...), generalmente vengono utilizzate musiche sinfoniche che si riallacciano alla tradizione cinematografica americana (John Williams, Jerry Goldsmith, James Horner ecc...); l'uso massiccio di una compagine orchestrale particolarmente ricca fa da corollario alla grafica dentro la quale l'avatar compie azioni eroiche per portare a termine la missione.

Nei videogame di simulazione, soprattutto quelli di automobili ed aerei (*Midnight Club*, la serie di *Gran Turismo*, quella di *Ace Combat* ecc...) invece, i generi musicali più in voga sono senza dubbio il Rock e tutte le sue varianti (Hard Rock, Heavy Metal ecc...) e la musica Black. In questi videogame (soprattutto quelli di simulazione aerea) è chiaro il riferimento a tutta una filmografia hollywoodiana di genere, tipo *Top Gun* (1986), nella cui colonna sonora è frequente l'uso di chitarre distorte su tempi rock che contribuiscono ad evidenziare il carattere 'duro' del prodotto.

Per quanto riguarda i videogame sportivi, di solito essi sono preceduti da una presentazione accompagnata da un brano di musica leggera (generalmente Rock) di recente composizione; ricordiamo *Fifa '98*, che nel filmato introduttivo presentava il brano *Song 2* della band inglese Blur. Nella

versione '09 sono presenti anche due gruppi italiani, The Bloody Beetroots con il brano *Butter* e i Caesar Palace con il brano *Ine*.

Nella tipologia 'picchiaduro' le musiche variano, in quanto possono essere sia Rock (Hard Rock, Ethno Rock, Heavy Metal), come ad esempio la serie di *Mortal Kombat*, sia d'ambiente (*ambient music*), sia dance (*Street Fighter Alpha*).

Per gli RTS¹¹ spesso vale lo stesso discorso fatto per gli FPS, ovvero si tratta di trailer, filmati introduttivi e gameplay accompagnati da musiche sinfoniche (*Medieval Total War*). Non mancano titoli che presentano all'interno soluzioni musicali sperimentali, come l'accostamento di musica sinfonica a quella rock ed etnica (ricordiamo l'ampio utilizzo di tabla, distorsioni e pad di archi nella saga di *Homeworld*, dove addirittura nel primo titolo è stato riportato un arrangiamento per coro sinfonico dell'*Adagio For Strings* di Samuel Barber).

Nei giochi a quiz (*Chi vuol essere milionario?*, *L'eredità*, *Quiz Show*) il più delle volte viene fatta una distinzione fra le musiche di presentazione dei vari livelli (motivi musicali orecchiabili e strutture semplici) e quelle destinate al commento del *gameplay* (musiche di atmosfera realizzate con sintetizzatori e pad orchestrali).

Infine nei videogame 'familiari' (*Supermario*, *Wii Sports*, *Pokemon* ecc...) vi è una sorta di 'elogio della semplicità' mediante l'utilizzo di temi musicali assai orecchiabili, quasi buffi, che contribuiscono alla definizione di un'atmosfera di gioco assolutamente conviviale e rilassante.

Tutto ciò ha messo in evidenza il ruolo importante della musica nei videogame, perché essa accompagnando l'evoluzione del *gameplay*, spesso

¹¹ RTS: Real Time Strategy (strategici in tempo reale).

contribuisce ad arricchirne l'esperienza e a facilitare l'interazione fra il player ed il videogame stesso.

E' interessante notare come le recenti composizioni e gli studi nel campo della spazializzazione 3d dell'audio lascino la speranza per una futura 'emancipazione' del mondo delle colonne sonore per videogame da quello del cinema.

Bibliografia

DAVID S.J. HODGSON, BRYAN STRATTON; ALICE RUSH, M.A., RPCC, MCC.,
*Pagati per giocare: Come Far Carriera nel Mondo dei Videogiochi e
Continuare a Divertirsi*, Prima Games, a division of Random House, Inc.,
2006

FABRIZIO FESTA, *Musica: usi e costumi*, Edizioni Pendragon, Bologna 2008

GIORGIO ADAMO, *Guardare, ascoltare: il suono e l'immagine nell'esperienza
musicale*, in *Norme con ironie. Scritti per i settant'anni di Ennio Morricone*,
a cura di Sergio Miceli, Suvini Zerboni, Milano 1998

JAIME D'ALESSANDRO, *Videogame e musica*, <<Close Up>>, anno X n.18,
Marzo-Giugno 2006

MATTEO BITTANTI, a cura di, *Per una cultura dei videogames*, Edizioni
Unicopli, Milano 2004

MATTEO BITTANTI, a cura di, *Schermi Interattivi*, Meltemi, Roma 2008

Siti Internet consultati

- <http://www.ilsole24oreonline.it>

- <http://www.music4games.net>

sito internet che raccoglie tutte le novità riguardanti il mondo delle colonne sonore per videogame (*release*, conferenze, interviste, news ecc...)

- <http://www.michaelgiacchino.com>

- <http://www.billbrownmusic.com>

- <http://www.videogameslive.com> (sito internet che raccoglie tutte le informazioni riguardanti *Videogame Live*, come le date del tour, le news, le immagini ed i video)

- <http://www.royaltyfreemusic.com/music-news/video-game-music.html>

- <http://www.visionpost.it/nexteconomy/guitar-hero-il-videogioco-che-aiuta-la-musica.htm>

- <http://www.pong-story.com> (sito Internet dedicato al legendario titolo *Pong*)

CONTATTI AUTORE

Massimo Di Paola, compositore, arrangiatore, pianista.

e-mail: mahan@libero.it

Facebook: maxim musikanten