

**lunedì, 9 settembre 2024**

## Musica per videogiochi (1)

A Roma fu il bar Pontisso sotto via Asiago ad offrire agli avventori la possibilità di conoscere e giocare con il primo più diffuso videogame: “Pong”, il gioco riproduceva grossomodo le meccaniche del ping pong. Essendo il bar Pontisso vicinissimo al centro di produzione di Radiorai, molte registrazioni vedevano affannose rincorse per colmare ritardi nella lavorazione dei programmi d’alquanti di noi che ci trattenevamo troppo dinanzi a quello che sarà tra i capostipiti dell’industria del trattenimento.

Videogames: tra consensi e allarmi hanno ispirato tante riflessioni economiche, sociologiche, psicologiche. Spesso in Cosmotaxi mi sono occupato di videogames, sarà perché m’intriga quel loro modo di proporre un intercodice tecnologico fra immagine, letteratura, arti visive, cinema, sia quando sono umoristici sia quando sono distopici, sarà che preferisco Lara Croft, la creatura di Toby Gard, con i suoi pixel che lèvati, all’altra Lara, quell’Antipov di Boris Pasternak, funesta crocerossina full time dello sfortunato Dottor Zivago

Come definire un videogioco?

Il mio amico **Matteo Bittanti** in una conversazione che ebbi con lui su questo sito così mi disse: *E’ una macchina della felicità: è appositamente sviluppato per soddisfare il giocatore per mezzo di una gratificazione istantanea. I videogiochi producono endorfine. Non dimentichiamo che la prassi videoludica è performativa: richiede abilità, dedizione, pratica. Il videogame si colloca a metà strada tra lo sport e la danza, tra la narrazione e l’esplorazione. Quello che mi affascina di questo medium è che contiene tutti i linguaggi e i codici degli altri, ma non è per questo una forma espressiva inferiore o minore. L’errore da evitare è di applicare al videogame i criteri qualitativi dei media tradizionali, analogici e lineari.*

Per **Paola Carbone**, da me intervistata tempo fa: *Il videogioco può essere inteso come un dispositivo tecnosociale, vale a dire un fenomeno sociale e culturale che deve imprescindibilmente avvalersi della tecnologia. Nato come mera sperimentazione (si ricordi, “Tennis for two”, sviluppato per oscilloscopio nel 1958), il videogioco ha sempre seguito l’evolversi della tecnologia fino a diventare oggi un vero e proprio campo di sperimentazione... un luogo della socializzazione, del consumo, dello scambio.*

Il videogame, insomma, è stato indagato in molti suoi aspetti tecnici, sociali, linguistici, c’è solo un campo dove, pur non essendo assenti, minori attenzioni sono state dedicate e cioè la presenza, l’essenza, la funzione del linguaggio musicale nel videogioco.

In Italia un’affascinante occasione per conoscere questo campo d’indagine è dato dalla **casa editrice Dedalo** che ha pubblicato un ottimo saggio: **Musica per videogiochi** *La nascita della ludomusicologia e il mito di Kōji Kondō*.

L’autrice è **Licia Missori**

**QUI** il suo sito web.

*Dalla presentazione editoriale.*

«Cos’è esattamente la game music? Che impatto ha sulla società in cui viviamo?

La musica per videogiochi è stata a lungo considerata poco più di un contorno sonoro di un prodotto d’intrattenimento. Questo libro, per la prima volta in Italia, mette in luce gli elementi che distinguono la game music, raccontando le sue sfide tecniche e creative, il suo legame con le tecnologie e il suo incredibile impatto sulla psiche, sulla società e sul mercato.

Interviste a figure di spicco internazionali dell’industria del gaming offrono al lettore uno sguardo diretto sugli orizzonti culturali e professionali connessi alla musica per videogiochi, una vera forma d’arte, la cui analisi necessita di una nuova musicologia, appositamente chiamata ludomusicologia. Attraverso una lente rigorosa vengono osservate due delle più famose musiche per videogiochi, Super Mario Bros. e The Legend of Zelda, opere del geniale compositore giapponese Kōji Kondō»

Segue ora un incontro con Licia Missori.

postato lunedì, 9 settembre 2024 alle 08:23 :: [permalink](#)



## Musica per videogiochi (2)

A **Licia Missori**, *in foto*, ho rivolto alcune domande.

*Nello scrivere questo saggio qual è la cosa che assolutamente per prima hai tenuto ad evidenziare e quale per prima assolutamente da evitare?*

La mia priorità è stata fin da subito evidenziare la necessità di trattare questo argomento, e spiegare le motivazioni di tale necessità in ambito musicologico. Il libro racconta cos’è che rende speciale, e diversa dalle altre, la musica per videogiochi. Dunque, non si tratta di una storia della musica dei videogiochi, né di un manuale su come si diventa compositori di musica per videogiochi.

*Qual è la specificità di linguaggio della musica per videogiochi?*

La musica per videogiochi non è lineare: ogni volta che giochiamo è diversa, a seconda di come ci comportiamo nel mondo di gioco. Potrebbe variare ogni volta che ci spostiamo in un ambiente diverso, o quando incontriamo il nemico. Potrebbe accelerare per segnalarci che il tempo a nostra disposizione sta terminando, oppure modificarsi in modo sottile e quasi impercettibile in funzione di un parametro interno al videogioco. Spesso è costituita da una serie di loop che si alternano in base a cosa accade durante il gameplay. Per studiare e analizzare una musica così costruita, è necessario adottare metodologie specifiche. Per questo si parla di una branca specifica della musicologia, detta ludomusicologia.

*Qual è la differenza – pur trattandosi di musica con immagini – fra quella per il cinema e quella per videogames?*

La musica per videogiochi è legata ad un medium interattivo: dunque alle azioni compiute dal giocatore, e non semplicemente alle immagini, come nel caso del film. Ciò implica un coinvolgimento più diretto da parte del fruitore, che vive i vari momenti del gioco come azioni compiute in prima persona a tutti gli effetti, alle quali la musica “risponde”. Queste azioni compiute in prima persona diventeranno ricordi che andranno a far parte dell’identità del giocatore, insieme alla musica che le ha accompagnate. Da qui il fenomeno della nostalgia, un fenomeno così potente da riempire le più importanti sale da concerto del mondo in occasione degli ormai numerosi concerti videoludici tenuti da grandi orchestre sinfoniche. La musica per videogiochi diventa, a tutti gli effetti, una parte di noi.

*Uno dei tanti passaggi interessanti del tuo libro parla di “musica adattiva” e “musica interattiva”.*

*Puoi qui sintetizzare una spiegazione?*

Adattiva è la musica che si adegua a ciò che accade nel gioco, quindi sostanzialmente tutta la musica per videogiochi: anche nel caso più semplice, ovvero in presenza di un singolo loop lineare, la durata della musica dipenderà dalla durata della partita.

Si parla di musica interattiva quando è prevista invece un’interazione specificamente musicale tra il giocatore e il videogioco, come nel caso di giochi musicali quali Guitar Hero o Dance Dance Revolution.

*La musica per videogiochi ha avuto un’influenza sulla musica popolare?*

Nelle prime fasi della sua storia, la musica dei videogiochi veniva programmata direttamente come codice di software, ed era suonata dai chip presenti nelle console dell’epoca. Le possibilità timbriche (e la durata) erano estremamente ridotte, a causa dei limiti tecnologici. Con i pochi mezzi a disposizione, bisognava creare musiche che valorizzassero l’azione di gioco, che non risultassero noiose o troppo ripetitive, e che invogliassero i giocatori a proseguire le partite. Tutte queste difficoltà richiedevano soluzioni innovative e hanno spronato la creatività dei compositori, che hanno così prodotto musiche mai sentite prima. Alcuni suoni sono diventati iconici: veri e propri marchi sonori che rappresentano un’epoca, un immaginario, un brand di video game. Tutto ciò non poteva non influenzare la musica al di fuori del gaming: molti artisti pop hanno inserito nei loro brani rimandi a celebri videogiochi. Charli XCX ha usato il suono della moneta di Super Mario Bros. nella sua “Boys”, contribuendo al sound futuristico del brano. Un intero modo di fare musica, la cosiddetta chiptune, è nato nell’ambito della game music e tuttora numerosissimi artisti fanno musica con il Game Boy.

*Largo spazio nel tuo libro è dedicato a Kōji Kondō...*

Kondō è un compositore emblematico, non solo perché ha composto le più famose musiche per videogiochi, ma perché ha usato i limiti tecnici come materiale creativo. Analizzare in profondità le colonne sonore di titoli come Super Mario Bros. e The Legend of Zelda ci permette di osservare da vicino il processo creativo che ha portato a risultati così innovativi e a musiche ancora così amate a distanza di quasi quarant’anni. Studiare il lavoro pionieristico di Kondō permette inoltre di cogliere le caratteristiche uniche della game music, il contesto in cui si è sviluppata, il ruolo del team di sviluppo, e le varie possibili riflessioni sulla valorizzazione dell’interattività e sulle altre funzioni della musica per videogiochi. Penso che Kondō sia geniale, e che le sue opere meritino senz’altro uno spazio nella storia della musica del Novecento.

.....

Licia Missori

Musica per videogiochi

167 pagine \* 17.00 euro

Dedalo

