

VideogioQ Laboratorio di videogiochi (3). La musica

Author : Dott. Monge

Date : 30 novembre 2014



Pochi piaceri superano quello di aprire la lezione sul sonoro con i titoli di testa de *I Guerrieri della notte*, seguiti dal minuto iniziale di 1, 2, 3 di *Gloria Estefan & Miami Sound Machine*. Nel primo caso la colonna sonora di Barry De Vorzon ([non l'ho già scritto qualche mese addietro recensendo il gioco dei Guerrieri?](#)) ricrea mediante un sintetizzatore il mistero e la magia malata di Coney Island in notturna prima di darci dentro col ritmo. Il pezzo della Estefan è innocuo pop di metà anni Ottanta, ma assai ben prodotto – anche qui, quasi tutto al sint – ed orecchiabile.

Scorrendo i passati episodi di questa rubrica s'incontrerà un buon cinquanta per cento di titoli dove particolare attenzione è stata messa nella produzione dell'audio, per tacere poi delle retrospettive dedicate ai signorini [Tanaka](#) e [Wise](#). Insomma, talvolta ha i suoi pregi essere un musicista fallito che non riesce a giocare niente di cui non apprezzi il lato sonoro. Voi invece imparate a comunicare col vostro compositore, o meglio ancora fatevi tutto in casa: lo spippolamento volto al sound design è uno dei lati più divertenti e creativi in assoluto della produzione di giochi, e un minimo di mentalità compositiva e musicale sarà insostituibile per scandire le fasi dell'esperienza ludica.

Come considerato in precedenza per la grafica 3D, anche l'uso dell'audio dei videogiochi si differenzia da quello in campo cinematografico, soprattutto per l'esigenza di essere gradevole ad ascolti ripetuti. Anche decidere quando non far produrre rumore a qualcosa è una scelta sapiente nella progettazione sonora. In prospettiva storica e pratica, e in ordine crescente di qualità e spazio necessario, distinguiamo tra:

- **Musica ed effetti sintetizzati**, dove gli strumenti sono ricreati con funzioni d'onda a seconda dei canali disponibili sul chip sonoro della console. *Sonic the Hedgehog* (1991) e *Starfox* sono due giochi con colonna sonora sintetizzata.
- **Musica ed effetti ottenuti tramite campionamenti**, in cui ogni strumento è un singolo file audio preregistrato che viene ripetuto cambiandone, tra le altre cose, tempo, tono e volume in modo da ottenere un brano completo. Giocando a *Doom* si nota quasi immediatamente che il volume degli effetti sonori è inversamente proporzionale alla distanza di chi li produce rispetto al giocatore.
- **Musica in streaming**, ovvero tracce già registrate e caricate in tempo reale dal supporto del gioco. I brani che fanno da sottofondo alle battaglie di *Persona 4* sono di questo tipo, così come le tracce orchestrali di *Super Mario*

Galaxy, in cui il gioco miscela in diretta più esecuzioni (con tempi diversi) dello stesso pezzo per stare al passo con la velocità di Mario.

Esempi specifici di *sound design* fatti in classe sono invece:

- **Metroid Prime**, in cui la memorabile esplorazione delle *Phendrana Drifts* è accompagnata da un brano cui vengono aggiunti strumenti man mano che ci s'inoltra nell'area. Non ricordo di preciso se questo effetto sia ottenuto assegnando a ogni sottoarea tracce più o meno complete, oppure, cosa più probabile, agendo in diretta su un'unica traccia. Potrei quindi aver toppato, visto che l'ho presentato agli studenti come il secondo caso.

- **New Super Mario Bros.**, rappresentante della categoria effetti sonori fastidiosi. Sentire la vocetta di Mario che accompagna ogni salto non aiuta l'immedesimazione del giocatore, e francamente non se ne sente la necessità pratica, visto che, a differenza di *Super Mario 64*, reo di aver aggiunto per primo questo elemento, stiamo parlando di un gioco in due dimensioni.

- **Rock 'N' Roll Racing e Vib Ribbon**, entrambi giochi con colonna sonora su licenza. Il primo possiede versioni sintetizzate di capolavori rock come *Highway Star* e *Paranoid*, strizzate nel chip sonoro del Super Nintendo dalla maestria dei fratelli Follin nel lontano 1994. Il secondo entra interamente nella RAM della Playstation e permette quindi al giocatore di inserire nella console un CD musicale a sua scelta per generare livelli di gioco.

Infine, il valore del silenzio è dimostrato da *Resident Evil 4*. All'inizio del capitolo 1-2 di questo gioco un muro di cinta ci separa da una gola popolata di nemici. Se si è acquistato il fucile di precisione, ci si può dedicare al tiro al piccione attraverso una fenditura nel muro, cercando di freddare gli avversari in un sol colpo. Altrimenti si può scegliere un approccio più diretto e varcare il portone che dirige nella gola con le armi in pugno.

La martellante traccia noise *Ganado II* inizia in ogni caso solo se si viene scoperti, segnalandolo immediatamente a chi gioca e sovrastando il rumore del vento, unico tappeto sonoro sino ad allora. È dura altresì dimenticare la fine del secondo capitolo di *Dragon Quest 4*, in cui la principessa Alena ritorna al castello natio dopo aver vinto un torneo di arti marziali. I giochi di ruolo di stampo giapponese raramente se ne stanno zitti, e sino a quel momento tutti i castelli toccati dalla ragazza recavano la medesima melodia di sottofondo. Il trionfale ritorno a casa di Alena, quando tutti gli abitanti del castello sono scomparsi, e il capitolo termina con l'ispezione della reggia deserta, è invece accompagnato da un silenzio tombale.

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net