



Videogiochi, tutta un'altra musica

Pensate alla marcia minacciosa di Space Invaders, all'instancabile "wagga-wagga" di PacMan o all'ironica canzoncina russa di Tetris. Perché un videogame sia veramente "grande", tanto le immagini quanto i suoni devono rimanere impressi nella memoria. Ma come si fa a suscitare emozioni con il sound e con la musica? Ce lo spiega l'esperto Michael Huang

Non fu prima degli inizi degli anni '70, quando Nolan Bushnell diede vita al battito cardiaco ipnotico di Pong, che nacque il suono dei videogiochi. Nel corso degli anni successivi Defender fece i suoi a fondo, gli Asteroidi esplosero e Berzerk incitò all'attacco, ma non fu fino a quando i videogiochi lasciarono le fantasie e si avviarono a replicare le esperienze della vita reale, specialmente nei giochi sportivi, che i videogiochi trovarono realmente la propria voce.

Con l'arrivo del *surround sound* direzionale e simulato, l'audio dei giochi si integrò con l'azione stessa. Il ruggito dello Spy Hunter di Bally/Midway, il simulatore della moto Hang-On di Sega e Hard Drivin di Atari cominciarono non solo a far volgere la testa, ma anche a far drizzare le orecchie. Più tardi, DrumMania, GuitarFreaks e BeatMania di Konami capovolsero l'intero rapporto musica/videogioco combinando la popolarità delle interfacce fisiche del gioco da sala con veri e propri strumenti, alimentando i sogni degli appassionati di musica di tutto il mondo. Portando questo concetto alla massima espressione, la Konami ha creato Dance Dance Revolution, il videogioco da ballo divenuto un autentico cult, tanto da dar vita a club di fans in tutto il mondo.

Ultimo spettacolo

Pertanto, dopo che il potere della musica e del suono si è affermato saldamente nei videogiochi, si sarebbe portati a pensare che i processi creativi audio e visivi debbano procedere di pari passo. Non è così.

Secondo Michael Huang, progettista del suono e direttore del sito Web gamenose.com, le orecchie si piazzano al secondo posto con un forte distacco rispetto agli occhi: "Ancora oggi i pro-

gettisti di giochi pensano principalmente agli aspetti visivi, e solo dopo ai suoni," ha notato, aggiungendo poi: "I tecnici del suono sono di solito reclutati nelle fasi finali del progetto. Nella maggior parte dei casi vengono prodotte versioni quasi complete dei giochi, con file di suoni fittizi che possono essere rimpiazzati con i propri, per testare come funziona il suono nell'ambi-

to del contesto di gioco." Michael sostiene, tuttavia, che tale rapporto sta cambiando: "Penso che oggi un numero sempre maggiore di coloro che sviluppano i videogiochi stia dando alla produzione dei suoni la stessa importanza della grafica o di qualsiasi altra parte del processo di sviluppo dei giochi. Ciò appare specialmente evidente dall'aumentare del budget assegnato



alla generazione dei suoni per i nuovi giochi."

I brevi tempi di sviluppo necessari, data l'inclusione degli esperti d'audio all'ultimo momento, sembrerebbero suggerire che una conoscenza approfondita del gioco su cui si sta lavorando, o addirittura dei videogiochi in generale, sia di poca importanza. "Molti creatori dell'audio dei giochi non sono in effetti gran giocatori," ha fatto notare Huang. "In realtà, non credo sia necessario essere un grande aficionado di videogiochi per produrre un buon suono, ma bisogna avere un solido background musicale. Ciò aiuta a migliorare le capacità di questi progettisti, poiché alcuni principi sonori e musicali, come tonalità, frequenza, composizione, ecc., si intersecano. Dopo aver detto tutto ciò, essere un entusiasta di videogiochi ovviamente non guasta."

Il suono del silenzio

Con i progetti collettivi e creativi arrivano poi gli egotismi, e la necessità per alcuni di imprimere la propria impronta autoritaria sul prodotto finale. Ironicamente, il contributo più importante che possono dare i tecnici del suono può consistere spesso in un relativo anonimato. Michael ha poi continuato: "Gli effetti sonori hanno più sottigliezza delle presentazioni visive che fanno sgranare gli occhi, o dello svolgersi del gioco a velocità lampo. È curioso che il segno di una buona progettazione sonora consiste nel non essere coscientemente notata. Continua invece a lavorare nel subconscio, facendo spesso salire la tensione irrefrenabilmente. Fra i migliori esempi c'è il classico Space Invaders, che ebbe un proprio appeal entrando nella testa con suoni martellanti e ripetitivi ritmi sonori. Con l'avvicinarsi sempre più rapido degli alieni, anche il ritmo musicale diventava sempre più rapido e forte, a riprova di come spunti sonori e visivi correttamente creati operino insieme per produrre un'esperienza più grande della semplice somma delle parti."

Riferimenti incrociati

Accanto ai film e alla pubblicità, i videogiochi offrono una nuova strada creativa ai musicisti e ai tecnici del suono di massimo talento di tutto il mondo; un'alternativa alla via creativa senza sfondo plasmata da un'industria musicale più interessata al comprovato ed affidabile 'piano Britney.'

Alcuni settori dell'industria musicale si stanno riunendo per influenzare i videogiochi in un'infinità di nuove maniere.

Nel 2000, la National Academy of Recording Arts and Sciences (NARAS) decise di lasciare che i giochi interattivi partecipassero agli annuali premi Grammy. Orchestre di fama internazionale eseguirono interi concerti di musica composta specificatamente per videogiochi, e i brani dei giochi figurano con regolarità in bande techno, hip-hop, rock, e punk di prima linea.

Prodigy, Chemical Brothers e Wu Tang Clan sono stati tutti coinvolti in progetti di videogiochi, mentre Howard Shore, il compositore del film Signore degli Anelli, sta ora lavorando alla colonna sonora per un creatore di giochi coreani.

