



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in
Economia e Gestione delle Arti
e delle Attività culturali

Dipartimento di Filosofia e Beni culturali

Tesi di Laurea

**L'evoluzione della relazione uroborica fra
videogioco e musica:**
il singolare caso di transculturalità dell'industria videoludica giapponese

Relatore: Giovanni De Zorzi

Correlatrice: Maria Roberta Novielli

Laureando: Enrico Pittalis
Numero di Matricola: 871795

Anno accademico 2018/2019
Sessione Straordinaria

Ringrazio Valentina, la persona più preziosa, senza cui questo lavoro non sarebbe stato possibile.

Ringrazio i miei relatori, i professori Giovanni De Zorzi e Maria Roberta Novielli, che mi hanno guidato lungo questo percorso con grande serietà.

Ringrazio i miei amici per i tanti consigli, confronti e spunti di riflessione che mi hanno dato.

Ringrazio il Dott. Tommaso Barbetta per avermi incoraggiato ed aiutato a trovare gli obiettivi e il Prof. Toshio Miyake per avermi suggerito dei materiali di approfondimento.

Ringrazio il Prof. Marco Fedalto per avermi dato importantissimi consigli.

Ringrazio i miei genitori per avermi sostenuto nelle mie scelte, anche le più stravaganti.

Glossario:

- **Anime:** termine con cui si fa riferimento alle serie televisive animate prodotte in Giappone, spesso adattamenti televisivi di romanzi brevi o manga, talvolta videogiochi.
- **Arcade:** prestito linguistico dall'inglese, termine con cui ci si riferisce alle "Macchine da gioco", costituita fisicamente da un videogioco posto all'interno di un cabinato di grandi dimensioni operabile a monete o gettoni, che normalmente viene posto in postazioni pubbliche come sale giochi, bar, talvolta cinema e centri commerciali. L'etimologia è incerta, probabilmente derivante da "Arcata" facente riferimento storicamente a lunghi viali sotto i portici dei borghi, dove si trovavano le botteghe e luoghi dediti al divertimento.
- **Barcarola:** forma di canzone derivata dai canti dei gondolieri, diventata di uso comune nel periodo romantico.
- **Beatboxing** o **Beatbox:** capacità di riprodurre diversi suoni di strumenti musicali e in particolare di una batteria (percussioni, piatti, ecc.) attraverso l'utilizzo della bocca e della voce.
- **BGM:** abbreviazione di Background music, cioè musica di sottofondo, di accompagnamento all'immagine.
- **Bossa nova:** stile di musica nato in Brasile nella seconda metà del XX secolo, dalla samba e influenze del jazz.
- **Campionamento (sonoro):** un campionamento è la conversione del suono da analogico a digitale, di un suono registrato e poi trasformato in "campioni digitali" per poi essere "utilizzato" insieme ad altri suoni digitali. Le caratteristiche di alcune Console di videogiochi permettevano campionamenti sonori.
- **Cel-shading:** stile non fotorealistico di animazione di modelli tridimensionali, creato per far apparire le immagini come se come se fossero disegnate a mano o dipinte, solitamente con spessi bordi neri.
- **Chip sonoro:** il chip sonoro di una Console è una parte del sistema "addeita" alla lettura delle onde sonore che formano l'audio che viene poi riprodotto. Ogni chip ha caratteristiche diverse che condizionano il modo in cui l'audio viene "eseguito"

e conseguentemente il modo in cui viene creato. permettendo diverse forme di onda sonora (e quindi di suoni), diversi tipi di polifonia, diversi tipi di riproducibilità.

- **Chiptune**: stile di musica scritta in dei formati particolari per essere sintetizzata ed eseguita attraverso il chip sonoro di un *Computer* o di una *Console*, da cui derivano peculiari timbriche.

- **Comunicazione transmediale**: tipo di narrazione che, muovendosi attraverso diversi tipi di media, crea un'esperienza integrata di un utente, perfezionata da informazioni di provenienza differente che l'utente "ricostruisce" attraverso il consumo di diversi prodotti culturali o mediatici.

- **Console**: apparecchi elettronici concepiti per giocare ai videogiochi, solitamente collegandoli ad un televisore o uno schermo, talvolta dotate di un piccolo schermo, si parla in questo caso di *Console* portatili.

- **Controller**: nei videogiochi indica il dispositivo che permette di controllare il movimento dei personaggi sullo schermo solitamente grazie i movimenti delle dita delle mani.

- **Conga**: tamburi appartenenti alla famiglia dei membranofoni, utilizzati in origine nella musica afro-cubana.

- **Cutscene**: filmato non interattivo presente in gran parte dei videogiochi "moderni", spesso ha fini di trama.

- **Darabouka**: è uno strumento musicale a percussione del gruppo dei membranofoni, utilizzato tradizionalmente in Asia centrale, area persiana, nord Africa e nei territori dell'ex Impero Ottomano.

- **Diegetico** (suono): termine relativo ai suoni che fanno "parte" dell'universo narrativo di un'opera di finzione. Tra questi il suono delle voci, dei personaggi, dei passi ecc. Extradiegetico è per esempio il suono dell'accompagnamento della colonna sonora a meno che non faccia "parte" della narrazione (per esempio una canzone cantata o suonata da un personaggio dell'opera).

- **Emakimono**: di origine indiana, diffusosi in Asia ed in Giappone attraverso il Buddhismo, tipo di opera di narrativa disegnata, dipinta o stampata su un rotolo, unisce testo e immagini.

- **Erhu**: fidula di origine cinese a due corde, organologicamente simile al violino.

- **Franchise transmediale**: Marchio sfruttato in diversi settori produttivi dell'industria dei media e dell'intrattenimento. Termine che si utilizzerà più volte nel corso della ricerca per fare riferimento a una serie di prodotti commerciali e mediatici pubblicati per molti anni a cadenza più o meno regolare facenti parte di un "universo narrativo". Un esempio di Franchise può essere la saga di Harry Potter con un libro, diventata una serie letteraria poi con numerosi adattamenti in altri media come il cinema, il teatro e i videogiochi ma anche giochi da tavolo, giochi di carte, vestiti, brand di accessori.

- **Gagaku**: musica classica giapponese, di origine cinese, storicamente eseguita presso la Corte Imperiale

- **Gamelan**: di origine indonesiana, "orchestra" di strumenti che comprende metallofoni, xilofoni, tamburi, gong e (talvolta) anche flauti di bambù, strumenti a corda e la voce. Tipico nel rito religioso e nel teatro delle ombre.

- **Gioco di ruolo (GdR)**: anche RpG (da Role-playing game), giochi incentrati su un personaggio o un gruppo di personaggi che, svolgendo missioni e battaglie "crescono" e acquisiscono esperienza.

- **Hanafuda**: letteralmente "Mazzo dei fiori", carte utilizzate per vari giochi, simili ma leggermente più piccole delle carte da gioco europee - introdotte in Giappone dai navigatori portoghesi nel XVI secolo - poi adattate al gusto locale. I mazzi hanno 48 carte e ogni carta raffigura sul retro delle stampe di fiori e animali.

- **In-app (acquisto)**: formula di pagamento comune nei videogiochi per *smartphone*, che prevede microtransazioni di piccole somme per "facilitare" il gioco con oggetti utili. Mentre il pagamento non è certamente obbligato, solitamente il gioco cerca di "incoraggiare" l'utente a questa spesa o spingerlo a "visualizzare" della pubblicità.

- **Hichiriki**: aerofono esteriormente simile ad un flauto dolce, in realtà ad ancia doppia, tipico del Gagaku.

- **Hikikomori**: letteralmente "ritirarsi", termine giapponese che indica uno stato di autoisolamento dalla vita sociale volto a ridurre il contatto umano, spesso attraverso il confinamento dentro le mura domestiche.

- **Kabuki**: tipo di rappresentazione teatrale nata in Giappone nel XVII secolo, particolarmente "spettacolare" per i suoi aspetti visivi (costumi, maschere, scenografie).

- **Kalimba**: strumento musicale "idrofono a pizzico" dell'Africa centrale. Di origine antica, è formato da lamelle di legno o di metallo applicate ad una scatola o una zucca che fungono da cassa di risonanza bucata, viene suonato con le punta delle dita o con le unghie.

- **Kamishibai**: "spettacolo teatrale di carta", forma di spettacolo che ha origini antiche; attraverso l'uso di immagini e testi disegnati o stampati su carta i "cantastorie" narravano racconti al pubblico.

- **Koto**: strumento musicale cordofono appartenente alla famiglia delle cetre.

- **Leitmotiv**: in italiano *motivo conduttore* è un termine tedesco che indica un tema musicale ricorrente associato ad un personaggio, un luogo, un'idea, un sentimento, un evento. Solitamente una melodia di breve durata, può anche trattarsi di una sezione ritmica o anche un semplice accordo. Di derivazione operistica, dove è usato da vari compositori tra cui Wagner, Prokof'ev e Puccini, è entrato nell'uso comune nell'ambito della colonna sonora, venendo utilizzato nel cinema, nell'*Anime* e nel videogioco.

- **Loop**: Ripetizione di un segmento audio, progettato per ripetersi automaticamente un numero indefinito di volte, riiniziando dopo il termine.

- **Manga**: termine che fa riferimento ad i fumetti, senza distinzione di genere e tematiche pubblicati in Giappone. Include generi narrativi tra cui la commedia, la fantascienza, il fantasy ed il thriller. Solitamente le distinzioni per categoria sono però quelle in base al pubblico di riferimento. Per esempio, *shōjo manga* sono i manga pubblicati principalmente per un pubblico di ragazze (*shōjo*=ragazza). Autore di un *manga* è detto *mangaka*, solitamente sia disegnatore che sceneggiatore, ma non mancano eccezioni.

- **Manouche (jazz)**: forma di musica jazz nata tra le comunità Sinti in Francia tra gli anni '20 e '30 del XX secolo dalla commistione di influenze di swing nordamericano, della musica classica e delle tradizioni musicali tzigane.

- **Marimba**: strumento a percussione di tipo idrofono. Di origine africana, diffuso anche in America centrale.

- **Media Mix (mediamikkusu)**: nella cultura giapponese indica una strategia per dividere dei contenuti attraverso più rappresentazioni transmediali generando inter-connessioni tra diversi settori dei media e dell'intrattenimento

- **Mukokuseki**: letteralmente apolide. In questo caso “aculturale”, privo di chiara nazionalità e di riferimenti ad essa. I personaggi della finzione spesso sono sviluppati insieme ai loro “universi” di riferimento, limitando fortemente i riferimenti alla geografia ed alle culture del mondo reale.
- **Maccaferri (chitarra)**: tipo di chitarra acustica realizzata da Mario Maccaferri, liutaio italiano, nella prima metà del XX secolo, resa popolare grazie a Django Reinhardt, chitarrista francese di etnia sinti.
- **Ney**: flauto di origine estremamente antica, realizzato da una canna, tipico della musica “d’arte” delle tradizioni persiana e arabo-ottomana e della tradizione popolare della Grecia e dell’area balcanica.
- **NEET**: talvolta chiamati in italiano né-né, indica una persona inoccupata, non impegnata nello studio, né nella formazione, senza impiego e che non è in cerca di lavoro.
- **Ocarina**: strumento a fiato di terracotta, di forma ovoidale, tipico di varie culture popolari “tradizionali”.
- **Pastorale (musica)**: ispirata alla vita dei campi e ai suoni della natura, ispirando semplicità e idillicità
- **Platform (videogioco)**: Anche detto “a piattaforma”, tipologia di gioco di azione sviluppatosi in Giappone, che prevede che l’avatar virtuale del giocatore, attraversi diversi livelli correndo e saltando, incontrando nemici ed ostacoli per arrivare al traguardo.
- **Port**: indica una “traduzione” di un videogioco programmato per essere “letto” da una certa piattaforma, convertito per poter essere eseguito su altre. I Port sono realizzati per permettere la fruizione di un videogioco su diversi sistemi, per esempio su Console e su PC, potendo così raggiungere due tipi di pubblico diverso. Giochi datati vengono frequentemente riconvertiti per i sistemi più aggiornati per poter essere giocati anche dagli utenti che non possiedono i sistemi precedenti. Per fare un paragone, è come se un film degli anni 1980 venisse ripubblicato in formato Blu-ray, non essendovi più una larga diffusione di VHS. Spesso in questi casi i giochi vengono anche “restaurati”, apportando miglioramenti alla qualità dell’immagine e del sonoro.
- **Realtà aumentata**: si intende l’arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni manipolate che non sarebbero percepibili con i cinque sensi, ma che la tecnologia rende possibile.
- **Salvare (la partita)**: Possibilità, diffusa nei videogiochi per *Console* ma non nella produzione *Arcade* di sviluppare una partita anche molto lunga, potendo salvare i progressi ottenuti nel gioco per riprendere la sessione di gioco in un secondo momento.
- **Serinette**: strumento musicale automatico composto da una scatola azionabile a manovella; il suono viene emesso da piccole canne di organo attraverso le quali passa l’aria soffiata da un mantice.
- **Shamisen**: strumento musicale a tre corde della famiglia dei liuti, tipicamente usato negli accompagnamenti degli spettacoli Kabuki.
- **Shakuhachi**: aerefono labbiale giapponese di bambù, appartenente alla famiglia dei flauti dritti.
- **Shinobi**: spie o mercenari nel Giappone feudale, assoldati per missioni di infiltrazione e assassinii. Comunemente noti come *ninja*.
- **Shikaku sedai**: “generazione viva”, concetto che si riferisce ai nati in Giappone dopo gli anni 1950, cresciuti quindi in un’epoca di grande diffusione di linguaggi visivi e multimediali (il *Manga*, il cinema, il videogioco)
- **Shō**: uno strumento a fiato ad ancia libera, della famiglia degli organi a bocca.
- **Shogi**: “gioco dei generali”; gioco giapponese strategico simile agli scacchi
- **Shunga**: “pittura della primavera”, eufemismo per l’atto sessuale, stampe erotiche particolarmente diffuse nel periodo Tokugawa (1600-1868).
- **Shōnen**: letteralmente “ragazzo”: indica i generi di *Manga* e *Anime* il cui pubblico principale sono giovani di sesso maschile, con un’età variabile tra preadolescenza ed età adulta, generalmente storie di avventura, di combattimento.
- **Sitar**: strumento musicale della tradizione dell’India settentrionale, della famiglia dei cordofoni, con corde parallele alla cassa armonica, suonate a pizzico
- **Spin-off**: nell’ambito dei mezzi di comunicazione di massa è un’opera derivata da una serie ma “slegata” dalla serie principale, che riguarda cioè storie “parallele”.
- **Sumi-e**: pittura monocromatica con inchiostro e acqua, ha origine in Cina probabilmente nel VI secolo e con la diffusione del buddhismo si estese in Asia orientale.
- **Steampunk**: filone della fantascienza che introduce tecnologie “anacronistiche” in un’ambientazione storica, spesso il periodo precedente alla Prima guerra mondiale, “reimmaginato” con elementi futuristici
- **Taiko**: indica i tamburi giapponesi, ad eccezione di quelli a clessidra (*tsuzumi*). Vengono tradizionalmente usati nelle cerimonie religiose, nelle feste popolari, negli eventi militari.
- **Uroboro**: simbolo molto antico, presente in diverse epoche presso molti popoli, rappresenta un serpente che mordendosi la coda genera un cerchio che non ha né inizio né fine; apparentemente immobile, è invece in eterno movimento. Simbologia un continuo autoalimentarsi e autorinnovarsi, l’eterno ritorno.
- **Ūd (oud)**: strumento cordofono della famiglia dei liuti a manico corto, privo di tastatura. Tipico dell’area persiana e arabo-ottomana. Da “Al- ‘ūd”, “legno” in lingua araba, origine anche della parola “liuto”.
- **Videogioco musicale**: Genere di videogioco, in cui la storia e gli elementi interattivi sono interamente o per gran parte basati sulla musica, sulla melodia, sul ritmo e sulla danza sviluppati dal giocatore.
- **Visual Novel**: genere videoludico, diffuso in Giappone, in cui la narrazione è “ibrida” tra videogioco e romanzo: è una sorta di storia accompagnata da immagini con un ruolo predominante della trama sull’azione.
- **Yōkai**: “apparizioni”, sono esseri soprannaturali della mitologia giapponese (e della cultura *Pop*), ognuno con le proprie caratteristiche e capacità speciali. Solitamente animali (procioni, volpi, gatti, corvi, ecc...), talvolta sono capaci di prendere sembianze umane, possono anche essere oggetti inanimati. Talvolta sono ostili verso le persone, ma possono anche mescolarsi ad essi o esserne attratti.
- **Zeitgeist**: dal tedesco «spirito del tempo», termine di derivazione ottocentesca che indica una tendenza culturale “predominante” diventata “simbolo” della propria epoca.

Indice

Introduzione	1
Capitolo I Il videogioco come medium	9
1.1 Evoluzione del gioco e nascita dei primi videogiochi	9
1.2 Definizione e breve storia del medium	10
1.2.1 La diffusione dei primi videogiochi.....	11
1.2.2 Space Invaders dal Sol Levante	12
1.2.3 <i>L'Epoca d'oro</i> dei videogiochi giapponesi.....	13
1.3 Mutazione del medium: La <i>Seconda era</i>	14
1.3.1 Non più semplice ludus: Studi sul videogioco.....	18
1.3.2 Finzione narrativa e sospensione dell'incredulità.....	22
1.3.3 Design ed estetizzazione e caratteristiche "cinematiche".....	25
1.3.4 L'influenza di <i>Manga</i> e <i>Anime</i>	33
1.4 Osservazioni conclusive	44
Capitolo II Successo commerciale dell'industria videoludica	46
2.1 La nascita dell'industria videoludica nel contesto nipponico	46
2.2 Cambiamenti e sottoculture alla fine del XX secolo	50
2.2.1 Due saghe particolari	55
2.3 Un po' di numeri	59
2.3.1 Una nicchia da 60 miliardi: diffusione del videogioco <i>mobile</i>	62
2.4 L'influenza <i>Pop</i> sul mercato e cultura globale	68
2.4.1 La nascita di importanti "icone culturali"	69
2.4.1 Il successo della cultura popolare	71
Capitolo III Produzione e ricezione della musica da videogioco	81
3.1 Nota introduttiva: come catalogare la musica da videogioco?	81
3.1.1 Nascita della <i>Chiptune</i> e la fine di un'era.....	86
3.1.2 Produzione musicale nell'era del 16-bit.....	98
3.1.3 Dal formato Midi al CD-ROM.....	107
3.2 La musica esce dal videogioco	120
3.2.1 La grande pubblicazione dei dischi di musica ludica	121
3.2.2 I primi concerti di musica ludica in Giappone... ..	130
3.2.3 Nuove forme di fruizione musicale: la diffusione in rete	138

3.3 Osservazioni conclusive.....	143
Capitolo IV Caso studio: Sonic the Hedgehog	148
4.1 Note introduttive.....	148
4.2 Gli inizi e la genesi transculturale di Sonic	149
4.1.1 L'era Classica... & Knuckles	151
4.1.2 Arriva il “Re del Pop?” Il singolare caso di Sonic 3... & Michael Jackson....	157
4.3 Primi giochi tridimensionali e musica rock: <i>Era Adventure</i>	167
4.2.1 Senōe Jun, impiegato rockstar	169
4.2.2 Leitmotiv nell'Era Adventure	171
4.4 Un nuovo inizio: Era moderna	176
4.3.1 Viaggio nei classici della letteratura e intorno al mondo.....	179
4.5 Nostalgia e titoli celebrativi	189
4.6 Osservazioni conclusive.....	194
Conclusione	200
APPENDICI	205
Riferimenti Bibliografici	216

Nota sulla trascrizione dei termini

TRASCRIZIONE

Il sistema seguito per la traslitterazione delle parole giapponesi è lo Hepburn.

I termini giapponesi sono resi in italiano al maschile e non hanno né genere né numero per cui rimangono inalterati al plurale (Un *koto*, due *koto*).

Il sistema seguito per la traslitterazione dall'alfabeto cirillico delle parole e dei nomi propri è quella scientifica, puramente fonematica (es. *Čajkovskij* da Чайковский).

NOMI DI PERSONA

I nomi di persone giapponesi sono adattati all'onomastica di origine cinese, che prevede che il nome sia preceduto dal cognome. Questo sistema è comunemente applicato anche per le persone di nazionalità cinese e coreana (es. Wang Fei, cantante citata nei Capitoli II e IV).

Introduzione

La bandiera del Sole Nascente sventola accompagnata dal suono di uno *shakuhachi*, tanti giovani in diversi Paesi la ammirano attraverso uno schermo. Non si tratta del ritorno dell'Esercito Imperiale Giapponese ma di *Ōkami*, videogioco d'azione prodotto da *Capcom* nel 2006, la cui diffusione di massa ha promosso nel mondo un tipo di estetica visiva e musicale legata ad un'idea del Giappone tradizionale.

La natura del medium comunemente chiamato “videogioco” è ibrida e mutevole: i videogiochi sono uno dei settori più redditizi dell'intrattenimento, talvolta associati per la loro produzione all'arte grafica, visiva e performativa. Questa tesi nasce come una riflessione sull'elemento della musica di questo medium e dalla sua forte capacità di essere trasversale e, così come il videogioco stesso, a riuscire a rapportarsi con un pubblico molto ampio in diverse aree geografiche del mondo. In uno stesso gioco possono essere contenute tracce musicali che spaziano dalla musica classica pseudo-romantica ottocentesca o impressionistica a stili propri della musica popolare contemporanea, dall' *hip-hop* alla *fusion*. Alcuni titoli utilizzano in maniera consapevole strumenti e timbriche di tradizioni “etiche” di popolazioni dell'Asia e dell'Africa. Differenti tradizioni, unite per creare delle sonorità particolari possono trovare posto in un solo brano. La musica dei videogiochi assume in questo contesto una forte valenza transculturale, oggetto di studio di questa tesi. Si cercherà di comprendere l'elemento sonoro come componente fondamentale nei videogiochi della grande produzione nipponica, per cui verranno adottate alcune “convenzioni”, che verranno spiegate nei capitoli a seguire.

Nella produzione musicale per i videogiochi, la tecnologia ha permesso in pochissimi decenni di spostarsi dalla quasi completa assenza di suono alla necessità di ricorrere a pochi suoni “metallici” e in quasi totale assenza di polifonia fino alla possibilità di registrare strumenti dal vivo, portando alla comparsa di composizioni musicali per grandi ensemble orchestrali nel panorama della musica per i videogiochi. La musica del videogioco presenta oggi notevoli somiglianze con quella del cinema e nei prodotti di animazione. Ciò è stato in parte possibile perché a partire dal decennio 1985-1995 - identificato in questa tesi come un momento cruciale che nella produzione di massa giapponese portò il medium a vivere importantissimi cambiamenti – sulla spinta dall'evoluzione tecnologica e dalla crescita economica del settore, i suoi creatori hanno iniziato ad occuparsi maggiormente della qualità estetica della produzione ludica. I videogiochi si caricarono così di importanti significati di natura culturale, che rendono il medium

interessante dal punto di vista accademico. Conseguentemente anche la componente musicale attraversò enormi cambiamenti. Mentre avveniva questa rapida evoluzione è interessante notare che nell'industria giapponese si possano citare svariati casi di compositori e intere squadre di creatori degli effetti sonori e tecnici che hanno lavorato per la stessa società per vari decenni, vivendo quest'epoca di grandi cambiamenti, adattandosi all'evoluzione del settore e portando innovazione con il proprio lavoro. Sono oggi evidenti nella musica ludica le contaminazioni e commistioni tra generi considerati "lontani" e "distanti": accade continuamente che linguaggi della musica d'arte, "classica", "colta" si mescolino con quelli della musica "leggera", "popolare". Non di rado la musica di un dato videogioco o serie di videogiochi riesce inoltre a emanciparsi dal medium per il quale era stata inizialmente concepita e sviluppata potendo quindi venire fruita in contesti diversi da quello del videogioco, attraverso la riproduzione di dischi oppure l'esecuzione di concerti, costituendo così un nuovo tipo di fruizione per cui questa musica raggiunge una completa e solida autonomia artistica ed estetica. Una figura chiave di questi cambiamenti è stato, come vedremo, il compositore giapponese Uematsu Nobuo (1959-), grande amante della musica "popolare" contemporanea, significativi alcuni gruppi musicali come i Beatles o i King Crimson, ma anche di compositori del periodo romantico come Čajkovskij, con una carriera nel settore di oltre tre decenni che dimostra una grande trasversalità, spesso definito il "Beethoven della musica per videogiochi" e apparendo varie volte nella top 20 della *Classic FM Hall of Fame*, sondaggio della radio britannica che elenca i brani di musica classica preferiti dagli ascoltatori.¹

L'evoluzione delle varie componenti e della differenziazione delle tipologie di gioco hanno fatto sì che ad oggi sia possibile studiare il medium con vari approcci disciplinari; significati semiotici espressi attraverso il videogioco e il modo in cui questi condizionano le persone e la società sono studiati da una parte della Ludologia, spesso chiamata con il nome inglese di *Game Studies*. La disciplina che invece si occupa della comprensione della componente sonora dei videogiochi e della produzione e ricezione musicale per questo medium è invece la Ludomusicologia, sviluppatasi a partire dal nuovo millennio, sulla scia di alcuni importanti contributi, tra cui quello di Karen Collins (1973-), docente di Comunicazione delle Arti Digitali e *Digital Media* Sperimentali presso l'Università di Waterloo. Questa tesi vuole seguire questo filone di studi, occuparsi della musica dei videogiochi prodotti nel contesto nipponico a partire dagli anni 1980, studiandone la trasformazione della componente sonora nel corso dei decenni e come questa sia

¹ *Here's how Nobuo Uematsu changed the course of classical music with his Final Fantasy score*, da "ClassicFM", 10.06.2019. <https://www.classicfm.com/composers/uematsu/music/final-fantasy-soundtrack/>. Consultato il 05.02.2020.

andata sempre di pari passo con l'innovazione tecnica e grafica del videogioco stesso e la sua evoluzione in senso merceologico, rappresentando una delle componenti più importanti. Noteremo come queste evoluzioni non siano state soltanto parallele ma che vi sia una solida relazione di circolarità definibile “uroborica” per cui l'evoluzione del videogioco e la sua affermazione come medium di grande efficacia comunicativa e industria miliardaria sia in gran parte sostenuta proprio dall'elemento musicale, che grazie al lavoro di persone come il già citato Uematsu - reso noto al grande pubblico proprio per effetto della grande valenza commerciale dei videogiochi per cui compose - riesce a “nobilitarne” i contenuti.

La decisione di trattare esclusivamente l'industria videoludica del Giappone è motivata da due motivazioni: la prima è che i videogiochi realizzati in Giappone sono stati i primi ad arricchire l'estetica e l'elemento musicale all'interno dei giochi. Alcune aziende pionieristiche condizionarono questo sviluppo del settore (APPENDICE A), creando alla fine del XX secolo la più grande industria ludica del mondo, che influenzò l'estetica del medium grazie all'esportazione dei propri prodotti in tutto il pianeta, portando il Giappone a rappresentare circa il 50% di questo mercato agli inizi del nuovo millennio.² In questo contesto nascono alcune serie di videogiochi per cui state è stata composta musica considerata di grandissimo valore estetico. Alcune fonti di tipo giornalistico sembrano sostenere questa tesi di centralità del Giappone nel panorama della musica ludica: tra queste, un articolo della rivista britannica “*FACT*”, specializzata in musica e cultura *Pop* giovanile, pubblicato nell'aprile 2015, intitolato “*The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time*”³, che elenca appunto le 100 colonne sonore considerate qualitativamente migliori nell'intera storia dell'evoluzione del medium. L'articolo è stato analizzato, al pari delle altre fonti, con spirito critico per capirne il rigore metodologico, data la complessiva difficoltà nel dare valutazioni di natura qualitativa che siano quanto più valide possibile. In effetti questa classifica riesce ad essere estremamente varia, elencando insieme videogiochi pubblicati dal 1986 al 2014 per *Console* domestiche, *Arcade* e *Personal Computer* da grosse società sviluppatrici e piccole e medie case indipendenti localizzate in diversi paesi del mondo e non tralasciando nemmeno piccole realtà come l'industria dei videogiochi ceca e ungherese. È evidente la volontà di tenere fuori dalla lista dei giochi classici come *Pacman* (1980) poiché nonostante la loro “colonna sonora” abbia rappresentato una pietra miliare della musica per videogioco, è davvero troppo semplice per le limitazioni tecnologiche

² Marc Cieslak, *Is the Japanese gaming industry in crisis?* Da “BBC News”, 4.11.2010

http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9159905.stm Consultato il 13.02.2020.

³ B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “*FACT*”, 28.04.2015. <https://www.factmag.com/2015/04/28/the-100-greatest-video-game-soundtracks-best-ost/>.

del periodo. La presenza di giochi di questo tipo nella lista avrebbe avuto una valenza più “storica” che estetica, distorcendo gli intenti dell’articolo.

È interessante notare che, mentre non venga citato in classifica nemmeno un videogioco della produzione precedente, ben tre giochi inseriti siano del 1986, avvalorando la tesi che quell’anno in particolare possa considerarsi uno spartiacque per la produzione musicale videoludica, “riconosciuta” come qualitativamente valida. Un altro tratto distintivo di questa classifica è che cerca di evitare di inserire più capitoli di una stessa saga narrativa, probabilmente per essere il più varia possibile. Grazie al soddisfacimento di questi requisiti di varietà, accanto alla già descritta varietà nei criteri geografici e “generazionali” del campione di videogiochi analizzati, questa classifica è stata qualificata come una valida fonte per essere oggetto di studio, e presa come cornice di questa tesi, in cui verranno citati decine di videogiochi la cui colonna sonora è stata considerata come di pregio. A un occhio attento non passerà inosservato un particolare: su 100 videogiochi elencati, oltre la metà sono videogiochi prodotti in Giappone con musica originale composta da compositori giapponesi, tra cui quelli “premiati” con le prime due posizioni e ben 7 nella “top 10”. Non mancano titoli sviluppati tramite collaborazioni tra società giapponesi e di altre nazioni, come quella tra *Nintendo* e la società britannica Rare, oppure ancora videogiochi prodotti in diversi Paesi del mondo, con un’evidente impronta estetica influenzata dalla produzione nipponica, che seguono di videogioco sviluppatisi in Giappone e tendono ad imitare gli aspetti del design grafico, della trama e della musica dei videogiochi giapponesi creati negli ultimi due decenni del XX secolo. Molti dei videogiochi elencati in questa lista sono spesso anche annoverati nelle liste che elencano i videogiochi migliori della storia, elemento di supporto alla tesi che un videogioco per poter essere ritenuto di qualità necessiti anche di una colonna sonora di pregio, che ne supporti l’efficacia estetica e commerciale.

La seconda motivazione è che durante la scrittura di queste tesi sono emerse alcune caratteristiche che potrebbero rendere i contributi della ricerca interessante per varie discipline, tra cui le Scienze Sociali e, soprattutto gli studi di area sul Giappone. È stato pertanto ritenuta necessaria una circoscrizione dell’elemento di studio per evitare di compiere l’errore comune di attribuire i risultati di una ricerca settoriale su un piano universale. È emerso che “il videogioco” è un medium estremamente complesso e che lo studio della sua musica ed elementi sonori lo sia altrettanto poiché, coerentemente con l’evoluzione tecnologica conosciuta – in questo caso specifico – dall’industria giapponese a partire dagli anni 1980 – sono stati accompagnati anche

da molti cambiamenti nella società del Giappone contemporaneo, con inevitabili influenze sulla produzione mediatica di cui diverse industrie, tra cui quella videoludica, quella dell'animazione e certamente anche quella musicale che hanno sviluppato delle sinergie. Nel Paese, sono nate a partire da quel decennio alcuni videogiochi di grande successo, che oggi annoverano diverse decine di titoli prodotti in maniera seriale, che possono rappresentare degli ottimi casi-studio. In questa tesi si parlerà spesso di saghe come *The Legend Of Zelda* (1986-in corso) e che conta al momento della stesura 19 videogiochi "principali" più vari *spin-offs*, serie animate, serie di *Manga*, cd musicali e perfino un gioco di Monopoli ufficiale. Questo è stato reso possibile da un complesso insieme di circostanze sviluppatosi nel contesto di una società capitalista globalizzata tra le più ricche al mondo e fu determinata da alcune caratteristiche socioculturali che è importante tenere bene a mente per evitare di giungere a conclusioni imprecise.

La corrispondenza e divergenza fra videogioco e altri media, verrà trattata specificamente nel Capitolo I, insieme alla presentazione di un quadro generale sui videogiochi, la loro nascita e la loro affermazione negli ultimi decenni come uno dei media più particolari capace di "emergere" grazie all' "arricchimento" di elementi comuni ad altri media preesistenti.

Nel Capitolo II si parlerà invece dei videogiochi contestualizzati nel mercato globale, per dare un contesto che spieghi come il videogioco sia diventato un'industria tra le più ricche dell'intrattenimento. Verrà analizzata l'evoluzione delle industrie mediatiche in Giappone, e come queste abbiano condizionato lo sviluppo del videogioco proiettando la commercializzazione sul piano mondiale, consolidando l'analisi sviluppata dallo studioso dei videogiochi Chris Kohler (1980-), che nella sua opera *POWER+UP – Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra* (2004), indaga su come i videogiochi sviluppati in Giappone siano diventati così incredibilmente popolari, imponendosi come canone stilistico e culturale globale. Verranno trattati alcuni casi, fra cui *Pokémon*, per dimostrare in che modo alcuni videogiochi e i loro personaggi siano diventati *icone pop* e come la popolarità dei videogiochi giapponesi abbia saputo influenzare le nuove generazioni di tutto il mondo, una globalizzazione culturale iniziata alla fine del XX secolo. La metodologia utilizzata in questo capitolo sarà un'analisi dettagliata di dati di matrice economica e sociologica, utile a contestualizzare il successo commerciale dei videogiochi che, come viene individuato, agisce talvolta come un importante veicolo della trasmissione di messa anche di elementi di natura culturale, di cui vengono citati alcuni esempi. Viene brevemente introdotto l'argomento

videogiochi per telefono e la loro musica, tema poco trattato accademicamente, ma che nell'ultimo decennio ha riscosso particolare popolarità e un'ingente produzione.

Sulla scia dei primi due capitoli, il Capitolo III si svilupperà unicamente intorno al ruolo della componente sonora dei videogiochi giapponesi di maggiore successo commerciale e di critica, ponendo particolare enfasi su come le varie tappe evolutive dei videogiochi abbiano alterato il processo di produzione, ricezione e consumo della musica. L'enfasi su questa tendenza è già stata posta da vari musicologi tra cui Erik Youngdahl, che nella sua tesi del 2010 intitolata *Play Us a Song: The Structure and Aesthetics of Music in Video Games*, dimostra le proprietà uniche della musica dei videogiochi e le sue significanze culturali come una nuova forma di musica del nostro tempo, intrinsecamente “diversa” perché rispondente a strutture di produzione diverse, ma che riesce a esercitare influenze anche sulla musica contemporanea. Basandosi sulla letteratura ludomusicologica precedente, si analizzerà il processo, ancora poco trattato ma citato, almeno in parte, nella pubblicazione di Chris Kohler incontrata poc'anzi, che portò la musica da videogioco fuori dallo stesso videogioco, alterandone la sia la produzione – che si adattò alla ricerca di canoni e stili unici adatti alla mercificazione della musica in contesti più “tradizionali” come il concerto musicale, sia la fruizione da parte del pubblico, facendo sì che diventasse, a partire dalla “Seconda Era”, identificata come “spartiacque”, un fenomeno *Pop*. Il vastissimo catalogo musicale di “VGMdb”, *community* in rete dedicata alla catalogazione della musica dell'animazione e dei videogiochi è stato usato come strumento di consultazione per contestualizzare date, etichetta discografica, prezzo di pubblicazione, nonché informazioni relative ai compositori, arrangiatori e musicisti partecipanti per le colonne sonore analizzate, nelle loro pubblicazioni in formato di audiocassetta, vinile e, soprattutto CD. Questo tipo di approccio è stato effettuato anche nella stesura del Capitolo IV.

Alcuni elementi propri del genere sono stati mantenuti sin dalla loro comparsa: verranno citati degli esempi che notano come anche nella musica dei giochi degli anni 2010 vengano creati richiami che cercano di mantenere continuità con il passato ed in particolare con l'estetica degli anni '80 e '90, sorta di ideale *Età dell'Oro* del medium. Per contestualizzare l'evoluzione musicale del videogioco si procederà ad analizzare in che modo una saga “particolare” riesca a mantenere continuità estetica, presentando al tempo stesso grandi innovazioni. Nel capitolo IV infatti, sulla scia dell'evoluzione del videogioco attraverso diverse le influenze descritte nel Capitolo I, quella dell'industria dei media e dei videogiochi in Giappone definiti nel Capitolo II, e dei cambiamenti nella produzione e ricezione della musica ludica analizzati nel Capitolo III,

viene proposta un'analisi di un particolare caso studio, ovvero la celebre saga di *Sonic the Hedgehog* (1991-in corso), prodotta come serie di punta della società giapponese *SEGA*. Verrà osservato quanto la musica abbia influito sulla produzione del gioco e del personaggio, evolvendosi insieme ad esso e, pur non essendo un *gioco musicale*, contribuisca in maniera importante a formare l'identità dei videogiochi per il pubblico. Nonostante alla creazione musicale delle decine di diversi titoli di *Sonic*, creati fin dalla sua genesi con un formato di produzione seriale, abbiano lavorato decine di compositori diversi - principalmente musicisti di nazionalità giapponesi e dipendenti stipendiati di *SEGA* ma anche, come sarà notato, vari noti artisti della scena musicale popolare contemporanea di diverse nazionalità - la serie ludica ha saputo sviluppare una particolare coerenza stilistica basata su un continuo arricchimento da decine di stili musicali differenti mescolati tra di loro e che ormai sono stati integrati nell'essenziale "stile di *Sonic*". Analizzando l'evoluzione della saga nei suoi titoli "principali" pubblicati dal 1991 al 2019 verrà notato che si possono evidenziare delle precise "fasi" che rende possibile l'analisi di *Sonic* attraverso la sua musica che riesce a mantenere un preciso "marchio di fabbrica" pur rinnovando continuamente i propri linguaggi.

Questo lavoro è stato l'evoluzione di un'idea portata avanti da alcuni anni, per molto tempo latente. Dalla nascita del medium videoludico, comunemente definito in italiano come *videogioco*, la percezione dello stesso è fortemente mutata. Molti dei dibattiti che lo circondano sono nati in rete, spesso in forum specializzati o all'interno delle *Community* di appassionati, per diffondersi solo in seguito in ambito accademico. La natura poco "ortodossa" del tema in un primo momento poteva rappresentare un deterrente all'intraprendere questo tipo di ricerca ma da questi dibattiti in rete, da alcune fonti non accademiche e confronti diretti sono nati invece i grandissimi spunti di riflessione, che hanno rappresentato un elemento di incoraggiamento di poter contribuire ad abbattere alcuni pregiudizi radicati nella società che ostacolano la comprensione e lo studio di alcuni fenomeni sociali che caratterizzano il nostro tempo.

Capitolo I Il videogioco come medium

I GIOCHI SONO DIVERSI DALLA LETTERATURA, E DOVREBBERO ESSERE APPREZZATI
PER QUELLO CHE SONO. [CELIA PEARCE]⁴

1.1 Evoluzione del gioco e nascita dei primi videogiochi

Il gioco è un elemento fondante nella vita dell'essere umano e dell'animale. Esso si presta a un'infinità di definizioni, che mettono in maggiore o minore rilievo le sue molte componenti. L'enciclopedia Treccani mette in primo piano come esso sia: “un'attività fondamentale per gli esseri viventi” e “un'attività molto utile che ci consente di rafforzare e di affinare, in maniera piacevole, le potenzialità del corpo e della mente”.⁵ Lo studio del gioco e delle sue funzioni riguarda diverse discipline, in particolare alcune scienze sociali quali Sociologia, Antropologia e Psicologia: per tutte risulta arduo, se non impossibile, identificare le origini del gioco nella storia umana, dato che il “giocare” sembra essere un'azione antica quanto l'uomo. Va notato come il gioco sia presente anche in molte specie animali. Ritrovamenti archeologici di “scacchiere”, dadi e pedine ci forniscono informazioni su alcuni tipi di gioco in uso fra antiche civiltà, come quella egizia o mesopotamica. Giochi come il *senet* o la tavola reale sono stati datati al IV millennio a.C., e sappiamo che già a quel tempo erano comuni i giochi con palla, trottolo, pupazzi. Giochi come gli scacchi divennero popolari in tutto il mondo secondo dinamiche interculturali e transculturali.

Il gioco assunse una diversa funzione durante la rivoluzione industriale: i giochi smisero di essere di produzione artigianale per essere prodotti in serie; il passaggio alla produzione seriale cambiava sia il metodo di produzione che quello di ricezione. Nel corso del XX secolo, un incremento dell'attenzione riservata al tempo libero portò a una grande diffusione su scala mondiale dei giochi da tavola e dei giochi di carte. La nascita del videogioco si può invece datare al 1947: Thomas T. Goldsmith Jr. (1910-2009) e Estle Ray Mann, entrambi fisici, progettarono presso un centro di ricerca il *Cathode-Ray Tube Amusement Device*, simulatore di tiro al bersaglio considerato il primo videogioco della storia, anche se mai commercializzato. Nei primi anni 1950 vennero realizzati altri esperimenti simili, la maggior parte dei quali ricalcavano giochi semplici come tris o un abaco.⁶ Karen Collins, studiosa della disciplina ludomusicologica sostiene che i “genitori” dei videogiochi potrebbero essere da una parte i centri universitari di

⁴ Celia Pearce, *Celia Pearce responds in turn*, da “Electronic Book Review”, 11.01.2004.

<https://electronicbookreview.com/essay/celia-pearce-responds-in-turn/>. Consultato il 05.02.2020.

⁵ Definizione di *Gioco* su Treccani.it. <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>. Consultato il 05.02.2020.

⁶ *Video Game History Timeline* da “The Strong – National Museum of Play”. <http://www.icheg.org/icheg-game-history/timeline/>. Visionato il 10.10.2019.

ricerca informatica e dall'altra le sale da gioco, dove si giocava d'azzardo a carte, a scacchi, a bagatelle, successivamente a flipper e biliardo, due mondi apparentemente lontanissimi.⁷ Questo capitolo analizzerà la relazione con altri media, cui i videogiochi si sono avvicinati nel tempo.

1.2 Definizione e breve storia del medium

Marshall McLuhan nel suo saggio *Gli strumenti del comunicare* sostiene: «I giochi sono manifestazioni di arte popolare, relazioni sociali e collettive che danno impulso ad una cultura. Come le istituzioni, sono estensione dell'uomo sociale [...]. In quanto estensioni della reazione allo stress i giochi diventano modelli fedeli di cultura. Essi incorporano in un'unica, dinamica immagine l'azione e la reazione di intere popolazioni.»⁸ In questa prospettiva tracciata da McLuhan, la *Nintendo*, società giapponese da decenni leader del mercato videoludico cui si farà spesso riferimento in questa ricerca, può essere intesa come un esempio di questa evoluzione, dal locale al globale, dall'artigianale all'industriale, dal gioco tradizionale al supporto tecnologico.

Fondata nel 1889, XXII anno dell'epoca Meiji, come società produttrice di carte da gioco *hanafuda* in una zona fatiscente di Kyōto, tra le case di tolleranza e le bische per il gioco d'azzardo. Alcune produzioni di *Nintendo* già in questa fase dimostrano uno sguardo verso l'occidente. La società produsse un mazzo di carte chiamato *Daitoryō*, con una raffigurazione di Napoleone sulla scatola, dal 1953 fu una delle prime società giapponesi a produrre carte da gioco plastificate occidentali e nel 1959 acquisì la licenza da *Disney* per riprodurre Topolino e altri personaggi sul retro delle carte, mossa che si rivelò un grande successo. Nel 1969 la società entrò nel mercato dei giocattoli, e in seguito ad una collaborazione con *Sharp*, di alcuni tipi di giocattoli elettronici. Nel decennio successivo la società spostò la propria attenzione al nascente mercato dei videogiochi.⁹ Sin dalla nascita il videogioco fu, dunque, una sorta di “estensione” del gioco tradizionale, dal quale si differenziò progressivamente grazie alla tecnologia.

Per capire meglio gli elementi caratteristici del videogioco sembra necessario soffermarsi sulla sua nascita ed evoluzione. Tra i primi videogiochi prodotti, uno dei più famosi fu OXO, gioco di Tris elettronico prodotto nel 1952; tra gli anni 1950 e 1960 la maggior parte dei giochi vennero realizzati in centri di ricerca informatici e volevano simulare giochi “reali”. Un esempio è *Tennis for Two*, che permetteva a due giocatori con una periferica esterna di simulare una partita di

⁷ Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, 2008: p.8.

⁸ Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1967) in Chris Kohler, *POWER+UP: Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2005: p.1.

⁹ Chris Kohler, *POWER+UP: Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2005, cap.3.

tennis bidimensionale, o *Hamurabi*, gioco “gestionale” che permetteva al giocatore di inserire dei dati numerici per gestire l’antica Babilonia.¹⁰ Questi sono alcuni dei primi videogiochi di cui si ha notizia; è importante notare l’iniziale carattere “artigianale” nella produzione che solo in seguito passò ad un tipo di produzione industriale, su larga scala, e all’attuale dimensione globalizzata e planetaria che sarà analizzata e contestualizzata nel secondo capitolo.

1.2.1 La diffusione dei primi videogiochi

I primi videogiochi non ebbero ampia diffusione poiché i computer erano estremamente costosi, quasi esclusivamente in dotazione di scuole, istituti di ricerca e laboratori. Il grande pubblico poté conoscere i videogiochi solamente a partire dagli anni 1970 quando gli *Arcade* si diffusero in tutti i continenti e, attraverso acquisizioni di licenze e contatti internazionali tra produttori e distributori, i giochi di successo vennero esportati in tutto il globo: era così nata rapidamente un’industria ramificata. Grazie alle sale giochi non era più necessario avere a disposizione un costosissimo computer, bastava pagare una monetina per qualche minuto di divertimento. I giochi erano progettati per poter virtualmente proseguire all’infinito finché il giocatore non perdeva e non avevano dunque un preciso “traguardo” da raggiungere. Nel 1972 si ebbe un’importante svolta quando venne brevettata, negli Stati Uniti, la prima *Console* di videogiochi cosiddetta “domestica”, il *Magnavox Odyssey*. venduta sul mercato nordamericano a \$99,99 con 28 giochi integrati, la maggior parte dei quali erano copie di giochi precedenti e *Port* di giochi diffusi nelle sale che il *Magnavox* permetteva di avere anche in casa.¹¹

La mancanza di tutele “artistiche”, in un’industria ancora giovane e scarsamente regolata, induceva i produttori all’imitazione. Spesso poi, le immagini sulla confezione esterna non rispecchiavano ciò che il gioco era effettivamente. Tutto ciò era tuttavia destinato a cambiare velocemente grazie “all’invasione” sui mercati euroamericani dei giochi prodotti dalle compagnie giapponesi e al successo che ebbero le *Console* e i videogiochi da loro prodotti. Dopo la diffusione delle *Console* casalinghe, i giochi iniziarono a essere venduti separatamente su cartuccia. Sono stati soprattutto i produttori giapponesi, come vedremo, coloro che hanno aumentato l’attenzione sulla qualità dei giochi e la loro riconoscibilità.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ David Winter, *Magnavox Odyssey da “The Pong Story”*, <http://www.pong-story.com/odyssey.htm>. Consultato il 15.10.2019.

1.2.2 Space Invaders dal Sol Levante

Negli anni immediatamente successivi al 1972 vennero prodotte molte altre *Console*, tra cui le giapponesi *TV Tennis Electrotennis* prodotta dal 1975 e la *Color TV-Game series*, prodotta da *Nintendo* nel 1977 ma commercializzata solo in Giappone. Il mercato era però ancora dominato dalle sale giochi, le *Console* domestiche faticavano a costruirsi uno spazio di guadagno. Nei giochi Arcade una sessione di gioco era rapida ed autoconclusiva, la progettazione era rivolta ad un tipo di intrattenimento casuale e veloce; una partita si concludeva rapidamente e il giocatore era spinto a ritentare, inserendo nuovamente il gettone. I suoni che accompagnavano questi giochi rispecchiavano questo modello con una musica minimale e “standardizzata”, imposta dalle limitazioni tecniche e dalla produzione di massa.

Nel 1978 venne prodotto in Giappone uno dei giochi più influenti della storia, *Space Invaders*. Il suo creatore, Nishikado Tomohirō (1944-), ebbe l’idea di salvare i punteggi ottenuti dai giocatori all’interno dell’*Arcade*; così la competizione diventò subito lo scopo principale del gioco. Poter vedere i punteggi massimi ottenuti dagli altri giocatori portava a volerli superare per ottenere il punteggio più alto, ma per raggiungere questo fine bisognava provare e riprovare, inserire la monetina e giocare una nuova partita per scalare la classifica. *Space Invaders* può essere considerato il primo videogioco di diffusione di massa ad avere una colonna sonora. Giochi precedenti come *PONG*, infatti, avevano suoni *diegetici*, per esempio un “bip” nel momento in cui la “racchetta” colpisce la “pallina”, ma la componente sonora si limitava solitamente a questo. Karen Collins evidenzia «La musica continuativa, elemento caratterizzante dei videogiochi dell’epoca, era usata per dare un ritmo regolare[...] *Space Invaders* si è distinto come un importante precedente di musica non diegetica, con un *loop* di quattro note che diventano sempre più veloci con la progressione del gioco». ¹² Per quanto rudimentale, questo è individuato come un primo esempio di musica interattiva da videogioco, diversa sia dai suoni dei giochi precedenti sia dalle colonne sonore non interattive – proprie degli altri audiovisivi. ¹³ Bisogna notare le limitazioni tecniche del periodo e quanto l’avvento della musica, se pur minimale, sia stata una grande rivoluzione: in questo senso il compositore Tanaka Hirokazu noto “Hip” (1957-) racconta delle difficoltà tecniche del tempo nel creare la musica e il suono «progettato un po’ per volta combinando transistor, condensatori e resistenze». ¹⁴

¹² Karen Collins, *Game Sound... cit.* p.12.

¹³ Jason M. Gallagher, *How Space Invaders Became a Gaming Phenomenon* da “Denofgeek.com”, 12.08.2018. <https://www.denofgeek.com/us/games/space-invaders/275451/how-space-invaders-became-a-gaming-phenomenon>. Consultato il 09.12.2019.

¹⁴ Alexander Brandon, *Shooting from the Hip: An Interview with Hip Tanaka* da “Gamasutra”, 25.09.2002. https://www.gamasutra.com/view/feature/131356/shooting_from_the_hip_an_.php. Consultato il 09.12.2019.

Pochi anni dopo anche *Pacman*, altro popolarissimo videogioco giapponese, ebbe una grande fortuna commerciale. Il successo mondiale di *Space Invaders* e *Pacman* segnò l'abbattimento di una barriera per i produttori giapponesi che, compreso il potenziale su larga scala dei loro prodotti, iniziarono a produrre console e giochi avendo ben in mente il mercato mondiale ed in particolare l'occidente. Questa espansione in occidente fu di importanza primaria; veniva infatti ostacolata sia dalla dominazione statunitense del mercato dei media ma anche per un motivo più sottile, "psicologico", dato dalla "chiusura" della società giapponese, parzialmente spiegata da quel fenomeno sociale detto "Sindrome di Galapagos"¹⁵, per il quale il Giappone, nonostante la sua economia tra le più sviluppate al mondo e il fortissimo export di prodotti, tra cui quelli di intrattenimento, rimanga per certi aspetti un Paese piuttosto "isolato". Di là dall'aspetto commerciale, *Space Invaders* e *Pacman* sono citati spesso come fonte di influenza da alcuni importantissimi sviluppatori giapponesi, creatori a loro volta di importanti titoli, tra cui Miyamoto Shigeru (1952-), creatore di *Super Mario*.¹⁶

1.2.3 L'Epoca d'oro dei videogiochi giapponesi

Dalla seconda metà degli anni 1980, le Console domestiche soppiantarono la predominanza della sala giochi. Il periodo immediatamente seguente fu definito l'epoca d'oro dei videogiochi giapponesi. Una delle ragioni di questo successo è che negli anni subito seguenti, vennero lanciati sul mercato alcuni dei *Franchise* ludici più popolari ancora oggi in Giappone e nel mondo, con alle spalle decine di titoli e frequenti "incursioni" in altri media e forme di intrattenimento, dal cinema ai giochi di carte, dai *Manga* al merchandising e l'abbigliamento. Alcuni videogiochi di grande diffusione e influenza culturale prodotti dalle case giapponesi a cavallo tra gli ultimi due decenni del XX secolo sono *Super Mario*, *Megaman*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Metal Gear*, *Sonic The Hedgehog*. Ognuno di questi videogiochi ha poi cominciato una produzione seriale e, ad oggi, ognuna presenta numerosi titoli videoludici; hanno attraversato grandi cambiamenti e sperimentato generi diversi mantenendo un certo grado di coerenza narrativa ed estetica. Gran parte dei primi capitoli delle serie sopra citate sono state sviluppate per il *Famicom*, una delle più vendute Console al mondo, prodotta da *Nintendo* (1983), il cui successo permise alla società di Kyōto di prendere la guida del mercato ludico mondiale. Le caratteristiche tecniche di questa Console hanno imposto una linea estetica che ha influenzato la creazione di questi giochi e dei loro titoli successivi.¹⁷

¹⁵ Espressione usata per indicare un modello di business sviluppato in maniera "autonoma" dal resto del mondo. Fu coniata in Giappone per fare riferimento ad alcune tecnologie e prodotti che nell'arcipelago ebbero grande diffusione, ma all'estero non riscontrarono successo, fenomeni comunemente attribuiti ad alcune particolarità socio-economiche del Paese.

¹⁶ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p.275.

¹⁷ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p. 55-56.

1.3 Mutazione del medium: La *Seconda era*

Tra la metà degli anni 1980 e l'inizio dei 1990 vennero prodotti in Giappone i primi “videogiochi narrativi”, definizione utilizzata da Chris Kohler (1980-), esperto di videogiochi e autore del libro *Power+Up*, usata per riferirsi in generale ai videogiochi prodotti nell'arcipelago. Kohler mette così in evidenza come la componente narrativa rappresenti una delle ragioni principali del successo dell'industria videoludica nipponica.¹⁸ Certamente, non tutti i videogiochi prodotti in Giappone sono narrativi: *PaRappaRappa* (1996, 51esima posizione su “FACT”¹⁹), gioco musicale sviluppato da NanaOn-Sha incentrato sulla storia di un cane antropomorfo amante della musica Rap, ha molta meno narrazione del videogioco di produzione polacca *The Witcher* (in polacco *Wiedźmin*, 2007), tratto da una serie di romanzi fantasy di grande successo. Il secondo d'altronde è parte di un genere chiamato in italiano *Gioco di ruolo*, uno dei generi più influenzati dalla produzione giapponese della fine del XX secolo, lanciato dal successo di alcuni titoli come *Dragon Quest* (1986) di cui si parlerà in seguito, in cui l'elemento narrativo è fondamentale. Ai fini di questa ricerca è particolarmente importante notare come, quando e perché i videogiochi siano diventati “storie”, cambiandone anche il processo creativo e la ricezione della musica.

I videogiochi *Arcade*, essendo pensati per intrattenere molti videogiocatori per poco tempo non avevano bisogno, quindi, di una trama elaborata e di una storia da portare avanti. Nonostante delle “premesse di gioco” che potrebbero stabilire una storia, giochi “classici” come *Space Invaders* o *Frogger* non hanno intreccio o caratterizzazione dei personaggi. La difficoltà aumentava progressivamente per dare al giocatore il modo di imparare e perfezionare le sue abilità di gioco. Chris Kohler sostiene «*Space Invaders* rappresentava il passo successivo nell'evoluzione dei videogiochi cinematografici giapponesi. Anche se non c'era una storia [...] riportava alla mente quei film, libri e fumetti come *Guerre Stellari*[...] e i film *Anime* come *Uchuu Senkan Yamato*.»²⁰ Gli *Arcade*, inizialmente l'unico tipo di videogiochi ad essere prodotti e diffusi in massa come verrà notato nel capitolo successivo, rimasero il settore più redditizio dell'industria videoludica almeno fino al 1997 (APPENDICE B) ma con la diffusione delle *Console* come il già citato *Famicom*, il gioco “domestico” con le sue differenti regole divenne il tipo di videogioco più diffuso. La comparsa dei giochi narrativi cambiò la storia del videogioco

¹⁸ *Ivi*, p.8.

¹⁹ Come già anticipato nell'Introduzione, vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”, 28.04.2015. <https://www.factmag.com/2015/04/28/the-100-greatest-video-game-soundtracks-best-of/>. Consultato il 05.02.2020.

²⁰ Chris Kohler, *POWER+UP... cit* p. 21.

iniziando una nuova epoca. In questo senso, delle premesse narrative possono essere individuate già in alcuni giochi *Arcade* come *Donkey Kong*, che attraverso delle brevi sequenze non interattive spiega il contesto narrativo in cui si svolge l'azione. In *Donkey Kong* questa “spiegazione del contesto” è evidente sin dalla dicitura della schermata iniziale: la schermata iniziale del gioco mostra inizialmente il gorilla (da cui il gioco prende nome) che rapisce una ragazza portandola sulla cima di un palazzo e il baffuto protagonista (che anni dopo verrà chiamato Mario) che ha il compito di salvarla. Il gioco lancia una sfida, “How high can you get?”, che, in sé, unisce gioco e storia, rivolta direttamente al videogiocatore. Arrivando sulla sommità il giocatore avrà vinto la partita e la trama si risolve con il salvataggio della ragazza. *Donkey Kong* è uno dei primi videogiochi progettati in un'ambientazione chiara e definita, un paesaggio urbano contemporaneo, con un inizio, uno svolgimento e una fine. Raggiunto il punto più alto, si arriva alla scena finale che premia il giocatore per il suo sforzo.

I cambiamenti che resero possibile un intrattenimento più duraturo ai giocatori si diffusero col successo delle *Console* tra cui il *Famicom* di *Nintendo* e il *Master System* di *SEGA*, periodo chiamato “era dell'8 bit”.²¹ La progressiva evoluzione del genere portò ad una caratterizzazione sempre più attenta dei dettagli dei personaggi e delle ambientazioni, non solamente sul piano visivo ma anche narrativo. Gli sviluppatori giapponesi furono tra i primi a puntare su storie semplici ma avvincenti che rendevano il giocare qualcosa di più di un semplice intrattenimento disinteressato, diventava un'esperienza.²² Una volta arricchiti di un contesto narrativo e di un universo di riferimento i videogiochi non erano insomma più semplici mezzi per intrattenere laddove ci si avvicinava sempre di più all'idea di “storia interattiva”.²³ Da giochi come *Metroid*, *The Legend of Zelda* (1986) e *Mega Man* (1987), l'elemento narrativo assunse un ruolo sempre più dominante all'interno delle dinamiche dei videogiochi prodotti, diventandone una delle caratteristiche principali.²⁴

L'avvento della narrativa segnò la definitiva evoluzione in un medium che presenta grandi differenze con i primi *Arcade* e i “giochi elettronici” come *Tennis for Two*. In questa fase evolutiva della tecnologia, il suono dei videogiochi cambiò fortemente tra queste due fasi: al suono *interattivo* già presente nei videogiochi precedenti (ad esempio il suono dei passi, i salti, gli attacchi azionati dal giocatore o il suono della racchetta che colpisce la pallina), si aggiunse

²¹ Italo Tanoni, *Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento*, Trento: Erickson, 2003.

²² Chris Kohler, *POWER+UP...cit.*

²³ Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston: Little Brown & Co; 1997: p.162.

²⁴ Shannon Symonds, *Saving in Videogames* da “The Strong – National Museum of Play”, 14.07.2011.

<https://www.museumofplay.org/blog/chegheads/2011/07/saving-in-video-games>. Consultato il 21.11.2019.

già dagli inizi degli anni 1980 il suono cosiddetto *adattivo*. Il suono non-diegetico che accompagna l'azione ludica reagisce ora ai cambiamenti nel gioco: si pensi alla musica che cambia perché si passa dal giorno alla notte, con necessità di comunicare sensazioni diverse al videogiocatore, come avviene in *Sonic World Adventure* (2008) oppure in vari capitoli della serie *The Legend of Zelda*, che verranno analizzati in seguito, o così come alla musica che diventa più veloce per indicare che il tempo sta finendo (caratteristica comune nei giochi di *Super Mario*); oppure anche al brano di accompagnamento che cambia quando il giocatore compie azioni quali lo spostarsi da un luogo all'altro sulla mappa o andare incontro ad un personaggio diverso, svolgendo in questo caso funzione di *Leitmotiv* legata al luogo o al personaggio.

La dimensione sonora si adatta, quindi, alla partita in corso, alle scelte del giocatore così come alle esigenze narrative. La composizione musicale si adatta alla storia narrata presenza di una storia ha portato ad un cambiamento della composizione musicale, ed è importante notare qui come l'interattività della dimensione sonora pone le distanze si differenzi nettamente dalla colonna sonora cinematografica. La ludomusicologa Karen Collins utilizza a questo proposito il termine *audio dinamico* ad indicare sia il concetto di audio interattivo che di audio adattivo.²⁵ Indubabilmente, questa “mutazione” tra prima e seconda era dei videogiochi è stata influenzata dalla tecnologia: l'esperienza di gioco è per natura vincolata dal *Software* che condiziona il modo in cui un gioco è scritto, la sua lunghezza, i dialoghi, le animazioni, l'insieme di partite possibili, la memoria disponibile, la dimensione del *chip* grafico e sonoro, allo stesso modo in cui il suono di un violino è in relazione con i materiali che lo compongono. La possibilità di “salvare” la partita per riprenderla in momenti successivi fu la caratteristica tecnica determinante che diede agli sviluppatori la possibilità di creare storie più lunghe e articolate, di aumentare i volumi dei dati inseriti nel videogioco e quindi di curarne maggiormente gli aspetti anche non interattivi. Il miglioramento di alcune caratteristiche tecniche portò ad un progressivo inserimento di nuove figure professionali nel processo creativo del videogioco, come compositori, strumentisti, sceneggiatori, grafici, designer, tra cui va certamente ricordato Miyamoto Shigeru (1952-), disegnatore e creatore di *Nintendo*: diplomato in design industriale fu assunto come artista nel dipartimento di progettazione da *Nintendo* nel 1977 e assegnato alla divisione che si occupava della pianificazione, si ritrovò anche a svolgere altri ruoli tra cui design grafico e occasionalmente progettazione dei suoni. Grande amante della musica, suonatore di vari strumenti fra cui la chitarra e il banjo, e in *The Legend of Zelda – The Wind*

²⁵ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p. 4.

Waker (*Kaze no takuto* in giapponese, 2003) è accreditato anche al mandolino²⁶, frequentemente suona negli eventi dal vivo di *Nintendo*. A quel tempo, nell'industria dei videogiochi vi era una scarsissima divisione dei ruoli e spesso ingegneri informatici senza competenze trasversali creavano la grafica e addirittura la musica dei giochi. Miyamoto stesso, tra quelli che diedero un'impronta diversa ci ride su in un'intervista: «Erano terribili, non è vero?»²⁷:

Il già citato *Donkey Kong* e l'idraulico Mario²⁸ sono stati realizzati da sue idee: perciò Miyamoto è considerato oggi come uno dei più influenti creativi che ha saputo cambiare il modo in cui venivano progettati i videogiochi e considerato quindi una delle figure più influenti del panorama videoludico, premiato con vari riconoscimenti fra cui notevoli il titolo di Membro de l'*Ordre des Arts et des Lettres* della Repubblica Francese, di membro del British Academy of Film and Television Arts (prima persona cittadina un Paese asiatico a ricevere questa onorificenza) in Regno Unito, del Premio *Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades* del Regno di Spagna; in Giappone è stato recentemente nominato “persona di merito culturale” dal Ministero dell'Istruzione, Cultura, Sport, Scienza e Tecnologia.²⁹

Il potenziale narrativo dei videogiochi fu perfettamente compreso nell'industria mediatica giapponese che “istituzionalizzò” il videogioco come uno dei media portanti della strategia commerciale denominata *Media Mix* (*mediamikkusu*), strategia portante del successo commerciale e culturale dell'industria mediatica dell'arcipelago, un metodo di diversificazione dei contenuti attraverso rappresentazioni transmediali. La costruzione di una narrazione transmediale ha portato alla creazione di *Franchise* che si espandono su dei media differenti per aumentare le vendite di un prodotto, tattica che in Giappone si è rivelata dominante. Questo concetto, citato dal professore di Filmologia Marc Steinberg nel suo libro del 2012 *Anime's Media Mix*³⁰ ed è molto vicino al concetto di *Media Convergence* elaborato dall'accademico esperto in comunicazione Henry Jenkins (1958-), applicato però allo specifico contesto giapponese.³¹

²⁶ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p. 258.

²⁷ Game Developer Conference 1999, *Shigeru Miyamoto's classic 1999 GDC Keynote*, da “Gamasutra”, 20.07.2017. https://www.gamasutra.com/view/news/302179/Video_Shigeru_Miyamotos_classic_1999_GDC_keynote.php. Consultato il 22.11.2019.

²⁸ Mario, prima di essere protagonista dai giochi a lui dedicati, da Mario Bros (1983) in poi, è l'unico personaggio giocabile di Donkey Kong (1981), che prende però il nome dall'antagonista, ritenuto dai suoi creatori il personaggio più carismatico. L'idraulico inizialmente era un carpentiere ed era chiamato Jumpman

²⁹ Sergio Figueroa, *Shigeru Miyamoto...*, da “Gameradar”, 29.10.2019. <https://www.gamereactor.it/shigeru-miyamoto-sara-insignito-del-titolo-persona-di-merito-culturale-in-giappone/>. Consultato il 05.02.2019.

³⁰ Mark Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012 in *Media Convergence in Japan*, Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin (a cura di), Kinema Club, 2016.

³¹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006: p. 110.

1.3.1 Non più semplice ludus: Studi sul videogioco

Con la “seconda era” iniziata nella seconda metà degli anni 1980, i videogiochi si sono evoluti anche nella loro estetica complessiva, arrivando a creare narrazioni che toccano tutto lo spettro emotivo del videogiocatore. La maggiore ricercatezza verso le tematiche trattate ha portato, nel tempo, ad un crescente numero di studi accademici dedicati ai videogiochi, non più considerati esclusivamente come intrattenimento fine a sé stesso. Alcuni giochi cercano di ricreare la realtà: per esempio, la serie *Yakuza* che immerge il giocatore in storie verosimili legate alla malavita giapponese. Altri sono ambientati in dimensioni che vanno oltre i mondi reali o possibili. Per ricostruire un'estetica dei videogiochi, sembra fondante l'osservazione secondo la quale un elemento di successo del medium videoludico è dato dalla sua capacità di creare un'idea astratta del conflitto e del pericolo, grazie alla sua “capacità immersiva”, l'identificazione del giocatore con il personaggio che muove, escludendone però le immediate conseguenze fisiche.

Secondo il designer di videogiochi David Ethan Kennerly, ogni persona che gioca vive una partita diversa e un'esperienza unica con diverse percezioni personali degli elementi ludici e narrativi, un diverso livello di immersione e diverse interpretazioni degli elementi del gioco mediate dalla propria personalità ed i propri istinti, volti alla ricerca della catarsi finale ma in modi e tempistiche differenti.³² Questo è perché il gioco è strutturato in modo tale da poter permettere ad ogni giocatore un tipo di fruizione diverso, per poter accontentare giocatori con personalità ed esigenze differenti. Allo stesso tempo il gioco deve però riuscire a comunicare la sua natura “fittizia”. Il socio-antropologo britannico Gregory Bateson (1904-1980), studia nella sua ricerca *Questo è un gioco* (1972) come ogni gioco³³, essendo qualcosa che “non è quello che sembra”, saranno considerabili “giochi” solo attraverso la consapevolezza che un'attività ludica sia veramente tale (appunto da qui il nome dell'opera “Questo è un gioco”). Secondo Bateson, il gioco è azione fittizia che “meta-comunica” la sua finzione e quest'azione di metacomunicazione rivela l'essenza stessa del gioco e come sia possibile la sua creazione di un mondo irreali in cui azioni ludiche simulino le azioni reali.³⁴ In questa prospettiva ampia, il videogioco può essere avvicinato secondo differenti approcci disciplinari: gli esperti di comunicazione Stefania Garassini e Giuseppe Romano, ad esempio, si riferiscono ai videogiochi come a “storie

³²David Ethan Kennerly, *Fun is Fine, Toward a Philosophy of Game Design*, da “FineGameDesign”, 22.06.2003. http://finegamedesign.com/fun_is_fine.html. Consultato il 14.10.2019.

³³ Questo processo comunicativo, sebbene si riferisca ai giochi “non digitali”, può essere però applicato anche ai videogiochi.

³⁴ Gregory Bateson, *Questo è un gioco*, tr. It. di Davide Zoletto, Milano: Cortina Edizioni, 1996.

interattive” e utilizzano il significato del termine “inter-attore” per riferirsi al videoggiocatore³⁵, che rinvia sia al concetto dell’interattività tipica dei giochi, nei quali l’utente è sia spettatore che parte attiva del processo, che all’interfaccia che si frappone tra gioco e giocatore, data, fisicamente, dallo schermo e dal *controller*. L’approccio accademico ai videoggiocchi ha interessato anche la Sociologia e l’Antropologia. Complessivamente, nello studio del *medium* si sono formate due polarità contrapposte, due prospettive che influenzano la percezione dei videoggiocchi e dei loro significati: la prospettiva ludologica e quella narratologica. La prima è dominante negli studi sui giochi classici come *Pacman*, analizzati in virtù della centralità dell’interazione ludica nel gioco, dove la mancanza di una storia impone un finale non narrativo: il giocatore sa che arriverà ad un *Game Over* quando avrà raggiunto i propri limiti d’abilità.³⁶

Carlo Molina, studioso di Ludologia, definisce i videoggiocchi come un “*medium* dimenticato”, per via della loro natura complessa, che non risulta comparabile con quella degli altri media come il romanzo, la *pièce* teatrale o il film. Il medium è “dimenticato”, secondo Molina, perché il videoggiocatore è poco interessato alla componente narrativa del gioco ed è mosso invece da altri fini, forse più pragmatici, quali il miglioramento delle proprie capacità e il completamento del gioco stesso.³⁷ Un videoggioco della “Seconda Era” permette di sperimentare la “realtà” e vivere delle emozioni, stando però in un ambiente sicuro, mettendo in atto una tipologia di interazione che è diversa da quella della lettura o della visione di un film: il rapporto del videoggiocatore con il videoggioco è molto più “attivo” poiché molte azioni e vicende di gioco sono determinate dal videoggiocatore stesso.³⁸ La ricerca dell’esperto di strategie di comunicazione Valerio Bindi si inserisce in quella che abbiamo definito, più sopra, come “prospettiva narratologica”: egli sostiene, infatti, l’importanza di competenze interpretative, tipiche del cinema, del teatro e della letteratura come necessarie per ricevere i messaggi del videoggioco, aggiungendo inoltre delle competenze che definisce “configurative”.³⁹ Chi analizza videoggiocchi narrativi con una storia strutturata li può “leggere”, secondo Bindi, in una prospettiva letteraria: nei videoggiocchi aventi una trama possiamo distinguere tra “narrazione diacronica e sincronica: la prima è parte del contesto, la seconda è invece costituita dalle azioni del giocatore. In questo senso, il giornalista

³⁵ Stefania Garassini, Giuseppe Romano, *Digital Kids. Guida ai migliori siti web, cd-rom e videoggiocchi per bambini e ragazzi*, Milano: Raffaello Cortina Editore, 2001.

³⁶ Per eventuali approfondimenti sull’approccio ludologico allo studio del medium, vedere: Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston: Little Brown & Co, 1997; Matteo Bittanti, *L’innovazione tecnoludica: l’era dei videoggiocchi simbolici, 1958-1984*. Milano: Jackson libri, 1999.

³⁷ Carlo Molina, Videoggiocchi e new media, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videoggiocare*, Milano, Unicopli, 2002: p. 129.

³⁸ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Vancouver: Washington State University Vancouver, 1997.

³⁹ Gianfranco Bettetini, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Milano: Bompiani, 1991.

Jaime D'Alessandro cita alcuni popolari giochi come *Final Fantasy VII* (1994) ed *Ico* (2001), giochi narrativi di grande impatto, amati dagli appassionati anche per la ricercatezza della l'elemento narrativo.⁴⁰ Entrambi sono stati prodotti da sviluppatori giapponesi e vengono comunemente ritenuti capolavori del loro genere, anche dal punto di vista estetico e musicale. L'articolo della rivista britannica "FACT" del 2015, citato nell'introduzione di questa tesi, per esempio, inserisce entrambi questi giochi tra le 100 migliori colonne sonore videoludiche, rispettivamente alla posizione 31 per *Final Fantasy VII* e premiando *Ico* con la prima posizione.⁴¹

Una posizione intermedia è quella che vede la storia come una sorta di esca, un mezzo per fornire un contesto all'intrattenimento ludico e per renderlo più attraente per il pubblico.⁴² Secondo l'esperto di *Game design* Francesco Alinovi «L'aspetto narrativo è un elemento di contestualizzazione, utile per dare coerenza al gioco, non di importanza primaria ma nemmeno superfluo»⁴³, considerato da Alinovi uno dei quattro cardini del videogioco insieme a: 1. manipolazione, 2. ambiente e 3. emozione. L'inter-attore manipola i personaggi all'interno di un ambiente, determinando azioni e creando una narrazione in maniera più o meno individuale.⁴⁴ Il giornalista Francesco Carlà (1961-) ha scritto: «la comunicazione interattiva che il *Videogame* ci propone è una comunicazione in gran parte mutilata. In qualunque *Videogame* di fantasia, dove si diventa protagonisti di una storia, la nostra azione non può e non deve fare altro che ricomporre un programma depositato nella memoria della macchina».⁴⁵

Il videogiocatore agisce, o crede di agire, come co-creatore della partita che svolge, mentre riempie i tasselli della programmazione. In alcuni videogiochi viene "concessa" al videogiocatore un'ampia scelta tra le azioni possibili; in altri le possibilità di influenzare la storia sono minime e la trama procederà praticamente nello stesso modo a prescindere dalle scelte compiute. J.C. Herz, scrittrice esperta di videogiochi, sostiene questo concetto parlando di "illusione della scelta"⁴⁶, e lo studioso di videogiochi Chris Kohler, già apparso in queste pagine, parlando dell'efficacia dei videogiochi di *Nintendo* e specificamente quelli progettati da Miyamoto sostiene «È un maestro nel guidare i giocatori esattamente dove desidera che vadano, facendoli sempre sentire come se stessero esplorando per conto proprio [...] Ci deve essere un

⁴⁰ Jaime D'Alessandro (2002) in AESVI, Istituto Iard Franco Brambilla, *Cultura del videogioco: studi e ricerche*, p.30 da AESVI, http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505. Consultato il 05.02.2020.

⁴¹ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...cit.

⁴² Jørgen Kirksæther, *The Structure of Video Game Narration*. Bergen: Dac, 1998. Recuperato da <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>. Consultato il 05.02.2020.

⁴³ Francesco Alinovi, *Serie videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2002: p.20.

⁴⁴ *Ivi*, p.30.

⁴⁵ Francesco Carlà, *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma: Castelvechi, 1996: p.13.

⁴⁶ Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds...cit.*

equilibrio tra quello che la macchina fa per l'utente e quello che l'utente controlla. L'utente deve sentirsi come se stesse controllando quello che la macchina fa per lui.»⁴⁷ Per rafforzare questa idea di controllo l'interfaccia (cioè il modo in cui il giocatore interagisce con il gioco) deve essere intuitiva e semplice da utilizzare; altrimenti, come evidenziato dallo stesso Miyamoto, (citato in Kohler) un gioco non vale molto».⁴⁸

I giochi di Mario, da lui creati, giungono infine al gran finale; è diventato presto consuetudine che Mario ringrazi il giocatore per aver terminato il gioco, quasi una ripresa dell'inchino dei cantanti all'opera, rilasciando la catarsi nello spettatore. In ogni tipo di gioco narrativo, una volta giunti alla conclusione si viene gratificati con una schermata sgargiante piena di colori, talvolta una musica vittoriosa oppure al contrario una musica triste e malinconica. Il ruolo della musica si è evoluto parallelamente a quello del videogioco nell'uso della tecnologia: da semplici suoni standardizzati si è passati in pochi anni alla possibilità di manipolare le onde sonore per ricreare dei suoni che ricordano veri strumenti e alla possibilità di inserire suoni campionati e, dalla metà degli anni 1990 si diffusero i giochi in cui si ricorre alla registrazione di veri strumenti dal vivo. Nelle grandi produzioni contemporanee c'è una larga collaborazione di diverse parti: in questo processo la creazione della musica per un videogioco è stata affidata prima esclusivamente ad ingegneri, poi affiancati da compositori-tuttofare, progressivamente da diverse figure professionali venute a crearsi e musicisti professionisti, esperti di elettronica, di registrazione e di missaggio. La musica del videogioco è diventata sempre più complessa in senso armonico ma, soprattutto, timbrico, facendo uso di un'amplessissima tavolozza di strumenti e suoni che esorbitavano dalla tradizione giapponese e da quella euro-colta, e con alcune notevoli "incursioni" di stili di musica popolare e tradizionale di altre aree del mondo, riuscendo in alcuni casi a trascendere stili musicali definiti. I compositori di musica per videogiochi, in questo figli del Novecento, hanno disinvoltamente usato tutti gli stili e i generi musicali, mettendo in pratica una sorta di "citazionismo musicale post-moderno", richiamandosi a generi musicali di qualsiasi estrazione in maniera consapevole, in modo da caratterizzare un determinato prodotto o un determinato personaggio attraverso il suono.⁴⁹ La musica ha saputo, così, rafforzare i significati espressi dagli sviluppatori, contribuendo a rendere i videogiochi un grande successo. Tutti questi argomenti saranno analizzati in maggiore dettaglio nei Capitoli III e IV di questo elaborato.

⁴⁷ Chris Kohler, *POWER+UP... cit* p. 274.

⁴⁸ *Ivi*, p.53.

⁴⁹ Karen Collins, *Game Sound... cit*. p.47.

1.3.2 Finzione narrativa e sospensione dell'incredulità

L'era narrativa dei videogiochi portò all'affermarsi di regole diverse, originariamente non appartenenti al gioco o ai videogiochi, ma piuttosto a quei media per i quali è centrale la finzione narrativa. Il desiderio di evadere dalla realtà di tutti i giorni, rifugiandosi in un mondo immaginario, è una delle componenti che hanno contribuito a grandi successi di pubblico nel teatro, nella letteratura e nel cinema. La finzione narrativa è rinforzata dalla “volontà di credere” che uno spettatore/attore mette in atto, sin dai primi giochi dei bambini. In questo senso, un lettore critico di romanzi di fantascienza può accettare che varie razze aliene comunichino senza alcun problema linguistico. Uno spettatore contemporaneo, trovandosi al Teatro “La Fenice” di Venezia per assistere ad un'opera come può essere il *Tristan und Isolde* di Richard Wagner, non troverà bizzarro che i personaggi comunichino cantando ed in rima, che si dispongano tutti in fila orizzontale per essere visti chiaramente dal pubblico; all'interno della finzione narrativa non avrà problemi ad accettare di vedere Attila Jun, eccellente basso di nazionalità coreana, nel ruolo di Re Marke di Cornovaglia. Allo stesso modo, ogni videogiocatore è abituato ad azioni che sono comuni nei videogiochi ma assolutamente improponibili nella realtà quotidiana: il doppio salto, correre e saltare sull'acqua, curare la propria salute raccogliendo cibo, la possibilità di portare con sé centinaia di oggetti o addirittura i propri compagni di gioco, senza che occupino spazio. Queste azioni sono accettate come normali dal videogiocatore poiché estremamente comuni nella finzione narrativa. Alinovi cita la “sospensione volontaria dell'incredulità”, ossia il rapimento dell'immaginazione cui si sottopone il giocatore, nella sua volontaria immersione all'interno della narrazione ludica; concetto in realtà “prestato dalla letteratura” ed individuato da Samuel Coleridge (1772-1834).⁵⁰

Su queste basi, lo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi (1934-) sostiene che l'immedesimazione porta ad una volontà temporanea di perdita dell'io, ad uno stato di coinvolgimento in cui si è però totalmente padroni delle proprie azioni.⁵¹ Questa immedesimazione dello spettatore nel campo specifico del videogioco può essere detta anche “sospensione videoludica” per esempio dal giornalista Ivan Fulco, che la definisce come una forma di stupore per cui il giocatore tende a riprodurre nel gioco aspetti passionali della sua realtà, estendendoli alla virtualità.⁵² Il concetto è vicino a quello di “ipnosi tecnologica” e di “vertigine psicologica” spiegato in questi termini: «il

⁵⁰ Francesco Alinovi, *Serie videoludere*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames...cit.* p.20.

⁵¹ Mihaly Csikszentmihalyi, *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, New York: Basic Books, 1997 in Victor Turner, *Dal mito al teatro*, Bologna: Il Mulino, 1986: p. 106.

⁵² Ivan Fulco, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames... cit.* p.82.

giocatore non annulla la sua personalità, ma la trasferisce in una differente realtà, laddove le sue facoltà di percezione e pensiero si muovono nel virtuale, ma che per alcuni istanti si trasforma nella realtà primaria»⁵³ Secondo il filosofo Pierre Lévy (1956), il videogioco permette di “virtualizzare”⁵⁴ la realtà e le azioni fisiche usando gli stessi meccanismi concettuali con i quali il linguaggio ha permesso all’umanità di astrarre il passato, il presente ed il futuro.⁵⁵

È importante notare come, per la “sospensione videoludica” siano necessarie un’estrema concentrazione e partecipazione attiva: se uno spettatore all’opera si distrae o si addormenta l’orchestra non smetterà di suonare, il direttore continuerà a dirigere, i cantanti a cantare; al contrario se il videogiocatore si distrae la partita non avanzerà. In quest’ottica, Sonic, personaggio mascotte di *SEGA* di cui si parlerà più diffusamente più avanti nel corso di questo elaborato, nei primi capitoli videoludici dedicati al personaggio, dopo pochi secondi cominciava a battere il piede rivolto verso lo schermo con uno sguardo estremamente infastidito se il giocatore non compiva alcuna azione. In uno dei giochi della serie, *Sonic CD* (1993), dopo tre minuti senza compiere alcuna azione addirittura il personaggio “usciva dallo schermo” portando al *Game Over*.

Il progressivo aumento di importanza delle *Console* spostò il luogo più comune della fruizione del medium dalla sala giochi all’ambiente domestico, rendendo possibile lo sviluppo di giochi creati con in mente dei tempi di fruizione dilatati, che richiedevano al giocatore più tempo per acquisirne le meccaniche. La dimensione temporale dei videogiochi mutò con l’evolversi della tecnologia: avere più tempo disponibile fece sì che tutti i videogiochi venissero progettati con un finale. Una volta giunti alla conclusione si viene gratificati con una schermata sgargiante piena di colori, talvolta una musica vittoriosa oppure al contrario una musica triste e malinconica. Nei giochi della serie di *Mario* è diventata consuetudine che il protagonista ringrazi il giocatore per aver terminato il gioco, quasi una ripresa dell’inchino dei cantanti all’opera, che rilascia la catarsi nello spettatore. Nei videogiochi è diventata relativamente frequente la rottura della quarta parete, ovvero il gioco e i suoi protagonisti sembrano spesso comunicare direttamente con il giocatore. La narrativa non lineare in cui la storia non è “fissa” ma è manipolabile dall’interattore che si distingue in ciò dal lettore e dallo spettatore cinematografico (che non possono in alcun modo influenzare, determinare o modificare quanto accade nella storia), deve spesso

⁵³ *Ivi* pp.66-80.

⁵⁴“Virtualizzare” viene inteso come un trasferimento di emozioni e sensazioni fisiche dall’avatar al giocatore: un inter-attore può fare riferimento, durante l’azione ludica, all’avatar nel gioco in prima persona singolare (per esempio, “sono bravissimo”, “sono morto”, “sono caduto”) pur stando (normalmente) quasi immobile comodamente seduto proiettando su sé stesso/a azioni del gioco.

⁵⁵ Pierre Lévy, *Qu’est-ce que le virtuel?*, Parigi : La Découverte, 1995 : p.13.

ricordare all'inter-attore di avere nelle mani il controllo del gioco⁵⁶: un esempio comune è dato dalla spiegazione delle meccaniche del gioco, che nella diegesi avviene spesso per mezzo di un altro "personaggio-guida" che spiega al giocatore come compiere determinate azioni, e come Virgilio per Dante, accompagna il giocatore attraverso una nuova avventura in una "realtà-alterità" immersiva.

Si ha in questi casi un'interruzione dell'immersione totale nel gioco quando i personaggi della finzione interagiscono direttamente con il giocatore, per permettergli una giocabilità più consapevole. Quando interazioni di questo tipo sono programmate nel gioco in maniera da influenzarne lo svolgimento e la trama si parla solitamente di *Metavideogame*. Questo particolare stato di immedesimazione ed immersione continua ma interrotta, totale e anche parziale, viaggiando sospesi tra il reale e l'irreale riesce a divertire il giocatore ricordando costantemente di non perdere la capacità di "decidere" e controllare il mondo diegetico.⁵⁷ Per mantenere l'interesse del videogiocatore è centrale l'elemento della pulsione ludica che crea gratificazioni del gioco verso l'utente. Il giornalista Fulco, in un suo saggio sui videogiochi, distingue tre livelli contenenti rispettivamente elementi relativi all'interattività (*piano ludico*), alla narrazione (*piano narrativo*), elementi di condivisione tecnica e narrativa (*piano ludo-narrativo*). Alcune pulsioni che saturano la sensorialità, coinvolgendo nell'azione e sono definite di tipo "psichedelico"; vi possono rientrare gratificazioni estetiche che riguardano stimoli audiovisivi provenienti dalla musica e dalle immagini, la qualità della regia o l'appagamento legato ad azioni compiute espresse elegantemente.⁵⁸

L'azione videoludica porta dentro di sé una lunga serie di regole implicite. Nel videogioco, gli elementi narrativi ed estetici sono fortemente condizionati da elementi tecnici. La sospensione dell'incredulità nel videogioco è stata progressivamente aiutata da un miglioramento della grafica che tende verso l'imitazione della realtà, e particolarmente nel caso dei giochi sviluppati per i supporti in Realtà virtuale, una nicchia di giochi progettati per rendere l'esperienza di gioco ancora più realistica ed immersiva.

Storicamente la musica, più diretta e meno "mediata" tra tutte le arti ha da sempre facilitato l'immersione dell'inter-attore, ruolo ereditato nel videogioco dalla colonna sonora del film:

⁵⁶ Bruno Fraschini, *Strategie comunicazionali e linguistiche del videogame*, Tesi di laurea in Scienze della comunicazione e dello spettacolo, Corso di laurea in Relazioni pubbliche, Milano: Libera Università di Lingue e Comunicazione Iulm, 2000.

⁵⁷ Ivan Fulco, *Lo zero ludico*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames...cit.* Per un ulteriore approfondimento, vedere anche: Matteo Bittanti, *Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973-2001)*, Master thesis, San Jose State University, 2001.

⁵⁸ Ivan Fulco, *Lo zero ludico*. in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames... cit.* p.48.

secondo Theodor W. Adorno (1903-1969) e Hanns Eisler (1898-1962) immagine e musica agiscono in maniere assai differenti sullo spettatore. La grande capacità del *medium* musicale contribuisce, secondo Adorno ed Eisler, ad abbattere le nostre diffidenze naturali, portando lo spettatore ad accettare ciò che gli viene mostrato e i valori culturali che passano nel *medium* visivo abbattendo alcune barriere critiche. Gli autori, nelle forze che indirizzano la produzione artistica in un sistema capitalista, notano che in un film la musica riesca a “cullare” lo spettatore, “tranquillizzandone” gli istinti e funzionando da collante che tiene insieme diversi elementi.⁵⁹

1.3.3 Design ed estetizzazione e caratteristiche “cinematiche”

Negli studi relativi ai videogiochi i riferimenti al cinema sono stati e probabilmente sono ancora oggi predominanti. La comprensione di vari media avviene oggi spesso tramite la comparazione diretta con il cinema, colonna portante dell’universo dell’audiovisivo, sia a livello accademico che non. Studiosi ed esperti di audiovisivi iniziarono ad utilizzare il termine “cinema interattivo”, in particolare dopo che la forte diffusione dei videogiochi su CD-ROM dalla fine degli anni 1990 rese i videogiochi “esteriormente” più simili al cinema, con animazioni delle animazioni grafiche con un’estetica che divenne sempre più simile a quella delle pellicole cinematografiche, talvolta utilizzando le stesse tecnologie proprie del cinema.⁶⁰

I videogiochi e il cinema hanno caratteristiche condivise: entrambi sono creati per dare un tipo di esperienza eccezionalmente visuale, ma l’interattività che permette al giocatore di poter almeno in parte manipolare la trama e lo svolgimento dell’azione sono peculiari del solo videogioco.⁶¹ Queste fondamentali peculiarità del *medium* sono state studiate da Tanya Krzywinska (1969-), docente di media digitali, che analizza come sia la volontà del giocatore ad influenzare tutto ciò che riguarda la *diegesi* nel gioco, ossia quel che succede “all’interno” di esso.⁶²

Il critico cinematografico Gianni Canova (1954-) nella sua ricerca *L’occhio che gioca* individua tre principali livelli di incontro tra il cinema e i videogiochi: adattamento, commento e citazione.⁶³ Analizzando la prima tipologia è facile notare che ci siano stati nell’industria di

⁵⁹ Theodor W. Adorno, Hanns Eisler, *Komposition für den Film*, 1947. in Rolf Tiedemann (a cura di), *Gesammelte Schriften*, XV, Francoforte sul Meno, Suhrkamp, 1997.

⁶⁰ Ted Friedman *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*, in Stephen G. Jones, *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage, 1995.

⁶¹ Kevin Veale, *Interactive Cinema Is an Oxymoron, but May Not Always Be* in “Game Studies – The international journal of computer game research”, Volume 12, settembre 2012. Recuperato da “GameStudies”, <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>. Consultato il 05.02.2020.

⁶² Geoff King, Tanya Krzywinska, *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Londra: Wallflower Press, 2002.

⁶³ Gianni Canova, *L’occhio che gioca. Il cinema nell’era dei videogiochi*, in Jaime D’Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell’omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.

massa centinaia di adattamenti, in entrambe le direzioni; il gioco di *SEGA Michael Jackson's Moonwalker*, tratto dal film iconografico *Moonwalker* (1988) conobbe un enorme successo diventando *cult*. Serie di successo come *Matrix*, *Harry Potter* o i classici Disney hanno avuto adattamenti videoludici, che spesso hanno riscosso un certo successo tra gli appassionati del dato film o serie filmica che avevano familiarità con l'industria dei videogiochi, soprattutto tra il pubblico più giovane. Alcuni casi notevoli sono stati videogioco di *E.T.* (1982), un tale insuccesso da spingere la *Atari* vicina al fallimento o versante opposto invece si può ricordare il videogioco *GoldenEye 007* (la cui colonna sonora è 29esima su "FACT"⁶⁴) pubblicato nel 1997 per *Console* di *Nintendo* dalla società britannica *Rare*, che invece guadagnò più del film da cui è tratto.⁶⁵ Più di recente, il successo commerciale dell'industria videoludica ha portato a un cambio di tendenza: il mercato della grande distribuzione di prodotti di intrattenimento ha favorito la produzione di pellicole ad alto budget tratte da popolari videogiochi entrati a far parte della cultura *Pop*, particolarmente nell'ultimo decennio.⁶⁶ Questi film affrontano grandi difficoltà a livello espressivo: le sceneggiature cinematografiche solitamente cercano di trovare una "via di mezzo" per "acchiappare" sia i fan di un videogioco sia un pubblico nuovo, cercando eventualmente di fidelizzare quest'ultimo, talvolta non riuscendo ad accontentare nessuna delle due categorie.⁶⁷

Gran parte dei videogiochi tratti da film invece sono stati ritenuti dalla critica come non particolarmente originali, attribuendone la popolarità soprattutto ad efficaci strategie di vendita, che sfruttavano il successo dell'opera da cui sono tratti. La differenza di linguaggi, dei tempi e modi di realizzazione tra i due media giocano a sfavore anche in questo caso. I videogiochi tratti da popolari film vengono spesso realizzati in tempi ristretti per permettere la pubblicazione combinata con l'uscita del film nelle sale, gonfiando così le vendite approfittando dell'esposizione mediatica.⁶⁸ Il videogioco oggi è un medium capace di esercitare una grandissima influenza sulla cultura *Pop* mondiale.⁶⁹ Questo cambio di tendenza sembra suggerire che oggi siano anche gli adattamenti cinematografici ad appoggiarsi sul successo di un dato videogioco o di una serie. Questi incontri di due media sono stati facilitati soprattutto dal fatto che il videogioco, il più recente dei due, abbia nel tempo inglobato molte caratteristiche del

⁶⁴ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

⁶⁵ Amelia Tait, *What happened to all the video games based on movies?* Da "NewStatesManAmerica", 14.06.2017. <https://www.newstatesman.com/culture/games/2017/06/what-happened-all-video-games-based-movies>. Consultato il 05.02.2020.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ Keza MacDonald, *Movie adaptations of video games are still mostly terrible. Why has no one cracked the code?* da "The Guardian", 29.03.2018. <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/29/movie-adaptations-video-games-terrible-crack-code>. Consultato il 05.02.2020.

⁶⁸ Stuart Ja, *20 Worst Video Games Based on Movies*, da "Screenrant", 19.10.2015. <https://screenrant.com/worst-movie-based-video-games/>. Consultato il 05.02.2020.

⁶⁹ The Artifice, *Cinematic Games: Video Games and the Shadow of Cinema* da "The Artifice", 2017. <https://theartifice.com/cinematic-video-games/>. Consultato il 05.02.2020.

cinema. Le distanze sono state infatti virtualmente accorciate tramite l'inserimento di caratteristiche proprie del cinema nella produzione di videogiochi commerciali, tipiche della già definita "Seconda Era" dei videogiochi. Tra questi elementi, uno dei primi è stato la comparsa di sequenze non interattive a supporto della componente narrativa, le cosiddette *Cutscenes*, definite come "il più cinematografico degli elementi dei videogiochi".⁷⁰ Queste scene "costringono" il giocatore a interrompere la partita trasformandolo in spettatore per qualche minuto, mentre la trama del gioco viene definita e progredisce.⁷¹

Le *Cutscenes* assunsero un ruolo importante con il progressivo affermarsi dell'elemento narrativo su quello ludico. La parola comparve nel gergo a partire dal 1987, ma alcuni brevi filmati avevano già fatto la loro comparsa nei videogiochi di massa fin da *Pacman* in cui una breve sequenza introduce i quattro fantasmini e la loro "personalità", come una sorta di teatrino che rende più interessante la partita immediatamente successiva. Uno dei giochi più importanti per la storia delle *Cutscenes* è *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) in cui, infatti, gran parte della trama procede nelle sequenze non interattive.⁷² L'inserimento di questi brevi filmati si legò ad altri cambiamenti nella produzione videoludica che cercavano di rendere i videogiochi più simili ai film. Alla fine degli anni 1990 le *Cutscenes* divennero sempre più comuni con la diffusione dei giochi su CD, che permettevano di avere più memoria disponibile, togliendo gran parte delle limitazioni tecniche che avevano condizionato la creazione ludica dei due decenni precedenti. Le scene non interattive di questi giochi quindi cambiano completamente. Nei videogiochi su cartuccia o *Arcade*, infatti, tutto viene letto dallo stesso motore grafico e quindi gioco e filmati avevano la stessa grafica. Su CD vengono inserite delle scene animate registrate precedentemente su apparecchiature diverse: solitamente animazioni in *Cel Animation* o talvolta girate dal vivo. Questi video presentavano normalmente una qualità visiva superiore; come sostenuto da Adam Schnitzer, artista visivo e curatore di effetti visivi nel cinema e nei videogiochi: «sono dei piccoli filmati che esistono come quadri individuali creati a prescindere del motore di gioco». ⁷³ Lo svantaggio di avere *Cutscene* molto curate con disegni cinematografici da una parte e un gioco con grafica ed estetica squadrata e imprecisa causa la rottura della coerenza estetica: se la grafica delle scene risalta e appare più bella, quella del gioco

⁷⁰ Chris Kohler, *POWER+UP... cit.* p 5.

⁷¹ Kevin Veale, *Interactive Cinema Is an Oxymoron, but May Not Always Be* in *Game Studies...cit.*

⁷² David Kurland, *16 things you never knew about Ninja Gaiden* da "ScreenRant", 19.02.2017. <https://screenrant.com/ninja-gaiden-tecmo-Nintendo-trivia-secrets/>. Consultato il 13.11.2019.

⁷³ Adam Schnitzer, *How to Build a Better Cutscene*, 2003 in Agata Meneghelli, *Time Out: Come I Videogiochi Distorcono il Tempo*, Padova: Libreriauniversitaria.it Edizioni, 2013: p.87.

in sé per contro ottiene l'effetto contrario.⁷⁴ La ricercatrice ed esperta di videogiochi nonché *game designer* Celia Pearce (1961-) sostiene che le *Cutscenes* vengono comunemente associate ad un'idea di narrazione nel videogioco e hanno inserito la linearità tipica del medium cinematografico in quello videoludico. Per contro, Pearce nota che troppe scene non interattive ottengano l'effetto di rendere l'azione meno scorrevole e frammentare l'esperienza di gioco.⁷⁵

Specialmente nella produzione recente, dove vi è la prevalenza della componente cinematografica dei videogiochi, la commistione fra videogiochi e altre forme di intrattenimento è stata incrementata da questo processo di ricerca del realismo, in particolare grazie all'utilizzo della tecnologia nota come *realtà virtuale* o VR. Mentre alcune società giapponesi sviluppatrici di videogiochi come SEGA e Sony hanno cercato di sviluppare supporti e giochi che utilizzino questa tecnologia fin dagli anni 1990, con una diffusione di massa a partire dalla pubblicazione del PSVR di Sony nel 2016. D'altro canto, la nascita di eventi dedicati ai videogiochi in Realtà virtuale come "Venice Virtual Reality", giunto al 2019 alla sua terza edizione nel contesto della Mostra del Cinema di Venezia, sembra essere una conferma di un processo di ibridazione tra diversi media che potrebbe in futuro accorciare le distanze tra gioco e cinema.⁷⁶

Rimangono tuttavia differenze importanti come la diversa lunghezza dell'esperienza di fruizione (i film commerciali hanno una durata di molto inferiore a quella della maggior parte dei titoli ludici di grande distribuzione, come sarà meglio esemplificato a breve, in riferimento ad alcuni titoli di *Final Fantasy*) ed il diverso ruolo che la storia svolge nei due media, che rappresentano un ostacolo per la "conversione" di un prodotto da un *medium* all'altro. Data la diversità dei due media, riferimenti concettuali privi di contestualizzazione possono talvolta essere fuorvianti. Il critico Canova nota che l'interattività dia allo spettatore-interattore maggiore spazio di identificazione con il personaggio principale e un'interazione più "intima" con i suoi protagonisti⁷⁷, elemento di forza del videogioco, grazie alla forte sensazione di controllo che il giocatore esercita dall'inizio alla fine, "libero" di gestire la propria partita. In questo contesto, Miyamoto Shigeru, "padre" di *Super Mario* e del videogioco moderno, sostiene che il gioco sia

⁷⁴ Matteo Bittanti, *Cutscenes: Il cinema nei videogiochi*, da "SchermiInterattivi", 20.04.2008.

<https://www.scherminterattivi.org/2008/04/cut-scene-il-ci.html>. Consultato il 02.12.2019.

⁷⁵ Celia Pearce, *Towards a Game Theory of Game*, gennaio 2004 da Research Gate, p. 148.

https://www.researchgate.net/publication/265399244_Towards_a_Game_Theory_of_Game. Consultato il 13.11.2019.

⁷⁶ Valeria Veneruso, *A Venezia la terza edizione del Venice Virtual Reality. Presente e futuro della realtà virtuale* da "Art Tribune", 03.09.2019. <https://www.arttribune.com/arti-performative/cinema/2019/09/a-venezia-la-terza-edizione-del-venice-virtual-reality-presente-e-futuro-della-realta-virtuale/>. Consultato il 05.02.2020.

⁷⁷ Gianni Canova, *L'occhio che gioca. Il cinema nell'era dei videogiochi...* cit.

secondo lui più vicino alla musica ed alla poesia che al cinema⁷⁸, e che sia necessario evitare di perdere la direzione per un'eccessiva ricerca della cinematicità:

«Quando si gioca, in un primo momento si sta controllando il gioco e poi improvvisamente si sente di essere diventati parte di quel mondo. È qualcosa che non si prova nel film o nella letteratura, è un'esperienza completamente unica. [...] I creatori di videogiochi più giovani spesso vogliono narrare storie che tocchino il cuore delle persone. Mentre capisco questo desiderio, questa tendenza mi preoccupa. È l'esperienza che dovrebbe essere realmente toccante. Ciò cui io ambisco è fare sì che ogni giocatore sia il regista [della propria esperienza]. Quello che faccio è aiutarli a sentirsi tali, giocando stanno creando qualcosa che potrebbero creare solo loro».⁷⁹

Oshii Mamoru (1951-), regista e sceneggiatore noto per aver lavorato a serie animate “storiche” come *Lamù* e recentemente a *Ghost in the Shell*, ha vantato la forza espressiva del medium ludico, che permette di comunicare messaggi che il cinema non comunica. In particolare, Oshii vanta il lavoro di Kojima Hideo (1963-), “autore” di *Death Stranding*, pubblicato alla fine del 2019: «Sta sicuramente facendo qualcosa che io non sarei in grado di fare. Ci penso e ci ripenso: *i film non possono competere, specialmente quando vedi un gioco eccezionale*. Non sono sullo stesso livello. Non ci sono molte cose di questo calibro, ne vediamo solo una o due in un decennio.»⁸⁰ Anche la Ludomusicologia, sviluppatasi nei primi anni 2000, nacque come un settore degli studi musicologici sulla colonna sonora, dunque parzialmente influenzata dalla branca della filmologia che studia la musica, portando svariate analisi del medium in *relazione* al cinema⁸¹, suo “cugino maggiore” e perpetuando così il paragone tra i due diversi media.

1.3.3.1 Caso Studio: “cinematicità” di *Final Fantasy*

Nel 1987 fu pubblicato *Final Fantasy* (Squaresoft), primo capitolo di una delle saghe più longeve di videogiochi, che ha sempre fatto grande uso di *Cutscenes* per integrare con gli elementi ludici delle trame elaborate e ricche di personaggi e che ha spinto la cinematicità su un livello superiore. Nonostante la definizione di “cinema interattivo” possa sembrare un ossimoro, è innegabile che a partire dalla fine degli anni 1980, alcuni videogiochi di massa, *Final Fantasy*

⁷⁸ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p.3.

⁷⁹ Robbie Collin, *Nintendo's Shigeru Miyamoto: 'What can games learn from film? Nothing'* da “Telegraph.co.uk”, 10.11.2014. <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/11201171/Nintendo-super-mario-pikmin-tokyo-film-festival-mandarin-oriental-tokyo-SEGA-mario-kart-zelda-wii-oculus-rift.html>. Consultato il 05.02.2020.

⁸⁰ Alessandro Baravalle, *Death Stranding è qualcosa che i film non possono gestire* da “Eurogamer”, 26.11.2019. https://www.eurogamer.it/articles/2019-11-26-news-videogiochi-death-stranding-paragone-film-videogiochi-mamoru-oshii?fbclid=IwAR2QMq4x9AAAc9_wZwbxCMZllg4BzrlyT-SDku67Ft/hvTr2ogep3zSgNMmc. Consultato il 05.02.2020.

⁸¹ Neil Lerner, *Mario's Dynamic Leaps: Musical Innovations (and the Specter of Early Cinema) in Donkey Kong and Super Mario Bros* in Donnelly, Gibbons, Lerner (a cura di), *Music in Video Games: Studying Play*, New York: Routledge, 2014: p.12.

in testa cercarono di imitare i linguaggi e meccanismi del cinema, condizionando l'evoluzione del medium. Il primo capitolo inizia con una sequenza interattiva accompagnata dal tema del gioco, ambientata dopo la conclusione della storia. Il titolo di testa *Final Fantasy* compare dopo questa sequenza, posposto nel momento di apice come spesso si fa nei film. L'azione comincia poi "in medias res", con un rilascio della tensione per catturare lo spettatore-videogiocatore, dopo una schermata che spiega gli antefatti in caratteri bianchi su uno schermo blu, che potrebbe ricordare i film di *Guerre Stellari*, saga che ha esercitato una grande influenza sulla cinematicità dei videogiochi.⁸² Questa tendenza proseguì in tutti i capitoli successivi, che sempre di più andarono a cercare un'estetica filmica. Analizzando l'evoluzione della saga *Final Fantasy*, serie di videogiochi di *Square Enix*, si può osservare come le sequenze non interattive siano progressivamente aumentate nel tempo: nei primi giochi erano di pochi minuti e mostravano semplicemente l'ingresso in una determinata zona, un colpo di scena inatteso, oppure la scena finale, mentre nella produzione successiva questo elemento acquisì proporzioni del tutto diverse. *Final Fantasy II* contiene circa undici minuti di sequenze non interattive. *Final Fantasy VII*, uno dei capitoli più acclamati dal pubblico e dalla critica circa quarantasette minuti. Le scene di questo gioco, insieme a *Metal Gear Solid* sono spesso considerate come lo standard che ha influenzato tutti i videogiochi successivi. *Final Fantasy XIII* (2009) arriva addirittura ad avere circa nove ore di sequenze animate non interattive.

L'estetica dell'immagine e del suono dei giochi più recenti della serie *Final Fantasy*, grazie ai miglioramenti della tecnologia degli ultimi due decenni, è diventata estremamente simile a quella dei film di fantascienza. È proprio questa la caratteristica più "cinematica" cui ci si riferisce comunemente nel discorso sui videogiochi contemporanei che ricercano un grande realismo. Coerentemente con il progresso tecnologico che ha permesso l'aumento della memoria disponibile nello sviluppo dei titoli ludici, anche l'esperienza di gioco è diventata più lunga e in questo contesto emerge invece una delle più evidenti differenze tra i videogiochi e il cinema. Mentre nella produzione cinematografica commerciale i film hanno una durata media che dagli anni 1960 ad oggi è cambiata relativamente poco (oscillando tra i 100 e 130 minuti)⁸³, i videogiochi hanno visto un aumento esponenziale della durata dell'esperienza di gioco.

Oltre al già descritto aumento della presenza delle *Cutscenes* (che hanno una durata predeterminata, non influenzata dalle azioni del giocatore), attraverso gli anni anche la durata

⁸² Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p.95.

⁸³ Per approfondimenti: Randal Olson, *Movies Aren't Actually Much Longer than They Used to Be*, 25.01.2014. <http://www.randalolson.com/2014/01/25/movies-arent-actually-much-longer-than-they-used-to-be/>. Consultato il 10.02.2020.

dell'esperienza di gioco si è fortemente allungata, rendendo impossibile terminare un gioco in una sola "sessione", a differenza di un film che viene creato per essere "consumato" dall'inizio alla fine in una sola proiezione. È importante ricordare che la durata di un gioco è vincolata dall'esperienza del giocatore, dalla sua abilità nel compiere le azioni richieste per portare avanti la storia e dal suo stile di gioco. Il sito "howlongtobeat.com" cataloga la durata dei giochi utilizzando dei parametri "standardizzati" per in base ad alcune precise modalità di gioco. "Main Story" fa riferimento al tempo necessario per terminare un gioco svolgendo solo le missioni strettamente necessarie per arrivare al finale. Diversi giocatori possono cercare di raggiungere questo obiettivo con uno stile di gioco "Rushed" o "Leisure". Per terminare la sola trama principale di *Final Fantasy IV* (1991) è indicata una tempistica di circa 18 ore per un giocatore con uno stile particolarmente affrettato, quasi 32 per un giocatore rilassato. Per terminare *Final Fantasy VIII* (1999) la forbice si allarga: con uno stile di gioco affrettato la storia può essere terminata in circa 26 ore, mentre il giocatore più rilassato potrà impiegare anche 70 ore. Per terminare *Final Fantasy XII* (2006) invece, la prima tipologia di giocatore impiegherà quasi 41 ore, e la seconda circa 89. I videogiochi di *Final Fantasy* inoltre sono dei prodotti non-finiti, non basta infatti terminare la storia "principale": vi sono anche molte missioni secondarie che permettono di ottenere degli oggetti utili al proseguimento, di migliorare le proprie abilità di gioco o altre che non hanno utilità precisa se non il semplice intrattenimento. Per completare il gioco con tutte queste missioni in questi tre titoli (IV, VIII e XII) un giocatore potrà impiegare, in media (cioè con uno stile né troppo rilassato né troppo affrettato) rispettivamente 28, 80 e 96 ore. Un giocatore particolarmente perfezionista, detto "Completionist", volendo completare *Final Fantasy XII*, il più lungo dei tre, esplorando ogni area di gioco e portare al massimo le abilità dei suoi avatar, potrà impiegare fino a 379 ore e 32 minuti - secondo le stime di Howlongtobeat - se decidesse di completare questo obiettivo giocando con uno stile rilassato e senza fretta.⁸⁴

I giochi sono quindi progettati fin nei minimi dettagli per accontentare tutti questi tipi di giocatori. Coerentemente con l'aumento della lunghezza dell'esperienza di gioco, è importante notare che anche l'elemento musicale ha accresciuto la sua durata: dai pochi minuti dei primi videogiochi come *Pacman*, nei vari *Final Fantasy* la musica ha aumentato la sua presenza, al punto che da *Final Fantasy VII* in poi i titoli principali della saga mantengono uno standard di

⁸⁴ Per maggiori approfondimenti sulle stime utilizzate vedere: <https://howlongtobeat.com>. Nello specifico, per *Final Fantasy IV* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3499>. *Final Fantasy VIII* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3524>. *Final Fantasy XII* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3529>. URL consultati il 06.02.2020.

almeno quattro ore di musica originale che, come sarà notato nei capitoli successivi, viene anche pubblicata come CD. Fin dai primi giochi della serie è palese l'influenza della colonna sonora cinematografica; il compositore principale dei primi capitoli, Uematsu Nobuo (1959-), fa ampio utilizzo del *Leitmotiv* wagneriano e operistico, con diversi temi per diversi luoghi e personaggi, che rafforza la narrazione. Poiché la durata delle sequenze video non interattive, come *cutscenes* e filmati introduttivi, è predefinita, anche la durata della musica non deve adattarsi alla lunghezza variabile che hanno le sezioni ludiche che dipendono invece dai gesti e delle azioni del giocatore. La musica di queste sequenze insomma accompagna le immagini enfatizzandone l'emozione e svolgendo quindi le stesse funzioni della colonna sonora cinematografica.

Nella saga di *Final Fantasy* assunse grande importanza un ulteriore elemento non interattivo che rende il videogioco più simile al film, quello dei titoli di coda, una presenza costante da *Final Fantasy II* (1988), uno dei primi giochi a includere i nomi di coloro che hanno lavorato al prodotto; dalla "Seconda era" precedentemente individuata intorno alla seconda metà di questo decennio, il settore videoludico in Giappone non era più una nicchia e includere nel prodotto i nomi dei suoi realizzatori dava a dei professionisti i meriti del loro lavoro. Nei primi anni i titoli di coda di questi giochi presentavano solamente i nomi "principali" della realizzazione; per esempio nei titoli di coda di *Final Fantasy II*, accompagnati da una malinconica melodia conclusiva, sono citate 17 persone, inclusi i ringraziamenti. Tra questi il compositore, Uematsu, e il *sound designer*, la persona incaricata di creare i suoni utilizzati nel gioco.

Con l'evoluzione del gioco nel corso dei decenni, è aumentato il numero di persone impiegate nella creazione di un titolo commerciale. Inoltre, non di rado nei titoli di coda dei videogiochi contemporanei, come quelli che verranno analizzati nel Capitolo IV, sono inclusi non solo gli "sviluppatori" principali ma anche altre figure tra cui i traduttori, gli addetti alla localizzazione alcuni consulenti legali, dialoghisti e, tema di interesse di questa tesi, anche i nomi di ogni musicista coinvolto, come evidente in alcuni videogiochi prodotti a partire dagli anni '90 dello scorso secolo. In questi casi è, insomma, pienamente riconosciuto il ruolo individuale di persone, molte delle quali non si sono mai incontrate, che hanno contribuito alla creazione di un prodotto.

I titoli di coda di alcuni selezionati videogiochi rappresenteranno un importante oggetto di studio nel Capitolo IV di questa tesi, che analizzerà il numero di compositori coinvolti per la realizzazione di un videogioco, notando che il lavoro di composizione ha visto un aumento della specializzazione e della grande divisione dei ruoli all'interno di un solo prodotto, rispetto all'epoca di *Final Fantasy II*. Questi titoli di coda, insieme ai crediti degli album tratti dalle

colonne sonore inoltre, ci permettono di scoprire chi siano i musicisti partecipanti alla registrazione di diverse tracce musicali dei videogiochi, trattandosi in alcuni casi anche di centinaia di persone, chi siano gli esperti “tecnici” come coordinatori e ingegneri del suono, ma anche come queste tracce siano registrate e missate e in quali studi.

Titoli di testa e di coda, per quanto importanti per definire l’atmosfera generale di un gioco e per dare pieno riconoscimento ai suoi creatori sono stati talvolta visti come elementi “di disturbo” all’interno dell’azione completamente interattiva del gioco.⁸⁵ Perciò anche le sequenze non interattive, pur essendo state un elemento di evidente origine nel *medium* cinematografico, hanno saputo negli ultimi anni distanziarsi dal cinema, mantenendo l’interattività del videogioco. Anche in questo caso, molti giochi della grande produzione giapponese sono riusciti a “integrare” anche il finale come parte del gioco stesso: giochi come *Super Monkey Ball* (2001), *Bayonetta* (2009), *Sonic Colours* (2010) includono sequenze “giocabili” anche nelle schermate finali di coda.⁸⁶ Parallelamente con la diffusione delle cosiddette *post credits scenes* nella produzione cinematografica di massa, questo elemento è comparso anche in alcuni videogiochi: esempi sono *Super Metroid* (1994), *Shadow of The Colossus* (2005), *Metal Gear Solid 4* (2008), ancora *Bayonetta*, *Vanquish* (2010) e *Sonic Generations* (2011), che presentano delle scene, drammatiche o divertenti, che aprono la strada ad un seguito ludico oppure chiudono un elemento irrisolto nella narrazione.⁸⁷

1.3.4 L'influenza di *Manga* e *Anime*

L’apporto dato dal Giappone e dall’industria mediatica giapponese allo sviluppo del medium videoludico, della sua industria e della successiva produzione sono argomenti molto trattati mentre relativamente poco è stato scritto sulle cause che hanno portato a un’affermazione globale dei modelli culturali. Le similitudini tra il cinema ed il videogioco così come le dirette influenze del primo sul secondo sono notate da gran parte degli studi di *Media Studies*. Molto più rari sono i contributi che studiano l’influenza enorme dell’animazione nipponica e i *Manga* sullo sviluppo dei videogiochi, dalla creazione dei personaggi e degli ambienti di gioco, alle tematiche che fanno parte della storia e ai processi di commercializzazione. Questa relazione è stata suggerita da Frederik L. Schodt (1950-), interprete ed esperto di cultura popolare giapponese, già

⁸⁵ Kevin Veale, *Interactive Cinema Is an Oxymoron, but May Not Always Be* in *Game Studies...cit.*

⁸⁶ Per approfondimenti vedere: Game Spot, *13 Greatest Videogames End Credits*, da Youtube, 30.04.2012. <https://www.youtube.com/watch?v=RcF--exlGa0>. Consultato il 05.02.2020.

⁸⁷ Per approfondimenti: dal canale WatchMojo.com, *Top 10 Post Credit Scenes in Video Games*, da Youtube, 18.02.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=geFFotkYdDg>. Consultato il 05.02.2020.

nel 1983: «Per i giapponesi i *Manga* sono considerati un metodo efficace di trasmettere informazioni [...] A contribuire alla loro diffusione c'è il fatto che in molti abbiano imparato a disegnarli. [...] Le generazioni più giovani vivono in un'epoca che enfatizza l'immagine e non hanno preconetti verso i fumetti». ⁸⁸

Uno degli elementi che i videogiochi nipponici condividono con *Manga* e *Anime* pensati per una grande distribuzione è il concetto di *mukokuseki*⁸⁹, che influenza tanto la creazione dei titoli quanto la loro ricezione da parte del pubblico. Nella tradizione del fumetto euroamericano sono frequenti dei riferimenti all'origine culturale e geografica dei personaggi: Tintin è belga come il suo creatore; l'Uomo Ragno viene dalla "Grande Mela", come Wolverine e altri personaggi Marvel. La Gotham City di Batman è una città inesistente ma non vi sono dubbi tra i lettori sul fatto che nell'universo di finzione di cui fa parte sia una città statunitense. I personaggi di alcuni *Manga* come *Dragon Ball* invece non hanno una chiara nazionalità, ma solamente dei vaghi riferimenti percepibili dai loro nomi o dalla caratterizzazione delle loro origini; intorno alla nazionalità dei personaggi e alla caratterizzazione dei luoghi spesso si creano dei veri e propri dibattiti tra il pubblico.

Nonostante non manchino riferimenti alla cultura giapponese, questi sono spesso elementi "di contorno" e che vengono spesso perse nelle localizzazioni che vengono fatte per i mercati esteri. Spesso gli stessi nomi dei personaggi vengono modificati con nomi "occidentali" alcuni riferimenti culturali vengono eliminati o sostituiti.⁹⁰ «I personaggi dei videogiochi sono un incrocio bicontinentale delle culture pop americana e giapponese, assieme a elementi del fumetto giapponese e dell'animazione, come pure della fantascienza e dei fumetti "occidentali"»⁹¹. Il sociologo giapponese Yui Kiyomitsu osserva come personaggi di animazione e videogiochi sembrano provenire da un mondo che supera concetti quale "occidente" e "oriente", arbitrarie distinzioni geopolitiche che condizionano l'approccio verso tutto ciò che è "altro" in diversi modi. Il mondo ludico dei videogiochi giapponesi contiene elementi culturali che sembrano superare queste barriere: Il sociologo sostiene «[noi giapponesi] abbiamo inventato [tratti somatici] di una nuova specie [...]. In altre parole, dopo pesanti influenze dall'Occidente, le

⁸⁸ Frederick L Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, Tokyo: Kodansha International Ltd, 1983: p.148-150.

⁸⁹ Termine utilizzato ampiamente dal sociologo Kōichi Iwabuchi nella sua opera *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2009.

⁹⁰ Cfr: Chris Kohler, "Persi nella traduzione" in *POWER+UP...cit.* cap. 8; Federico Moia, *Patatine o Onigiri? Trasformazioni e adattamenti culturali nella localizzazione dei videogiochi*, Tesi di Laurea magistrale in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea, Università Ca' Foscari, A.A. 2014/2015.

⁹¹ Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, Little Brown & Co. 1997: p.161.

abbiamo *nipponizzate* e poi riconsegnate al mondo».⁹² Negli stessi giochi così come negli *Anime* e nei film d'animazione, la musica ha subito un simile processo, assumendo caratteristiche transculturali; compositori giapponesi formatasi in conservatori “all'occidentale” integrano nelle loro colonne sonore influenze di artisti della musica classica e leggera, oltre che di musica giapponese tradizionale, classica e contemporanea e hanno creato uno standard per un nuovo tipo di musica, che ha origine in Giappone come prodotto ma che stilisticamente si presenta assolutamente transculturale e si può anche dire appartenga al mondo.

Nei mondi diegetici del gioco, come in letteratura e nel fumetto ci sono delle regole narrative precise. Nel caso del videogioco queste sono influenzate nel caso dei videogiochi anche dalle capacità tecnologiche che determinano la durata della storia; un giocatore/spettatore posto davanti a un mondo che non gli appartiene “entra” consapevolmente, sospendendo la propria incredulità ed accettando le regole della finzione. Nel mondo in cui esiste Mario non esiste l'Italia ma il *Regno dei Funghi* e *L'isola Delfino*. Può essere corretto affermare che Mario e Luigi sono due fratelli idraulici italiani? Lo stesso nome “Mario” è stato scelto non dalla *Nintendo* giapponese, ma dalla succursale *Nintendo* of America, per commercializzare il gioco negli Stati Uniti, poi stato accettato anche in Giappone. Quel che è certo però è che la mancanza di una vera e propria nazionalità abbia facilitato l'identificazione del pubblico non giapponese con i personaggi di *Manga*, *Anime* e videogiochi, rendendoli maggiormente appetibili all'estero.⁹³

Mentre Mario è diventato un'icona della cultura *Pop* contemporanea, in Giappone il personaggio è considerato un simbolo della nazione e del successo del Paese nel mondo; ciò è evidente dalla cerimonia di chiusura delle Olimpiadi di Rio 2016, in cui l'annuncio delle Olimpiadi di Tōkyō 2020 è stato preceduto da un video in cui Mario, deve attraversare il mondo per arrivare in Brasile. Una volta emerso attraverso i tubi, “Mario” compare a Rio in carne ed ossa, “interpretato” all'occasione dal primo ministro giapponese Abe Shinzō. Nello stesso video vengono mostrati vari personaggi della cultura *Pop* giapponese tra cui Pacman e Doraemon.⁹⁴ Personaggi (Goku, Naruto, Ruffy, Sailor Moon, Astroboy, Yo Jibanyan, le Pretty Cure, Shin Chan) del *Manga*, tra cui alcuni apparentemente *mukokuseki*, privi di una caratterizzazione

⁹²Yui Kiyomitsu, *Japanese Animation: a Post-Modern Entertainment in Global Context*, conferenza tenuta presso la facoltà di Sociologia dell'università di Trento, 29.11.2004 in AESVI, Istituto Iard Franco Brambilla, *Cultura del videogioco: studi e ricerche*, p.35 da AESVI, http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505. Consultato il 05.02.2020.

⁹³ Koichi Iwabuchi, “How Japanese is Pokemon?” in Joseph Tobin (a cura di), *Pikachu's global Adventure*, Durham: Duke University Press, 2004: p.58.

⁹⁴ *Abe Emerges as Super Mario at Rio Closing Ceremony* da Wall Street Journal, 22.08.2016 <https://www.wsj.com/video/abe-emerges-as-super-mario-at-rio-closing-ceremony/0EE8080F-0DC7-4124-8C3C-F30C6EC26EE9.html>. Consultato il 10.01.2020.

“giapponese” nel loro universo di finzione, sono stati nominati *Mascotte* delle Olimpiadi 2020, diventando quindi “simboli” del Giappone contemporaneo.⁹⁵

Diego Malara, coordinatore editoriale di Panini Italia, nota casa editrice di fumetti, sostiene che le relazioni tra animazione nipponica e videogiochi siano un'intuizione comune; si tratta di un approccio comune completamente contrario a quello che veniva precedentemente usato in Europa e Nord America. Invece che creare prima le meccaniche di gioco e dopo i personaggi, fin dagli inizi degli anni 1980, gli sviluppatori giapponesi hanno seguito solitamente un processo creativo che mette i personaggi al centro, studiati nei minimi particolari non solo tecnici e grafici, per favorire l'immedesimazione, partendo da una semplice storia per creare un prodotto divertente.⁹⁶ I personaggi di Pacman, creato dal *game designer* Iwatani Tōru (1955-), e il gorilla Donkey Kong, così come il carpentiere/idraulico Jumpman/Mario (1981), inventati da Miyamoto Shigeru (1952-) sono stati inventati prima delle meccaniche dei loro giochi, che si sono modellate sulla loro “personalità” e non viceversa. Jumpman è stato inventato come un eroe-uomo medio con cui ognuno riesce a simpatizzare; come Nobita di Doraemon è piccolo e “normale” ma dotato di grande forza di volontà. Il suo creatore disegnò i personaggi e l'ambiente di gioco con carta e matita prima di affidarlo ai suoi colleghi informatici, abbozzando i personaggi come se fossero quelli di un *Manga*.⁹⁷ Come vedremo nel Capitolo IV, lo stesso approccio fu adottato anche per creare Sonic, personaggio con una forte caratterizzazione e anti-Mario, creato anch'egli a partire da un disegno.

I videogiochi di questo periodo venivano prodotti con mezzi tecnici limitati; gli sviluppatori proprio dai *Manga* riuscirono a imparare a creare dei “trucchi” per creare prodotti riconoscibili grazie a una manipolazione meticolosa dei dati e un utilizzo ottimizzato degli spazi.⁹⁸ Soprattutto seguendo all'enorme successo ottenuto da *Tetsuwan Atomu* (noto anche come Astro Boy, “Pinocchio robotico” nato nel 1951 per opera di Tezuka Osamu) nell'industria del fumetto si affermò la convenzione di disegnare dei personaggi piccoli, in modo tale da disegnare più vignette nella stessa pagina. Personaggi come Gigi da *Gigi la Trottola* (in originale *Sakamoto Kappai*), Pollon e Arale aprirono una lunga tradizione che va ancora avanti di protagonisti piccoli, spesso bambini nel caso di personaggi “umani” (o con fattezze umane), o animali come il già citato *Doraemon* o il piccolo dinosauro *Gon*, protagonista di una serie di *Manga* e apparso nel popolarissimo gioco di *Namco*,

⁹⁵ Tommaso Rocchi, Tokyo 2020: Goku sarà una delle mascotte delle Olimpiadi da RadioBue, 31.01.2017. <https://www.radiobue.it/tokyo-2020-goku-sara-una-delle-mascotte-delle-olimpiadi>. Consultato il 22.01.2020.

⁹⁶ Diego Malara, *Anime gemelle. Perché i cartoon amano i videogiochi e viceversa*, in Jaime D'Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell'omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.

⁹⁷ Chris Kohler, *POWER+UP... cit.* p.39.

⁹⁸ *Ivi* p.5.

Tekken 3. I canoni più importanti del *Manga* e dell'animazione seriale quindi, "interiorizzati" dei creatori dei videogiochi spesso cresciuti con questo modello culturale, hanno rappresentato un importantissimo precedente che ha indicato la via per quelli videoludici.⁹⁹ Alcune "icone" dei videogiochi giapponesi, nati tra gli anni '80 ed i '90 condividono queste caratteristiche, poi diventate esempio per tutto il settore. L'estetica di personaggi come Megaman o Pikachu non ha alcuna pretesa di realismo; nascono invece come personaggi facili da disegnare, da riconoscere, da inserire nell'ambiente circostante e che rimangono impressi, proprio come i personaggi del *Manga*. Questo modo di disegnare, pensare e pensare i personaggi, sostiene l'esperta di videogiochi Jessie Cameron Herz, non solo poteva adattarsi sia ai manga che ai videogiochi, anzi «Era perfetto per i primi videogiochi che non disponevano della risoluzione grafica per rappresentare personaggi con proporzioni adulte [...] È per questo motivo che i videogiochi hanno preso in prestito quella che per i *Manga* era da tempo una convenzione».¹⁰⁰

Durante gli 1980 i personaggi videoludici potevano avere una caratterizzazione. Grazie ad alcune semplici caratterizzazioni e al carattere delle melodie di accompagnamento i personaggi acquisivano una personalità. A partire da brevissime "storie" come quella di *Donkey Kong*, in cui il protagonista deve salvare la ragazza dal minaccioso gorilla, il carattere di questi personaggi venne progressivamente sviluppato attraverso numerosi *sequel* e capitoli *spin-off* incentrati sui personaggi secondari. Per effetto dell'interattività anche trame molto semplici diventano emozionanti e godibili, motivando a giocare fino ad inseguire il gran finale, che rilascerà la catarsi e sensazioni simili alla fine di un romanzo, un film, un *Anime* o uno spettacolo dal vivo. Ogni videogioco di successo solitamente sviluppava un sistema di produzione seriale, garantendo guadagni stabili ai suoi creatori e una grande continuità di intrattenimento al pubblico. I videogiochi hanno saputo conquistare diverse fette di pubblico soprattutto grazie a una progressiva differenziazione dell'offerta che, partendo da pochi giochi estremamente simili tra loro si è evoluta per soddisfare tutti i gusti. Gli sviluppatori infatti sono consci della possibilità di sperimentare codici e linguaggi differenti poiché i propri destinatari, cresciuti in una cultura fortemente visiva come quella della fine del XX secolo sono in grado di comprenderli.¹⁰¹

Il concetto di *Media mix*, precedentemente citato, può aiutare a capire come un medium recente come il videogioco sia stato capace di integrare i linguaggi di altri media, riuscendo ad

⁹⁹ Marco Pellitteri, *Conoscere l'animazione: Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi*, Roma, Valore Scuola, 2004.

¹⁰⁰ Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Little Brown & Co; 1997: p.162.

¹⁰¹ Bruno Fraschini, *Strategie comunicazionali e linguistiche del videogame...cit.*

individuare il proprio pubblico di riferimento e a sviluppare un prodotto che ne soddisfi le aspettative e bisogni, ottenendo un grande successo e diffusione. La longevità di queste serie videoludiche può ancora una volta essere comparata con quella dei *Manga*, notando serie come *Golgo 13*, serializzata dal 1968 e al 2020, ancora in corso, o *Kyaputen Tsubasa* (meglio noto in Italia come *Holly e Benji*), sia in corso di pubblicazione dal 1981. I *Manga* ebbero un grande successo grazie ai bassi costi di riproduzione ed una cultura visuale estremamente diffusa attraverso processi di produzione spesso inizialmente “artigianale”, che diventava “seriale” quando un prodotto incontrava successo. Che i videogiochi si legassero indissolubilmente con i *Manga* e l’*Anime* era, in Giappone, una naturale evoluzione del medium.

La serie di *Dragon Quest*, nata nel 1986 ed appartenete al genere dei giochi di ruolo ha rappresentato un importantissimo passo in avanti per il processo di evoluzione dei videogiochi e costituisce un importante esempio di come i videogiochi giapponesi debbano gran parte del loro successo all’*ibridazione* con il *Manga*. Ad oggi una delle più popolari saghe ludiche in Giappone, che ha goduto invece di una diffusione maggiormente di “nicchia” in altri Paesi soprattutto fra gli appassionati di *Manga* e cultura giapponese contemporanea.¹⁰² La popolarità di *Dragon Quest* si deve in grande parte al celebre *mangaka* Toriyama Akira (1955-) che ha curato il design dei personaggi. Al tempo famosissimo per *Dr. Slump* e *Arale* e oggi noto al grande pubblico internazionale per aver creato *Dragon Ball*, una delle serie di *Manga Shōnen* più popolari. Lo stile di disegno di Toriyama è estremamente riconoscibile nella sua produzione *Manga* ed è un “marchio di fabbrica” di *Dragon Quest*.¹⁰³ Il successo di *Dragon Quest* fu strabiliante in Giappone ma, come si diceva, non lo fu altrettanto all’estero. Lo fu invece quello di *Final Fantasy*, risposta a *Dragon Quest* dalla società di videogiochi *Square*, al tempo rivale di *Enix*, seppur ad oggi le due società si siano fuse prendendo il nome di *Square Enix*. Entrambi i videogiochi pur con le loro differenze hanno grandi somiglianze e dei paralleli nei *manga* e nell’animazione giapponese. I primi *Final Fantasy* furono, infatti, creati ispirandosi a *Dragon Quest* ma sovvertendone completamente i modelli estetici: se *Dragon Quest* si rifaceva ad un’idea legata agli aspetti più *kawaii* (“carini”) dei *Manga*, *Final Fantasy* è stato pensato con un’idea *sabishii* cioè serio, solitario. Anche nella musica, fu chiesto a Uematsu Nobuo (1959-), compositore presso *Square*, un lavoro che sottolineasse le differenze estetiche.¹⁰⁴ Uematsu, pesantemente

¹⁰² Chris Kohler, *POWER+UP... cit.*

¹⁰³ Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina:Tunué, 2008.

¹⁰⁴ Final Fantasy VII Reunion Tracks, note di produzione in Kohler, *POWER+UP*, cap. 4 da “FFMusic”
www.ffmusic.info/ff7reunionliner.html. Consultato il 05.02.2020.

influenzato dallo stile musicale di *Dragon Quest* creò la musica in tono con lo stile del gioco, meno infantile e allegra, più seria e malinconica.¹⁰⁵

Nei capitoli successivi questa questione sarà approfondita. Entrambi i titoli rappresentano infatti un importantissimo caso di studio in questa ricerca, particolarmente nel Capitolo III. *Dragon Quest* rappresenta l'inizio del fenomeno che portò la musica da videogioco ad essere a tutti gli effetti riconosciuta come una forma di intrattenimento a sé stante. La colonna sonora di ogni capitolo della serie è stata, composta da un noto compositore già affermato, Sugiyama Kōichi (1931-), arrangiata per un ensemble orchestrale e dal 1987 in poi si sono tenuti concerti per orchestra di *Dragon Quest*, eventi amati dagli appassionati della saga. Dopo il successo di questi concerti di cui si parlerà nel Capitolo III, simili eventi musicali hanno acquisito carattere seriale e si sono diffusi, prima in Giappone e poi in gran parte del mondo. *Final Fantasy* invece è uno dei titoli la cui musica ha assunto un'incredibile valenza commerciale, entrando spesso nelle posizioni più alte della musica commerciale giapponese.

Oltre agli elementi già descritti anche tematiche tipiche dell'animazione giapponese sono entrate a far parte anche delle storie dei videogiochi¹⁰⁶ tra cui argomenti piuttosto delicati e dilemmi etici e morali, come la solitudine, la sofferenza, o ancora il tema della distruzione della natura da parte dell'uomo. Ciò fu reso possibile poiché il videogioco, pur non essendo nato in Giappone vi trovò enorme popolarità riuscendo a conquistare il pubblico giovane e già appassionato di altre forme di intrattenimento. I videogiochi furono influenzati dall'animazione giapponese, con temi che spaziano da narrative distopiche e apocalittiche a storie leggere d'amore o amicizia, e anche attraverso questi diversi "generi" riescono a portare alla mente dello spettatore problemi di matrice psicologica e spirituale, combinando spesso l'azione con delle strutture filosofiche, producendo un mondo estetico unico nel suo genere.¹⁰⁷

Questa caratteristica è stata assorbita anche dall'universo videoludico: un esempio può essere *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*, popolarissimo videogioco di *Nintendo* del 1998. Parte della saga di *The Legend of Zelda*, serie di giochi di avventura, ha una forte caratterizzazione *mukokuseki*, in cui gran parte delle ambientazioni rassomigliano architettonicamente e culturalmente all'Europa pre-moderna (con alcune notevoli eccezioni) con elementi della

¹⁰⁵ Chris Kohler, *An Evening With Uematsu, Final Fantasy's Music Man* da "Wired", 21.07.2009. <https://www.wired.com/2009/07/nobuo-uematsu/>. Consultato il 05.02.2020.

¹⁰⁶ Bruno Fraschini, *Strategie comunicazionali e linguistiche del videogame...cit.* Per approfondimenti: Assunto Quadrio, Roberto Maragliano, Marco Melai, *Joystick. Pedagogia e videogame*, Milano, The Walt Disney Company Italia, 2003.

¹⁰⁷ Angel Qinglan Li, *The Appeal of Japanese Anime* in "New Cultural Analyst", 09.04.2015. <https://newculturalanalyst.wordpress.com/2015/04/09/the-appeal-of-japanese-anime/>. Consultato il 05.02.2020.

letteratura fantasy e del folclore di diverse culture, come la presenza di diverse specie antropomorfe, spiriti e mostri. La storia è fortemente influenzata da elementi delle culture spirituali dell'Asia con concetti fondamentali come l'armonia, l'eterno ritorno e il rispetto per la natura. Il protagonista della serie è un eroe che in ogni capitolo si reincarna in una nuova vita, con l'obiettivo di riportare la luce nell'oscurità.

Significati e testi intrinseci alla storia e all'ipertesto ci permettono di capire la percezione di determinate culture, della disparità sociale, delle disuguaglianze di genere e classe, dei valori dominanti della società che ha prodotto quei testi. Decostruire questi elementi è lo scopo di un video pubblicato sulla piattaforma Youtube, intitolato *Ocarina of Time – A Masterclass in Subtext*, il cui l'autore sostiene che questo gioco, uno dei capitoli più popolari della serie e solitamente considerato leggero e spensierato, sia in realtà quello più profondo dell'intera saga. Vengono spiegate le radici antropologiche e culturali di molti elementi del gioco *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, tra cui l'influenza di elementi della tradizione shintoista e buddhista sulla trama, sostenuta da una forte senso di ciclicità del mondo e della vita.¹⁰⁸ Il protagonista del gioco, Link è cresciuto in armonia con la natura in una foresta. Come Frodo nel “Signore degli Anelli” e altri noti protagonisti dai romanzi di formazione e dai *Manga*, Link, lascia il suo “luogo sicuro” per ragioni più grandi di lui, dovendo riportare ordine in un mondo dominato dal Caos, e giungendo infine a dover sacrificare sé stesso per un bene superiore, rinunciando per sempre alla propria infanzia e alla possibilità di tornare nel suo luogo di origine. Questo video, pubblicato all'inizio del 2019, ha raggiunto il milione di visualizzazioni alla fine dello stesso anno, dimostrando grande interesse da parte degli appassionati del videogioco per l'elemento narrativo e per il contesto culturale di riferimento. Questo elemento motiva la grande cura con cui il gioco è stato sviluppato in ogni aspetto, compreso quello musicale di cui si parlerà nel Capitolo III. Simili analisi che utilizzano un approccio molto serio per analizzare dei prodotti ludici sono diventate estremamente comuni su piattaforme di condivisione video, e non di rado analizzano anche la musica come parte fondamentale del prodotto; esempi in merito saranno citati più avanti in questa tesi.

¹⁰⁸ Dal canale Good Blood, *OCARINA OF TIME - A Masterclass In Subtext* da Youtube, 11.01.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=GyUcwsjyd8Q>. Consultato il 05.02.2020.

1.3.4.1 "Cinematicità della musica dei videogiochi

Mentre esistono *Repertory Bands* dedicate ai successi musicali tratti dai videogiochi e la nascita della Ludomusicologia ha portato alla luce lo studio della musica dei videogiochi, lo stesso non sembra valido per quella dell'animazione, che pure, gode di grande popolarità tra il pubblico, soprattutto nel caso di serie di successo come *Dragon Ball*, *Lupin III* o *Naruto* o film come *La Città incantata* o *Akira*. Solitamente, il metro di paragone più utilizzato per parlare di musica di videogiochi non è la musica dell'*Anime*, bensì quella cinematografica, più nota al grande pubblico e la cui importanza trova posto nella disciplina della Filmologia. La ludomusicologa Karen Collins nella sua opera *Game Sound* (2008) riesce a creare un distacco fra la musica videoludica e quella del cinema, definendo quanto la realtà dinamica del medium in questione crei esigenze musicali diverse e come la musica si debba adattare all'azione videoludica, approccio che favorisce l'interattività della componente sonora, coniando il concetto di "audio interattivo" che si adatta cioè sia alle azioni del giocatore, sia ai cambiamenti di stato di elementi interni al gioco. Questo tipo di audio può essere sia diegetico che non diegetico.¹⁰⁹

Zachary Whalen, docente di Digital Studies analizzò come la musica riesca a motivare il giocatore e guidarlo nell'azione, e aiutandolo a identificare diverse aree di gioco e personaggi attraverso i *Leitmotiv*, per cui svolgerebbe una funzione anche narrativa. Inoltre, l'autore enfatizza che l'obiettivo principale sia quello di aumentare la potenza immersiva del gioco, cercando di accompagnare, amplificare e contrappuntare emozioni tra cui l'esaltazione, la frustrazione e la nostalgia e tenendo il videogiocatore in continuo stato tra la suspense e l'immersione.¹¹⁰ Nella sua ricerca analizza alcuni noti videogiochi giapponesi, tra cui *Super Mario Bros* (1985), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) e *Silent Hill* (1999), non a caso tutti giochi la cui componente musicale è considerata di pregio, tra gli altri, dall'articolo di "FACT" citato nell'introduzione, che li classifica rispettivamente alla 19esima, 11esima e sesta posizione¹¹¹. Coerentemente con quanto detto da Whalen, il progresso tecnologico ha permesso che il medium si evolvesse nei tempi recenti in modo da creare concetti musicali sempre più sofisticati, rispettando le esigenze di un mercato vasto e diversificato.

Il suono nel videogioco va a pari passo con l'immagine dell'azione sullo schermo e viceversa, sviluppato attraverso dei *codici musicali*, convenzioni stabilite per analizzare quel processo di

¹⁰⁹ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.4.

¹¹⁰ Zach Whalen, *Play Along: An Approach to Video Game Music* in "Game Studies", Vol. 4-1, novembre 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>. Consultato il 05.02.2020.

¹¹¹ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

associazione fra sonoro e visivo, fra il suono e alcune idee comunemente accettate. Gran parte di questi *codici musicali* derivano da altri media: per fare un esempio il suono dello scacciapensieri accompagnato da un fischio nel tema musicale del “Villaggio dimenticato” in *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2008) che suona non appena l’avatar del giocatore raggiunge questa area, vuole richiamare alla mente dell’inter-attore un’ambientazione “Western”, che è in effetti quella in cui si svolge l’azione. I *codici musicali*, secondo l’esperta di filmologia Claudia Gorbman, possono essere divisi in tre categorie distinte: puri, culturali e cinematografici. I codici musicali puri si riferiscono alla sintassi unica della musica, con la sua capacità di comunicazione esente da altri mezzi. I codici musicali culturali invece evidenziano la capacità di certi attributi musicali di richiamare alla mente particolari avvenimenti, caratteristiche, periodi storici, azioni eccetera. I codici musicali cinematografici sono quelli associati al cinema, con le meccaniche del processo di produzione dei film uniche del medium: la musica crea una narrativa e semplifica la connessione delle immagini nel montaggio.¹¹² Questo ultimo punto può essere ritrovato anche nei videogiochi, dando creando una quarta e ultima divisione: il *codice musicale del videogioco*, che nel contesto analizzato assumono delle somiglianze, ma condizionate dalla natura interattiva del medium. Un esempio molto comune nella componente sonora degli audiovisivi è il *Mickey-Mousing*, tecnica di composizione musicale che crea una relazione semiotica fra il sonoro e l’azione, che prevede che la sincronizzazione degli effetti sonori della musica di accompagnamento siano con le azioni che si svolgono sullo schermo, entrata a far parte degli aspetti sonori nell’industria dei videogiochi fin dai primi anni con giochi come *Dig Dug*, (1982), che verrà citato nel Capitolo III. Questa peculiare tecnica trae origine inizialmente come codice musicale cinematografico nei primi cortometraggi della Walt Disney negli anni 1920 e ovviamente, se applicata al contesto dei videogiochi emergono alcune differenze.



Nei videogiochi della serie di *Mario* (1983-in corso) questa tecnica è di uso comune, diventata elemento caratteristico. Tipico di *Mario* è per esempio il suono ascendente che accompagna l’azione di salto, un glissando di esattamente un’ottava.¹¹³ Essendo il giocatore a controllare questo movimento del personaggio, implicitamente controlla anche questo suono, attraverso le sue azioni. La saga di *Mario* ha consolidato questa tecnica utilizzandola anche in maniera creativa nei vari videogiochi, di cui si possono trovare vari esempi. come in *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007) dove l’azione compiuta dall’inter-

¹¹² Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington: Indiana University Press, 1987: p.3.

¹¹³ Immagine di Zach Whalen, *Play Along...cit.* p.36.

attore può azionare delle melodie: in vari livelli di questo gioco, come in una sezione del livello “Galassia Uovo”, si può notare che in una sequenza ludica¹¹⁴ che ad ogni “nota musicale” (rappresentata con una croma ♪) che il giocatore-Mario calpesta su un percorso verso il traguardo, il gioco risponde con una nota suonata; a fine percorso (una volta raccolte tutte le note musicali) risuonerà la melodia completa, la sezione iniziale di “Underworld Theme”, composta Kōndō Kōji, da Super Mario Bros¹¹⁵ (1985), in una versione senza elemento ritmico poiché è il giocatore a “decidere” il tempo, a seconda del tempo che impiega a raccogliere ogni diversa nota musicale, con la conseguente “risposta sonora” del gioco. Questo tema musicale è diventato particolarmente noto, e non è un caso che compaia in quasi tutti i giochi della serie, riarrangiato e con delle variazioni sul tema che è diventato “canonizzato” come gli “standard” nella produzione jazz. Questo genera una sorta di *effetto carillon*: ogni nota è determinata dall’azione del giocatore, come in uno strumento musicale a manovella in cui la riproduzione del brano è messa *letteralmente* nelle mani del giocatore, determinata da dei movimenti sul controller. Questo tipo di giocabilità ha dei paralleli nei cosiddetti “videogiochi musicali”, genere di intrattenimento che si sviluppò soprattutto in Giappone, dalla seconda metà degli anni 1990. Il gioco musicale è un tipo di videogioco interamente basato sulla riproduzione di sequenze melodiche o ritmiche, spesso basati sulla danza e su delle sequenze di movimenti specifici che il giocatore riproduce, “guidato” dal gioco. In questa produzione, sembra ovvio che la musica abbia un ruolo importantissimo, poiché musica e *giocabilità* sono in gran parte dei casi due elementi che si uniscono. Alcuni videogiochi musicali verranno brevemente citati in questa tesi ma, in virtù delle logiche cui gli aspetti sonori rispondono in questo tipo di gioco, molto diverse da quelle della produzione in altri generi ludici, meriterebbe un’analisi a parte e perciò non vengono approfonditi.

La musica, nella produzione videoludica si avvicina a quella di altri media audiovisivi prevalentemente nelle sequenze non-interattive: la diffusione delle *Cutscenes*, precedentemente descritte, ma anche di filmati animati introduttivi e conclusivi la cui musica, viene inserita e sincronizzata, come le colonne sonore nei film, con i *frame* e le successioni di immagini con una durata precisa e che non risponde alle azioni del giocatore, ha aggiunto un ulteriore elemento di contatto tra la musica prodotta per il videogioco e quella per altri media audiovisivi.¹¹⁶

¹¹⁴ Riferimento al minuto 21,24 di questo video: Nintendo Central, *Super Mario Galaxy - Complete Walkthrough (Full Game)* da Youtube, 17.06.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=iFAT6BqhE5A>. Consultato il 05.02.2020.

¹¹⁵ Super Mario Bros è il primo gioco in cui compare. Successivamente, è stato ripreso svariate volte fino a superare i 30 giochi.

¹¹⁶ Justin Daniel Sextro, *Press Start: Narrative integration in 16-Bit Video Game Music*. Tesi di Master in musicologia, B.M. Truman State University, Kansas City, 2015.

Nello studio della musica ludica possono essere notati alcuni importanti parallelismi con la musica dell'*Anime*. Pur non condividendo la fondamentale caratteristica dell'interattività, la musica dell'animazione e quella dei videogiochi condividono spesso una funzione narrativa, che con un grande utilizzo del *Leitmotiv* che diventa elemento di contestualizzazione, caratteristica "ereditata" dal teatro e dal cinema classico. Inoltre, in certi casi sia la musica dell'animazione che quella dei videogiochi riesce con efficacia a mescolare tipi di musica completamente diversi, spaziando dalla musica classica euro-occidentale a generi di musica tradizionale ed "etnica". Lo studio della musica dell'animazione è un importante tassello poco approfondito dalla ricerca ludomusicologica; poiché lo sviluppo del videogioco ha seguito in Giappone il percorso tracciato dalla produzione di animazione seriale, anche la produzione di quegli aspetti come il design e la creazione della musica è stata influenzata dal precedente dell'animazione seriale, ipotesi avvalorata dal grande numero di compositori, citati nel Capitolo II, che si sono "prestati" ad entrambe queste forme di intrattenimento. La comprensione delle dinamiche della creazione musicale per l'animazione sarebbe pertanto un argomento di grande importanza per chiunque intenda proseguire le ricerche in materia ludomusicologica.

1.4 Osservazioni conclusive

Musica e gioco sembrano legate in maniera indissolubile; può far riflettere il fatto che in alcune lingue antiche e moderne, le stesse azioni di "giocare" e "suonare", talvolta anche "danzare", siano espresse attraverso lo stesso verbo o condividano una stretta radice etimologica. Si può notare questa particolarità in alcune lingue di ceppo indoeuropeo: lingue romanze come il francese *jouer*, slave come il russo *играть* (*igrat'*) o il polacco *grać* con la stessa radice, germaniche come il tedesco *spielen* o l'inglese *to play*; ma anche in varie lingue turciche, come nel kazako *ойнау* (*ojnau*) e nella lingua caracai-balcara *ойнаргъа* (*ojnarg''a*) e ancora in semitiche come l'arabo moderno اللعب (*āl'l'b*). Musica e gioco sembrerebbero condividere dei legami antichi; si può notare che alcune tra le funzioni sociali esercitate dalla musica, individuate dal musicologo Alan P. Merriam (1923-1980) - nello specifico quella di *intrattenimento* (volto al piacere estetico), la rappresentazione simbolica di messaggi e significati, la stimolazione della *risposta fisica*¹¹⁷ - siano anche funzioni tradizionalmente svolte dell'azione del gioco "tradizionalmente inteso". Nell' Etnomusicologia sono frequenti le ricerche sul ruolo che la musica svolga come forma di socialità in contesti diversi come quello delle canzoni da lavoro o delle canzoni militari, per la propaganda e per il rito. Sempre secondo Merriam la musica svolge

¹¹⁷ Alan P. Merriam, tr.it. Elio di Piazza, *Antropologia della musica*, Palermo, Sellerio, 1983: p.221-228.

nel rito religioso un'importante funzione di *supporto delle istituzioni sociali e dei riti*.¹¹⁸ Il gioco è un'attività parzialmente assimilabile, poiché i suoi partecipanti seguono un percorso di "immedesimazione" in cui valgono alcune regole precise che non valgono fuori dal contesto ludico. La tradizione popolare di diverse culture ha sviluppato delle forme di gioco cantato partecipativo, che nella tradizione ludica infantile aiuta a costruire relazioni sociali e potenziare così il *conformismo sociale ed il rispetto delle norme*, facendosi fattore "iniziatico"¹¹⁹ dei bambini nei confronti della società, allo stesso modo in cui il canto favorisca l'integrazione nelle cerimonie religiose e nelle canzoni di protesta.

Per capire il ruolo che la musica svolga nel videogioco moderno, alcune di queste funzioni si possono applicare anche al contesto degli studi sul videogioco, in cui si possono notare la *stimolazione della risposta fisica*, *l'intrattenimento volto al godimento estetico*, la *rappresentazione simbolica di messaggi e significati*, sviluppata per stimolare l'immersione dell'inter-attore ed aumentarne il coinvolgimento ludico. Nel processo evolutivo dei giochi gli sviluppatori hanno progressivamente acquisito maggiore consapevolezza della capacità della musica di coinvolgere ed immergere il giocatore, sviluppandola quindi in maniera tale da manipolare le emozioni dell'inter-attore. Il medium videoludico contiene dentro di sé tanti tipi di intrattenimento che rispondono a regole differenti, in base a tipologie di gioco e modalità di fruizione, da cui le differenze, notate in precedenza tra gioco *Arcade* e gioco domestico che si riflettono sulla musica dalla creazione al consumo. Anche settori dell'industria nati di recente, come quello per telefoni cellulari o per i supporti *VR*, alterano le modalità e i luoghi di gioco, producendo inevitabili differenze che impattano la musica del medium, che, come anticipato nell'introduzione ha una natura che tende a mutare rapidamente.

Sull'evoluzione musicale dei videogiochi del futuro, Senōe Jun (1970-), compositore che sarà uno dei protagonisti del Capitolo IV, sostiene che vi siano due categorie precise: da una parte c'è un'estetica musicale che in futuro si avvicinerà sempre di più alle colonne sonore cinematografiche, e dall'altra quella, basata su alcune minimali idee melodiche, che tenderà a diventare ancora più semplice. Tra le due Senōe sostiene: «Sono cresciuto con giochi con melodie semplici, perciò io sono interessato a farne questo tipo».¹²⁰

¹¹⁸ Ibidem

¹¹⁹ Shirley Salmon, *Importance of Play songs in inclusive teaching*, 2008: p.1 da Research Gate, https://www.researchgate.net/publication/284177726_The_Importance_of_Play-Songs_in_Inclusive_Teaching. Consultato il 05.02.2020.

¹²⁰ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing' and the Future of Video Gaming Music*, da "Billboard", 10.09.2019. <https://www.billboard.com/articles/news/gaming/8529526/jun-senoue-interview-sonic-the-hedgehog-video-games>. Consultato il 05.02.2020.

Capitolo II Successo commerciale dell'industria videoludica

SENZA IL CONTRIBUTO DEL GIAPPONE NON AVREMMO UN'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

[BLAKE J. HARRIS]¹²¹

2.1 La nascita dell'industria videoludica nel contesto nipponico

Il precedente capitolo ha definito il videogioco come medium, con alcuni accenni delle dinamiche tra l'industria e le sue ramificazioni; in questo capitolo l'industria verrà analizzata mettendo in atto un approccio che privilegia la percezione “emica” giapponese. In Giappone i videogiochi sono un settore di punta della produzione legata al tempo libero ed all'intrattenimento. Esperti in materia tra i quali l'autore e giornalista Blake J. Harris (1982-), sostennero che i videogiochi siano diventati un colosso multimiliardario soprattutto grazie a quel lungo processo che ha visto il Giappone prendere le redini del business planetario durante gli anni '80 del XX secolo, identificati come “L'Età dell'Oro” dei videogiochi, plasmata da società come *Nintendo*, *SEGA*, *Taito*, *Namco*, *Capcom* e *Konami*.¹²² Chris Kohler (1980-) nel suo libro *POWER+UP* (2004) ha preso in esame le cause e le implicazioni di questo fenomeno; per comprenderle questo lavoro cerca di isolarle descrivendo alcune fasi importanti nella storia dell'industria mediatica del Giappone contemporaneo.¹²³

Dopo la sconfitta nella Seconda guerra mondiale, già alla fine del 1945, pochi mesi dopo le bombe atomiche e ancora in piena stagnazione economica rinascevano le industrie del *manga* e del cinema, con la Nuova Animazione Giapponese (*Shin Nippon Dogansha*) diventata successivamente parte del colosso *Toei Doga*, che oggi produce e distribuisce alcuni tra i più grandi successi dell'animazione cinematografica e televisiva. A fronte della crescita dell'intrattenimento l'estetica delle produzioni risentiva però dell'occupazione statunitense, terminata nel 1952 influenzò la produzione di questo periodo in diversi modi: portò a dei processi di “occidentalizzazione” degli elementi narrativi, soprattutto attraverso la diffusione del cinema e della musica statunitensi. Su indicazione degli Stati -Uniti vennero scoraggiate le produzioni ritenute “nazionaliste” e il *Red Purge*¹²⁴ portò licenziamento e l'incarcerazione di numerose persone: si pensi che nel solo settore del cinema tra il 1947 ed il 1951 “sparirono” o

¹²¹ Blake J. Harris in Jacopo Prisco, *How Japan changed video games forever*. da “CNN”, 13.11.17 <https://edition.cnn.com/2017/11/12/asia/future-japan-videogame-landmarks/index.html> Consultato il 30.11.2019.

¹²² *Ibidem*.

¹²³ Chris Kohler, *POWER+UP ... cit.*

¹²⁴ Campagna per arrestare la diffusione del comunismo in Giappone, tra gli effetti vi fu la messa al bando del Partito Comunista Giapponese e la negazione dei diritti sindacali alle organizzazioni sostenute dal partito.

furono licenziati almeno centotrentasette lavoratori.¹²⁵ Questo processo da una parte creò un rapporto privilegiato con gli Stati Uniti ed il blocco capitalista, dall'altra allontanava virtualmente il Paese dai vicini asiatici.¹²⁶ Terminata l'occupazione militare il Paese cominciò un processo autonomo di rinnovamento dei propri modelli culturali e sociali. Alcuni studiosi di psicologia hanno studiato l'effetto lasciato dall'occupazione sulla cultura nipponica; parlano di un "controllo secondario" che avrebbe modificato alcuni modelli culturali nel Paese.¹²⁷

Il desiderio di ricostruzione riportò in patria numerosi artisti e creativi emigrati all'estero negli anni precedenti.¹²⁸ I decenni successivi videro un susseguirsi di film, *Manga* e animazioni di grande successo commerciale: durante gli anni 1950 uscì nelle sale il primo film di *Godzilla* (1954), il *Manga* iniziò ad affermarsi come forma di comunicazione di grande efficacia, spinto dal lavoro di Tezuka Osamu, oggi conosciuto come "il dio del *Manga*". Tra i due decenni 1950/1960 la società Toei produsse alcuni film d'animazione tra cui *La Leggenda del Serpente Bianco* (*Hakujaden*, 1958), *Il ragazzo Sarutobi Sasuke* (*Shōnen Sarutobi Sasuke*, 1959) e *Viaggio in Occidente* (*Saiyuki*, 1960) presentato in Italia con il titolo *Le 13 fatiche di Ercolino*. Questi lavori avevano spesso un'ispirazione estetica disneyana con tematiche legate però alla mitologia e alla storia del Giappone e dell'Asia orientale e fecero nascere un grande interesse per questi temi nei Paesi "occidentali". Su questa scia l'industria mediatica giapponese si distaccò progressivamente dai modelli nordamericani e aumentando la sperimentazione, anche grazie all'influenza di animazioni di altri paesi come quella Sovietica e Cecoslovacca.¹²⁹ Si arricchì progressivamente di molti elementi tratti dal folclore giapponese, tra cui divinità e creature del sovrannaturale, poi entrati a far parte anche dei prodotti videoludici.

Oltreoceano *Atari*, azienda statunitense nata nel 1972, stranamente con un nome giapponese, si impose come guida indiscussa del nascente mercato dei videogiochi grazie al videogioco simulatore di tennis da tavolo *PONG*. Nel 1974 la Magnavox, società che due anni prima aveva prodotto la prima *Console* di videogiochi, distribuita originariamente con il nome di *Odyssey*¹³⁰ intraprese una causa legale contro *Atari*, la prima causa legale nell'universo videoludico. *PONG* fu ritenuto troppo simile al gioco di tennis contenuto nell'*Odyssey*; *Atari* perse la causa e

¹²⁵ Maria Roberta Novielli, *Animerama: Storia del cinema di animazione giapponese*. Venezia: Marsilio Editori, 2015.

¹²⁶ Toshio Miyake, *Mostri del Giappone. Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing, 2014.

¹²⁷ J.R. Weisz, F.M. Rothbaum, T.C. Blackburn, *Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan*. In "American Psychologist", 1984. In Maria Roberta Novielli, *Animerama*, Venezia: Marsilio Editori, 2015.

¹²⁸ Maria Roberta Novielli, *Animerama...cit.* p. 81-105.

¹²⁹ Ivi pp.107-141.

¹³⁰ Notare: per il rilascio ufficiale in diversi Paesi sono stati utilizzati altri nomi: per esempio *Odisee* in Germania, *Odisea* in Italia

continuò a produrre e distribuire il gioco, dovendo però dividere gran parte dei propri incassi con Magnavox, società detentrica del brevetto.¹³¹ Questa causa focalizzò, forse per la prima volta, l'attenzione dei media e degli attori coinvolti sul tema della proprietà intellettuale nell'industria videoludica, tema trattato diversamente dalle legislazioni di vari Paesi. Questa diatriba legale non impedì ad *Atari* di raggiungere comunque un grande successo commerciale, non influì sulla fortuna commerciale di *PONG* né, tantomeno, sulla dilagante diffusione delle sue copie piratate sul mercato. Alla fine degli anni '70 sempre più società si dedicarono alla produzione di videogiochi e *Console* domestiche, finché nel 1977 molte aziende iniziarono in perdita pur di sbarazzarsi di decine di titoli troppo simili, che avevano saturato il mercato.¹³² Sulla scia di quanto accadeva negli Stati Uniti, anche in Giappone si diffusero società che sviluppavano e distribuivano videogiochi. Alla fine degli anni 1970, vennero commercializzate le prime due *Console* di videogiochi, il *TV Tennis Electrotennis* di *Epoch* e successivamente il *Color TV Game* di *Nintendo*. Nel 1976 *SEGA* rilasciò *Heavyweight Champ*, considerato il primo videogioco di lotta.¹³³

C'era bisogno di novità. Dopo alcuni anni di enorme crescita spinta dal successo di *Atari*, nel 1977 l'industria ludica conobbe un breve periodo di rallentamento, attenuato dal successo mondiale del già citato *Space Invaders* l'anno successivo. Negli Stati Uniti *Atari* comprò la licenza di distribuzione del gioco. In Giappone questo successo portò ad una diffusione capillare degli *Arcade* e l'aumento della produzione di titoli ludici rivolti sia al mercato interno che estero. In questo contesto i videogiochi che al tempo erano ancora senza trama, divennero immediatamente parte di quella strategia di piazzamento sul mercato già descritta precedentemente, di primo piano nel successo commerciale e culturale dell'industria mediatica dell'arcipelago, il *Media mix*. Nel 1980 per esempio venne prodotto il primo di una serie di titoli videoludici di *Lupin III*, sulla scia del successo del *manga* che già alla fine degli anni 1970 aveva già ispirato due serie animate, due film per il cinema e un cortometraggio. In quegli stessi anni vennero pubblicati *Galaxian* (1979), *Pacman* (1980) *Bosconian* (1981), *Frogger* (1981), *Scramble* (1981), *Jump Bug* (1981) e *Xevious* (1982) che introdussero meccaniche, elementi grafici e sonori, poi diventati comuni nella produzione successiva. La mania di *Space Invaders* nel frattempo aveva

¹³¹ Sulla questione si veda David Winter, *Magnavox Odyssey da "The Pong Story"*. <http://www.pong-story.com/odyssey.htm>. Consultato il 15.10.2019 e Rudie Obias, *11 times videogames led to lawsuit*, da "Mentalfloss", 19.02.2014. <https://www.mentalfloss.com/article/55078/11-times-video-games-led-lawsuits> Consultato il 15.11.2019.

¹³² Don L. Daglow, *The Changing Role of Computer Game Designers* in "Computer Gaming World". Agosto 1988, p. 18.

¹³³ Brian Ashcraft, *Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*, Tokyo: Kodansha International, 2008.

conquistato diversi Paesi, rendendo questo gioco, una monetina alla volta, il campione di incassi assoluto dei videogiochi secondo una stima pubblicata nel 2015 sul sito Business Insider.¹³⁴

Nel 1983 si ebbe la prima grande crisi dell'industria videoludica che durò almeno fino al 1985 e colpì soprattutto l'industria Nordamericana. Le vendite calarono di 2/3 tra il 1982 e il 1985. Simbolo di questa crisi è il clamoroso fiasco del videogioco di E.T. prodotto da *Atari*: quest'ultima aspettandosi un grande successo grazie ad una grandiosa campagna di marketing legata al film omonimo, produsse cinque milioni di copie riuscendo però a venderne solo un milione e mezzo, spingendo la società a sotterrare migliaia di cartucce invendute in una discarica nel deserto di Alamogordo¹³⁵ e trascinando in crisi l'intero settore videoludico nordamericano. Questa crisi, nota in inglese come "1983 Video Game Crash" in Giappone, è nota come "*Atari Shock*", dimostrando una differente percezione del fenomeno.

Nella prima metà dei 1980 diverse aziende giapponesi tra cui *Casio*, *Epoch*, *SEGA*, *Takara* e *Tomy*, svilupparono i propri sistemi programmabili. *Nintendo*, già estremamente popolare soprattutto grazie a *Donkey Kong* mise in commercio ad un prezzo di ¥14.800 nel luglio 1983 il *Nintendo Family Computer* o *Famicom*, che ottenne subito ottimi risultati commerciali in patria. I popolari titoli di *Nintendo* sviluppati come giochi *Arcade* furono convertiti per questo hardware. *Nintendo* voleva esportare la *Console* negli Stati Uniti ma conoscendo lo stato in cui versava l'industria Nordamericana si mosse con grande cautela. La *Console* fu distribuita in questo mercato nel 1985 con il nome di *Nintendo Entertainment System*. Avendo imparato dagli errori di *Atari*, *Nintendo* decise di cambiare completamente approccio puntando molto di più alla qualità del prodotto, limitando la circolazione di cartucce troppo simili che avevano saturato il mercato in nord America, portando alla crisi. La società di Kyōto strinse accordi con società terze: per ottenere una licenza di *Nintendo* e sviluppare giochi per il *Famicom* queste dovevano impegnarsi a sviluppare massimo 5 giochi all'anno più uno se i precedenti titoli raggiungevano buoni risultati commerciali e di critica. Le società inoltre non potevano realizzarne conversioni per le *Console* concorrenti per almeno due anni. Particolare importanza fu data al marchio dorato che ancora oggi compare sui giochi per le *Console Nintendo*, chiamato *Nintendo Seal of Quality*, introdotto per i giochi distribuiti sul mercato estero per certificare dei precisi requisiti di

¹³⁴ Matt Weinberger, *Top grossing video games of all time*, "BusinessInsider", 15.08.2015.

<https://www.businessinsider.com/the-11-top-grossing-video-games-of-all-time-2015-8?IR=T>. Consultato il 13.02.2020.

¹³⁵ M.E. McQuiddy, *City to Atari: 'E.T.' trash go home* in "Alamogordo Daily News", 27.09.1983. Recuperato da Newspaperarchive, <https://newspaperarchive.com/alamogordo-daily-news-sep-27-1983-p-1/>. Consultato il 12.01.2020.

qualità.¹³⁶ In Europa e Oceania, considerati mercati secondari rispetto a quello giapponese e nord-americano, la *Console* arrivò più tardi. Nel 1986 “sbarcò” in alcuni Paesi tra cui la Francia, l’anno seguente in Regno Unito, Italia e Australia. In questi mercati *Nintendo* perse almeno in parte il proprio vantaggio competitivo su prodotti di società concorrenti come il *SEGA Master System* (chiamato *SEGA Mark III* in Giappone).¹³⁷

Il successo di *Space Invaders* aveva decisamente proiettato le aziende giapponesi sul mercato mondiale: *Atari* e le altre industrie statunitensi competevano a fatica con le società nipponiche e il loro ruolo in questo mercato fu ridimensionato mentre altre società tra cui *Coleco*, *Mattel* e *Magnavox* smisero di produrre videogiochi e *Console*, concentrandosi su mercati differenti.¹³⁸ Il successo di *Nintendo* fu tale che nel 1990 *Nintendo* superò *Toyota* come azienda giapponese di maggiore successo¹³⁹ conquistando la guida del mercato, “salvando” un settore in crisi commerciale e plasmando i gusti dei consumatori.¹⁴⁰ Le vendite dell’industria videoludica mondiale tornarono ai livelli del 1982 solamente all’inizio del decennio successivo ma il centro dell’industria era cambiato; non erano più gli Stati Uniti, la nuova *dimora spirituale* di questo genere di intrattenimento era diventata il Giappone.¹⁴¹

2.2 Cambiamenti e sottoculture alla fine del XX secolo

Frederik L. Shodt, traduttore ed interprete statunitense esperto di cultura giapponese contemporanea, trova continuità tra il *Manga* e importanti precedenti storici come il teatro *Kabuki*, il *Kamishibai* e le stampe *Shunga*, che avrebbero reso i giapponesi estremamente consapevoli dell’efficacia dei linguaggi visuali¹⁴²: non è un caso se l’industria del *Manga* fiorì in Giappone negli stessi anni in cui si diffondeva nel Paese il cinema: due industrie che accompagnarono il Paese dalla stagnazione economica fino alla diffusione del benessere sociale.

¹³⁶ Chad Hadzinsky, *A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come*, Claremont McKenna College, 2014: p. 16.

¹³⁷ Martin Nielsen, *The Nintendo Entertainment System FAQ*, 8.10.1997 in “ClassingGaming Museum”. Recuperato da web.archive.org/web/20081006165957/http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=ConsoleMuseum.Detail&id=27 Consultato il 12.01.2020.

¹³⁸ Chris Kohler, *POWER+UP...cit* p.41.

¹³⁹ Frank Koelsch, *The Infomedia Revolution: How it is Changing Our World and Your Life*, Toronto: McGraw-Hill Ryerson, 1995.

¹⁴⁰ Steven L. Kent. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond- The Story That Touched Our Lives and Changed the World*, Roseville: Prima Publishing, 2001.

¹⁴¹ Sam Byford, *Japan Used to Rule Videogame, So What Happened?* in “The Verge”, 20.03.2014. <https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>; Per approfondire: Neal Conan, intervista a Heather Chaplin e Aaron Ruby, *Smart bomb: inside the videogame industry*, in *Talk to the Nation*, da “NPR”, 14.11.2005. <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5011925&t=1576076677843>. Consultati il 16.11.2019.

¹⁴²Frederick L Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese Comics...cit*. pp.148-150.

All'inizio degli anni 1980, mentre il cinema, il *Manga* e l'animazione erano industrie mature quella videoludica si stava ancora formando e le professioni non erano ancora ben definite. Questo decennio fu caratterizzato in questi settori da concreti sforzi per aumentare i livelli qualitativi. Nell'ambito dell'animazione lo *Studio Ghibli* nacque con l'intento di alzare il livello qualitativo delle animazioni.¹⁴³ Il già citato "Seal Of Quality" di *Nintendo* è l'esempio dell'intento di migliorare il livello qualitativo dei videogiochi.¹⁴⁴ Queste due industrie, diverse ma vicine nel rapporto con la propria utenza di riferimento, hanno saputo formare un importante legame sinergico che ha fatto sì che ad oggi gran parte dei *Media franchise* più venduti della storia vengono proprio dal Giappone¹⁴⁵. A ribadire la vicinanza con le arti visive, va ricordato che molti noti sviluppatori di videogiochi ribadiscono spesso la loro grande ammirazione verso il mondo del *Manga* e dell'animazione; tra questi Miyamoto Shigeru (1952-), citato nel capitolo precedente sostenne «Ripensandoci, direi che, pur non avendolo fatto consciamente, progettai *Donkey Kong* come se si trattasse della classica striscia *Manga* composta da quattro vignette. Quel modo di raccontare una storia, in quattro parti distinte, mi veniva davvero naturale, per cui creai quattro schermate separate, da quella di apertura a quella conclusiva.»¹⁴⁶ Altri sviluppatori e game designer come Tajiri Satoshi (1965-), creatore di *Pokémon*, sostenne: «Se [la professione di *game designer*] non fosse esistita probabilmente farei *Anime*».¹⁴⁷ Uno dei motivi che spinse Tajiri e altri giovani della sua generazione a preferire una carriera nei videogiochi a quella nell'animazione è che la serializzazione dei processi nell'industria dell'animazione aveva abbassato gli stipendi per i professionisti, mentre quello dei videogiochi era un settore percepito in crescita e con maggiori prospettive future.

Tra i professionisti che si sono prestati a entrambi i settori si ricordano Toriyama Akira (1955-), creatore di *Manga* come *Dragon Ball* e *Arale* e allo stesso tempo designer di importantissimi titoli ludici come *Dragon Quest* e *Blue Dragon*, o Itoi Shigesato (1948-), saggista, scrittore e attore, noto in Giappone è noto per aver doppiato il padre del protagonista nel film dello *Studio Ghibli Il mio vicino Totoro*, uscito nelle sale nel 1988. Nello stesso anno, deciso a scrivere la storia per un videogioco, propose una sua idea di sceneggiatura a *Nintendo*, promettendo impegno a tempo pieno per la realizzazione. Da questa collaborazione nacque la serie

¹⁴³ Maria Roberta Novielli, *Animerama...cit.*

¹⁴⁴ Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond...cit.*

¹⁴⁵ Frank Giarratani, Geoffrey J.D. Hewings, Philip McCann (a cura di), *Handbook of Industry Studies and Economic Geography*, Cheltenham, Edward Elgar Publishing, 2015.

¹⁴⁶ Shigeru Miyamoto in Chris Kohler, *POWER+UP...cit* p.39.

¹⁴⁷ *The Ultimate Game Freak*, da "Time", 22.11.1999. <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>. Consultato il 02.01.2020.

videoludica di “Giochi di ruolo” nota in Giappone con il nome *Mother*¹⁴⁸, nota anche per la ricercatezza della sua colonna sonora; il primo gioco, pubblicato nel 1989 è per esempio inserito in 15esima posizione nella classifica delle 100 migliori colonne sonore videoludiche, citata nell’introduzione di questa tesi.

Focalizzandosi sull’aspetto musicale, al quale questa tesi pone particolare attenzione, vanno ricordati i molti compositori che hanno lavorato contemporaneamente a colonne sonore di prodotti di animazione - per il cinema e per la televisione - e a videogiochi, una carriera “parallela” a quella più “tradizionale” nell’industria musicale: tra questi Joe Hisaishi (1950-), Kawai Kenji (1957-), Senju Akira (1960-), Ōshima Michiru (1961-), Kanno Yōko (1964-), Kajiura Yuki (1965-), Iwasaki Taku (1968-), Sakimoto Hitoshi (1969-), Kōsaki Satoru (1974-) e Sawano Hiroyuki (1980-) hanno lavorato a colonne sonore di prodotti di animazione - per il cinema e per la televisione - e videogiochi, in alcuni casi parallelamente ad una carriera “tradizionale” nell’industria musicale.

La generazione cresciuta nel pieno dello sviluppo dell’industria del *Manga* e che visse il successo dei videogiochi in Giappone è nota come generazione visiva o *shikaku sedai*¹⁴⁹: sembra importante notare come i membri di questa nuova generazione furono i primi a imparare ad interpretare i linguaggi ludici e come, crescendo, essi svilupparono dei valori molto diversi rispetto ai loro genitori che avevano vissuto la Grande Guerra del Pacifico (1941-1945). Da un punto di vista sociologico è importante notare come dalla fine degli anni 1970 la società conobbe grandi mutamenti allontanandosi da una visione tradizionale: la crescita economica produsse un crescente individualismo, portando molti giovani a crescere in uno stato di incertezza e insoddisfazione e all’aumento di fenomeni sociali come i *NEET* e gli *Hikikomori*. Inoltre, i modelli culturali dominanti cambiarono con l’arrivo di culture giovanili come quella *Punk*. Fiorì l’industria della musica *Pop*; Mentre cresceva sempre di più l’offerta di prodotti mediatici nipponici, che raggiungevano un pubblico sempre più ampio, in molti Paesi del mondo apparve una nuova corrente culturale. I giovani appassionati di cultura *Pop* giapponese all’estero vennero denominati *otaku* (おたく)¹⁵⁰; questo termine assume valenze più o meno negative a seconda del

¹⁴⁸ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* pp. 68-69.

¹⁴⁹ Termine utilizzato ampiamente in Marco Pellitteri, *Il drago e la saetta: modelli, strategie e identità dell’immaginario giapponese*. Latina: Tunué, 2008.

¹⁵⁰ La parola cambia fortemente connotazione se usata in Giappone o all’estero. In Giappone la parola “otaku” è generalmente considerata sinonimo di “nerd” con connotazione decisamente negativa, paragonabile a concetti come “maniaco”, “disadattato”, “sfigato”; si riferiscono solitamente a persone ossessionate da *Manga* e videogiochi (solitamente di provenienza giapponese). Nel resto del mondo è spesso usato con connotazione neutra di “appassionato” di questi stessi prodotti culturali e commerciali (in questo caso *esclusivamente* di provenienza giapponese).

contesto di riferimento, generalmente considerato estremamente negativo in Giappone ma con accezione neutra o addirittura positiva all'estero.¹⁵¹

A proposito di questa corrente culturale sembra significativa l'osservazione dell'esperto di animazione Patrick Drazen, il quale nota che l'influenza della cultura giapponese su quella nord-americana colpì un grande numero di giovani con un fenomeno che non aveva precedenti negli Stati Uniti¹⁵²; mentre l'influenza di diverse culture era un tratto comune in Europa e Asia o nelle realtà coloniali o post-coloniali, basti pensare ai rapporti tra la Francia e le culture francofone, la diffusione negli Stati Uniti e nel resto del mondo della cultura visiva e videoludica giapponese, con le sue appendici di *shikaku sedai* e *otaku*, hanno avuto un peso tutt'altro che marginale sul successo dei prodotti culturali del Giappone ed è un fattore di importanza primaria per questa ricerca. I giovani (ma ormai non più solo giovani) *otaku* tendono, infatti, a concentrare i propri interessi in senso "nipponofilo", consumando più meno "compulsivamente" prodotti giapponesi che vanno dalla musica, ai videogiochi, al cibo, talvolta conformandosi ad alcuni canoni estetici nipponici, mode e forme artistiche, filosofie e religioni provenienti dal Giappone e dall'Asia orientale. Da quanto riportato dall'antropologa Ann Allison, alcuni bambini statunitensi appassionati di Pokémon desiderano: «studiare giapponese e visitare il Giappone prima o poi», argomentando che il Giappone sia sicuramente un bel posto perché realizzano: «Console per i videogiochi, il Walkman e i Pokémon».¹⁵³ Secondo un altro sondaggio del 1990 riportato da The Baltimore Sun, Mario era conosciuto più di Topolino fra i bambini statunitensi.¹⁵⁴ Parallelamente alla crescita economica si affermò una ricchissima e ramificata industria mediatica che, complessivamente portò il Giappone ad influenzare culturalmente il mondo asiatico e quello euroamericano, ponendosi in una posizione in una posizione seconda solo agli Stati Uniti.¹⁵⁵ Punto di forza è proprio nelle sinergie tra i diversi mercati mediatici.

Nella particolare prospettiva di questo lavoro, va notata il consolidamento dell'industria musicale nipponica, di cui il cosiddetto *J-Pop* (dall'inglese *Japanese Pop*) divenne rapidamente dominante diffondendosi non solamente attraverso i consueti canali del business musicale ma anche attraverso serie televisive, *Anime* e videogiochi che divennero un potente strumento di diffusione della musica popolare contemporanea giapponese, insieme alla cultura *Pop* locale *tout-court* anche negli altri paesi del mondo. Un fenomeno *locale* come il *J-Pop* divenne così

¹⁵¹ Okada Toshio, *Otakugaku nyūmon*, Tokyo: Shinchōsha Publishing Co., 2000.

¹⁵² Patrick Drazen, *Anime Explosion! The What? Why? And Wow! of Japanese Animation*. Berkeley, Stone Bridge Press, 2004.

¹⁵³ Ann Allison, *Cuteness in Japan's Millennial Product*. Durham, Duke University Press, 2004 in Kohler, *Power+UP*. p. 248-249.

¹⁵⁴ James Coates, *How Super Mario conquered America*, "The Baltimore Sun", 18.05.1993. <https://www.baltimoresun.com> Consultato l'8.12.2020.

¹⁵⁵ Kōichi Iwabuchi, *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2009.

rapidamente *globale*, acquistando grande visibilità all'estero ed un grande numero di appassionati, in particolare tra il pubblico di "nipponofili" appassionati di cultura giapponese, animazione e videogiochi.¹⁵⁶

La volontà di situare la musica giapponese su un piano globale portò a una strategia di *Branding* che fece catalogare la musica prodotta in Giappone come J-Pop, un'etichetta che di per sé che non lasciava spazio a fraintendimenti sulla provenienza degli artisti. Si distinse dal *Pop* coevo di area euroamericana principalmente per i testi in giapponese (con frequenti parole in inglese), oltre che per le *performance* dal vivo incentrate sulla teatralità e sull'aspetto visivo e scenografico. Musicalmente, il genere sintetizzava in senso post-moderno generi differenti, anche distanti tra loro: dalla dance, all'elettronica, dal Soul alla fusion, dallo Ska all'Heavy Metal, con frequenti elementi della musica tradizionale.¹⁵⁷ In seno al *J-Pop* nacque il movimento musicale trasversale chiamato *Visual Kei* (*Vijuaru Kei*), fortemente influenzato dalla cultura *visuale* del Paese che, per altri versi, può anche essere letta come una risposta giapponese alla cultura *Glam* euroamericana, giunta con la popolarità di David Bowie.¹⁵⁸ Negli anni in cui la popolarità del Giappone all'estero cresceva esponenzialmente il Paese è diventato un mercato internamente sempre più chiuso e relativamente impermeabile ai media stranieri. Per esempio, si nota che negli anni 1990, il Giappone importasse pochissimi prodotti televisivi¹⁵⁹ e anche nell'export, con l'eccezione delle serie televisive animate e, nel continente asiatico anche dei *dorama*¹⁶⁰ fosse relativamente chiuso.

Anche la musica seguì questa tendenza all'autarchia culturale: il giornalista Guy de Launey nel suo articolo *Not-so-Big in Japan: Western Pop Music in the Japanese Market* nota che il mercato musicale giapponese, pur essendo uno dei più ricchi al mondo, marginalizzava sistematicamente gli artisti stranieri favorendo quelli locali e non fu, quindi un caso se nei primi anni 1990 il *J-Pop* divenne il genere musicale predominante.¹⁶¹ Il tipo di promozione e distribuzione musicale "interna", autarchica, sembra essere stato un modello per i paesi vicini: negli anni successivi al 1990 altri Paesi asiatici, in particolare Corea del Sud, utilizzarono le stesse strategie per promuovere il proprio mercato musicale nel mondo, portando alla nascita del *K-Pop*. Va quindi

¹⁵⁶ Evan Stein, A Turning Point on Japanese Music Industry, in Quantone, 01.08.2016.

<http://quantonemusic.com/2016/08/01/a-turning-point-of-japanese-music-industry/> Consultato il 12.01.2020.

¹⁵⁷ Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, 2016.

¹⁵⁸ *Remembering David Bowie through the eyes of Rock N' Roll Japan* in "JRocknews", 07.01.2017.

<https://jrocknews.com/2017/01/remembering-david-bowie-eyes-rock-n-roll-japan.html> Consultato il 12.01.2020.

¹⁵⁹ Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Media Convergence in Japan...* Cit p.13.

¹⁶⁰ Serie tv in origine solo nipponiche, poi diventate un *format* diffusosi in tutta l'Asia. Spesso storie tratte da *manga* e romanzi brevi, includono spesso tra i protagonisti cantanti pop e *idol*, estremamente popolari tra il pubblico giovane.

¹⁶¹ Guy de Launey, *Not-so-Big in Japan: Western Pop Music in the Japanese Market*, in "Popular Music", Vol. 14, 2, maggio 1995 p. 210.

sottolineata la strana particolarità del mercato mediatico giapponese: da una parte, un grande Export mediatico e una diffusione di massa che ha portato in tutto il mondo i propri modelli culturali ed estetici; dall'altra, una relativa chiusura verso l'Import e i prodotti culturali "esteri" che sono spesso entrati a pieno merito nel mercato nipponico e nella cultura popolare, ma con grande difficoltà. Ciò portò i consumatori giapponesi a sviluppare delle preferenze particolari legate ai generi di intrattenimento locale, mettendo in atto una polarizzazione che limita il successo commerciale di molti prodotti mediatici stranieri, non conformi al gusto locale. Questo fenomeno condiziona tutto il settore del tempo libero dal settore musicale a quello videoludico, dalle trasmissioni televisive e perfino al gioco d'azzardo, portando ad un isolamento culturale noto come "Sindrome di Galapagos".

In questo contesto, a partire da metà degli anni 1980, si sviluppò un'altra caratteristica unica del mercato musicale giapponese, analizzata in dettaglio nel Capitolo III: la musica da videogioco divenne parte integrante e distintiva del complessivo *J-Pop*. Si badi bene che per "musica da videogioco" non si intende, come sottolinea Kohler: «qualche edizione speciale o dischi realizzati per riviste e concorsi ma di album veri e propri *venduti a prezzo pieno* nei negozi di musica giapponesi. La *musica da videogioco* in Giappone è un vero e proprio fenomeno culturale»¹⁶². Le cause di questo fenomeno risiedono secondo l'autore in motivi di carattere particolare: «È tutto dovuto al tipico perfezionismo giapponese? Forse. O perché quella dell'industria dei videogiochi, in Giappone, è considerata una carriera del tutto legittima per un giovane musicista della *shikaku sedai*, la "generazione visiva", allo stesso modo di quella dei giovani e talentuosi artisti della generazione che aveva lasciato la pittura ad olio e la scultura per dedicarsi ai *manga*? Anche.» e aggiunge che in Giappone le *musiche originali strumentali* hanno sempre avuto un mercato e un pubblico ampio. I CD quasi sempre contengono note di produzione, messaggi del compositore e vari inserti bonus. Secondo Kohler, infine, per capire le ragioni per cui la musica da videogioco ha così tanti appassionati basta acquistare un qualsiasi disco: «Potete anche rilassarvi e ascoltare la prima traccia [...]. È semplicemente fantastica.»¹⁶³

2.2.1 Due saghe particolari

I cambiamenti socio-culturali di questi due decenni furono accompagnati dalla nascita di due delle saghe videoludiche più influenti sulla società nipponica. La prima fu emblema degli anni 1980 e la seconda dei 1990, esse sono, rispettivamente *Dragon Quest*, già citata nel primo

¹⁶² Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p.133.

¹⁶³ Ivi p. 135.

capitolo, e *Pokémon*, due saghe che hanno avuto genesi diverse ma con alcuni punti in comune. Queste due saghe possono essere considerate *Zeitgeist* dei loro rispettivi decenni.

Nel 1975 a Tōkyō l'architetto Fukushima Yasuhiro (1947-) aveva fondato la Eidansha Bonshu Service, inizialmente un tabloid per gli annunci immobiliari. Nel 1982 la società cambiò nome in *Enix* e, volendo cambiare settore, indisse un contest per giovani creativi per sviluppare un videogioco che venne pubblicizzato nelle riviste di computer e, allo stesso tempo, di manga, quasi a rimarcare la sinergia di questi ambiti in Giappone, che come sottolinea Chris Kohler, condividono lo stesso bacino di utenti.¹⁶⁴ Uno dei vincitori fu Horii Yuji (1954-), che lavorava al tempo come redattore di "*Shōnen Jump*", la più importante rivista su cui vengono pubblicati i *Manga* per ragazzi, e venne così assunto da *Enix* per sviluppare videogiochi. Essendo il *Famicom* diffuso in milioni di case giapponesi la società decise di sviluppare i propri giochi per questa *Console* invece che per PC. Horii, grande appassionato di Giochi di ruolo decise di creare un videogioco di questo tipo, in cui l'inter-attore potesse immedesimarsi completamente con il protagonista, che come in un romanzo di formazione, cresce diventando fortissimo forgiato dalle mille avventure. *Dragon Quest* può essere considerato a pieno titolo uno dei primi videogiochi in cui gli sviluppatori compresero le potenzialità delle componenti visiva e sonora. Il caporedattore di "*Shōnen Jump*" di Horii infatti organizzò un incontro con uno degli artisti di *Manga* più popolari al tempo, Toriyama Akira (1955-), che aveva recentemente iniziato a pubblicare proprio su questa rivista il suo capolavoro, *Dragon Ball*. Toriyama ricevette da *Enix* la proposta di curare il design del gioco ed accettò.

Anche per la musica si decise di rivolgersi ad un noto professionista. Sugiyama Kōichi (1931-). Di una generazione differente, all'epoca era un noto compositore, appassionato di musica classica europea del periodo barocco e di autori più moderni come Mahler e Schönberg: aveva, dunque, un profilo completamente diverso da quello dei suoi colleghi compositori per i videogiochi, solitamente giovani appena laureati appassionati di *Manga* e di computer con un forte interesse per la musica. Sembra interessante ricordare il modo particolare nel quale Sugiyama, appassionato di videogiochi, entrò in contatto con *Enix*, ossia tramite dei semplici questionari (al tempo erano cartacei e su cartoline) contenuti in un loro gioco di *shogi*; dopo alcuni scambi, la società gli offrì un lavoro, che accettò di buon grado.¹⁶⁵ Sugiyama era un compositore già affermato con oltre un decennio di esperienza presso gli studi della radio e della

¹⁶⁴ Ivi p.85-87.

¹⁶⁵ *Ibidem*.

televisione nazionale, la NHK, e aveva composto *anche* per l'animazione, per esempio la colonna sonora del film *Kagaku Ninjatai Gatchaman: Gekijōban*, adattamento per il cinema dell'omonima serie televisiva distribuito nel 1978¹⁶⁶ (presentato internazionalmente come *Science Ninja Team Gatchaman: The Movie*.), ricordata per essere stata la prima colonna sonora animata suonata dalla NHK Symphony Orchestra.

L'assunzione di due professionisti noti al grande pubblico per *Dragon Quest* dimostrò grande importanza attribuita alla qualità estetica del gioco che fu un successo straordinario, alimentato anche dal fatto che Horii continuasse il suo lavoro su “*Shōnen Jump*”, dove poteva pubblicare vari trafiletti che ne spiegavano le strategie di gioco e la storia. Questi articoli ottennero il doppio effetto di aumentare sia le vendite di *Dragon Quest* che della rivista. Vennero quindi realizzati numerosi seguiti, adattamenti *Manga*, serie animate per la televisione e anche numerosi romanzi. In breve tempo per i giapponesi *Dragon Quest* divenne sinonimo del genere che rappresentava, quello dei Giochi di ruolo. Gli elementi del mercato videoludico degli anni 1980 sono stati canonizzati come standard, allo stesso modo in cui l'imposizione del sistema tonale tra il XVII e il XVIII ha fissato gli standard per la produzione musicale occidentale successiva e l'epoca d'oro di Hollywood ha direttamente o indirettamente condizionato la produzione cinematografica mondiale. Così successo di *Dragon Quest* condizionò l'industria videoludica, con delle conseguenze che verranno analizzate nel Capitolo III.

Anche la storia di Pokémon (Parola che contrae *Poketto Monsuta*, “nipponizzazione” dall'inglese *Pocket Monsters*) è senz'altro singolare; nacque come una *coppia* di videogiochi sviluppati dalla giovane società *Game Freak* e pubblicati da *Nintendo* per la *Console* portatile *Game Boy* nel 1996, *Pokémon Rosso* e *Pokémon Verde*. Nelle prime settimane di pubblicazione non ebbero risultati commerciali particolarmente sorprendenti ma alla fine dell'anno successivo, forse anche grazie ad una tardiva campagna di marketing realizzata da *Nintendo*, avevano superato titoli come *Final Fantasy VII* (1994) e *Metal Gear Solid*, entrambi giochi con ottimi risultati commerciali e spesso ritenuti contendenti il titolo di “Miglior videogioco della storia” per alcune riviste specializzati nel settore.¹⁶⁷ Il successo non si arrestò e a giugno del 2000, dopo la pubblicazione di alcuni *sequel*, la società aveva venduto circa 65 milioni copie di giochi di Pokémon, di cui circa un terzo fuori dal Giappone, come nota acutamente il sociologo Iwabuchi

¹⁶⁶ Karen Ressler, *Sentai Filmworks to Release 1978 Gatchman Film With English Dub*, da “AnimeNewsNetwork”, 21.07.2015. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-07-21/sentai-filmworks-to-release-1978-gatchman-film-with-english-dub/.90738>. Consultato il 12.01.2020.

¹⁶⁷ David Sheff, *Game Over*. Wilton: CyberActive Publishing, 1999.

Kōichi (1960-).¹⁶⁸ L'enorme successo ottenuto in tutto il mondo ha portò alla creazione di decine di capitoli ludici, serie animate, *Manga*, libri, un gioco di carte collezionabili, un grandissimo numero di gadget e *merchandising* di vario tipo, svariati film d'animazione e recentemente un film dal vivo con tecnica mista di co-produzione nippo-statunitense intitolato *Pokémon: Detective Pikachu* (2019). Stimare il valore commerciale di questo colosso mediatico è un lavoro difficile: mentre si scrive, agli inizi degli anni 2020, è il *Franchise* transmediale con risultati di vendite più alti al mondo. Per avere un'idea generale del giro d'affari complessivo, si pensi che una stima delle vendite riferite al 2019 ammonta a più di 80 miliardi di euro, superando di gran lunga franchise (deve spiegare in nota cos'è un franchise) storici come “Guerre Stellari”, “Batman” o “Le principesse Disney”. I due terzi delle vendite sono dati dal solo Licensed merchandise¹⁶⁹.

L'ideatore di questo “gigante” è Tajiri Satoshi (1965-). Cresciuto a Machida, area, al tempo, rurale del distretto di Tōkyō, dove era solito giocare all'aperto e raccogliere e studiare insetti, come tanti altri giovani della *shikaku sedai* era cresciuto una grande passione per i *Manga*. Da giovane diede molte preoccupazioni al padre, impiegato di Nissan che desiderava per lui un futuro stabile in una grande azienda. Nelle interviste fa spesso riferimento ad una grande presenza di paesaggi naturali, fiumi, foreste e risaie nelle memorie della sua infanzia, prima che l'intensa urbanizzazione modificasse quell'area. Tra i suoi passatempi sviluppò presto una passione per *Space Invaders*, che lo distraeva dallo studio, impensierendo il padre. Ancora adolescente, capì però a dispetto del genitore legato ad un'etica lavorativa diversa, di poter guadagnare con le sue passioni: nel 1982 infatti vinse un contest di *SEGA* rivolto a giovani creativi nell'industria videoludica, curiosamente nello stesso anno in cui Horii, futuro creatore di *Dragon Quest* ne aveva vinto uno simile. Creò la rivista amatoriale “*Game Freak*”, autoprodotta e inizialmente scritta a mano e all'occorrenza fotocopiata. Il primo numero catturò l'attenzione di Sugimori Ken (1966-), che gli inviò alcune sue illustrazioni e una richiesta di collaborare. I due divennero grandi amici; nella rivista, che ottenne un certo successo vendendo quasi diecimila copie al suo numero più popolare, si occupavano di recensioni e svelavano trucchi e segreti dei giochi del momento come *Donkey Kong* e *Dragon Quest*. I due giovani tuttavia coltivavano anche un'altra ambizione: creare un videogioco. Nel 1989 *Game Freak* non era più una rivista ma una società di sviluppo di videogiochi. Il loro primo gioco, *Quinty*, venne

¹⁶⁸ “Electronic Gaming Monthly”, novembre 1999, p.168 in Kohler, *Power+UP* p. 241.

¹⁶⁹ Per le stime utilizzate consultare *Pokémon* in “Video Game Sales Wiki”, https://vgsales.fandom.com/wiki/Pok%C3%A9mon#cite_note-69 e *Business Summary – Video Games and Much More* in The Pokémon Company, [pokemon.co.jp](https://www.pokemon.co.jp/corporate/en/services/) (sito ufficiale). <https://www.pokemon.co.jp/corporate/en/services/> Consultati il 02.01.2020.

pubblicato in Giappone, grazie ad una collaborazione con *Nintendo* e *Namco*.¹⁷⁰ Volendo distribuire il gioco anche negli Stati Uniti, Tajiri volò in California e girò il paese con un'auto noleggiata per cercare di convincere i distributori. Il gioco fu distribuito con poche modifiche; fu cambiato il titolo in *Mendel Palace* e modificate le illustrazioni della copertina in stile *Manga*, per renderle più realistiche e adatte al pubblico statunitense.¹⁷¹ In Giappone gli ottimi risultati di vendita spinsero Sugimori a realizzare un *manga* sui protagonisti¹⁷² e *Nintendo*, particolarmente colpita da *Quinty*, commissionò a *Game Freak* un altro gioco. Dopo alcuni altri giochi sviluppati e tanti anni di gestazione *Pokémon Rosso* e *Verde* nel 1996 furono finalmente pubblicati. In varie interviste il creatore dichiarò che l'ispirazione gli venne dai propri passatempi infantili: «A causa dell'urbanizzazione i luoghi dove catturare insetti sono diventati sempre più rari.¹⁷³ I bambini oggi passano molto tempo a giocare a casa, per questo ho deciso di fare un gioco legato a questo concetto.»¹⁷⁴ Dopo il successo furono vendute le licenze per giocattoli e *merchandising*, per la realizzazione di serie *Manga* e una serie *Anime* che va ancora in onda al momento della scrittura, anche in Italia.¹⁷⁵

2.3 Un po' di numeri

Nonostante le origini “di nicchia” e senza fini commerciali del medium nei laboratori scientifici ed informatici, il videogioco divenne in breve tempo un prodotto estremamente redditizio. In Giappone questo è stato possibile anche grazie alla capacità dei videogiochi di inserirsi nella vita quotidiana della popolazione, passando dall'essere un prodotto “per giovani generazioni o esperti di tecnologia” a una fonte di aggregazione che riesce a creare connessioni persino fra il giovanissimo videogiocatore e l'uomo d'affari: come scrive Francesco Pagano «si può dire che il videogioco in Giappone abbia riempito il tempo libero delle persone grazie alla sua trasversalità fino a raggiungere e toccare tutte le categorie e fasce d'età.»¹⁷⁶

La forza comunicativa del medium tuttavia non fu compresa immediatamente. Come riporta il fumettista e grafico Andrea Cuneo (1974-), agli albori dell'industria l'intero processo produttivo

¹⁷⁰ The Ultimate Game Freak, da “Time”, 22 novembre 1999.

<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html> Consultato il 02.01.2020.

¹⁷¹ Giancarlo Donadio, *La storia dei Pokémon, dagli insetti di Tajiri a fenomeno di massa globale* da “Startupitalia”, startupitalia.eu, 13 marzo 2017. <https://startupitalia.eu/60814-20160805-storia-pokemon-go> . Consultato il 02.01.2020.

¹⁷² Neil Foster, *Mendel Palace*, su “Hardcore Gaming 101”, 23.03.2014.

<https://hg101.kontek.net/mendelpalace/mendelpalace.htm> Consultato il 02.01.2020.

¹⁷³ Questa preoccupazione per la scomparsa della natura è un tema importantissimo nella produzione giapponese contemporanea, soprattutto a partire dalle trasposizioni nei media dell'orrore creato dalla bomba atomica.

¹⁷⁴ *The Ultimate Game Freak*, da “Time”...*cit.*

¹⁷⁵ Chris Kohler, *POWER+UP...* cit. cap. 9.

¹⁷⁶ Francesco Pagano, *Che videogiochi sarebbero senza Giappone?* In “GameEmpire.it”, 09.06.2018.

<https://www.gamempire.it/videogiochi-sarebbero-senza-giappone/> Consultato il 12.01.2020.

era in mano a degli “ingegneri-demiurghi” e includeva sia le fasi “creative” e la commercializzazione.¹⁷⁷ Questa mancanza di divisione dei ruoli portò a dei grossi errori di valutazione sia dal punto di vista mediatico-comunicativo, sia merceologico. Alla mancanza di specializzazione dei ruoli si possono attribuire le due crisi del settore succedutesi in pochi anni, la prima tra il 1976 e il 1977 e la seconda, ben più grave in termini di perdite monetarie, tra il 1982 e il 1983. Nel 1982 l’industria videoludica mondiale aveva raggiunto il suo punto più alto. Al tempo si stimò che i soli *Arcade* avessero prodotto circa \$8 miliardi¹⁷⁸ (equivalenti a circa \$27 miliardi del 2019¹⁷⁹), più che raddoppiando il botteghino dell’industria del cinema statunitense di quell’anno.¹⁸⁰ La crisi dell’Industria nordamericana inabissò le vendite fino al 1985, quando ricominciò una lenta crescita. (APPENDICE B)

Fu in questo triennio 1983-1985 che il Giappone divenne il centro della produzione videoludica mondiale, forse perché il collasso dell’industria videoludica statunitense lasciò posto a nuovi prodotti giapponesi come il *Famicom*, che, grazie a un prezzo di mercato contenuto e dei titoli come *Super Mario Bros* (1985), ormai entrati a far parte della cultura pop riuscì a mantenere almeno in parte un mercato, evitandone il collasso. Anche le altre aziende giapponesi come *SEGA*, *Taito*, *Bandai*, *Konami* e *SNK*, trovarono terreno fertile per i loro prodotti e *Console*.¹⁸¹ In generale, si può definire questo periodo come la rinascita dell’industria in Giappone, segnato dalla comparsa di nuove professioni specializzate e da una maggiore cura dei processi di produzione e vendita, che portò ad una migliore comprensione da parte delle società del significato del videogioco come prodotto di intrattenimento dotato di una grande forza espressiva anche narrativa, che posizionò il videogioco più vicino al film o all’animazione piuttosto che a giocattoli o strumenti elettronici nella percezione da parte degli utenti “consumatori” del prodotto.¹⁸² Ripresa la crescita, questa fu continua per alcuni anni: il ’93 fu il secondo picco, seguito da una lieve contrazione e alcuni anni di vendite stabili, poi da un lunghissimo periodo di crescita eccezionale che ha portato l’industria videoludica a diventare la più ricca industria. (APPENDICE B e C)

¹⁷⁷ Andrea Cuneo, *Il mercato e la sua evoluzione*, in Jaime D’Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell’omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.

¹⁷⁸ Bill Loguidice, Matt Barton, *Vintage Game Consoles: An Inside Look at Apple, Atari, Commodore, Nintendo, and the Greatest Gaming Platforms of All Time*. CRC Press, 2014 e Everett Rogers and Judith Larsen, *Silicon Valley Fever: The Growth of High-Technology Culture*, New York: Basic Books, 1984: p. 263.

¹⁷⁹ Calcolo ottenuto tramite i tassi di inflazione forniti su in2013dollars:
<https://www.in2013dollars.com/us/inflation/1980>.

¹⁸⁰ Dati ricavati da: <https://www.statista.com/statistics/187069/north-american-box-office-gross-revenue-since-1980/> consultato il 9.01.2020.

¹⁸¹ Francesco Pagano, *Che videogiochi sarebbero senza Giappone?...* Cit.

¹⁸² Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, 2001.

Nel 1993, il mercato diventava sempre più complesso e variegato, l'industria giapponese costruì la sua leadership nella maggior parte di questi settori, le società statunitensi ricominciarono a crescere e si crebbero le società di diversi altri Paesi. Le complessive vendite del mercato videoludico globale raggiunsero i \$42 miliardi¹⁸³, *Nintendo* e *SEGA* si spartivano un terzo di queste vendite, la prima con \$7,4 miliardi e la seconda con \$6,2 miliardi (valori corretti per l'inflazione al 2018).¹⁸⁴ Al mercato ludico per *Console*, *Arcade* e PC si sono affiancati quello per *Console portatili*, successivamente per telefoni e più recentemente supporti in realtà virtuale. Nella corsa tecnologica per rinnovare il medium videoludico, queste ultime due forme di intrattenimento sono state sviluppate da aziende Giapponesi. Nei primi anni 1990 *SEGA* fu una delle prime società a cercare di sviluppare un visore per realtà virtuale, concepito per essere utilizzato negli *Arcade* e come accessorio delle *Console* della società. Fu presentato come prototipo con il nome *SEGA VR* nel 1993¹⁸⁵ ma non venne mai commercializzato poiché venne ritenuto pericoloso in fase di collaudo per la propensione a percepire senso di nausea e perdita dell'orientamento ad utilizzo prolungato.¹⁸⁶ Quest'idea affascinava allo stesso tempo varie aziende come *Sony* che nel 1996 realizzò modello simile chiamato *Glasstron*, idea portata a evoluzione con la commercializzazione su larga scala del modello *PlayStation VR* nel 2016.

Nel 2018 (APPENDICE B) l'industria era in piena crescita quasi in ogni segmento. I dati riportano le vendite dell'industria fino al 2018 e mostrano la maggior parte dei segmenti di questa industria raggiungere dei picchi storici. Gli *Arcade*, settore dominante tra gli anni 1970 e '80, e ancora uno dei più redditizi alle soglie del nuovo millennio, hanno vissuto un lentissimo declino commerciale ma hanno mantenuto dei risultati commerciali stabili e addirittura alcuni anni di crescita, totalizzando vendite annue stabili tra tre e tre miliardi e mezzo di dollari statunitensi tra il 2008 e 2018. Il settore delle *Console portatili*, raggiunto il picco nel 2007 cominciò poi una fase di declino. Tutti gli altri tipi di intrattenimento ludico hanno invece raggiunto nel 2018 il loro risultato più alto in termini di vendite, stimati rispettivamente \$ 27, \$ 35 e \$67 miliardi, generati dalle vendite dei videogiochi per *Console*, PC e telefoni cellulari e 4 miliardi dal settore *VR*. All'inizio degli anni 2020 l'industria è estremamente diversificata,

¹⁸³ Yuji Nakamura, *Peak Videogame Top Analyst Sees Industry Slumping in 2019*, 23.01.2019, da "Bloomberg", <https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-23/peak-video-game-top-analyst-sees-industry-slumping-in-2019> consultato il 13.01.2020.

¹⁸⁴ John Battelle, Bob Johnstone, *The Next Level: SEGA's Plans for World Domination*, in "Wired", 01.06.1993. <https://www.wired.com/1993/06/SEGA/>. Consultato il 09.01.2020.

¹⁸⁵ Ken Horowitz, *SEGA VR: Great Idea or Wishful Thinking?*, 24.12.2004. Recuperato da WebArchive: https://web.archive.org/web/20100114191355/http://SEGA16.com/feature_page.php?id=5&title=SEGA%20VR%3A%20Great%20Idea%20or%20Wishful%20Thinking%3F Consultato il 28.01.2020.

¹⁸⁶ Chris Wiltz, *The Story of SEGA VR: SEGA's Failed Virtual Reality Headset*, in "Design news", 01.03.2019 <https://www.designnews.com/electronics-test/story-SEGA-vr-SEGAs-failed-virtual-reality-headset/74451237860349>. Consultato il 10.02.2020.

composta da piccole start-up tecnologiche, piccole e medie-aziende, colossi come la cinese Tencent e giganteschi conglomerati con sezioni in diversi continenti, tra cui le aziende come *SEGA* e *Nintendo* o la francese Ubisoft. Il Giappone, pur non essendo il primo mercato dei videogiochi detiene molti primati. Ad esempio, tra le 10 *Console* più vendute della storia, (al momento della scrittura) 9 sono prodotti di due singole aziende giapponesi, *Nintendo* e Sony (APPENDICE D).

2.3.1 Una nicchia da 60 miliardi: diffusione del videogioco *mobile*

Il settore dei videogiochi per cellulari *smartphone* è quello che ha conosciuto la crescita più rapida in termini di vendite, rappresentando il numero principale della crescita complessiva dell'industria dei videogiochi (Appendice B). Questa nuova forma di intrattenimento nacque in Giappone durante l'ultimo decennio del XX secolo. La grande presenza di società tecnologiche in Giappone portò alla nascita di alcune forme di intrattenimento sconosciute in altri paesi, tra cui oltre ai primi servizi videoludici quella dei romanzi per cellulare. Uno di questi, *Deep Love* (2003), scritto ad episodi, fu anche pubblicato come libro stampato, ed ebbe adattamenti come *manga* e perfino due serie televisive.¹⁸⁷ Alcune compagnie telefoniche svilupparono in questo periodo vari servizi di videogiochi online per telefono che solitamente funzionavano solamente in Giappone. Già nel 2003 in Giappone il mercato dei videogiochi per i telefoni cellulari aveva una larga diffusione.¹⁸⁸ Nel 2013, con l'evoluzione dei telefoni, questi servizi avevano raggiunto una grandissima popolarità, rendendo questo settore un mercato di punta, con vendite interne di circa \$5 miliardi, raggiungendo quelle dei videogiochi per *Console*, mercato ludico principale in Giappone da tre decenni.¹⁸⁹ Alcune delle più grandi società produttrici di videogiochi tra cui *Nintendo*, attraverso l'acquisizione di parte del colosso giapponese di servizi digitali DeNA si inserirono in questo mercato.¹⁹⁰

Come notato nel precedente capitolo, la creazione e la fruizione dei videogiochi, e della loro componenti tra cui quella sonora, sono fortemente influenzati dall'interfaccia che si pone tra il gioco ed il giocatore. Anche nel mercato ludico per telefoni in Giappone il concetto di *Media mix* è determinante nella diffusione di questa forma di intrattenimento: molti dei giochi per cellulare

¹⁸⁷ Gabriella Lukács, *Dreamwork: Cell Phone Novelists, Labor, and Politics in Contemporary Japan*, in "Cultural Anthropology", Vol.28, n. 1, 2013, pp. 44-64.

¹⁸⁸ Alfred Hermida, *Japan leads mobile game craze*, da "BBC News", 28.08.2003. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3186345.stm> Consultato il 06.01.2020.

¹⁸⁹ Mayumi Negishi, *Japan Tops World in Mobile Apps Revenue* da "The Wall Street Journal", 11.12.2013. <https://www.wsj.com/articles/japan-tops-world-in-mobile-apps-revenue-1386740706?tesla=y>. Consultato il 22.01.2020.

¹⁹⁰ David Corbin, *Say, hello to iMario: Nintendo goes mobile as it buys 10% stake of DeNA*, in "Techniasia", 17.03.2015. <https://www.techniasia.com/Nintendo-dena-alliance> Consultato il 02.02.2020.

sono sviluppati da società che creano serie *Anime* (XFLAG, Aniplex) o dalle società che condizionarono la rinascita del medium negli anni '80 del secolo scorso (*Konami, Capcom, Square Enix*), spesso come parte di processi di comunicazione transmediale, producendo nuovi capitoli, *spin-off* o prodotti legati a saghe già stabilite, come *Final Fantasy, Dragon Quest*. Le società già inserite nel mercato sviluppano frequentemente titoli per mantenere i propri utenti già fidelizzati, frequentemente sfruttando l'effetto nostalgia: capitoli classici degli anni '80 e '90 vengono frequentemente riproposti come *Port* su telefoni *smartphone*, che dopo decenni hanno raggiunto la potenza di hardware delle vecchie *Console*. Gran parte del pubblico di riferimento di questa industria in Giappone è lo stesso dell'industria dell'animazione e dei videogiochi tradizionali, mentre in altri Paesi il giocatore su *smartphone* spesso non gioca con altri dispositivi. Questo fa sì che i giocatori giapponesi siano più esigenti che in altri Paesi, con un forte attaccamento alle meccaniche di gioco, al disegno e all'estetica cui sono abituati, dando un forte vantaggio competitivo ai produttori locali, che conoscono le preferenze dei propri utenti. Il *Media mix* fa crescere i livelli di vendite di diversi prodotti collegati dall'appartenenza ad uno stesso *Franchise*, limitate però al territorio nazionale, in cui sono portate avanti queste efficaci strategie di comunicazione. Nel 2015 il Giappone era il mercato in cui l'industria dei videogiochi per telefono generava più profitti al mondo¹⁹¹, fino a quel momento stabilmente in mano a società locali.¹⁹²

Pokémon Go (2016) è un esempio di rilievo di questo fenomeno di giochi per telefono cellulare di portata globale: basato sull'omonima saga *Pokémon*, sviluppato dalla società statunitense *Niantic* con la collaborazione delle giapponesi *Game Freak, Nintendo e The Pokémon Company*, scaricabile gratuitamente. Il gioco utilizza la tecnologia in realtà aumentata dove la mappa del gioco è quella del luogo in cui l'inter-attore si trova nel mondo reale. Il gioco, infatti, utilizza la localizzazione GPS e i movimenti fisici "reali" del videogiocatore come unico modo per controllare l'azione ludica. Estremamente popolare sin dal momento della sua uscita, *Pokémon Go* è riuscito determinarsi come un fenomeno mediatico e di costume di scala globale: passato il *boom* iniziale, l'app è comunque rimasta una delle più scaricate sia in Giappone che all'estero. Curiosamente, in Giappone non è percepito dagli utenti come un prodotto "estero" poiché basato sul popolare *Franchise* giapponese. Nel 2018 a due anni dalla data di pubblicazione era l'ottavo gioco su cui gli utenti spendevano di più, circa ¥ 25.1 miliardi in oggetti e articoli funzionale al

¹⁹¹ Dale Roll, *Japanese smartphone users rank the 10 mobile phone games they play the most* da "SoraNews24", 09.02.18 <https://soraneews24.com/2018/02/09/japanese-smartphone-users-rank-the-10-mobile-phone-games-they-play-the-most/>. Consultato il 03.01.2020.

¹⁹² App Annie, *What You Need to Know about Japan's Mobile Gaming Industry*. <https://go.appannie.com/report-understanding-mobile-gaming-japan> Consultato il 05.02.2020.

gioco.¹⁹³ Se ci si sposta al mercato globale nel solo mese di maggio 2019, a quasi tre anni dalla sua uscita, generò profitti per \$104 milioni e dalla pubblicazione si stima ne abbia generati circa 2 miliardi.¹⁹⁴

Gli utenti giapponesi sono al mondo quelli con la più alta propensione alla spesa nei videogiochi per telefono, sia per quanto riguarda l'acquisto dell'applicazione in sé, che all'acquisto in-app.¹⁹⁵ Tra i titoli più redditizi nel Paese del Sol levante va annoverato *Granblue Fantasy* (2016), sviluppato dalla società locale Cygames e pubblicato nel 2014. Considerato dall'utenza nipponica uno dei migliori giochi per telefono, simile nella realizzazione ad un gioco per *Console* rientra nella categoria dei Giochi di ruolo, una delle più popolari nel paese fin dal successo di titoli come *Dragon Quest* nel lontano 1986. Venendo alla prospettiva di questo lavoro, va notato che la musica di questo gioco è composta dal noto Uematsu Nobuo (1959-), superstar della musica dei videogiochi, affiancato dal suo collega più giovane Narita Tsutomu (1984-): entrambi hanno composto per la nota serie di *Final Fantasy*, il primo per decine di titoli fin dal 1987 ed il secondo a partire dal 2010.¹⁹⁶ La strategia del *Media mix* anche in questo caso si rivelò prolifera e il fenomeno transmediale intensificò il successo del videogioco. Da questo titolo ludico per telefono sono stati una serie di trasposizioni in altri media: sette *Light Novel* pubblicate tra il 2014 ed il 2017, una serie *manga* pubblicata dal 2016, una serie animata, la cui colonna sonora è stata affidata ancora una volta da Uematsu e Narita, affiancati da Nishiki Yasunori (1985-), compositore che ha lavorato ad alcuni titoli di *Konami*.¹⁹⁷

Un altro GdR per telefono estremamente popolare in Giappone è *Fate/Grand Order* (2015), parte della serie *Fate* di cui sono state prodotte varie serie anime, *Visual novel* e *Manga* oltre ad alcuni titoli per *Console*. *Fate/Grand Order* è un titolo in continuo aggiornamento, scaricabile gratuitamente ma che spinge gli utenti ad effettuare acquisti "in-app". La chiave del successo di

¹⁹³ Dale Roll, *The Top 10 Mobile Games that Japanese People Spent the Most Money on in 2018* da "SoraneNews24", 10.02.2019. <https://soraneNews24.com/2019/02/10/the-top-10-mobile-games-that-japanese-people-spent-the-most-money-on-in-2018/>. Consultato il 13.01.2020.

¹⁹⁴ Luca Tremolada, *Niantic, il creatore di Pokémon Go chiude un round da \$200 milioni* da "Il Sole 24", 04.01.2019. <https://www.ilsolare.com/art/niantic-creatore-pokemon-go-chiude-round-200-milioni-%24-AEAh8z8G> Consultato il 09.01.2020.

¹⁹⁵ Dati ricavati da "allcorrectgames.com", *Top 50 Mobile Games Markets*, 05.11.2019, <https://allcorrectgames.com/insights/mobile-game-market-index/> Consultato il 13.02.2020

Dalla tabella viene notato che la media di prezzo pagato dagli utenti giapponesi per scaricare un'applicazione è di \$ 2 dollari, seguiti da quelli statunitensi con \$ 1,8 circa 1,18 dollari gli utenti britannici, 1 dollaro da quelli cinesi, \$ 0,53 quelli sudcoreani. Gli utenti russi, nigeriani, messicani e indiani hanno medie molto più basse, rispettivamente 18, 17, 11 e 5 centesimi di dollaro.

¹⁹⁶ Thomas Schulenberg, *Final Fantasy 6 art director, composer working on Granblue Fantasy* da "Engadget". 09.11.2013. <https://www.engadget.com/gaming/?guccounter=1>. Consultato il 13.01.2019.

¹⁹⁷ Rafael Antonio Pineda, *Kendi Oiwa, Makoto Fugetsu Launch Granblue Fantasy Manga*, in "Anime News Network", 12.04.2016. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-12/kendi-oiwa-makoto-fugetsu-launch-granblue-fantasy-manga/100936>. Consultato il 13.01.2020. Vedere anche, dallo stesso sito: Kevin Yuan, *Granblue Fantasy TV Anime's 3rd Promo Video, Additional Cast Revealed*, da "Anime News Network", 25.03.2017. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-25/granblue-fantasy-tv-anime-3rd-promo-video-additional-cast-revealed/113924> Consultato il 13.01.2020.

questo tipo di intrattenimento è proprio in questo tipo di acquisti. La gratuità (o il prezzo comunque contenuto) spinge molti utenti a provare dei giochi: quel desiderio di competizione che rappresentò il successo commerciale di titoli come *Space Invaders* spinge i giocatori più appassionati a spendere soldi reali in piccole (ma frequenti) per comprare oggetti di gioco come armi e armature e rendere il gioco più semplice. Sembra altamente significativo come un'indagine di Soranews.com abbia dimostrato che il 50% del campione di utenti intervistato sarebbe disposto a spendere fino a ¥ 10.000 al mese per degli acquisti in-app.¹⁹⁸ *Fate/Grand Order* è stato prodotta da Aniplex, società sussidiaria di Sony tra le principali a produrre e distribuire *Anime* e musica, e compete con *Monster Strike* (altro Gioco di Ruolo giapponese con un sistema simile a *Pokémon*) per la posizione di gioco *Mobile* più remunerativo al mondo.

Stime parlano di un incasso di oltre \$84 milioni statunitensi nel solo gennaio del 2019. Oltre l'80% dei guadagni viene dal Giappone, seguono la Cina con circa il 12% e poi gli Stati Uniti.¹⁹⁹ Tra questi un giovane giapponese di 31 anni, identificato con il *nickname* Daigo sarebbe arrivato a spendere oltre ¥ 7 milioni, circa 70 mila euro, per primeggiare in questo gioco, sostenendo di non rimpiangere la spesa.²⁰⁰ Il successo di questo capitolo in particolare ha portato a numerosi adattamenti tra cui una serie anime, alcuni film animati per il cinema e la televisione, tre serie *manga* e perfino due altri videogiochi, rispettivamente per *Arcade* e per il supporto VR di PlayStation 4 e addirittura una pièce teatrale.²⁰¹ La musica di questo gioco è composta da Haga Keita, compositore che già precedentemente aveva lavorato in altri prodotti legati al *Franchise* e che compose anche la colonna sonora di alcuni film animati tratti da questo titolo, confermando un intento di mantenere continuità estetica attraverso diversi media e forme di intrattenimento.

Il consumo di videogiochi su telefono ha delle regole diverse da quelli per *Console* e per PC: l'acquisto di una *Console* per videogiochi indica di per sé che un utente intenda acquistare dei titoli ludici sviluppati per questa *Console*. Essendo i videogiochi per *Console* prodotti con un prezzo immediato ben più elevato di quelli per *smartphone*, i titoli ludici sviluppati per le *Console* sono prodotti per un pubblico che, presumibilmente, ha già familiarità con i linguaggi ludici, spesso utenti abituati a questo tipo di intrattenimento con delle preferenze personali sulla tipologia di gioco. Lo *smartphone* invece è generalmente considerato nelle società urbanizzate

¹⁹⁸ Dale Roll, *Japanese smartphone users rank the 10 mobile phone games they play the most..* Cit

¹⁹⁹ "Gamerclick.it", *Il gioco Aniplex è il re del mercato mobile*. 14.02.19 <https://www.gamerclick.it/news/79978-fategrand-order-e-inarrestabile-superati-i-3-miliardi-di-quadagni> Consultato il 07.01.2020.

²⁰⁰ Carl Samson, *Japanese Man Spends \$70,000 on Mobile Game, Regrets Nothing* da "NextShark", 19.03.18. <https://nextshark.com/japanese-man-spends-70000-mobile-game-regrets-nothing/> Consultato il 07.01.2020.

²⁰¹ Kevin Yuan, *Fate/Grand Order Smartphone Game Gets Stage Play Adaptation* da "Anime News Network". 26.03.17 <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-26/fate-grand-order-smartphone-game-gets-stage-play-adaptation/.113956> Consultato il 07.01.2020.

del XXI secolo un bene quasi indispensabile; questo rappresenta per i creatori un tipo di sfida diverso, potendo raggiungere potenzialmente un pubblico molto ampio di giocatori occasionali che però sono più difficili da fidelizzare. Le società sviluppatrici cercano pertanto di produrre questi giochi da un lato per raggiungere segmenti meno diversificati di utenza e conquistare un pubblico vastissimo, dall'altro per invogliare questi utenti a non interrompere l'esperienza di gioco che può protrarsi anche per anni, come dimostra il caso del giocatore Daigo, incontrato precedentemente. Il suono svolge in questo tipo di giochi le stesse funzioni che svolge nelle altre forme di intrattenimento ludico: la musica accompagna l'azione intensificando i sentimenti dello spettatore-giocatore nei confronti dell'azione sullo schermo. Una musica veloce in una scena d'azione aumenta il coinvolgimento, *Jingle* e fanfare annunciano la vittoria del giocatore, melodie tristi o beffarde che ne accompagnano la sconfitta. Attraverso l'uso intensivo del *Leitmotiv*, il suono forma una personalità distinta ai piccoli personaggi che si muovono sullo schermo.²⁰² La relativa novità di questa forma di intrattenimento rende il videogioco per telefono (e conseguentemente anche gli aspetti legati alla produzione sonora) un tema ancora poco trattato dalla letteratura accademica.

Nelle modalità di fruizione del gioco presenta similitudini con quella degli *Arcade*, rapida, casuale e discontinua, retta da spese molto piccole ma frequenti dei consumatori; anche la creazione dei giochi e della loro estetica è pertanto condizionata a questi vincoli. *Apple Arcade* è servizio di videogiochi per dispositivi portatili lanciato da Apple nel 2019 il cui nome sembra volere confermare quest'idea di continuità tra *Arcade* e *mobile gaming*. Anche nell'intrattenimento creato per i telefoni cellulari da società non giapponesi capita che gli sviluppatori cerchino di "sfruttare" grandi nomi come garanzia del livello qualitativo del prodotto, attraendo così anche i fan più esigenti. Ad esempio, uno dei titoli di punta di *Apple Arcade* è *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* (2019), produzione finlandese che ricorda stilisticamente saghe di giapponesi come *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, e soprattutto *The Legend of Zelda*.

Sembra significativo che due nomi importanti della produzione videoludica giapponese, quali Ito Kenji (1968-) e Uematsu Nobuo, noti per la loro decennale collaborazione con *Square Enix* per cui hanno composto la musica di vari titoli della serie di *Final Fantasy* siano stati assunti per sviluppare alcune tracce di questo gioco. Si può speculare sul fatto che l'ingaggio di questi due

²⁰² *The importance of music in mobile games* da "Gameanax – Game Development Studios".
<https://www.gameanax.com/importance-music-mobile-games/>. Consultato il 13.01.2020.

musicisti in particolare possa testimoniare per gli utenti l'intento dei creatori di questo gioco di garantire continuità con quei titoli della "tradizione" del gioco di ruolo giapponese, che questo gioco, fortemente influenzato da quei titoli negli aspetti visivi e ludici, vuole citare. Lo stile musicale è infatti in continuità con il lavoro dei compositori su *Final Fantasy* con dei brani ispirati alla tradizione romantica europea del XIX secolo.²⁰³

Nel panorama della produzione giapponese di massa i videogiochi sviluppati per il mercato dei telefoni cellulari realizzati dalle società sviluppatrici per altre piattaforme sono spesso collegati ad altri prodotti, con l'intento di soddisfare sia i propri utenti già fidelizzati che attrarre un pubblico *casual* fidelizzandolo ed indirizzando i nuovi utenti verso l'acquisto di altri videogiochi su diverse interfacce. Per le grosse società come *SEGA* o *Nintendo*, i giochi per telefono rappresentano un prodotto di non secondaria importanza, nello sviluppo dei quali anche la musica non è trascurata. Per questo alcune grandi società affidano ai propri compositori la composizione delle musiche originali per telefono, che devono quindi mantenere uno stile coerente agli altri titoli per diversi dispositivi anche nella componente sonora. Alcuni esempi *Sonic 4 Episodio 1* (2010) e *Sonic Runners* (2015), titoli di *Sonic* pubblicati per *smartphone* con musica originale composta rispettivamente da Senōe Jun (1970-) e Ōtani Tomoya (1974-), due dei principali compositori della saga di *Sonic*, che lavorano per *SEGA* rispettivamente dal 1993 e dal 1999, accreditati in decine di videogiochi, come si vedrà nel Capitolo IV. In un'intervista congiunta ai due compositori pubblicata sul canale ufficiale Youtube "Sonic The Hedgehog" nel marzo 2017, Ōtani sostenne che la composizione della musica di *Sonic Runners*, nota tra gli appassionati per il suo stile estremamente allegro e le sonorità vicine al *J-Pop*, è stato uno dei lavori che lo ha maggiormente soddisfatto come artista²⁰⁴, dimostrando che anche nella "nicchia" dei videogiochi per telefono la musica non sia un elemento di poco conto per i suoi creatori.

Con la diffusione degli *smartphone* e l'aumento di società sviluppatrici di applicazioni la predominanza del Giappone nel settore dei videogiochi per telefoni si è progressivamente ridotta. Una delle industrie in maggior crescita in questo settore è quella cinese, oggi la prima al mondo (APPENDICE E). In Cina il settore dei videogiochi, come anche in parte l'industria musicale e quella dell'animazione si è sviluppata sulla scia del vicino Giappone. Le aziende cinesi hanno puntato alla produzione di titoli ludici per telefoni e PC, anche per causa di alcune leggi che

²⁰³ Simone Tagliaferri, *Nobuo Uematsu e Kenji Ito comporranno la colonna sonora di Oceanhorn* da "Multiplayer.it", 15.07.2013 <https://multiplayer.it/notizie/121153-oceanhorn-monster-of-uncharted-seas-nobuo-uematsu-e-kenji-ito-comporranno-la-colonna-sonora-di-oceanhorn.html> Consultato il 29.01.2020.

²⁰⁴ Sonic The Hedgehog (canale ufficiale), *Sonic Official - Ep. 9 - Tomoya Ōtani and Jun Senoue Interview*, su Youtube, 21.03.17 <https://youtu.be/jr8MjldoGNQ>. Consultato il 10.01.2020.

limitavano il mercato delle *Console* e l'importazione di prodotti giapponesi²⁰⁵, imitando i modelli estetici proposti dal mercato nipponico.

Questo ha fatto sì che alcuni popolari videogiochi cinesi riuscissero a conquistare sia il mercato interno, che ha visto una forte crescita di potere d'acquisto dei giovani consumatori, che quello estero, guadagnando ampie fette di utenti anche tra il difficile pubblico giapponese, in un settore in cui le società giapponesi avevano dominato dalla nascita del prodotto.²⁰⁶ Conquistare il pubblico giapponese è una mossa strategica da parte di queste aziende. L'utente medio giapponese è in media quello con la più alta propensione a spendere con acquisti in-app, arrivando a spendere fino a quattro volte più di quello cinese. Seguono per maggiore propensione alla spesa l'utente medio sudcoreano e britannico. L'utente medio cinese ha una propensione a spendere circa \$36 all'anno, generando enormi profitti per le società sviluppatrici per via del numero di utenti nel paese che giocano regolarmente sul telefono, stimati a oltre 420 milioni di persone (Vedi appendice E). È proprio la crescita del potere d'acquisto dei giovani cinesi ad aver rappresentato una parte importante dello sviluppo del settore videoludico nonché una delle ragioni principali della crescita del valore economico dell'industria videoludica mondiale, nello specifico nei settori del PC e dei telefoni cellulari, i due settori con la crescita più veloce.²⁰⁷

2.4 L'influenza *Pop* sul mercato e cultura globale

L'industria mediatica giapponese è una delle più ricche al mondo, non produce solo flussi di capitali ma anche movimenti di persone e di idee ed è sostenuta da alcune importantissime icone pop. Nel mondo un gran numero di persone ha sviluppato un forte interesse verso la cultura giapponese contemporanea, alimentando il successo della musica *pop*, di opere letterarie, e *manga* tradotti in varie lingue per soddisfare una crescente domanda. Ulteriore “effetto collaterale” della diffusione dei prodotti giapponesi è stata l'imitazione dei processi creativi in altri Paesi. La Corea del Sud e in certa misura anche la Cina hanno sviluppato le loro industrie videoludica, musicale, dell'animazione e *manga* (rispettivamente chiamati *Manhwa* in Corea e *Manhua* in Cina) influenzati dal Giappone, ma anche in altri Paesi europei come la Francia, dove è nata una corrente fumettistica chiamata *Manfra*. Attraverso queste vie si è creata una certa

²⁰⁵ Josh Ye, *What China's Console Ban Still Lingers Today* in “Abacusnews”, 23.11.2018.

<https://www.abacusnews.com/who-what/why-impact-chinas-15-year-console-ban-still-lingers-today/article/2174710>. Consultato il 13.01.2020.

²⁰⁶ Shohei Kono, Yoshino Sakurai, *Chinese developers elbow into Japan's mobile game* da “Nikkei Asian Review”, 15.05.2019. <https://asia.nikkei.com/Business/Business-trends/Chinese-developers-elbow-into-Japan-s-mobile-game-market>. Consultato il 02.01.2020.

²⁰⁷ Lu Hui, *China mobile gaming industry sees rapid growth in overseas markets* in “Xinhuanet”, 07.09.2019. http://www.xinhuanet.com/english/2019-09/07/c_138373610.htm. Consultato il 02.01.2020.

immagine del Giappone all' estero che ne aumenta l'attrattività per giovani cervelli e capitali stranieri; una crescente *soft power* costruita sulla forza comunicativa di prodotti di consumo.

Alcuni titoli hanno ancora una fortissima influenza sulla cultura pop mondiale: sono i piccoli di statura, *Mario*, *Sonic*, *Pacman* e *Pikachu* ad essere diventati colossi "simbolo" di "videogiochi", con una grande influenza su altri settori dell'intrattenimento.²⁰⁸ Infine è utile definire per capire il grande intrecciamento dell'industria videoludica che, molto spesso, titoli di portata globale sono in realtà frutto di collaborazioni fra aziende giapponesi e estere con un grande ruolo di *Sony* e *Nintendo*, che producono le più *Console* più popolari.

2.4.1 La nascita di importanti "icone culturali"

Il successo commerciale globale di *Pokémon* non ha eguali nella storia dei videogiochi: Tsunekazu Ishihara (1957-), presidente di *The Pokémon Company*, sostenne che una delle cause determinanti del suo successo sia la sua natura di prodotto non chiuso: «[I giochi di] Pokémon hanno un inizio, una fine e dei titoli di coda ma è molto difficile che il giocatore consideri il gioco concluso.» Ci sarà, infatti, sempre spazio per nuove avventure, scambi con altri giocatori, sarà sempre possibile migliorare le proprie statistiche di gioco, virtualmente all'infinito.²⁰⁹ Allo stesso modo l'universo narrativo è sempre espandibile. I Pokémon sono stati definiti "*Sekai shohin*", ossia per certi aspetti è un prodotto globale, per altri *intrinsecamente* locale o qualcosa di dotato di «appeal universale transculturale che porta l'impronta creativa dell'originalità della cultura che la produce».²¹⁰ Come per altri *Franchise transmediali* tramite il *mediamikkusu*, citato nel Capitolo I, l'utente entra in una lunga serie di prodotti collegati ad un universo transmediale ricchissimo, che può fidelizzare un appassionato anche per alcuni decenni. A livello ludico ed estetico i giochi di *Pokémon* non sono particolarmente sperimentali: i primi giochi si sono distaccati dalla ricerca del realismo in voga nella metà degli anni 1990. I giochi della serie sono prodotti come esclusiva *Nintendo*, e la maggior parte sulle *Console* portatili di questa società.

Gran parte del successo commerciale della "stagione fortunata" di questa tipologia di intrattenimento ludico²¹¹ può essere attribuito proprio a *Pokémon*. Le *Console* portatili, che

²⁰⁸ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p.279.

²⁰⁹ Lucien King, *Game On: The History and Culture of videogames*, Londra: Laurence King Pub., 2008: p.41.

²¹⁰ Kōichi Iwabuchi, *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2009 in Chris Kohler, *POWER+UP*, 2005: p.248.

²¹¹ Come si può osservare dal grafico il settore delle *Console* portatili, in gran parte guidato da *Nintendo* con il *Nintendo DS* che, registrando circa 154.90 milioni di unità tra il 2004 e il 2013, diventando la *Console* portatile più venduta nonché seconda *Console* più venduta al momento della scrittura, come riportato da guinnessworldrecords.com.
<https://guinnessworldrecords.com/news/2018/12/top-10-best-selling-videogame-consoles-551938/> Consultato il 07.01.2020.

sacrificano la potenza di calcolo delle tradizionali *Console* domestiche per la praticità di piccoli dispositivi hanno condizionato la creazione di titoli come *Pokémon*. I primi due titoli del 1996, per esempio, rimandando all'estetica dei giochi del decennio precedente, ma il loro successo, dimostra che la forza comunicativa del medium videoludico che non può essere compresa come semplice audiovisivo.²¹² Come *Space Invaders* e *Pacman* erano stati i primi giochi “blockbuster” e come Mario e Sonic sono icone-mascotte delle loro società, i *Poketto Monsuta*, diventarono un fenomeno commerciale di massa di portata globale. Anche la musica trova il suo spazio in questo processo di creazione di un “universo transmediale”, creando una continuità estetica in franchise come Pokémon. Nella maggior parte dei capitoli ludici principali più vari *spin-off*, la musica di Pokémon è stata composta e diretta quasi esclusivamente da Masuda Jun'ichi (1968-) dai primi due giochi fino a *Pokémon Ultrasole* e *Ultraluna* del 2017, a partire dai quali è spesso accreditato come produttore nei giochi successivi. Nella serie animata la composizione è affidata a Miyazaki Shinji (1956-), che ha cercato di restare fedele allo stile espressivo dei videogiochi, anche confrontandosi direttamente con Masuda.²¹³ In entrambi i casi l'approccio adottato è estremamente centrato sulla melodia; il compositore della serie ludica sostiene che una melodia memorabile sia fondamentale almeno per i temi associati alle principali località del gioco.²¹⁴ Un altro dei capisaldi di Masuda è quello di cercare di rendere la musica stilisticamente il più varia possibile per rendere l'esperienza di gioco dinamica e mai noiosa²¹⁵, approccio “premiato” dalla classifica di “FACT”, citata nell'introduzione, che inserisce i primi due titoli di *Pokémon* in 36esima posizione.

Il ruolo della musica nel sostenere i *Franchise* transmediali in alcuni casi non è solamente un'idea legata alla buona riuscita estetico-qualitativa del prodotto, ma diviene anche una questione a sé, fatta di guadagni misurabili. I produttori delle serie ludiche di *Final Fantasy* e *Dragon Quest* (oggi entrambi saghe appartenenti a *Square Enix*, nata dalla fusione delle società rivali *Squaresoft* ed *Enix*) hanno basato sulla vendita di musica parte consistente dei loro guadagni, pubblicando decine di vinili e CD con decine di arrangiamenti, esecuzioni in concerto e attraverso la vendita di spartiti musicali che godono di grande popolarità tra gli appassionati. *Square* fondò la propria etichetta discografica chiamata *Square Brand* (oggi *Square Enix Music*),

²¹² James Newman, *Videogames*, Londra: Routledge, 2004.

²¹³ *Interview with Shinji Miyazaki and the Game Freak sound team*, da “Pocketmonsters”, 05.09.2015.

https://www.pocketmonsters.net/content/Miyazaki_Interview_Anime_OST. Consultato il 02.01.2020

²¹⁴ Jose Otero, *How Pokémon's Music Evolved Over Time*, in “IGN”, 17.03.2017.

<https://www.ign.com/articles/2014/05/27/how-pokemons-music-evolved-over-time>. Consultato il 04.01.2020

²¹⁵ Mitch Vogel, *Junichi Masuda on the Process of Composing Music for Pokémon* in “Nintendolife.com”, 19.07.2016.

http://www.Nintendolife.com/news/2016/07/junichi_masuda_on_the_process_of_composing_music_for_pokemon. Consultato il 04.01.2020.

che curò la pubblicazione dei dischi delle colonne sonore dei suoi giochi, e di vari arrangiamenti, alcuni dei quali saranno adattati in maggiore dettaglio nel capitolo successivo di questa ricerca.

Si tratta di più di sessanta dischi, senza contare singoli e dischi dal vivo. Al 2010, svariati dischi di *Final Fantasy* (almeno 10) dal momento erano comparsi nella classifica di Oricon dei 10 album più venduti dell'anno in Giappone e tutti gli album di colonne sonore originali (esclusi quindi gli arrangiamenti) fino al 2010 comparvero almeno nella Top30.²¹⁶ Tra questi solo i 5 CD con risultati di vendita migliori, pubblicati tra il 1994 e venduti tutti al prezzo fisso di ¥3984 hanno generato complessivamente vendite di circa ¥3,5 miliardi nel solo mercato giapponese, corrispondenti a più di €28 milioni. A ciò si aggiunge la vendita di spartiti e di alcuni singoli di grande successo come “Eyes on me”, tema di *Final Fantasy VIII* (1999), cantato dalla popstar cinese Wang Fei, accreditata come Faye Wong (1969-) che vendette nel solo Giappone ¥524,5 milioni, oltre €4 milioni di euro.²¹⁷

L'evoluzione storica della musica da videogioco e i cambiamenti nei metodi della sua fruizione e consumo da parte del pubblico, con dettagli relativi alla comparsa dei primi concerti di musica ludica e della pubblicazione di dischi sul mercato musicale, entrambi fenomeni nati in Giappone, saranno analizzati in dettaglio nel Capitolo III. Come si vedrà nel Capitolo IV, inoltre, anche altre società, crearono etichette musicali controllate per gestire la pubblicazione degli album di musica dei propri videogiochi, in testa *SEGA* con l'etichetta *Wave Master*.

2.4.1 Il successo della cultura popolare

Animazione e videogiochi sono stati uno degli elementi di punta di un processo socioeconomico studiato dal sociologo Iwabuchi Kōichi attraverso il quale il Giappone trovò una sua posizione centrale all'interno del “villaggio globale”. Franchise tra i più ricchi al mondo è *Hello Kitty*, trascinato dalle vendite di merchandising. Anche *Hello Kitty*, come i *Pokémon* o *Kirby* è un animale antropomorfo, piccolo, *kawaii* (“carino”), facile da disegnare. Va sottolineato come icone e mascotte rappresentino una parte importantissima dei guadagni dei *Franchise* giapponesi. Nel 1988 il film d'animazione *Il mio vicino Totoro* diretto da Miyazaki Hayao, non fu un grande successo al botteghino ma il personaggio di *Totoro* divenne importantissimo come

²¹⁶ Chris Greening, *Square Enix Album Sales* da “Square Enix Music”. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20180618152235/http://www.SquareEnixmusic.com/features/editorials/salesfigures.shtml>. Consultato il 10.01.2020.

²¹⁷ Dati recuperati da Wayback Machine - Internet Archive, https://web.archive.org/web/20180723175024/http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_the_Final_Fantasy_series#Sales. Sito aggiornato al 23.07.2018. Consultato il 10.01.2020.

icona culturale e mascotte dello *Studio Ghibli* (presente nel logo stesso della società). È anche un'importantissima fonte di guadagno per lo Studio attraverso un'intensa vendita di merchandising e con le sue fattezze buffe è uno dei personaggi *Anime* più conosciuti internazionalmente, talvolta chiamato "Winnie Pooh giapponese"²¹⁸. Mentre *Totoro* ha un'ambientazione e personaggi chiaramente identificabili come giapponesi, altri lavori dello *Studio Ghibli* seguono la consuetudine stilistica chiamata *mukokuseki*, descritta nel Capitolo I. Un esempio di questo è il film del 1989, diretto dallo stesso regista, *Kiki – Consegne a Domicilio*. Nel film non vi sono riferimenti espliciti al "Giappone" o ad alcun luogo e cultura del mondo reale. La storia parla di una maga adolescente che lascia la sua casa per fare l'apprendistato in una città di mare. Le ambientazioni dell'opera sono visibilmente ispirate all'Europa settentrionale, seppure questo non sia mai specificato.

Questa caratterizzazione "a-culturale" di ambientazioni e personaggi è tipica anche dei giochi della serie *Pokémon*. Avendo *Game Freak* basato gran parte del proprio successo mediatico sul merchandising di personaggi *kawaii* con cui hanno in comune la natura di icone culturali è verosimile che potrebbe aver imparato una lezione dallo *Studio Ghibli* e dal successo di *Totoro*. Il personaggio di *Totoro*, creatura soprannaturale che protegge la foresta in cui vive, ha una chiara ispirazione nella cultura shintoista. In questo anche in *Pokémon*, nonostante la pretesa *a-culturalità*, un occhio attento potrà invece notare delle evidenti influenze dalla cultura tradizionale e dalla mitologia nipponica. Molte creature della serie sono ispirate a spiriti mitologici conosciuti come *yōkai*. *Kyūkon (Ninetales)*, è versione ludica della leggendaria volpe a nove code chiamato *Kyūbi* nella mitologia, *Eifie (Espeon)* è ispirato a *Nekomata*, mitologico gatto a due code, *Sleepe (Drowzee)* è alias del mitologico tapiro mangiasogni chiamato *Baku* e ancora *Serebii (Celebi)* ispirato ai *Kodama*, spiritelli simili alle ninfe della mitologia greco-mediterranea, presenti anche nel film di *Ghibli* intitolato *La principessa Mononoke*.

La raffigurazione degli *yōkai* ha importanti precedenti storici nelle arti visive precontemporanee come l'*emakimono* del XVI secolo chiamato *Hyakki Yagyō Zu* cioè "Illustrazione della parata notturna dei cento demoni". Questi riferimenti al colorato folclore dell'arcipelago in prodotti mediatici *Pop* sono estremamente frequenti nella cultura giapponese contemporanea; spaziano dal cinema alla musica e alle arti visive e performative con importantissimi riferimenti nel

²¹⁸ David Pilling, *Defining Moment: My Neighbour Totoro, 1988, directed by Hayao Miyazaki*, in "Financial Times", 15.09.2007.

Manga e nel videogioco, testimonianza dell'importanza storica della tradizione e riuscendo, secondo l'esperto di videogiochi Francesco Pagano, a contrapporsi al rigore di ogni giorno.²¹⁹

La serie di *Pokémon* ha certamente rappresentato un'importante influenza nel processo creativo di altre produzioni mediatiche di massa. Tra questi va citato il caso di un'opera sintomatica del processo, prodotta dalla sinergia tra industria dell'animazione e industria videoludica: *Ni no kuni: Shiroki seihai no jyoō* (in Italia pubblicato come: *Ni no kuni: La minaccia della strega cinerea*), sviluppato congiuntamente dallo *Studio Ghibli* e la società sviluppatrice di videogiochi *Level 5*. Nonostante l'appeal mondiale dei film prodotti dallo *Studio Ghibli*, questo gioco ha sofferto almeno in parte della *sindrome di Galapagos*, definita in precedenza, per cui la pubblicazione fuori dal Giappone è stata fortemente ritardata. La prima versione di questo gioco fu pubblicata per il solo mercato giapponese su *Console* portatile Nintendo DS nel 2010. L'anno successivo una seconda versione "estesa" e più elaborata fu pubblicata per Play Station 3, ancora una volta nel solo mercato giapponese. Il pubblico degli altri Paesi dovette aspettare almeno al 2013 per una pubblicazione di questo titolo. Il gioco, come *Kiki – Consegne a domicilio* e come i *Pokémon* presenta caratteristiche di *a-culturalità mukokuseki*, con un universo narrativo di finzione con pochissimi riferimenti culturali e geografici espliciti nelle ambientazioni e nella caratterizzazione dei personaggi. Come nella serie *Pokémon*, anche in questo titolo vi sono numerose creature parzialmente ispirate al folclore e i cui nomi sono stati cambiati in tutte le diverse lingue di pubblicazione. L'aiutante fatato del protagonista, chiamato in originale Shizuku, che nella versione originale parla con un riconoscibile accento del Kansai (regione del Giappone che comprende Ōsaka e Kyōto) è il personaggio più "localizzato" del gioco, nella versione italiana è chiamato Lucciconio e parla con un accento distintamente "romanaccio".

Il gioco riesce ad unire elementi di giocabilità influenzati da *Pokémon* e altre popolari serie di videogiochi giapponesi con un'estetica e tematiche narrative in piena continuità con i lavori cinematografici dello *Studio Ghibli*.²²⁰ Per rendere questo gioco esteticamente un titolo *Ghibli* a tutti gli effetti, la musica è composta da Joe Hisaishi (1950-), compositore di gran parte dei titoli filmici prodotti dallo Studio, tra cui i film citati precedentemente oppure *Il castello errante di Howl* (2004), *Si alza il vento* e *La storia della principessa splendente* (entrambi del 2013),

²¹⁹ Francesco Pagano, *Che videogiochi sarebbero senza Giappone?... Cit.*

²²⁰ Federico Bini, *Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea – La recensione di un capolavoro vecchio ma giovane da "Nintendon"*, 30.09.2019. <https://Nintendon.it/2019/09/30/ni-no-kuni-la-minaccia-della-strega-cinerea-la-recensione-che-di-un-capolavoro-vecchio-ma-giovane-187232>. Consultato il 13.01.2019.

compositore noto per il suo stile che unisce un'estetica influenzata musica popolare contemporanea e del *J-pop* con elementi di musica classica euro-colta e new-age.

La colonna sonora di *Ni no kuni* è stata interamente eseguita dalla Tokyo Philharmonic Orchestra e, successivamente rilasciata come album dal titolo *Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi Original Soundtrack*.²²¹ La critica è stata unanime nel plaudere questo titolo, giudicato adatto sia ai bambini che agli adulti, con elogi al lavoro tecnico e artistico in piena sinergia tra *Level-5* e *Studio Ghibli* sui «paesaggi mozzafiato, l'alternarsi della grafica delle sequenze con il motore grafico di gioco, con quelle sezioni animate di gran qualità nello stile inconfondibile *Ghibli*, e il *character design* variopinto.»²²² La musica di Joe Hisaishi è stata elogiata per la sua capacità di accompagnare al meglio il giocatore, catturando perfettamente l'atmosfera di gioco. "RPGFan" la paragona favorevolmente al lavoro di Sugiyama Kōichi per la serie *Dragon Quest*.²²³ *SquareEnixmusic.com* ha attribuito ad essa il punteggio pieno, definendo il lavoro di Hisaishi "il suo lavoro migliore da *La città incantata*."²²⁴ Dallo stesso gioco è stato poi tratto un film nel 2019, diretto da Momose Yoshiyuki (1953-), animatore e regista dello *Studio Ghibli* nonché direttore delle animazioni del videogioco, e con la musica composta ancora una volta da Joe Hisaishi, in piena continuità tra titolo ludico e cinematografico.

Lo stile *mukokuseki* di queste opere sembra averne semplificato il processo di diffusione mondiale, favorendo il successo dell'industria mediatica giapponese, dal *Manga* al videogioco e al cinema di animazione. Si è sviluppato come una convenzione che genera una particolarissima visione da parte del pubblico giapponese dei mondi di fantasia e finzione. Oshii Mamoru (1951-), noto cineasta citato dal sociologo Iwabuchi Kōichi nella sua opera *Recentering Globalization* sostiene «Gli animatori giapponesi scelgono inconsciamente di non disegnare personaggi realistici, preferendo personaggi con fattezze e nomi spesso inventati che non fanno riferimento ad alcuna cultura in particolare.»²²⁵ Lo stile *mukokuseki* permette agli autori di svincolarsi dal dare una caratterizzazione precisa: ci si fa ricorso per cancellare contesti, caratteristiche etniche e razziali, potendo così creare universi narrativi completamente slegati da caratterizzazioni geoculturali "reali". Si può tuttavia osservare come, attraverso la canonizzazione di questa

²²¹ *Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi Original Soundtrack*, Frame/ Up-Front Works, 2011 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/21993>. Consultato il 10.02.2020.

²²² Francesco Fossetti (a cura di), *Recensione Ni No Kuni: Studio Ghibli e Level 5 insieme per un grande capolavoro da "Everyeye"*. 17.01.2013 <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-ni-no-kuni-18670.html> Consultato il 17.12.2019.

²²³ Patrick Gann, review di *Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi OST* da "RPGfan". <http://www.rpgfan.com/soundtracks/ninokuni/index.html>. Consultato il 17.12.2019.

²²⁴ *Ni no Kuni - The Sorcerer of Darkness - Original Soundtrack : Review by Joe*, da "SquareEnix". <https://www.squareenixmusic.com/reviews/joehammond/ninokuni.shtml> Consultato il 17.12.2019.

²²⁵ Mamoru Oshii in Kōichi Iwabuchi, *Recentering Globalization*. Duke University Press, 2009: p. 28.

particolare forma di narrazione nella creazione di prodotti mediatici e culturali a partire dagli anni '50 del secolo scorso, diventando estremamente associata al Giappone e conseguentemente uno stile in qualche modo “distintamente giapponese”

2.4.1.1 Elementi della cultura tradizionale e musicale nipponica: Ōkami

La diffusione di prodotti in apparenza *a-culturali* come i Pokémon ha reso più semplice il successo di prodotti giapponesi nelle distribuzioni internazionali. Dopo il successo di animazione e videogiochi volutamente privi di riferimenti etno-culturali anche altre forme culturali giapponesi ben più caratterizzate come la musica popolare e le serie tv hanno saputo costruirsi un nuovo pubblico al di fuori dal Giappone.²²⁶ Successivamente è aumentato l'interesse del grande pubblico estero verso prodotti stilisticamente molto più “giapponesi”. Film come *Pom Poko* (1994) e *La leggenda della principessa splendente* (2013) dello *Studio Ghibli* hanno molti riferimenti alla tradizione culturale del Giappone. *Naruto, Manga shōnen* scritto da Kishimoto Masashi (1974-) serializzato tra il 1999 ed il 2014 e terzo *Manga* più venduto al mondo al momento della scrittura, con oltre 250 milioni di volumi venduti.²²⁷ La storia di questo *Manga*, ambientata in un immaginario mondo che unisce elementi della contemporaneità a caratteristiche del Giappone pre-moderno, ruota intorno alla società di *shinobi*. Molti personaggi ed elementi narrativi si ispirano ai racconti della tradizione culturale e religiosa dell'Asia orientale: grande importanza sulla storia è quella del romanzo classico cinese del XVI secolo *Il Viaggio in Occidente* (Xīyóu Jì) e una grande presenza di *yōkai* e creature della mitologia, evidenziando enormemente la propria “giapponesità”, talvolta anche con lo stile di disegno.

Questo processo ha riguardato anche il mondo del videogioco: opere ludiche come *Ōkami* (2006) e *Yo-kai Watch* (2013) attingono fortemente alla tradizione della cultura popolare dell'arcipelago, raccontata con grandi contrasti di emozioni, alternando il bello ed il grottesco, sensazioni di innocenza e spensieratezza con altre di angoscia, pericolo e orrore e momenti di suspense, tipo di narrazione comune negli *Anime* e nei film dello *Studio Ghibli*. In molti casi non solo le ambientazioni e la storia ma anche l'estetica, espressa sotto forma di design grafico e musica rispecchiano questi aspetti rafforzando l'idea di “prodotto culturale giapponese”. *Naruto* e *Ōkami* sono probabilmente due degli esempi più evidenti. Dal punto di vista visivo riportano

²²⁶ Kōichi Iwabuchi, *Recentering Globalization...cit.* p. 33.

²²⁷ “Yomiuri”, NARUTOーナルトー」作者・岸本斉史さん

新連載『サムライ8 (エイト) 八丸伝 (ハチマルデン)』スタート 君も完璧じゃなくていい, 03.05.2019.
<https://www.yomiuri.co.jp/culture/20190502-OYT1T50164/>. Consultato il 02.01.2020.

uno stile grafico ispirato alle stampe tradizionali giapponesi e la musica²²⁸ composta per questi titoli è evidentemente ispirata alla musica tradizionale giapponese. *Ōkami* (2006), acclamato come miglior gioco dell'anno da varie riviste specializzate nel settore tra cui "IGN" e "Edge Magazine"²²⁹ è stato sviluppato da *Capcom*, società nota per aver creato varie serie di successo curate anche dal punto di vista musicale: tra queste la serie *Megaman*, che trova posto nella classifica di "FACT" presa a cornice di questa tesi con due diversi titoli: *Megaman X* (1993) alla posizione 86 e *Megaman 2* (1988) "premiato" con la quarta posizione, la più alta tra i videogiochi degli anni 1980²³⁰. La storia di *Ōkami* è sviluppata attorno al "pennello celestiale", una particolare "tecnica" divina che permette di compiere miracoli semplicemente disegnando sullo schermo con il *Controller*. L'avatar che l'inter-attore segue è la dea del Sole Amaterasu, principale divinità del pantheon shintoista, incarnatasi in un lupo bianco per riportare l'equilibrio nel mondo. Il gioco presenta una particolare grafica *Cel-shaded* ispirata alle pitture *sumi-e* e ai colori sgargianti del teatro *Kabuki* (APPENDICE F), mentre la musica originale, che spicca tra le composizioni di musica ludica è ispirata a diverse tradizioni della musica classica e popolare del Giappone antico e pre-moderno. La composizione è un lavoro collaborativo di vari musicisti dipendenti della società sviluppatrice, tra cui Ueda Masami (1974-) accreditato come *Sound director*²³¹ e compositore principale. Lo stile non è totalmente nuovo nella produzione videoludica nipponica ma, mentre solitamente influenze dei generi tradizionali vengono unite ad elementi di musica contemporanea per favorirne l'accessibilità per un pubblico internazionale, in *Ōkami* ciò non avviene e la musica è fortemente modellata su ispirazione del *Gagaku*, musica "colta" di origine cinese, diffusasi in Giappone nel contesto della corte imperiale tra il VI e l'VIII secolo, accompagnando nel gioco soprattutto i momenti più solenni dello sviluppo della storia. La vicenda narrativa si svolge nel Giappone feudale e molte scene si svolgono in contesti rurali, con frequenti scene comiche, accompagnate invece da una musica ispirata a generi tradizionali più popolari, come quelli legati alle arti performative come la musica del teatro *Kabuki*. Gli strumenti di queste forme musicali fanno parte della musica del gioco. La colonna

²²⁸ Non ci si riferisce *chiaramente* alla musica del fumetto ma a quella originale composta per le serie animate *Naruto*, *Naruto: Shippuden* e *Boruto: Naruto Next Generations*, così come a quella composta per i numerosi film e videogiochi ispirati.

²²⁹ Emma Boyes, *Okami wins Edge award* da "GameSpot". 13.07.07. <https://www.gamespot.com/articles/okami-wins-iedge-i-award/1100-6176580/>. Consultato il 10.01.2020.

²³⁰ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in FACT...cit.

²³¹ *Sound director* è il responsabile del design audio di un videogioco: questa figura guida la direzione tecnica e creativa. I sound director devono coordinare i vari processi di produzione (budget, staff, tecnologia, risorse umane ecc.), sono responsabili per l'assunzione assumere di collaboratori esterni a contratto ma anche di creare, editare, missare i contenuti sonori originali (musica, effetti sonori e doppiaggio) nel prodotto finale. Definizione da Karen Collins, 2008: p.87.

sonora è stata pertanto composta per *shamisen*, *koto*, *shakuhachi*, *hichiriki* e *shō* accompagnate dalle percussioni *taiko*.²³²

Gli stessi strumenti musicali fanno anche parte delle composizioni originali delle serie animate e di videogiochi tratti dal già citato *Manga* di *Naruto*, in cui dove sono spesso inseriti in un contesto “moderno”, affiancati in alcuni brani dal pianoforte o dalla chitarra elettrica, con strutture musicali tipiche della musica popolare contemporanea. Nelle colonne sonore di queste due opere, degli elementi propri del contesto tradizionale del Giappone vengono resi *Pop* attraverso la lente dei nuovi media come animazione e videogiochi e, grazie al successo commerciale ottenuto, offrono a spettatori non giapponesi la possibilità di venire in contatto con la tradizione, dalla mitologia alla filosofia estetica nipponica²³³, fornendo un’“anteprima” della ricchezza culturale del Giappone. *Ōkami*, *Naruto* e altri titoli hanno rappresentato per un’intera generazione, compreso l’autore di questa tesi, un primo contatto con gli aspetti della cultura e della musica tradizionale giapponese, rappresentando un’efficace modalità di presentazione per forme culturali di difficile accesso e incoraggiando all’approfondimento e alla ricerca di questi significati culturali.

2.4.1.2 L'Ocarina di Budrio alla conquista del mondo

Nonostante il videogioco sia un medium relativamente giovane ha saputo rafforzare e veicolare dei messaggi di natura culturale: la sua forza espressiva può venire paragonata a quella del cinema al momento della sua massima espansione.²³⁴ La creazione di “icone culturali” funziona in diverse maniere: attraverso il successo della sua industria mediatica dei media di massa di origine giapponese sono riusciti ad incorporare elementi di culture differenti e aumentarne l’esposizione mediatica. Se da una parte il videogioco e altre forme di intrattenimento “affini” hanno proiettato alcuni elementi della tradizione culturale giapponese in un processo di grande distribuzione mondiale, si possono citare altri esempi in cui la popolarità di prodotti mediatici ha avuto come conseguenza una grande diffusione di elementi “interiorizzati” solo di recente nella cultura nipponica. Di notevole interesse è l’esempio dell’ocarina, strumento musicale della tradizione popolare dalle origini molto antiche - strumenti simili sono infatti presenti in varie culture del mondo – ma che negli ultimi decenni ha conosciuto tra gli appassionati di animazione

²³² Parker Chapin, *A Loot at the Music of Ōkami*, da “Parker Chapin”, 27.07.2015. <https://parkerchapin.wordpress.com/2015/07/27/a-look-at-the-music-of-okami/>. Consultato il 02.01.2020.

²³³ Angel Qinglan Li, *The Appeal of Japanese Anime...* Cit.

²³⁴ Videogame: nuovo medium e fenomeno culturale da “Innovationclub.it”. <http://www.innovationclub.it/videogamenuovomedium/> Consultato il 30.12.2019.

e videogiochi un nuovo “pubblico” di appassionati, diventando un “simbolo” di questa corrente giovanile. L’origine moderna e il nome dello strumento - che apparentemente deriva da *Ucareina* cioè “piccola oca” in dialetto bolognese - sono stati datati alla metà del XIX secolo e attribuiti a Giuseppe Donati, del borgo di Budrio.

Il lungo viaggio che portò questo strumento musicale a diventare amato dal pubblico giapponese deriva dalla serie televisiva animata “classica” chiamata *Uchū kaizoku kyaputen Hārokku*, in Italia *Capitan Harlock* (tratta dall’omonimo *Manga* di Leiji Matsumoto), e andata in onda dal 1978. Harlock, nella storia di questa serie realizza un'ocarina, regalandola alla bambina Mayu, sua protetta e figlia del suo migliore amico morto; la bambina porta sempre con sé questo strumento ed entrambi nella serie suonano frequentemente una melodia, simbolo del loro legame. Questa melodia è inoltre il *Leitmotiv* che identifica la bambina, composto da Yokoyama Seiji (1935-2017), compositore della musica della serie e intitolato "Mayu no Theme". Il successo di questa serie televisiva portò alla trasmissione estera, dando risonanza al successo di questo strumento musicale.

Emiliano Bernagozzi, musicista e direttore del “Gruppo ocarinistico budriese”, sostiene che in Giappone la popolarità dello strumento risale ai concerti dei musicisti emiliani nel Sol Levante fin dagli anni '30 del XX secolo. Lo strumento per quanto “esotico” fu successivamente assimilato e utilizzato in composizioni come quella di Yokoyama. Questo successo fu in breve eguagliato in altri paesi del continente asiatico, da cui Bernagozzi racconta di molti concerti tenuti con l’ensemble in Giappone, così come in Cina e Corea, dove i componenti del “Gruppo ocarinistico budriese” sono sempre stati accolti calorosamente, partecipando anche come giuria a concorsi e svolgendo attività di didattica nelle università e accademie di musica. Il musicista emiliano loda poi la musica di Yokoyama come una delle più belle dell’animazione, paragonandola ai lavori di Morricone nel cinema, e sostenendo che la melodia di Mayu sia una delle più belle composizioni contemporanee per ocarina. Aggiunge infine che un ruolo molto importante nella trasmissione della popolarità di questo strumento nel mondo sia stata quella dei giochi della *Nintendo*.²³⁵

In effetti molti anni dopo *Harlock*, e probabilmente sulla scia del successo di questo, nei media contemporanei giapponesi Link, protagonista della serie ludica *The Legend of Zelda*, è un altro

²³⁵Alessandro Montosi, *Ocarina, l'Oriente e Capitan Harlock: intervista con Emiliano Bernagozzi del Gruppo Ocarinistico Budriese (G.O.B)* da “Ale Montosi Blog”, 19.08.2018. <https://alemontosi.blogspot.com/2018/08/locarina-loriente-e-capitan-harlock.html?m=1>. Consultato il 13.01.2020.

importante suonatore di Ocarina. In diversi giochi della serie suona delle ocarine, tra cui *Link's Awakening*, in originale *Yume o Miru Shima*, (1993), due in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, in Giappone *Toki no Ocarina* (1998). Questo titolo può essere considerato uno dei giochi narrativi in cui l'elemento musicale è assolutamente centrale e come evidente, già il nome del gioco richiama l'importanza sulla sua trama dello strumento di terracotta. Una di queste due ocarine nella storia viene regalata a Link da Saria, sua migliore amica, il cui *leitmotiv* è una melodia composta appunto, per ocarina. L'altra è "l'Ocarina del Tempo" cui fa riferimento il titolo, strumento musicale considerato un tesoro della famiglia reale, che permette di accedere al "Sacro reame", sorta di mondo divino di questa storia. La stessa ocarina compare nel capitolo successivo, strettamente collegato, *Majora's Mask* o *Mujura no Kamen* (2000). Ad entrambi gli strumenti musicali si attribuiscono grandi poteri mistici, capaci di connettere il mondo terreno a quello divino. Nel film d'animazione di *Dragon Ball* intitolato *L'eroe del Pianeta Conuts* (in originale *Ryū-Ken Bakuhatsu!! Gokū ga Yaraneba Dare ga Yaru*, prodotto da *Toei Animation*, 1995) uno dei protagonisti è l'eroe Tapion, uno spadaccino con fattezze "elfiche" che suona un'ocarina magica, capace di ammansire entità demoniache. La melodia che suona è ancora una volta il tema *Leitmotiv* associato a questo personaggio, che è ispirato a Link sotto molti aspetti. Lo strumento musicale della serie animata, dei giochi e del film anche nelle versioni originali giapponesi si chiama con il nome italiano di "ocarina" ed è praticamente identico all'ocarina di Budrio (Appendice G), che ha conosciuto una grande popolarità a seguito del successo commerciale di questi titoli: non solo in Giappone e in Asia ma in vari Paesi tra cui perfino in Italia dove lo strumento ha avuto origine; ha infatti trovato nuova popolarità diventando un "icona" per gli appassionati di cultura giapponese contemporanea, poiché "canonizzato" da questi prodotti mediatici, nonostante non sia uno strumento musicale di origine giapponese.

Alla fine del 1998, circa un mese dopo l'uscita di *Ocarina of Time* sul mercato giapponese e statunitense la popolarità dello strumento cresceva rapidamente, tanto che Anita Feng, artigiana statunitense di ocarine da più di 25 anni, vide la sua attività raddoppiare con una crescente domanda. Lei stessa dichiarò «Adesso, circa tre quarti della mia clientela sono persone che hanno giocato a quel gioco».²³⁶ Budrio rimane uno dei centri originari di costruzione di ocarine, ma nel mondo si sono diffusi gli artigiani e i suonatori di questo strumento musicale popolare, che fortemente associato con la sottocultura legata all'animazione e ai videogiochi giapponesi,

²³⁶ Sharon R. King, *Can You Play Feelings On The Ocarina?*, su "New York Times", 15.02.1999. <https://www.nytimes.com/1999/02/15/business/compressed-data-can-you-play-feelings-on-the-ocarina.html>. Consultato il 09.01.2020.

ha conosciuto grandissima diffusione soprattutto in rete, diventato un importante accessorio per *cosplay* e *merchandising* di *The Legend of Zelda*. Il rivenditore online “tenraiocarina.com” produce a mano diversi modelli; acquistando un’ocarina da questo rivenditore, nelle illustrazioni che spiegano la notazione per i principianti, le tablature riportate sono quasi esclusivamente popolari brani di musica tratta da videogiochi giapponesi. Questo fatto esemplifica chiaramente che alcuni brani della musica videoludica, come quelli di *The Legend of Zelda* siano diventata una sorta di “standard” per questo strumento di terracotta. Da una parte ciò è stato possibile perché i creatori giapponesi hanno creato un processo di “integrazione” di questo strumento musicale all’interno della loro produzione *Pop*. Il successo di prodotti mediatici ha permesso a uno strumento musicale di diventare un’icona mondiale, perché associato ad un prodotto mediatico di grande diffusione. D’altra parte, prodotti *mukokuseki* sviluppati per il mercato globale come *The Legend of Zelda*, attraverso la presenza elementi di natura culturale come questo appena descritto, si arricchiscono in senso *transculturale*, aumentando la propria attrattività per il mondo, grazie a questi elementi, recanti significati di natura artistica.

Capitolo III Produzione e ricezione della musica da videogioco

METTO TANTA CURA NEL CERCARE DI CREARE DELLA MUSICA CHE COLPISCA
APPENA PREMUTO IL TASTO START

[NAMIKI MANABU]²³⁷

3.1 Nota introduttiva: come catalogare la musica da videogioco?

Come accennato nel capitolo precedente, la musica da videogioco è fruibile non solamente attraverso l'esperienza di gioco, per cui viene originalmente pensata e composta, ma oggi ci sono vari modi di consumo che includono quelli comuni ad altre tipologie di musica, come attraverso l'acquisto di album realizzati in diversi formati tra cui vinile, musicassetta e CD, oppure partecipando ad un concerti ed eventi dedicati o ancora attraverso piattaforme per lo streaming musicale (e non dimentichiamo la pirateria). Matthew Belinkie nel 1999, all'epoca studente di Yale in uno dei primi articoli accademici disponibili in rete inerenti alla Ludomusicologia in cui sostiene «Le colonne sonore dei videogiochi sono un grande business in Giappone. Possono essere trovate in qualsiasi negozio di musica. Inoltre, frequenti concerti di musica ludica con orchestre sinfoniche attraggono grandi folle» il cui pubblico, nota, va dagli adolescenti agli impiegati e uomini d'affari in giacca e cravatta.²³⁸

Ma come si può catalogare un prodotto complesso come quello di musica originale, in gran parte strumentale, composta per essere accompagnamento di un'esperienza interattiva, che diventa poi un CD tra i tanti album venduti nei grandi centri commerciali di Tōkyō (e non solo)? La catalogazione della musica videoludica non è sempre semplice ed incontra approcci diversi in Giappone e negli altri Paesi. Nella maggior parte dei negozi giapponesi la catalogazione di dischi utilizza una metodologia decisamente particolare: si divide solitamente la musica in pochissime categorie e non in base allo stile: Queste includono “*Enka*”, “musica classica”, “musica straniera” e “*J-Pop*” indica in questo contesto tutti gli artisti di musica contemporanea prodotti dalle case discografiche, talvolta aggiungendo un'altra categorizzazione, quella di musica *indie*.²³⁹ In questa divisione la musica da videogioco prodotta in Giappone si può considerare

²³⁷ Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in “RedBull Music Academy”, 10.11.2016 <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games>

²³⁸ Matthew Belinkie, *Video game music: not just kid stuff*. Articolo accademico, 15.12.1999. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20020613143431/http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml> Consultato il 05.1.2020.

²³⁹ “ExciteJapan.co.jp”, *CDショップに聞いてみた「どっからどJ-POP？」*. 10.11.08 <https://www.excite.co.jp/news/article/E1225953047794/>. Consultato il 09.11.2019.

parte del *J-Pop* dal momento che, come descritto nel precedente capitolo attraverso l'esempio dei CD di *Final Fantasy* risponde alle caratteristiche individuate: produzione contemporanea, opera di artisti giapponesi, distribuzione di massa attraverso le case discografiche.

Chris Kohler (1980-) in *Power+Up* (2005) nota che la musica da videogioco abbia trovato spazio in ogni tipo di negozi giapponesi, quasi sempre accanto o insieme a quella tratta dagli *Anime*, essendo entrambe forme di intrattenimento di grande popolarità tra il pubblico locale.²⁴⁰ L'associazione tra videogiocchi e animazione in Giappone è estremamente forte: condividono spesso lo stesso pubblico e i *Franchise* di maggiore successo, tra cui alcuni già descritti nei capitoli precedenti, sono compresi in entrambe le categorie. Questa associazione si riflette anche sulla catalogazione della musica. Vari siti che si occupano di catalogare la musica tratta da questi media raggruppano infatti la musica dei videogiocchi (almeno nel caso di quelli giapponesi) insieme a quella degli *Anime*, tra cui per esempio il sito "VGMdb", il cui vasto catalogo, che raccoglie "La musica delle arti visive e videogiocchi", è stato ampiamente consultato per la stesura di questo capitolo e di quello successivo. Album di musica tratta da videogiocchi adattati da serie animate e viceversa sono spesso catalogati come "Anime/Video game". Spotify, piattaforma per la diffusione e l'ascolto della musica nella scelta di "generi" ha una sezione "Giochi" dedicata alle colonne sonore videoludiche. Il sito "Allmusic.com", cataloga album musicali di varia natura e normalmente cataloga di quelli di colonne sonore sotto il "genere" *Stage & Screen*, raccogliendo la musica da videogioco insieme alle colonne sonore per il cinema.²⁴¹ In alcuni casi "Stage & Screen" viene affiancato da "Soundtrack" e "Video Game". In base allo stile musicale di ogni album specifico il sito affianca a questa catalogazione definizioni come "Rock", "Classica", "Elettronica" o "Easy Listening". Così come la musica per il cinema, quello dei videogiocchi può rientrare in una definizione di "colonna sonora" per un medium audiovisivo; ciononostante, essendosi sviluppata con delle condizioni completamente diverse dalla colonna sonora cinematografica e da qualsiasi altra forma di musica ha sviluppato delle caratteristiche peculiari.

L'evoluzione della tecnologia e essendo un tipo di musica sviluppatosi fin dal primo momento per la riproduzione seriale, delle preferenze estetiche dei creatori e del pubblico di riferimento, hanno condizionato la varietà di suoni e l'utilizzo di certi stili. Non tutti i suoni contenuti in un videogioco sono parte della "colonna sonora" vista la grande importanza (soprattutto nei giochi

²⁴⁰ Chris Kohler, *Power+UP...cit.*

²⁴¹ *Stage&Screen* da "AllMusic", <https://www.allmusic.com/genre/stage-screen-ma000004432>. Consultato il 10.12.2019.

classici) di effetti sonori, programmati allo stesso modo della musica e che talvolta, (come nel caso di *Dig Dug*, gioco di *Namco* del 1982 che verrà successivamente trattato) svolgono sia funzione di “effetto sonoro diegetico”, sia di accompagnamento musicale. All’epoca di popolari titoli *Arcade* come *Gun Fight* (1976), *Space Invaders* (1978) e *Pacman* (1980), la produzione del suono per i videogiochi assunse alcune particolarità, vincolate dalla tecnologia dell’*hardware* degli *Arcade* e delle *Console* tra cui: 1) La sovrapposizione della musica di accompagnamento con i suoni diegetici del gioco e gli effetti sonori (spari, scontri, eccetera); 2) L’utilizzo di *loop* di durata indefinita per adattare la durata di un brano alle azioni dell’inter-attore; 3) Storicamente, le limitazioni di *hardware* inoltre hanno determinato anche la durata della musica registrata all’interno di un gioco, prima che il *loop* faccia ricominciare un “brano”; 4) Un utilizzo estremamente limitato della polifonia, poiché i primi chip sonori non potevano leggere più di due o tre suoni insieme.

I primissimi videogiochi avevano dei suoni, come già è stato visto, ma spesso si trattava appunto di suoni e non di quello che comunemente si riterrebbe “musica”.²⁴² Dopo un certo sviluppo del medium fu compreso che le melodie avevano una forte capacità attrattiva. Nelle sale giochi gli *Arcade* con un audio ben progettato e ben sviluppato attraevano i giocatori. Le società sviluppatrici, avendolo compreso, cercarono di “aggirare” i limiti imposti dalla tecnologia del tempo, come si vedrà in questo capitolo. La tecnologia era un vincolo assolutamente condizionante. L’impossibilità di utilizzare suoni diversi, dinamiche e polifonia creava delle inevitabili somiglianze sia nei processi della creazione che nel prodotto finito rendendo piuttosto uniforme lo “stile” delle prime composizioni. Per fare un esempio che spieghi questa “uniformità”, si può descrivere il processo della composizione dei suoni come un processo creativo “mutilato”. Per fare un esempio: la grande varietà musicale ed espressiva della musica per orchestra non sarebbe certamente la stessa se tutti gli strumentisti suonassero lo stesso strumento, mettiamo, un’orchestra composta da ottanta violisti che suonino il celebre *Boléro* di Ravel. L’esecuzione sarebbe ovviamente privata della sua grande forza espressiva.

I ruoli nell’industria fino agli anni erano fluidi; la composizione era pertanto un elemento affidato a ingegneri elettronici e informatici cui non si richiedevano particolari competenze musicali. Nella composizione dei suoni che formavano la minimale colonna sonora dei primissimi videogiochi di massa, per tanto, non vi è grande distinzione nel lavoro di diversi creatori. Per fare un ulteriore esempio delle ragioni per cui l’audio dei videogiochi presentasse

²⁴² Guillaume Laroche, Guillaume Laroche, *Analyzing Musical Mario-media... cit.* p.5.

poca varianza, immaginiamo tanti giovani “tecnici” con una conoscenza dei linguaggi musicali non particolarmente approfondita incaricati di comporre ognuno una melodia avendo tutti a disposizione solamente uno strumento semplice come una kalimba, e senza la possibilità di un accompagnamento armonico o ritmico. Come possiamo immaginare, inevitabilmente tutti i risultati sarebbero tra loro piuttosto simili, lasciando poco spazio alla creatività del singolo. Allo stesso modo nei primi videogiochi il suono veniva “programmato” per riprodurre melodie semplici e ripetitive; questo primo periodo della produzione pose le basi per una sorta di “genere”, sviluppatosi dalla limitatezza e dei pochi timbri disponibili, “lottando” contro le limitazioni tecnologiche che, progressivamente, alleggerirono la loro gravosità permettendo maggiori possibilità espressive.

Nel 1978, lo stesso anno in cui *Space Invaders* divenne un grande successo, nacque un gruppo considerato uno dei più importanti innovatori della musica elettronica, anticipatori di vari stili tra cui il synth pop, techno e house e l’ambient²⁴³ nonché una delle formazioni più influenti sulla nascita della scena *J-Pop* del decennio successivo: gli Yellow Magic Orchestra, abbreviato YMO. Ebbero un’importanza fondamentale sullo sviluppo della musica per videogiochi successiva per almeno due motivi; uno di questi è che sono stati uno dei primi gruppi musicali di successo a campionare i suoni tratti dai videogiochi *Arcade* e registrarli per un album di musica commerciale, utilizzando tecnologie contemporanee come i *sequencer*, microprocessori, *drum machine* programmabili soprattutto dalla Roland sintetizzatori di Yamaha, tecnologie che si diffondevano in Giappone.²⁴⁴ Con il grande successo di questo album, *Yellow Magic Orchestra*, pubblicato nel novembre dello stesso anno, gli YMO accorciarono virtualmente le distanze tra la musica da videogioco e la musica elettronica, ponendo le basi per la successiva moda della *Chiptune*²⁴⁵ nel Paese.²⁴⁶

Secondo motivo, molti compositori di videogiochi, tra cui Yamane Michiru (1963-), Oka Soyo (1964-), Mitsuyoshi Takenobu (1967-), Masuda Jun’ichi (1968-) e Sakimoto Hitoshi (il cui nickname è YmoH.S,1969-) li hanno citati tra le loro più importanti influenze. Quattro compositori hanno fondato una loro tribute band chiamata “Oriental Magnetic Yellow”

²⁴³ Piero Scaruffi, *Una storia della musica rock (1951-2000)*, Arcana: Milano, 1990.

²⁴⁴ Yuji Tanaka, *Yellow Magic Orchestra: The Pre-MIDI Technology Behind Their Anthems* da “Red Bull Music Academy”. 11.11.2014. <http://www.redbullmusicacademy.com/magazine/yellow-magic-orchestra-gear> Consultato il 18.12.2019.

²⁴⁵ Con *Chiptune* ci si riferisce comunemente sia alla musica ludica prodotta durante gli anni ’80 che a quella musica prodotta successivamente che utilizzi tecnologie di quel periodo (più spesso copie o emulazioni contemporanee) per ottenere un suono “retro”.

²⁴⁶ Daniel Robson, *YMCK takes 'Chiptune' revolution major* da “The Japan Times”. 29.02.2008.

<https://www.japantimes.co.jp/culture/2008/02/29/culture/ymck-takes-Chiptune-revolution-major/#.XFYNfPzSK01>. Consultato il 19.12.2019.

(abbreviato OMY) composta da Hosoe Shinji (1967-) Sasaki Hiroto (1969-), Sano "sanodg" Nobuyoshi (1969-) e Aihara Takayuki, tutti musicisti dipendenti di *Namco* e creatori della musica di alcuni dei giochi più popolari della società tra cui *Tekken*, *Soul Blade* e *Xenosaga*.²⁴⁷

Negli anni successivi i creatori del suono per i titoli videoludici impararono a trovare dei modi per rendere più “musicali” i suoni che creavano per gli *Arcade*, anche con questa influenza degli YMO. L'estetica del suono nel medium ludico ha poi visto numerosi cambiamenti, dati dai progressi della tecnologia, dalla maggiore attenzione riservata alla componente sonora da parte delle società sviluppatrici nel tempo e infine ai cambiamenti nei metodi di consumo da parte degli utenti, con la diffusione della musica ludica anche “fuori” dal videogioco che ne ha virtualmente sancito l'autonomia espressiva dai videogiochi da cui è tratta. Sono nel tempo aumentate le possibilità di variazione e di utilizzare sempre più suoni, di fare maggiore ricorso alla polifonia creando musica più complessa. La lunghezza dei brani si è estesa sempre di più, coerentemente all'aumento della diffusione di supporti come il CD, il DVD ed il *Blue Ray Disc* e dell'aumento della memoria degli *hardware* successivi. Gran parte di quelle caratteristiche individuate come “comuni” alla creazione sonora dei primi titoli videoludici sono quindi venute meno, e anche i metodi di consumo del prodotto sono cambiati nel tempo. Sulla grande diversità stilistica, che rende inutile cercare di catalogare come “genere” la musica da videogioco, Matthew Belinkie raccoglie la testimonianza di uno dei collaboratori del sito internet “Videogame Music Archive” che sfoglia il suo vasto catalogo di CD di musica ludica giapponese, sostenne «Praticamente tutti gli stili musicali sono entrati a fare parte di un videogioco: gotica, classica, *rock*, musica barocca, caraibica, celtica, *hip-hop*, *heavy metal*, *New age*, *techno*, *trance*, *dance*, pseudo-medievale europea, classica per pianoforte, pianoforte e canto, *rockabilly*, *jazz fusion*, un arrangiamento “bistrot francese” e musica pentatonica giapponese. E la lista potrebbe andare avanti, alcuni giochi inoltre hanno delle colonne sonore così creative da inventare un loro proprio stile»²⁴⁸

Aggiunge Michael Pummell, compositore statunitense: «La musica da videogioco non ha un'identità [...]. Non è musica popolare, non è musica classica “alta”, né musica d'arte contemporanea. A volte riesce ad essere tutte queste cose, mantenendo un'identità unica. Diversi brani sono uniti solamente dall'essere “suonati” da uno strumento comune [la *Console* o la

²⁴⁷ David Smith, *Game Music Roots: Yellow Magic Orchestra* da “1UP.com”, 12.06.2012. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20121019235737/http://www.1up.com/features/game-music-roots-yellow-magic#addComment> Consultato il 15.12.2019. Si consiglia anche: Jose Otero, *How Pokemon's Music Evolved Over Time* da “IGN”, 17.03.2017. <https://www.ign.com/articles/2014/05/27/how-pokemons-music-evolved-over-time> Consultato il 27.12.2019.

²⁴⁸ Logan Byam, “Re: Fw: *VGMusic research*.” in Matthew Belinkie, *Video game music... cit* Consultato il 05.01.2020.

“Macchina da videogioco”].»²⁴⁹ Con i primi album e concerti orchestrali di musica ludica di cui si parlerà in questo capitolo è cambiata la percezione del suono nei videogiochi e l’attenzione riservata dai creatori verso la qualità estetica, ma non la sua catalogazione tra i prodotti commerciali. Matthew Belinkie intervista anche il compositore dilettante Michael Huang che sostiene che in questo contesto giapponese la musica ludica è sia considerata come una nicchia della musica *Pop*: «Gli artisti nel processo creativo sanno essere molto sperimentali [...]. Alcuni artisti trovano la libertà e anche il coraggio di utilizzare stili di tutto il mondo, qualcosa che certamente non si trova nel mercato della musica *Pop* statunitense. È vero che viene eseguita da grandi orchestre sinfoniche nelle sale da concerto ma questo è perché questi concerti sono sponsorizzati da [società tra cui] *Nintendo*, per suonare la musica dei loro titoli ludici»²⁵⁰; questo permette ai videogiocatori di potersi riunire, e in un genere di contesto differente dalle fiere del fumetto e convegni per celebrare i giochi, “cristallizzandone” l’importanza per gli utenti. Un report su un grande concerto organizzato da *Capcom* per celebrare la serie *Bio Hazard* (nota in Europa con il titolo *Resident Evil*), la cui musica è piuttosto nota tra il pubblico e il cui quarto episodio compare in 13esima posizione nella classifica di *Fact*²⁵¹, sostiene «Oltre a una splendida esecuzione di arrangiamenti per orchestra della musica della serie, il concerto è stato un mezzo perché *Capcom* mostrasse alcune scene del titolo in uscita.»²⁵² Questo capitolo, coerentemente a quanto sostenuto, analizza l’evoluzione della storia del sonoro e della musica ludica evidenziandone le fasi più importanti e soffermandosi sui cambiamenti nella fruizione con l’avvento della riproduzione su disco e nei concerti, che hanno aumentato l’intensità di questo tipo di espressione culturale, portandola a diventare pienamente riconosciuta come elemento *Pop* nella ricchissima industria dei videogiochi in quanto potentissimo veicolo di trasmissione di messaggi di natura culturale, ma anche con una forte valenza commerciale e pubblicitaria.

3.1.1 Nascita della *Chiptune* e la fine di un’era

Il suono dei videogiochi nacque con delle limitazioni invalicabili: i primi videogiochi erano progettati in poco tempo e da poche persone. Non aveva una grande importanza e del resto non poteva averla, perché i limiti tecnici non consentivano alti livelli di qualità del suono e la poca memoria disponibile non poteva permettere più che pochi semplici suoni. L’album di esordio

²⁴⁹ Michael Pummell, *Telephone interview*. 08.12.1999 in Matthew Belinkie, *Video game music... cit* Consultato il 05.01.2020.

²⁵⁰ Michael Huang Re, *VGMusic Research*. 24.11.1999. in Matthew Belinkie, *Video game music... cit* Consultato il 05.1.2020.

²⁵¹ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “*FACT*”...*cit*.

²⁵² Sam Kennedy, *Orchestral Concert Report* da “*Gamespot*”, settembre 1999.

http://headline.gamespot.com/news/99_08/26_vg_bioconc/index.html in Matthew Belinkie, *Video game music... cit*.

degli Yellow Magic Orchestra portò la musica dei videogiochi, al tempo una piccolissima nicchia appena nata al suo primo “incontro” con la musica popolare contemporanea. Tutti e tre i membri del gruppo erano musicisti con molti anni di esperienza. Il bassista, Hosono Haruomi (1947-) aveva un decennio di esperienza come solista e in varie formazioni di musica psichedelica, sperimentale ed “exotica”.²⁵³ Con il progetto YMO voleva esplorare delle sonorità affini a quest’ultimo stile ma facendo grande utilizzo di suoni computerizzati. Temi quali “l’Asiaticità”, esotismo e orientalismo sono idee guida della composizione dei brani. Hosono e Sakamoto Ryūichi (1952-) avevano un’ossessione per un creare qualcosa di autenticamente giapponese sovvertendo l’orientalismo euroamericano. Hosono disse in un’intervista per The Guardian: «Io [asiatico] sono il bersaglio dell’esotismo occidentale. Così decisi di fare della musica “exotica” da una prospettiva orientale».²⁵⁴ Per porre enfasi sull’asiaticità la musica dei YMO trae ispirazione da diversi stili di musica tradizionale e moderna del continente, dalle colonne sonore di Bollywood alla musica rivoluzionaria cinese. La musica è influenzata dalle innovazioni dei Kraftwerk, ma cerca di trasmettere un’atmosfera completamente diversa, con enfasi sulla melodicità, essendo composta per essere divertente da suonare e da ascoltare.²⁵⁵ Il gruppo fu estremamente prolifico, registrando 8 album in 5 anni. Gli YMO non composero mai musica per un videogioco ma la loro influenza è stata fondamentale sulla nascita di questa.

Influenzarono fortemente più generazioni di compositori di musica per videogiochi: *Super Locomotive*, gioco *Arcade* di SEGA del 1982 include una versione *Chiptune* del brano “Rydeen” tratto dal loro secondo album pubblicato nel 1979. Lo stesso brano comparve anche in altri videogiochi successivi tra cui *Stryker's Run* (1986) arrangiato dal nord-irlandese Martin Galway, uno dei primi compositori per videogiochi in Regno Unito. È quindi interessante notare il gruppo abbia da una parte preso ispirazione dai suoni degli *Arcade* classici, d’altra parte abbia influenzato la produzione successiva. Sakamoto, pianista e “teorico” della musica di questo gruppo – che alcuni decenni dopo avrebbe composte alcune colonne sonore per i videogiochi - disse «Quando si ascolta una registrazione quel che si sente è la musica e il rumore allo stesso tempo [...] Quando creo della musica non c’è confine tra la musica ed il rumore.»²⁵⁶ Questa filosofia è congrua nell’ approccio adottato nell’estetica della composizione ludica da alcuni

²⁵³ Stile che fa riferimento a della musica composta per creare dei richiami precisi all’ambiente oceanico, basata sul jazz e sulla musica leggera e influenzata soprattutto dalla musica hawaiana, polinesiana e caraibica.

²⁵⁴ John Lewis, *Back to the future* da “The Guardian”, 04.07.2008, <https://www.theguardian.com/music/2008/jul/04/electronicmusic.filmandmusic11>, Consultato il 12.12.2019.

²⁵⁵ Vladimir Bogdanov, *All music guide to electronica: the definitive guide to electronic music*, San Francisco: Backbeat Books, 2001.

²⁵⁶ Alex Hoban, *Turning Japanese: The Philosophy of Ryuichi Sakamoto*, da “The Guardian”, 19.05.2009. <https://www.theguardian.com/music/2009/may/19/turning-japanese-ryuichi-sakamoto> Consultato il 12.12.2019.

compositori, come in seguito sarà notato: per le limitazioni tecnologiche nei videogiochi “rumori” e musica venivano registrati allo stesso modo, creando un ponte tra il lavoro del primo e lo sviluppo della musica nel videogioco. Forse è per questo che molti appassionati di videogiochi classici apprezzano particolarmente la musica degli YMO.²⁵⁷

Hosono, fondatore del gruppo fu anche colui che pubblicò il primo album di musica tratta dai videogiochi nel 1984, chiamato appunto “Video Game Music”.²⁵⁸ Contiene registrazioni campionate di videogiochi *Arcade* di *Namco*, da lui arrangiate e prodotte. I compositori accreditati dei brani sono Kai Toshio (in *Pac-Man* 1980), Ōnogi Nobuyuki (in *Galaga*, *New Rally-X*, *Bosconian* in 1981, *Pole Position*: 1982) e Keino Yuriko (in *Dig Dug*, *Xevious* in 1982). Nello stesso anno Hosono produsse il brano *Kaze no Tani no Naushika* dal film *Nausicaä della Valle del Vento*, diretto da Miyazaki Hayao (1941-) e tratto da un *Manga* scritto dello stesso regista. Il suono tipico dei giochi di questo periodo, dettato dalle limitazioni tecniche degli *Arcade* e delle prime *Console* è spesso impropriamente chiamato musica a *8-bit*, portando all’erroneo luogo comune che sia la registrazione in 8-bit a determinare quel tipo di suono così caratteristico dei giochi degli ‘anni ’80.²⁵⁹ La musica era composta sotto forma digitale con un chip sonoro che riconvertiva impulsi elettronici in onde analogiche. Nei primi giochi era molto frequente che la musica fosse presente solamente nei momenti in cui mancava invece l’azione ludica, per evitare di sovraccaricare il software.²⁶⁰ Anche in *Pacman* questo è evidente. C’è infatti un tema introduttivo che lascia poi spazio ai suoni diegetici dell’azione ludica. La produzione e la ricezione della BGM, o *Background Music*, cambiando nel Giappone degli anni 1980, secondo l’idea di voler dare un’immagine da ascoltare, al contrario dei giochi statunitensi che enfatizzavano gli effetti sonori. Nel 1980 gli *Arcade* iniziarono ad includere dei chip dedicati al suono, chiamati PGS o *Programmable Sound Generators*. Alcuni titoli importanti per l’aspetto musicale sono *Rally X* (*Namco*, 1980): i cui semplici *bip* accompagnano lo svolgimento del gioco e le sue meccaniche.²⁶¹ Nello stesso anno *Galaga* e *Galaxian* (*Namco*) introdussero l’utilizzo di brani di musica classica. Le variazioni musicali nel gioco vengono implementate con temi differenti per livelli differenti; un brano differente viene suonato all’inizio di ogni livello,

²⁵⁷ Jeremy Parish, *Retronauts Micro 5: Yellow Magic Orchestra and the DNA of game music* da “Retronauts”, 26.01.2015 <https://retronauts.com/article/103/retronauts-micro-5-yellow-magic-orchestra-and-the-dna-of-game-music> Consultato il 12.12.2019

²⁵⁸ Haruomi Hosono, *Video Game Music*, YEN Records/Alfa Record, 1984 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/489>. Consultato il 02.02.2020.

²⁵⁹ Per un’interessante analisi di come i formati 8-Bit e 16-Bit influenzino il tipo di audio digitale si consiglia l’analisi intitolata *Digital Audio: the real meaning of 8-bit music*. 26.06.18 <https://medium.com/@harmonia.global/digital-audio-the-real-meaning-of-8-bit-music-1be5fc8ab2b1> Consultato il 12.11.2019.

²⁶⁰ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.12.

²⁶¹ GamesRadar US. *Gaming’s most important evolutions* da “GamesRadar”, 09.10.2010. <https://www.gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions> Consultato il 22.11.2019.

uno per i livelli bonus. *Galaga* vennero quindi composti alcuni minuti di musica originale. Ci si allontana quindi dall'idea dei pochi suoni ripetitivi di Pacman, la musica assunse così un'idea che si avvicinava alla "colonna sonora". Karen Collins (1973-) individua in *Frogger* (sviluppo di Konami, distribuzione di SEGA, 1981) uno dei primi videogiochi della storia se non il primo ad introdurre il cosiddetto audio dinamico, termine con cui intende un tipo di audio che è sia adattivo che interattivo. Il gioco prevede di spostare delle rane all'interno di "cassette", salvandole dai pericoli. Ha costantemente avuto vari remake che sfruttano le stesse semplici meccaniche ed è un campione di incassi. *Frogger* introdusse delle variazioni musicali tra un livello e l'altro. Questo è uno dei primi esempi dell'idea della musica come "premio" per il completamento di un evento di gioco, diventata prassi nei videogiochi successivi, di cui si parlerà successivamente. È uno dei primi giochi a presentare vari brani: utilizza 11 tracce registrate sull'*Arcade* più un *jingle* diverso per l'inizio dei livelli e per il *Game Over*. L'audio è adattivo perché salvare le rane fa suonare un *jingle* felice e faceva poi ripartire la partita con un'altra rana e un nuovo brano musicale. Il tutto per 5 volte, fino a terminare il livello di gioco e passare ad un nuovo livello con un nuovo brano. Fallire nell'intento causa l'effetto di far ricominciare la partita, e ricominciava anche il brano precedente. Ogni sequenza ha una durata prestabilita; inizialmente di 30 secondi massimo, poi via via aumenta. Ogni brano quindi è registrato sul gioco e ha la durata massima dell'evento di gioco che lo contiene.²⁶² La colonna sonora di *Frogger* è interessante anche per un altro motivo. Solo 3 anni dopo *Space Invaders*, individuato il primo videogioco ad avere della musica continuativa durante l'azione ludica (che ricordiamo, sono solo quattro note), *Frogger* utilizza della musica pre-composta. Si tratta di alcuni motivi e piuttosto conosciuti dal pubblico di riferimento, i giovani ragazze e ragazzi giapponesi: tra questi il tema televisivo di un *anime* molto popolare del 1977, *Araiguma Rascal*, distribuito anche in Italia con il titolo *Rascal, il mio amico orsetto*, la canzone per bambini *Inu no omawari san* e anche il tema televisivo di *Heidi*. Non è accreditato il compositore/sound designer che adattò questi brani all'hardware e al chip sonoro dell'*Arcade*, pratica che del resto non si era ancora affermata totalmente nel panorama videoludico, come sostenuto nel primo capitolo. Questo fatto però ci dice che Konami aveva capito l'importanza della musica per garantirsi il successo nelle sale giochi, al punto da utilizzare delle melodie conosciute nonostante dovesse per questo pagare i diritti d'autore.²⁶³ Nelle distribuzioni estere del gioco, e nei molti *porting* ricevuti la musica è stata spesso cambiata, anche per questioni legate alla validità del diritto

²⁶² Karen Collins, *Game Sound cit.p.* 20.

²⁶³ Konami *Special Music "Senryoubako"*, Konami, 1989 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/5549>. Consultato il 02.02.2020.

d'autore negli altri paesi. Giochi come *Frogger* con una lunghezza dei livelli predeterminata che permette l'utilizzo di un tipo di audio dinamico composto per avere una durata precisa, sono abbastanza rari. Questo tipo di programmazione della musica divenne invece molto comune nelle sequenze non interattive di gioco, le cosiddette *cutsscenes* definite nel primo capitolo, e in quelle "sfide" dove bisogna ultimare una missione o un evento con una durata predefinita.

Le azioni dell'inter-attore che non sono prevedibili e uno degli elementi più diversi che variano da una partita all'altra è proprio la durata. Il *loop* è il metodo comunemente utilizzato per allungare indefinitamente i brani creando un tappeto sonoro per le azioni ludiche. Già in giochi come *Rally X* (*Namco/Midway*, 1980), uno dei primi giochi ad avere un accompagnamento musicale melodico continuato; la stessa melodia si ripete per quattro volte, e poi segue però trasposta in una tonalità più bassa, oppure ancora *Carnival* (*SEGA*, 1980) includente una versione elettronica del valzer del messicano José Juventino Rosas (1868-1894) intitolato *Sobre las Olas*. Questo gioco è uno dei primi capace di "suonare" simultaneamente tre onde sonore e un rumore bianco, grazie ad un chip sonoro YM di Yamaha inserito nell'*Arcade Vanguard* (produzione di TOSE, distribuzione di SNK, 1981) utilizzava musica preesistente di film di fantascienza di quegli anni alternati con una voce che dice "Be Careful" e "Congratulations" a seconda dello svolgimento delle azioni. Le esplosioni delle astronavi nel gioco sono accompagnate da un suono campionato di timpani che fornisce ritmicità all'azione. In *Dig Dug* (*Namco*, 1983) simile a *Pacman* nelle meccaniche, la musica è estremamente interattiva; sfrutta infatti un'idea semplice ma innovativa che ricalca una tendenza dell'animazione; il suono mima i movimenti del personaggio, con la già citata tecnica chiamata *Mickey mousing*. Il personaggio principale scavando dei tunnel sotterranei deve sconfiggere degli spiritelli rossi e dei draghi verdi. La musica "suona" solo quando il giocatore muove il suo avatar virtuale, ogni movimento è accompagnato dal suono mentre stare fermi "genera" il silenzio. Quando un potenziamento permette al personaggio di andare più velocemente anche la musica aumenta il tempo. La relativa scarsità di memoria della macchina veniva così aggirata programmando poche semplici melodie per rispondere in modo differente agli elementi di gioco, per quanto ripetitivo il suono in quanto sincronizzato con i movimenti del personaggio-avatar che il giocatore muove.²⁶⁴ In questo modo l'audio non solo è adattivo ed interattivo, ma induce a pensare che il suono venga dai passi dell'avatar virtuale del giocatore, diventando "semidiegetico". Giochi successivi come *Alpine Ski* (*Taito*, 1981) utilizzarono anche più di un chip sonoro, pratica che si diffuse per

²⁶⁴ Karen Collins, *Game Sound...cit.*

permettere di avere migliori accenni di polifonia ma soprattutto dei *sound effects* più realistici per ricreare suoni di automobili, spari e così via. Gli stessi chip sono contenuti in *Front Line* e *Jungle Hunt* (Taito, 1982). Con diversi chip sonori tuttavia diventava possibile avere un audio continuativo che suonasse insieme agli effetti e ai rumori. Gyruss, (Konami, 1983) utilizzava chip diversi per i suoni, le percussioni e la melodia, versione *Chiptune* della Toccata e Fuga in Re minore di Bach.²⁶⁵ *Libble Rabble* (Namco, 1983) ha estratti della *Marcia Nuziale* di Mendelssohn. In pochissimi anni il tipo di musica negli *Arcade* si evolvette molto nonostante poco sia cambiato nella tecnologia dimostrando un maggiore interesse delle case sviluppatrici in questo particolare elemento. Dai semplici “blop” di *Pong* e i pochi spari di *Gun Fight* ad avere una certa limitata presenza in *Space Invaders* e *Pacman* fino a riprodurre brani riconoscibili dal pubblico come quelli di *Frogger*²⁶⁶, e arrivando pochi anni dopo campionata e registrata da un musicista professionista tra i più noti del Giappone.

Per la colonna sonora ludica questo momento era cruciale, paragonabile agli anni della comparsa dell’accompagnamento sonoro nel cinema. Così come i cineasti sovietici Èjzenštejn, Alexandrov e Pudovkin si interrogarono sul ruolo che dovesse avere il sonoro in un medium ancora “giovane” come lo era il cinema nella prima metà del XX secolo, così mezzo secolo più tardi alcuni creativi che lavoravano allo sviluppo dei videogiochi, nuovo medium “giovane”, cercarono di definire il ruolo che dovesse avere il suono. Miyamoto Shigeru precedentemente citato, da grande amante della musica diede delle precise istruzioni al compositore Kondō Kōji (1961-), primo dipendente di *Nintendo* assunto specificamente per le sue competenze musicali, ai tempi dei suoi primi lavori per *Super Mario Bros*, sostenendo che la qualità e lo stile della musica dovesse avere sostanza ed essere sincronizzata agli elementi del gioco.²⁶⁷ Kondō, era uno studente di pianificazione dell’arte presso l’università di Ōsaka, era appassionato di musica e di videogiochi e fu attratto da un annuncio della società che cercava persone con esperienza nella musica.²⁶⁸ Aveva iniziato a suonare l’organo elettrico fin da quando aveva 5 anni e aveva suonato strumenti a tastiera in formazioni *rock* e *jazz*. Una volta assunto affiancò i colleghi “Hip” Tanaka (1957-) e Kaneoka Yukio (1948?-), entrambi ingegneri elettronici di formazione, il primo musicista per hobby e il secondo estremamente interessato alla musica, che si

²⁶⁵ Ivi p.20.

²⁶⁶ Ivi p.6.

²⁶⁷ Andrew Schartmann, *Koji Kondo's Super Mario Bros. Soundtrack*, New York: Bloomsbury Academic, 2015: p. 22.

²⁶⁸ Chris Kohler, *VGL: Kōji Kondō Interview* da “Wired”, 11.03.2007 <https://www.wired.com/2007/03/vgl-koji-kondo/>. Consultato il 12.12.2019.

occupavano al tempo soprattutto della creazione dei suoni e degli effetti sonori.²⁶⁹ Kaneoka ha in effetti un altro merito di importanza primaria. Oltre ad essere accreditato come *Sound Composer* in alcuni dei giochi di punta di *Nintendo* di questo periodo, tra cui *Donkey Kong (1981)*, *Donkey Kong Jr (1982)* e *Mario Bros (1983)* e come *Sound Programmer* in alcuni titoli successivi ha anche lavorato al progetto del chip sonoro contenuto nel *Famicom*, con cinque canali per la musica e gli effetti sonori.²⁷⁰ Il successo di questa console e il suo lascito culturale, già descritti nei due capitoli precedenti sono rimarcati da Belinkie che sostenne che attraverso un utilizzo virtuoso delle possibilità sonore del *Famicom* alcuni dei compositori giapponesi delle diverse società che hanno sviluppato titoli ludici per questa *Console*, sono stati capaci di trarre vantaggio dalle limitazioni tecnologiche, sviluppando un tipo di suono unico ed estremamente riconoscibile: «i primi pionieri della musica ludica, che hanno definito quello che i giocatori associano con il suono dei videogiochi».²⁷¹ I compositori dovevano fare del loro meglio, Uematsu Nobuo (1959-) sostenne: «I 3 suoni disponibili [nel *Famicom*] avevano delle caratteristiche precise. Dovevo concentrarmi fortemente sulla melodia e pensare a come ogni accordo potesse smuovere il pubblico. Produrre qualcosa di originale con quei tre toni era un grande sforzo, come per ogni compositore in quel periodo. È incredibile sentire [ai lavori di] ognuno di noi: i compositori di *Namco*, di *Konami*, Sugiyama. Ognuno aveva delle creazioni completamente diverse usando gli stessi tre “strumenti”. Quella era davvero una grande originalità.»²⁷² I 5 canali potevano gestire diversi tipi di onde sonore. 2 canali di circa 8 ottave e con volume regolabile, un’onda triangolare, un canale che digitalizza segnali analogici e infine un canale che genera rumore bianco. I canali venivano utilizzati sia per la musica che per gli effetti sonori, per esempio i primi due erano utilizzati convenzionalmente per riprodurre suoni di effetti come pistole laser o UFO, ma anche le parti melodiche. Si affermò la convenzione di comporre usando questi canali per replicare una formazione *pop* imitando strumento di accompagnamento e solisti; l’onda triangolare per esempio, con delle frequenze più basse e un volume non regolabile imitava un basso; il rumore bianco veniva usato per creare molti effetti sonori e le percussioni. Il canale analogico poteva svolgere il ruolo della dell’accompagnamento ritmico. Nonostante gran parte delle scelte compositive del periodo fossero determinate dalla tecnologia i compositori e sound designer trovavano vari modi per aggirare le limitazioni

²⁶⁹ Jose Otero, *A Music Trivia Tour with Nintendo's Koji Kondo* da “IGN”, 12.10.2014.

<https://www.ign.com/articles/2014/12/10/a-music-trivia-tour-with-Nintendos-koji-kondo>. Visionato il 05.01.2020.

²⁷⁰ Matthew Belinkie, *Video Game Music...cit.*

²⁷¹ Matthew Belinkie (1999) in Peter Moormann (a cura di), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2012: p.18.

²⁷² Tomo Takebe, *Re: VGMusic*, 05.12.99 in Matthew Belinkie, *Video game music... cit.* Consultato il 05.01.2020.

cercando di “estetizzarle” per creare un accompagnamento apprezzabile dagli utenti.²⁷³ Gli stili di tendenza tra i giovani giapponesi in quel periodo, tra cui i già citati YMO o i Casiopea, la musica afro-caraibica, il *funk* e il *rock* progressivo influenzarono la successiva produzione. “Preso in prestito” la struttura tipica dei brani del *J-Pop* di quel periodo che di solito hanno una progressione armonica di quattro o più accordi in una struttura che funziona come “strofa”; elemento comune con il *synthpop* degli anni 1980, più altri tre o quattro accordi nel “ritornello”. Questa struttura talvolta si arricchisce di momenti di transizione tra la prima e la seconda sezione, con lo scopo di alleggerire l’ascoltatore-giocatore dalla ripetitività, poiché a seconda dei tempi di gioco potrebbe sentire un brano più volte in *loop* durante la partita.²⁷⁴ Belinkie sottolinea «Il tema “Overworld” di *Zelda* è amato da milioni di giocatori, nonostante lo abbiano sentito centinaia di volte [durante l’esperienza di gioco] ed è considerato uno dei brani musicali più grandi di sempre.» e aggiunge «Il vero test della musica ludica è se un giocatore riesce a supportare un brano anche dopo averlo sentito per un’ora intera.»²⁷⁵

Compositore e “ideatore” di questo tema è Kondō, ricordato per essere il creatore della musica della maggior parte dei capitoli delle saghe di *Super Mario* e *The Legend of Zelda*, due delle più longeve e redditizie della storia dei videogiochi creando l’estetica musicale di queste saghe nate entrambe da un’idea di Miyamoto. Come sostenne egli stesso molti anni più tardi, già altre società di videogiochi avevano iniziato a dare maggiore importanza alla musica oltre che agli effetti sonori e ad integrarla maggiormente nei loro giochi.²⁷⁶ La società di Kyōto seguì questa tendenza. Come racconta il compositore in un’intervista per “Nintendo World Report”, spesso è Miyamoto Shigeru a chiedergli di comporre un certo tipo di musica per un tema principale o un livello di gioco; tutti i suoi ascolti, che vanno da Rachmaninov alla musica latina, al *pop* e al *jazz*, sono un’influenza sul suo stile compositivo.²⁷⁷ Sostiene di ispirarsi a “qualunque tipo di musica che abbia una bella melodia”, dai Casiopea (gruppo di musica *fusion* giapponese) a Herbie Hancock e Chick Corea, i Beatles, il sassofonista Watanabe Sadao, oltre a diverse musiche “etniche”.²⁷⁸ In un’intervista con Chris Kohler disse «Con Mario la musica è ispirata ai comandi di gioco e il suo scopo è quello di intensificare le sensazioni di controllo del gioco. Il suono di Mario somiglia alla musica popolare. Con *Zelda* cercavo soprattutto di aumentare

²⁷³ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.6.

²⁷⁴ Ivi

²⁷⁵ Matthew Belinkie, *Video Game Music...cit.*

²⁷⁶ Jose Otero, *A Music Trivia Tour with Nintendo's Koji Kondo... cit.*

²⁷⁷ Nintendo World Report, *Koji Kondo Interview (2009)* da Youtube, 15.11.2011.

https://www.youtube.com/watch?v=WE_I3TqufPA Visionato il 15.12.2019.

²⁷⁸ Guillaume Laroche, *Analyzing Musical Mario-media: Variations in the Music of Super Mario Video Games*, Tesi di laurea in Teoria Musicale, McGill University Montréal, 2012.

l'atmosfera delle ambientazioni e dei luoghi [di gioco]. Zelda è come... Un tipo di musica che non si è mai sentita. Ho cercato di incorporare tanti diversi tipi di musica per creare una sensazione di un altro mondo.»²⁷⁹

A meno di cinque anni dai pochi suoni ripetitivi di *Pacman*, quella del musicista da videogioco diventava una figura professionale a tutti gli effetti, affidata dalle principali società del settore a dipendenti a tempo pieno. *Nintendo* assunse sempre più personale per occuparsi della musica e degli effetti sonori, e altrettanto fecero le altre società. “Hip” Tanaka sostenne il ruolo della componente sonora nel videogioco cambiò durante la metà degli anni 1980:

«Il suono nei videogiochi era considerato un semplice effetto, ma penso fosse il periodo in cui svilupparamo *Metroid* (*Nintendo*, 1986) che il suono ha iniziato ad acquisire maggiore rispetto ed essere chiamato effettivamente *musica*. [...] I sound designers di diversi studi iniziarono a competere tra loro per creare delle melodie per i giochi. Toni *similpop* erano dappertutto. L'industria era soddisfatta, io al contrario non ero contento di questa tendenza, perché quelle melodie non erano necessariamente calzanti con il gusto e l'atmosfera che i giochi cercavano di esprimere. Il suono di *Metroid* pertanto voleva essere in antitesi con questa tendenza. Volevo seguire un concetto secondo cui la musica venisse creata come un suono che i giocatori sentano incontrando una creatura vivente. Volevo creare senza distinzione tra musica e effetti sonori. La melodia è usata solo alla fine quando viene ucciso l'antagonista finale *Mother Brain*, perché volevo che solo da vincitore si avesse la catarsi ai massimi livelli. Perciò ho deciso di eliminare le melodie dal *gameplay* e per melodie intendo tutto ciò che si può cantare o canticchiare.»²⁸⁰

“Hip” prediligeva poca melodicità e pone l'accento invece sugli effetti sonori; formato come ingegnere elettronico, la sua inventiva e le sue capacità gli permisero attraverso degli interventi sul volume e il tempo delle onde *pulse* registrate sul chip sonoro riuscì a “inventare” una sorta di effetto vibrato, caratteristico dei suoi primi lavori.²⁸¹

Per estetizzare queste limitazioni i compositori hanno assorbito qualsiasi forma di influenza, dall'*hip hop* all'*heavy metal* e alla musica classica europea. Karen Collins evidenzia infatti, come nonostante le limitazioni tecnologiche i compositori già con questi quattro suoni e la scarsità di effetti sonori utilizzavano linguaggi tipici della musica “classica” euro-colta come l'arpeggio ed il contrappunto. Non di rado i compositori scrivevano la musica con rapide sequenze di note ed

²⁷⁹ Chris Kohler, *VGL: Kōji Kondō Interview...cit.*

²⁸⁰ Alexander Brandon, *Shooting from the Hip: An Interview... Cit.*

²⁸¹ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.25-26.

abbellimenti, si può fare un parallelismo con la musica barocca per clavicembalo dove i virtuosismi compensano la mancanza di espressività dinamica e limitata polifonia.²⁸²

In certi casi, come nella musica di *Akumajō Dracula*, noto in Europa come *Castlevania* o *Dragon Quest* (entrambi del 1986) l'approccio compositivo era molto differente da quello della musica popolare contemporanea. Sugiyama Kōichi (1931-), popolare compositore della NHK, televisione nazionale giapponese, sostenne di aver impiegato cinque minuti per comporre il tema principale della serie di *Dragon Quest*, tema che apre ogni gioco della serie.²⁸³ Principali influenze per la colonna sonora di questo gioco, erano la musica classica colta europea e in particolare il romanticismo ottocentesco. Sugiyama compose la colonna sonora di questo gioco come una Suite; venne in effetti arrangiata in forma di Suite sinfonica e divenne molto popolare, con frequenti esecuzioni nelle sale da concerto. Questa pratica, ereditata dal cinema classico, come per la cantata *Aleksandr Nevskij*, tratta dalla colonna sonora dell'omonimo film composta da Sergej Sergeevič Prokof'ev, non aveva alcun precedente nei videogiochi. Perciò questa colonna sonora rappresenta la fine di un'era e l'inizio di una nuova per la musica ludica e uno standard per gran parte della musica da videogiochi successivi. Il successo di *Dragon Quest* aprì la strada ad altre importanti serie di giochi di ruolo che ne furono fortemente influenzate nell'estetica. Sancì il trionfo dei videogiochi con un'importante componente narrativa, palesando attraverso gli artwork di Toriyama il legame indissolubile con la tradizione dei *Manga* e attraverso quello di Sugiyama l'importanza pienamente riconosciuta alla musica per garantire un prodotto di qualità.

Tra gli ammiratori del lavoro di Sugiyama, ci sono due dei più noti compositori di musica ludica: Kondō, che sostenne che tra le sue musiche preferite composte da altri compositori vi sono il tema di *Mappy* (Namco, 1983) e quello di *Dragon Quest*.²⁸⁴ Uematsu Nobuo, "ideatore" dell'estetica di *Final Fantasy* cita Sugiyama tra le sue influenze principali, chiamandolo il "Big Boss" della musica dei videogiochi.²⁸⁵ La saga di *Final Fantasy* è una delle più longeve dei videogiochi, con decine di titoli principali e spin-off, e ovviamente manga, libri, giochi di carte, film per il cinema; uno dei personaggi di *Final Fantasy XIII* (2013), l'eroina Lightning, fu scelta come simbolo della collezione primavera-estate 2016 dalla casa di moda Louis Vuitton²⁸⁶.

²⁸² *Ibidem*

²⁸³ Daniel Andreyev, *The Legend of Dragon Quest: Creation-Universe-Decryption*, Tolosa: Third Éditiones, 2018.

²⁸⁴ Jose Otero, *A Music Trivia Tour with Nintendo's Koji Kondo...cit.*

²⁸⁵ Eric Steffens, *Nobuo Uematsu Interview*, da "NobuoUematsu.com", febbraio 1999, recuperato da <https://www.webcitation.org/679rmuqJL?url=http://www.nobouuematsu.com/steffen.html> Consultato il 25.01.2020.

²⁸⁶ *Series 4: Lightning une héroïne virtuelle* da "Louis Vuitton France", 05.01.2016 <https://fr.louisvuitton.com/fr-fr/articles/series-4-lightning-une-heroine-virtuelle> Consultato il 25.01.2020.

Creatore della saga è Sakaguchi Hironobu (1962-) che, una volta abbandonati gli studi di ingegneria fu assunto da *Square* come sviluppatore di videogiochi. Dopo alcuni titoli non particolarmente di successo, Sakaguchi iniziò la creazione di *Final Fantasy*, chiamandolo così perché in questo gioco ripose le sue speranze. Se non avesse raggiunto risultati particolarmente significativi, avrebbe ripreso gli studi abbandonati.²⁸⁷ Nel creare il primo capitolo decise che sarebbe stato un gioco di ruolo, ma con un'atmosfera agli antipodi da quella di *Dragon Quest*, che aveva lanciato questo genere, sovvertendone i modelli estetici. Entrambi i videogiochi seppur diversi hanno grandi somiglianze e paralleli nel *manga* e nell'animazione. Il primo si ispira agli aspetti più "kawaii" e infantili dei manga. *Final Fantasy* fu invece ideato con un'idea *sabishii* cioè solitario, con accezione romantica. Uematsu Nobuo era un musicista autodidatta, laureato in lingua inglese ed appassionato della musica di Elton John, dei Beatles, degli Emerson, Lake and Palmer, di Čajkovskij e della musica tradizionale celtica. Lavorava presso un'audioteca quando tramite conoscenze in comune gli fu proposto di comporre musica per *Square*, offerta che accettò, senza però abbandonare il suo altro lavoro. La creazione della musica di *Final Fantasy* fu fortemente influenzata dal lavoro precedentemente svolto da Sugiyama su *Dragon Quest*. Sakaguchi chiese però a Uematsu di comporre con uno stile molto più adulto e malinconico, per rispettare la sua idea dell'atmosfera del gioco. Gli "strumenti" utilizzati sono versioni sintetizzate di archi e fiati, ispirandosi sì a *Dragon Quest* ma cercando di creare dei toni più dolci e meno bandistici. Una caratteristica principale di questa musica, che si rivelò vincente e fu mantenuta anche nella produzione successiva è un grande utilizzo del *Leitmotiv*, utilizzato come strumento per dare personalità ai personaggi e alle loro sensazioni. La musica di Uematsu riuscì nella sua funzione di rendere il gioco di Sakaguchi un prodotto più godibile esteticamente. Takebe Tomo, citato da Belinkie sostenne che il suo punto di forza è nella semplicità della melodia, consolidata da delle progressioni armoniche particolarmente orecchiabili che distinguono la musica di Uematsu da quella di Kondō e Sugiyama: «Mario aveva una melodia prominente, ma non lo era altrettanto l'armonia. La colonna sonora di *The Legend of Zelda* [...] ha dei passi molto veloci e difficili da cantare e richiede un'estensione vocale di almeno un'ottava e mezzo. *Dragon Quest* aveva un forte senso dell'armonia ma fino a recentemente non aveva delle melodie particolarmente solide. *Final Fantasy* aveva tutto ciò fin dall'inizio.» *Final Fantasy*, pubblicato nel dicembre del 1987 fu un grande successo, consolidando la fama e le carriere di Sakaguchi (che non tornò all'università) e di Uematsu. Uno speciale di "Time Magazine" intitolato *Time 100-La nuova ondata musicale*, riportato da Chris Kohler, sottolinea

²⁸⁷ Chris Kohler, *Power+UP...cit.*

la duttilità e sincerità dei brani musicali del compositore che nobilitano i giochi rendendoli profondi, così come la musica del noto compositore John Williams (1932-) ha saputo spingere la saga di *Guerre Stellari* nell'iperspazio.²⁸⁸

Belinkie nel suo lavoro di ricerca sottolinea «Gli appassionati [di videogiochi] si rendono conto che le colonne sonore giapponesi siano ancora le migliori» e aggiunge «La storia della musica ludica comincia con il *Nintendo Entertainment System* [*Famicom*].»²⁸⁹ Da queste parole e quelle di “Hip” Tanaka (1957-), tenendo in mente l'importanza culturale della musica di *Dragon Quest* non sembra dunque un azzardo sostenere che gli anni tra il 1984 e il 1986 abbiano cambiato per sempre il medium videoludico e la produzione e fruizione della musica. Il processo che ha portato a questo cambiamento è stato reso possibile dai miglioramenti tecnologici ma anche dalla ricezione della musica da parte del pubblico. Le case produttrici hanno risposto a questa tendenza in vari modi: da una parte investendo più soldi nel tentativo di migliorare le capacità sonore degli hardware delle *Console*, dall'altra assumendo più personale incaricato nella composizione e nella programmazione del suono e, per quanto riguarda la composizione anche per la prima volta assumere dei compositori di professione. In pochissimi anni la figura del compositore per i videogiochi cambiò completamente. All'interno di una stessa società come *Nintendo*, *Square* (oggi *Square Enix*) o *Konami* vi sono ancora oggi compositori “improvvisati” tali per via delle circostanze, senza competenze musicali di alto livello ma con padronanza delle tecniche di programmazione come Kaneoka Yukio, altri compositori, spesso musicisti appassionati di videogiochi con una formazione musicale più solida ma che avevano compiuto studi diversi da quelli musicali come Kondō Kōji o Uematsu Nobuo oppure ancora altri come Hamauzu Masashi (1971-) o Yamane Michiru che sono invece laureati in conservatori e accademie di musica. Il fatto che questo cambiamento sia avvenuto negli stessi anni in cui i videogiochi divenivano narrativi e assumevano caratteristiche cinematiche non è un caso.

Il videogioco come medium è stato in questi anni completamente ripensato “mutando” in qualcosa di nuovo. Questa stessa tendenza cambiò i metodi della ricezione della musica dei videogiochi e portò le case sviluppatrici di giochi a vendere la musica di questi separatamente dai videogiochi, soprattutto a partire dal 1986 con il successo commerciale di *Dragon Quest Suite* sul mercato musicale giapponese, prima come vinili e musicassette e successivamente come CD e supporti digitali. Inizia dunque a metà degli anni '80 del XX secolo il periodo precedentemente individuato come “Seconda era” per il suono dei videogiochi.

²⁸⁸ Ivi p.91.

²⁸⁹ Matthew Belinkie, *Video Game Music...cit.*

3.1.2 Produzione musicale nell'era del 16-bit

Negli anni successivi la tecnologia continuò a migliorare portando importanti cambiamenti per la produzione sonora. Alla fine degli 1980 la creazione musicale per i videogiochi cambiò velocemente e la spinta verso il rinnovamento venne soprattutto dal Giappone. Si diffusero i *Programmable Sound Generators* o PSG prodotti da società come *Yamaha*, che permettevano di utilizzare suoni relativamente complessi a prezzi più contenuti. Vennero incorporati negli *Arcade* e nelle *Console*.²⁹⁰ La possibilità di modulare le Frequenze sonore, chiamate *Sintesi FM*, permise di modificare la forma dell'onda sonora ed un tono con un suono differente.²⁹¹ La diffusione di questa tecnologia permise di avere dei suoni più realistici, rendendo i suoni dei videogiochi degli anni 1990 diversi da quelli degli anni 1980, con la comparsa di un'ampia varietà di suoni e timbri prima assenti. Karen Collins sostenne che questa tecnologia permetteva suoni realistici di piano elettrico e organo, percussioni alte e strumenti a corda pizzicata. Gran parte dei compositori lo capirono e utilizzarono soprattutto questi suoni nella produzione ludica di questo periodo.²⁹² Per distinguere questa fase di musica ludica da quella precedente si utilizza solitamente la definizione di “periodo del 16-Bit”, utilizzato tra gli altri nella tesi di laurea in musicologia di Justin Daniel Sextro, intitolata *Press Start: Narrative integration in 16-Bit Video Game Music*.²⁹³

Matsuo Hayato (1965-), compositore per i videogiochi, ammiratore dei YMO e successivamente allievo di Sugiyama, descrivendo gli avanzamenti più importanti della tecnologia cita la possibilità di separare più voci diverse come una nuova possibilità di espressione: «La capacità di memoria era improvvisamente aumentata. [...] Quando divennero sette o otto suoni si aprì un mondo nuovo [per i compositori].»²⁹⁴ I nuovi giochi richiedevano una presenza musicale maggiore, elevando il ruolo dei creatori, che potevano finalmente emulare suoni di strumenti veri. Si distinsero diversi stili: alcuni compositori e creativi cercarono ispirazione nel *rock* o nell'*hip-hop*, alcuni cercarono di simulare meglio il suono di un'orchestra e altri ancora restarono molto legati ai “bleep bloop” del decennio precedente.²⁹⁵ Nel 1988 una delle prime *Console* presentate con queste capacità fu il *Sega Mega Drive*, conosciuto come *Genesis* in America Settentrionale. L'elemento grafico e quello sonoro erano radicalmente migliori rispetto

²⁹⁰ Richard Atkinson, *Sound generators of the 1980s home computers* da “Atkinsoft”, 4.11.2012, <http://www.atkinsoft.com/soundgenerators.html> Consultato il 10.12.2019.

²⁹¹ Per approfondimenti, vedere Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.184.

²⁹² Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.39.

²⁹³ Justin Daniel Sextro, *Press Start... cit.*

²⁹⁴ Hayato Matsuo in *Diggin' in the Carts*, Documentario di “Red Bull Music Academy” <http://daily.redbullmusicacademy.com/enhanced/diggin-in-the-carts> in Justin Daniel Sextro, *Press Start*. Kansas City, 2015 p.39.

²⁹⁵ Justin Daniel Sextro, *Press Start...cit.*p.42.

alle *Console* della generazione precedente. Il chip sonoro utilizzato dal *Mega Drive* aveva diversi canali di modulazione delle frequenze; ognuno di questi aveva quattro onde che combinate creavano un diverso tipo di suono. Il *SEGA Genesis Technical Manual* spiega come un preciso layout di combinazione di queste quattro onde si potevano creare suoni che ricordino un organo elettronico, uno xilofono o ancora alcune percussioni; un'altra combinazione dava origine a suoni di basso, chitarra elettrica, ottoni, pianoforte e flauti, suoni che una volta creati venivano riutilizzati il più possibile.²⁹⁶ *SEGA*, che primeggiava soprattutto nella produzione di giochi *Arcade* realizzò numerosi port di questi titoli per la sua nuova *Console*. La società aveva aperto nel 1986 una sua filiale statunitense chiamata *SEGA of America*, con cui la casa madre giapponese aveva regolari contatti e scambi di opinioni; allo stesso tempo, l'azienda puntò ad incrementare la propria presenza in altri mercati come nel continente europeo, ma anche in Corea e Brasile, per ostacolare monopolio di *Nintendo*.²⁹⁷ L'ex capo del *SEGA Music Group* della sezione nordamericana, Spencer Nilsen (1961-), in un'intervista per il libro *Joystick Nation* sostenne che i colleghi giapponesi riuscivano a sfruttare l'hardware di questa *Console* con la massima efficacia: «È incredibile quel che i giapponesi riescono a fare con quel chip. [...] È la perfezione, è qualcosa di molto radicato nel loro modo di fare e nella loro cultura»²⁹⁸ Secondo Nilsen questo dipendeva soprattutto dal fatto che mentre i suoi dipendenti della filiale statunitense componevano in maniera tradizionale, cercando poi di “comprimere” la musica perché suonasse bene attraverso il chip sonoro, i dipendenti della sezione giapponese erano musicisti che riuscivano a scrivere direttamente in linguaggio di programmazione, creando musica come se l'hardware del *Mega Drive* fosse uno strumento. Kohler sostiene che questo metodo di composizione sia coerente con quello che ha portato alla creazione di iconici personaggi, nati avendo già bene in mente il loro universo di riferimento, nei manga o nei videogiochi, di cui si è parlato nel primo capitolo. In seguito verrà notato che non tutti i compositori di *SEGA* erano abili programmatori, motivo per cui si affermò la figura del tecnico del suono per assisterli.

Uno dei giochi di punta del *Mega Drive*, parallelamente sviluppato anche per *Arcade* e PC in tre versioni totalmente differenti e pubblicizzato con una campagna mediatica enorme, fu *Michael Jackson's Moonwalker* (1990), che può essere considerato uno dei più importanti incontri nella

²⁹⁶ Karen Collins, *Game Sound...cit.* pp.40-41.

²⁹⁷ Per approfondimenti consultare *Mega Drive consoles in South Korea* da “*SEGA Retro*” https://SEGAretro.org/Mega_Drive_consoles_in_South_Korea, aggiornato al 27.10.2019 e *Mega Drive consoles in Brazil* da “*SEGA Retro*” https://SEGAretro.org/Mega_Drive_consoles_in_Brazil aggiornato al 16.04.2019, consultati il 10.01.2020.

²⁹⁸ Spencer Nilsen citato in Chris Kohler, *Power+UP...cit.* p.135.

storia tra il videogioco e la musica pop. Lo stesso Michael Jackson (1958-2009) fu molto attivamente coinvolto nella produzione di questo gioco, influenzando elementi della storia, delle meccaniche di gioco e, ovviamente, della musica. Compositori accreditati sono Kubota Hiroshi (1965-) e Nakamura Takayuki (1967-) che sintetizzarono “Billie Jean”, “Another Part of Me”, “Beat It”, “Bad” e “Smooth Criminal” in versione “*Chiptune*” colonna sonora di questo gioco. Questo momento è alquanto singolare per comprendere il complesso rapporto tra videogiochi e musica. Il *Mega Drive* permetteva dei brevi campionamenti di voce umana, usata talvolta come un effetto sonoro (urla, grida, risate, reazioni di stupore, soddisfazione, dolore e paura), e come doppiaggio dei personaggi, seppure limitato a poche esclamazioni che servivano a rafforzare la personalità dei personaggi.²⁹⁹ Il re del pop si recò agli studi di *SEGA* a Tōkyō creando anche alcuni legami personali duraturi, che torneranno utili per i fini di questa ricerca. Registrò alcuni dei suoi caratteristici urli che furono campionati e sono utilizzati dal suo alter-ego virtuale del videogioco. La sua importanza nella produzione dei giochi di *SEGA* merita ulteriori approfondimenti nel capitolo IV.

Nel tardo 1990, mentre il *Mega Drive* godeva di un enorme successo venne rilasciato il *Super Famicom* di *Nintendo*. Aveva un chip sonoro sviluppato da *Sony*, con otto canali stereo e un set per l’audio in formato MIDI che poteva riprodurre i suoni di diversi strumenti. Nonostante delle differenze nella tecnologia i canali audio venivano utilizzati più o meno nello stesso modo rispetto al passato. Le onde sonore più ricche di armonici venivano sfruttate per rafforzare l’armonia dei brani simulando spesso strumenti a tastiera: i canali aggiuntivi rispetto al *Famicom* vennero utilizzati per creare accordi e arpeggi di accompagnamento e rendere dare più pienezza al suono. Dopo un primo periodo in cui i compositori dovettero adattarsi a questi cambiamenti, si affermarono alcune particolari tecniche compositive, rese possibile proprio da questi nuovi canali sonori.³⁰⁰ Tra i titoli di punta di questa *Console* vi sono i “Super” seguiti (per citare Chris Kohler) delle saghe di punta di *Nintendo*, *Mario* e *Zelda*. La musica di *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (*Nintendo*, 1991), inserita da “FACT” alla 55esima posizione³⁰¹, è composta ancora da Kondō Kōji ed è stilisticamente coerente ai titoli precedenti della serie. Il compositore oltre ad avere la possibilità di comporre brani più articolati che nei capitoli precedenti per via della maggiore disponibilità di memoria dell’*hardware* usò questa possibilità per creare della musica che riuscisse a supportare gli elementi della storia. I suoni del *Super Famicom* danno un

²⁹⁹ Raiford Guins, Henry Lowood (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, Cambridge Mass: MIT Press, 2016.

³⁰⁰ Karen Collins, *Game Sound...cit.* pp.45-47.

³⁰¹ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...cit.

maggiore realismo all' impatto sonoro di questo titolo. La musica è “di atmosfera” grazie alla scelta di strumenti, che imitano quelli di un'orchestra. Gli “archi” con un effetto *tremolo* sono utilizzati per creare scene di grande tensione come nel brano “Time of Falling Rain” in chiave di Do minore. Un altro brano è il “Great Fairy Fountain”, che verrà ripreso anche nei giochi successivi. In *Zelda* sono ricorrenti delle fontane fatate presso cui è possibile curarsi dalle battaglie; il brano “culla” il giocatore con una melodia per arpa.³⁰²

Super Mario World (1990) e *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (1995) utilizzano un tipo di musica fortemente ritmica, ereditata dai capitoli precedenti di Mario, ma che grazie alla differenza alle possibilità del *Super Famicom* hanno un'atmosfera rafforzata da uno stile musicale che ricorda la musica afro-caraibica. I suoni di organo elettrico sono affiancati dalla *marimba* e dalle *Steel pan* di Trinidad, con un ritmo spesso basato sul *Ragtime*. Altri strumenti per evocare questi luoghi di fantasia in cui Mario è affiancato dal piccolo dinosauro *Yoshi* sono flauti, trombe e ottoni, spesso affiancati da percussioni “etniche” come le *conga*. La vera particolarità della musica di questi due giochi è l'uso della polifonia, permessa dalle caratteristiche tecniche del *Super Famicom*, per “premiare” l'inter-attore. Questo particolare utilizzo è evidenziato dalla ludomusicologa Karen Collins che nota come in *Super Mario World*, ogni volta che Mario, avatar dell'inter-attore, durante la partita salta in groppa al suo amico dinosauro Yoshi che lo aiuta a superare più velocemente i livelli con le sue abilità come quella di divorare i nemici, la musica reagisce in maniera dinamica; mentre la melodia rimane uguale si inserisce un accompagnamento di percussioni “etniche”, che aggiunge “carica” all'azione ludica.³⁰³ Questo elemento è implementato ancora maggiormente nel secondo capitolo *Yoshi's Island*,

in cui il protagonista-avatar del giocatore è proprio il piccolo dinosauro: in questo gioco il tema musicale della “Mappa”, da cui si può accedere ai diversi livelli nel corso della partita, cambia infatti coerentemente allo stato di avanzamento del giocatore nel

Kondō Kōji, “Map,” in *Super Mario World 2: Yoshi's Island* DA JUSTIN DANIEL SEXTRO, *PRESS START...CIT. P.44.*

gioco. A inizio partita si presenta semplice, con un suono di chitarra o di banjo, accompagnato da un *walking bass*. Una volta terminati i primi livelli, il tema introduce ancora una volta un suono

³⁰² Justin Daniel Sextro, *Press Start...cit.* p.93.

³⁰³ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.152.

di *conga*, che da un forte senso del ritmo al brano. Dopo ulteriori avanzamenti nello stato di completamento del gioco, nel tema della “Mappa” si aggiungono altri strumenti che rendono l’armonia più complessa e danno al brano un senso di pienezza: un suono di archi, poi una chitarra *steel* con una parte ritmica “ostinata” e infine una tromba che armonizza la parte principale. Solo una volta esplorate tutte le aree del gioco, quindi, il brano musicale di accompagnamento alla mappa di gioco suonerà nella sua completezza, “premiando” il giocatore per essere prossimo alla completezza del gioco. Questo utilizzo particolare della polifonia da parte dei creatori del gioco è stato riportato anche dal musicologo Justin Daniel Sextro nella sua tesi intitolata *Press Start*.³⁰⁴ La musica di questi ultimi tre titoli citati nacque dall’estro creativo di Kondō che sostenne: «La musica da videogioco è formata da vari pezzi che compaiono nel gioco ma è cruciale pensare alla musica come se fosse un solo pezzo per l’intero gioco, non semplicemente una collezione di vari brani.»³⁰⁵, dimostrando dunque un approccio organico alla produzione musicale per il medium, come se fosse dunque una *pièce*.

Nintendo, che pochi anni dopo avrebbe perso l’esclusiva dei titoli di *Final Fantasy*, sviluppò in questo periodo alcune collaborazioni tra cui, oltre quella già descritta con *Game Freak*, anche quella con la società britannica Rare, che sviluppò nuovi capitoli di *Donkey Kong*, primo dei quali è *Donkey Kong Country* (prodotti e pubblicati da *Nintendo* nel 1994) con uno stile grafico diversissimo dai precedenti giochi della saga, molto meno *manga* e maggiormente improntato al realismo. La musica è stata composta David Wise (1967-) con la collaborazione di Eveline Fischer (1969-), entrambi *freelancer* britannici. Il lavoro finale è una musica estremamente atmosferica, che cerca di esaltare le sensazioni del contesto delle ambientazioni di gioco rafforzandone i codici culturali: stilisticamente può ricordare la *World music* con elementi della *biomusica*, essendo basata su suoni ispirati a quelli della natura uniti a melodie e percussioni “etniche” a seconda del contesto antropologico di riferimento, nel mondo reale. Ambienti naturali dei livelli sono giungle, paludi e isole tropicali, caverne, barriere coralline.³⁰⁶ Le influenze nella composizione furono la musica delle serie di Mario e Zelda e il *soft-rock* e *dance* degli anni 1990 e che al momento della composizione pensava che il suo lavoro sarebbe poi stato sostituito nel prodotto finale con quello di un compositore giapponese di *Nintendo*. Così non fu; la musica venne estremamente apprezzata e a Wise fu offerta una posizione stabile come compositore presso

³⁰⁴ Justin Daniel Sextro, *Press Start...cit.* p.44.

³⁰⁵ Ivi p. 42.

³⁰⁶ Damien McFerren, *Month Of Kong: The Making Of Donkey Kong Country* da “NintendoLife”, 27.02.2014 www.Nintendolife.com/news/2014/02/month_of_kong_the_making_of_donkey_kong_country Consultato il 10.01.2020.

Rare.³⁰⁷ Il secondo titolo di questa serie è *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* (1995), in cui Wise compose la colonna sonora, che FACT inserisce in 12esima posizione nella classifica delle 100 migliori colonne sonore videoludiche³⁰⁸, ancora con la stessa ispirazione.

Il vantaggio di *Nintendo* su *SEGA* era anche determinato dal rapporto di esclusività che la prima aveva creato con *Square* ed *Enix*, destinato però a dissolversi. Per il *Super Famicom*, *Square* produsse ben tre titoli della serie di *Final Fantasy*, *IV*, *V* e *VI*. *Final Fantasy VI*, ultimo titolo della serie “principale” di *Final Fantasy* a venire prodotto come esclusiva per una *Console* di *Nintendo*. La tematica principale del gioco è quella dell’amore, ed è il primo titolo della saga ad avere un’ambientazione *steampunk*. La trama fu scritta con un processo collaborativo definito “ibrido” da Sakaguchi Hironobu, creatore della saga (che essendo stato recentemente promosso a vicepresidente di *Square* non poteva più dedicarsi alla creazione dei giochi a tempo pieno) e dagli altri addetti ai lavori di sviluppo della società. Kitase Yoshinori (1966-), programmatore del gioco nominato anche regista del progetto aveva il compito di mettere insieme gli apporti di tutti alla storia e alla creazione dei personaggi.³⁰⁹ Questo videogioco ha una colonna sonora ricchissima per l’epoca, composta da Uematsu Nobuo, compositore ufficiale fin dal primo capitolo. È considerata una delle migliori colonne sonore della serie, 16esima nella classifica di “FACT”³¹⁰; inoltre, è la più lunga della saga fino a quel momento, pubblicata come un cofanetto di 3 CD che superano le 3 ore di durata.³¹¹

Le possibilità espressive di immagine e suono del *Super Famicom* avevano ispirato i creatori del gioco, che decisero di affidare alla musica un ruolo più importante nella narrazione, integrandola nella trama di gioco. In una sequenza ludica, fortemente *cinematica*, la musica assume un ruolo principale sulle altre componenti del gioco. La vicenda si svolge infatti in un teatro durante l’esecuzione di un’opera. L’inter-attore attraverso gli avatar virtuali entra in contatto con l’episodio scomparsa della cantante principale. L’impresario è disperato. Per fini di trama tuttavia ³¹² la cantante Maria viene sostituita da uno dei personaggi controllati dal giocatore, Celes, che le somiglia molto. Il brano che canta è intitolato “Draco e Maria”. Draco, un tenore, realmente innamorato della cantante Maria canta la prima parte dell’aria e si strugge per lei, che

³⁰⁷ Chris Greening, *Interview with David Wise*, da “Square Enix Music Online”, dicembre 2010.

<https://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/davidwise.shtml> . Consultato il 10.01.2020.

³⁰⁸ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

³⁰⁹ “Edge Staff”, *The Making of Final Fantasy VI* da “Edge”, 05.08.2013. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20130808145228/http://www.edge-online.com/features/the-making-of-final-fantasy-vi> Consultato il 25.01.2020.

³¹⁰ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

³¹¹ *FINAL FANTASY VI ORIGINAL SOUND VERSION*, NTT Publishing, 2004 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/40>. Consultato il 10.02.2020.

³¹² Il giocatore deve portare avanti una missione obbligatoria, possibile solo approfittando della “distrazione” degli antagonisti.

in quel momento è lontana. L'inter-attore, sentendo le parole di risposta di Maria come se lei fosse presente deve farle cantare a Celes. Il giocatore deve memorizzare i versi e le tempistiche perché l'opera vada avanti e nel frattempo deve anche controllare un altro personaggio che durante lo spettacolo svolge una missione. Il chip sonoro del *Super Famicom* non permetteva l'utilizzo di una voce umana; l'aria è quindi eseguita da un sintetizzatore che imita la voce umana di Draco (tenore) e Celes/Maria (mezzo-soprano) che, non potevano riprodurre parole, seguono la melodia cantando solo suoni vocalici; e le parole dell'aria appaiono come testo in sovrimpressione, con un direttore, un'orchestra e perfino gli applausi del pubblico.³¹³

Quest'opera dentro la narrazione ludica è frutto dell'immaginazione degli sceneggiatori e del compositore, con il testo composto da Kitase e la musica di Uematsu. La sequenza ha una certa durata e nella pubblicazione come CD della colonna sonora del gioco è divisa nei quattro brani intitolati "Overture", "Aria Di Mezzo Carattere", "The Wedding", "Grand Finale" con una durata complessiva di circa 15 minuti. Nel gioco però la durata varia, poiché la durata della sequenza è determinata dalle azioni dell'inter-attore. Per creare la scena il suono è stato quindi programmato in modo da adattarsi alle scelte del giocatore. Questa sequenza, che senza musica sarebbe semplice e di scarsa rilevanza nella partita in sé ha acquisito autonomia dal gioco stesso per cui è stata creata. Grazie alla musica, che crea un legame emotivo con i giocatori, questa scena è diventata memorabile, nonché parte del bagaglio culturale degli appassionati di *Final Fantasy*. Viene notato che la forza espressiva del brano è condizionata dalle limitazioni dell'*hardware* ma non necessariamente in maniera solo negativa. Gli appassionati di questa "Aria" nel gioco sono infatti particolarmente affezionati a questo brano e non *nonostante* le limitazioni estetiche ma in grande parte proprio a causa di queste.³¹⁴ La sequenza acquisì autonomia dal videogioco; la sua estrema popolarità portò Uematsu a riscrivere uno di questi brani (per la precisione l'aria diegeticamente cantata da Maria) per una vera orchestra. Questo arrangiamento è incluso nella Suite sinfonica *Final Fantasy VI: Grand Finale*³¹⁵ pubblicato come CD nel 1994, contenente 48 minuti di brani tratti da questo videogioco. Uematsu volò a Milano per la registrazione dell'album, eseguito integralmente dall'Orchestra sinfonica di Milano e dall'Ensemble di Archi della Scala. L'aria, con un nuovo testo scritto in italiano per rispettare la tradizione operistica, è cantata dalla cantante bulgara naturalizzata spagnola Svetla Krasteva, soprano specializzata in ruoli romantici. Nel 2008 i brani di quest'opera furono anche

³¹³ Chris Kohler, *Power+UP...cit.* cap.4.

³¹⁴ William Cheng, *Sound Play, Video Games and the Musical Imagination*, New York: Oxford University Press, 2014.

³¹⁵ *FINAL FANTASY VI GRAND FINALE*, NTT Publishing, 1994 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/61> Consultato il 10.01.2020.

riarrangiati dal compositore in stile *prog rock* per il suo progetto “The Black Mages”, in cui suona strumenti a tastiera anche in eventi dal vivo. Contenuta nel terzo album del gruppo *The Black Mages III: Darkness and Starlight*³¹⁶, pubblicato dall’etichetta discografica fondata dallo stesso compositore dopo il suo abbandono di *Square*, la musica della sequenza operistica (che nel gioco viene interrotta bruscamente per via di eventi della trama) in questo album viene riproposta in una versione completa, con una grande presenza dell’organo, suonato da Uematsu. Il brano che “raccolge” le diverse tracce è intitolato “Darkness and Starlight” e dura oltre 15 minuti, cantato con la versione del testo in giapponese, e “raccontato” da una voce narrante.

In quegli anni *SEGA* stava acquistando popolarità fuori dal Giappone, cercando di scalfire la predominanza di *Nintendo*. Le due società al tempo cercavano di dare un’immagine agli antipodi l’una rispetto all’altra e questo è evidente anche nella produzione sonora dei giochi, con degli stili molto diversi. David Sheff, giornalista citato da Collins sostenne: «Il Genesis [*Mega Drive*], in nero, era “l’outsider, l’heavy metal delle macchine da videogioco”. Lo Snes [*Super Famicom*], grigio ed elegante, era assolutamente commerciale.» Anche nella musica, i videogiochi di sviluppati *SEGA* cercarono di distaccarsi dall’estetica *Chiptune* e di rinnovare i linguaggi³¹⁷, anche grazie ad alcuni musicisti di grande talento. Karen Collins nota che le sonorità del *Mega Drive* erano particolarmente adatte a uno stile che ricorda il rock progressivo e la *fusion*, vista la grande presenza dei suoni che ricordano strumenti a tastiera, sintetizzatori, campanelle, xilofoni e carillon. Suoni che imitavano questi strumenti e i linguaggi tipici di questi stili musicali sono particolarmente evidenti nella musica di giochi come *Phantasy Star II* (1989) e *Ristar* (1995), che cercano un’estetica “spaziale” o fantascientifica, che utilizzano musica modale e linguaggi tonali arcaici e tipici di musiche non-occidentali, per creare nel giocatore delle naturali associazioni con mondi fantasiosi, mitologici o futuristici e permettergli di vagare con la fantasia. Dal momento che la musica delle sequenze di gioco continuava ad essere basata sul *Loop* di alcuni brani musicali di durata relativamente breve, riprodotti un numero indefinito di volte in base al tempo di gioco dell’inter-attore, l’estetica musicale veniva spesso sviluppata per cercare di evitare di “stancare” l’orecchio, creando brani che potessero essere ripetuti più volte, con una solida base di accompagnamento di basso e frammenti melodici riprodotti con degli

³¹⁶ *THE BLACK MAGES III Darkness and Starlight*, Dog Ear Records, 2008 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/6987> Consultato il 10.01.2020.

³¹⁷ David Sheff, *Game Over*. Random House, New York, 1993 p. 358 in Karen Collins, *Game Sound...cit* p. 47.

schemi ben sviluppati³¹⁸, simile a quella di alcuni stili della musica popolare contemporanea che prevedono dei brani molto lunghi e un importante ruolo dell'improvvisazione.

Uno dei professionisti più qualificati di questo periodo, capace di spaziare attraverso stili musicali diversissimi nonostante le limitazioni tecnologiche è Koshiro Yūzō (1967-), “re della *Chiptune* con sintesi FM”³¹⁹, considerato uno dei migliori compositori del periodo del 16-Bit. È uno degli artisti di musica videoludica più citati tra le influenze musicali da produttori, dj e creatori di musica elettronica e hip hop anche all'infuori dal Giappone, tra cui si possono citare per esempio il cantante, produttore e rapper britannico Labirinth (1989-)³²⁰, gli statunitensi BT³²¹ e il *Disk jockey* francese Danger (1984-), quest'ultimo che utilizza campionamenti di musica videoludica nella sua produzione. Koshiro ricorda i suoi primi approcci alla musica, con le lezioni di pianoforte ricevute durante l'infanzia prima dalla madre e successivamente e del noto compositore Joe Hisaishi (1950-), al tempo non ancora noto al grande pubblico.³²² Influenzato da giochi *Arcade* come *The Tower of Druaga* (1984), *Space Harrier* (1985), e *Gradius* (1985) di *Namco*, *SEGA* e *Konami*, decise di diventare un compositore per videogiochi.³²³ Il suo lavoro è estremamente eterogeneo e già negli anni della produzione giovanile, spaziava da colonne sonore con un'impronta estetica classica euro-colta lodate per la qualità della composizione, come quelle di *Dragon Slayer* (1984) e *Actreiser* (1990), quest'ultimo alla posizione 24 nella classifica di “FACT”³²⁴, allo stile che va dal jazz fusion all'hard rock nella serie *Ys* (1987-)³²⁵ i cui i due primi capitoli ottengono la 65esima posizione nella stessa classifica sopracitata³²⁶.

Si può notare che il lavoro di questo compositore sia stato dunque preso in grande considerazione nella stesura della classifica menzionata poc'anzi. Koshiro è stato frequentemente collaboratore, prima come *Freelancer* e dal 1990 come membro di *Ancient Corp.* (società da lui fondata insieme alla sorella Ayano (1970-), *graphic designer*), di *SEGA*. Negli anni del *Mega Drive* realizzò musica per vari titoli di rilievo tra cui *The Super Shinobi*, chiamato *The Revenge*

³¹⁸ Karen Collins, *Game Sound...cit* p.41-45.

³¹⁹ Ray Barnholt, *The Magic of FM Synth* da “1UP”, giugno 2012. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20130124112215/http://www.1up.com/features/the-magic-of-fm-synth> Consultato il 25.01.2020.

³²⁰ Eddy Lawrence, *Ikonika Interview*, da “Timeoutdubai”, 18.01.2011 <https://www.timeoutdubai.com/nightlife/features/20425-ikonika-interview> Consultato il 25.01.2020.

³²¹ “Mustin”, *Streets of Rage 2 Original Soundtrack (US) Review by Mustin*, da “Square Enix Music”, <https://www.SquareEnixmusic.com/reviews/mustin/streetsofrage2.shtml> Consultato il 25.01.2020.

³²² Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations...* Cit

³²³ Adam Doree, *Yozo Koshiro Interview* da “Videogamesdaily”, 14.10.2005. Recuperato da http://archive.videogamesdaily.com/features/yuzo_koshiro_iv_oct05_p1.asp. Consultato il 25.01.2020.

³²⁴ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit*.

³²⁵ Jeff Davis, *Inteviu with Yuzo Koshiro*, da “Gaming Intelligence Agency”. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20111007220957/http://www.psyq.ch/mirrors/theqia/sites/www.theqia.com/features/f010123.html>. Consultato il 05.02.2020.

³²⁶ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit*.

of *Shinobi* in Europa (1989), in posizione 42 nella classifica di “FACT”³²⁷, la cui musica fonde elementi di musica tradizionale giapponese e linguaggi *fusion* con melodie e ritmi *techno*.³²⁸ La musica da lui realizzata per la serie *Bare Knuckle* (spesso citata con il nome utilizzato per la pubblicazione in Nordamerica, *Streets of Rage*) è considerata assolutamente rivoluzionaria e avanti agli standard del periodo, con melodie elettro-funk, una forte presenza di percussioni ed effetti sonori e linee di basso articolatissime; nonostante fosse realizzata con i semplici suoni del *Mega Drive* fu definita “adatta sia a un videogioco che a una serata in discoteca”.³²⁹ Questa colonna sonora trova l’ottava posizione su “FACT”³³⁰. Riguardo quest’opera, il compositore sostenne in un’intervista del 2016:

«Con *Bare Knuckle*, SEGA non mi disse che tipo di musica volevano né mi diedero alcuna indicazione. Avendo io sempre fatto solamente musica che mi piacesse, li dissi che la musica elettro-dance sarebbe stata un successo e che volevo che fosse così, e li ho dato una demo. [...] Fui fortunato. Penso che in SEGA ci fossero delle persone che avrebbero rifiutato un tipo di musica che non fosse popolare in Giappone, ma il manager fu colpito. [...] La musica che composi per *Bare Knuckle II* era ancora più techno del primo gioco. [...] Mi rese più popolare. Stavo cercando all’inizio di portare nuove sonorità piuttosto che cercare di raggiungere un livello successivo. Speravo di far suonare [il gioco] più al passo coi tempi quando composi [la musica].»³³¹

Dal momento che SEGA riutilizzava frequentemente i suoni creati in diversi videogiochi³³², gran parte dei suoni creati per queste serie, così come quelli di *Michael Jackson's Moonwalker* furono utilizzati per la musica, della serie di più popolare della società, che seguì un processo evolutivo assolutamente anomalo per una saga videoludica giapponese, il cui protagonista divenne infatti *mascotte* di SEGA. Si tratta di *Sonic The Hedgehog*, caso studio analizzato nel Capitolo IV.

3.1.3 Dal formato Midi al CD-ROM

Con la pubblicazione del *Mega Drive* e il grande successo ottenuto dalla *Console* in tutto il mondo, SEGA era decisamente decisa a fare le cose in grande. Koshiro, a proposito dei suoi inizi nel mondo dei videogiochi sostenne «Per me SEGA era la compagnia videoludica più “cool” [...]»

³²⁷ *Ibidem*.

³²⁸ RocketBaby.com, *Interview with Yuzo Koshiro* da “Square Enix Music”, ottobre 1999. <https://www.squareenixmusic.com/composers/koshiro/oct99interview.shtml>. Consultato il 25.01.2020.

³²⁹ Joe McNeilly, *Game music of the day: Streets of Rage 2* da “GamesRadar”, 20.04.2010. <https://www.gamesradar.com/game-music-of-the-day-streets-of-rage-2/> Consultato il 25.01.2020.

³³⁰ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*
³³¹ Yuzo Koshiro in Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in “Red Bull Music Academy”, 10.11.2016. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games> Consultato il 25.01.2020.

³³² Karen Collins, *Game Sound... cit.* pp.43-48.

Erano giochi con una qualità visiva e musicale impressionante, ed era una cosa che (in quel periodo) faceva solo *SEGA*.»³³³ Alla fine degli anni 1980, mentre veniva commercializzato il *Mega Drive* venne sviluppato congiuntamente da Sony e Philips il CD-ROM. *SEGA* finanziò un progetto particolarmente ambizioso e nel dicembre 1991 mise in commercio una periferica per il *Mega Drive* che sfruttava questo supporto, il *Sega Mega CD*. L'utilizzo del supporto CD permise agli sviluppatori un rapidissimo salto in avanti nella creazione musicale, che contraddistinse *SEGA* rendendola *davvero* molto diversa da *Nintendo* nel modo in cui creava questo particolare aspetto dei giochi. Il supporto CD permetteva di poter aumentare fortemente la capacità di memoria e permise per la prima volta di realizzare le colonne sonore ludica con suoni di alta qualità. La volontà di innovazione di *SEGA* portò l'azienda a puntare su nuove tecnologie, finanziando lo sviluppo di altre periferiche aggiuntive, tra cui il *Sega 32X*, in vendita dal 1994 e il *Sega VR*, quest'ultimo presentato come prototipo ma mai distribuito. Tutti questi prodotti realizzati con l'intento di rendere più immersiva l'esperienza di gioco migliorando la qualità visiva e sonora per i giocatori. Questi "accessori", collegati al *Mega Drive* permettevano di "integrare" la scheda video e audio con quella della *Console*, permettendo così di avere prestazioni migliori. Le due espansioni messe in commercio non ebbero tuttavia i risultati di vendite sperati per varie ragioni tra cui prezzo di vendita, percepito dai consumatori come estremamente alto e per via di strategie sbagliate, spesso dovute alle difficoltà di coordinamento tra la casa madre e *Sega of America*.³³⁴

Il *Mega CD* ebbe maggiore successo del 32X; il titolo più venduto per questa espansione fu *Sonic CD* (1993), commercializzato in Giappone, Europa e Nordamerica tra ottobre e novembre 1993 come uno dei primi seguiti della saga di *Sonic the Hedgehog* che aveva lanciato la *maschietto* di *SEGA*, la cui genesi sarà descritta nel Capitolo IV. Questo gioco è uno dei primi ad utilizzare a pieno le capacità del *Mega CD*: è un titolo che non ha pari nella produzione musicale videoludica degli stessi anni; include infatti brani realizzati con strumenti musicali acustici e, come vedremo, canzoni cantate e campionamenti vocali utilizzati come nei remix delle basi utilizzate nell'*hip-hop*, registrate in studi musicali specializzati. La colonna sonora di questo gioco era assolutamente avanti, grazie al potenziale del CD, sia rispetto agli altri titoli di *Sonic*, sia da quelli di *Mario*, distaccandosi dalla sua forte ricerca o dall'estetica pseudo-euro-colta di giochi come "*A Link to the Past*" della serie di *Zelda*, fortemente improntato invece alla ricerca estetica di musica contemporanea *Pop*, di tendenza, influenzata da elementi di *Soul*, *R&B* e *hip-hop*, in questo

³³³ Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in "RedBull Music Academy", 10.11.2016 <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games> Consultato il 25.01.2020

³³⁴ Damien McFerran, *Hardware Classics: Unpacking The 32X, SEGA's Most Catastrophic Console Failure* da "Nintendolife", 11.04.2018..Consultato il 07.01.2020.
http://www.nintendolife.com/news/2018/04/hardware_classics_unpacking_the_32x_segas_most_catastrophic_console_failure

presentandosi così come un vero “figlio” degli anni 1990. Il CD aveva vantaggi e svantaggi; da un lato con questo supporto la *Console* poteva leggere non soltanto i videogiochi ma anche gli stessi CD musicali. L’audio in formato Redbook era di altissima qualità che non aveva nulla a che fare con quella della produzione precedentemente descritta. D’altro lato un CD non poteva contenere più di 72 minuti di musica in questo formato; inoltre, per via delle grandi dimensioni dei file audio nello spazio di archiviazione digitale, questi soffrivano talvolta di caricamenti più lenti impattando l’adattività dell’azione ludica.³³⁵ Con il CD nacquero uno degli elementi meno amati nel panorama del videogioco; le schermate di caricamento che “impongono” un’attesa (solitamente di pochi secondi) per permettere al CD di leggere i *file* in esso contenuti.

Sonic CD acquisì un seguito *cult* e frequenti ripubblicazioni, seguite dalla domanda degli utenti. Nel 1996 per PC, tra il 2011 e 2012 per dispositivi *smartphone* e sul catalogo digitale di diverse piattaforme di grande diffusione commerciale tra il 2013 e il 2016 tra cui *Steam*, piattaforma per la distribuzione di videogiochi, rivelandosi un grande successo ancora dopo molti anni, probabilmente frenato al tempo della pubblicazione dal prezzo proibitivo del *Mega CD*. *Sonic CD* può essere ritenuto un gioco pioniere dell’utilizzo di questo supporto e di quello che permetteva in termini di resa sonora. In effetti rappresenta un caso “strano” nella produzione di giochi per CD-ROM, che si affermarono come una tendenza “principale” del mercato videoludico solamente successivamente. Nel 1994 *SEGA* mise in vendita la *Console* della successiva generazione, anche questa con supporto CD, il *Saturn*, che includeva 2 processori per l’audio di qualità ancora migliore. A partire dal 1995, la produzione ludica di *Nintendo* e di gran parte dell’industria per le *Console* era ancora realizzata in formato analogico ma il CD aveva ormai preso piede.

Alcuni importanti momenti già descritti in questo capitolo, tra cui le colonne sonore fusion di *Out Run* e i concerti del gruppo musicale Sega Sound Team, il primo contatto con Michael Jackson, la musica “pionieristica” in giochi come *Bare Knuckle* e di *Sonic CD* rappresentano in maniera piuttosto evidente la grande importanza attribuita da *SEGA* al desiderio di creare dei giochi in cui la musica fosse quanto più simile possibile a quella di tendenza nel mercato musicale, allontanandosi dai “bip” e “blop” dei giochi del passato, classificando la produzione di questa società come di interesse per la ricerca, approfondita nel Capitolo IV.

Nintendo, che inizialmente era decisa a sviluppare una Console simile chiamata *Famicom-CD*, dopo un tentativo fallito di sviluppare una collaborazione con *Sony*, che produsse alcuni prototipi

³³⁵ Karen Collins, *Game Sound...cit* p.64.

(un prototipo funzionante ritrovato è stato messo all'asta da "Heritage Auctions", iniziata il 13 febbraio 2020 dovrebbe terminare il 5 marzo e che dopo poche ore dall'apertura ha superato i 28 mila euro di offerte³³⁶), decise di non puntare ancora sul supporto CD, sviluppando invece il *Nintendo 64*, con supporto per cartucce al pari delle *Console* più datate, messo in vendita in Giappone nel 1996. La musica di questa *Console* non poteva sfruttare formati audio in alta qualità e per ovviare a questa limitazione i programmatori del suono solitamente comprimevano la musica in formato MIDI, utilizzato nei giochi di punta della società, tra cui spiccano *Mario 64* e *Ocarina of Time*, entrambe composizioni musicali molto apprezzate, stilisticamente in piena continuità con i titoli precedenti. La qualità sonora era superiore a quella dei giochi per *Super Famicom* ma non paragonabile con quella resa possibile dal *Mega CD*. In *Mario 64* venne implementata quella caratteristica già individuata da Karen Collins da *Super Mario World*. Quando nel gioco si passa da una zona all'altra la musica rimane la stessa ma cambiano gli strumenti che compongono il brano, con una valenza di *Leitmotiv* associato all'ambiente; ad esempio il piano elettrico rappresenta una località marina, gli archi rappresentano una caverna acquatica, con un particolare effetto sonoro "ovattato" per evidenziare l'ambiente subacqueo, quando Mario nuota, diventato una convenzione nel panorama della musica dei videogiochi.³³⁷ La colonna sonora di questo gioco, inoltre, è alla novantesima posizione nella classifica di "FACT", meritata secondo gli autori dell'articolo per «certi momenti spettacolari – come il brillante "Inside the Castle Walls" e il tema acquatico in "Dire, Dire Docks, Jolly Roger Bay" e nel "Secret Aquarium", la più grande [traccia] *New Age* di *Nintendo*.»³³⁸.

Il primo gioco di *Final Fantasy* su CD-Rom fu realizzato per una *Console* che non era di *Nintendo*; i dirigenti di *Square*, insoddisfatti dai termini degli accordi decisero di rompere la sinergia ormai quasi decennale e svilupparono *Final Fantasy VII* (1994) per la nuova *Console* sviluppata da *Sony*, che, dopo l'accordo fallito per la produzione del *Famicom-CD*, decise di sviluppare una propria *Console* e con il supporto CD-ROM. Così, *Sony Play Station* fu messa in commercio in Giappone nel dicembre 1994, successivamente diventata una delle *Console* più vendute della storia. L'audio di questa *Console* come quello del *Mega CD* poteva riprodurre suoni in alta qualità, fino a 24 suoni contemporaneamente. Uematsu, rispetto ai precedenti capitoli ottenne finalmente la possibilità di emulare degli strumenti acustici in maniera più

³³⁶ Diego Barbera, *Esiste un ibrido Playstation-Nintendo (e te lo puoi comprare)* da "Wired", 18.12.2019 <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2019/12/18/prototipo-playstation-nintendo-asta/> Consultato il 20.12.2019.

Maggiori approfondimenti da Michele Galluzzi, *Nintendo PlayStation..* da "Everyeye", 13.02.2020 <https://www.everyeye.it/notizie/nintendo-playstation-unico-prototipo-console-asta-superati-28-000-euro-427422.html> Consultato il 13.02.2020.

³³⁷ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.152.

³³⁸ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

realistica, e avere un utilizzo esteso della polifonia. Inoltre il *chip* sonoro della *Playstation* permetteva un maggiore utilizzo della dinamica rispetto a quello del *Super Famicom* e, conseguentemente, da cui la colonna sonora di *Final Fantasy VII*, riesce ad avere maggiore capacità espressiva dei suoi predecessori.³³⁹ Il gioco, con una storia che ruota intorno ad una società distopica ed un gruppo di eco-terroristi è stato definito uno dei più cinematografici del tempo, la sua colonna sonora, tra le più apprezzate della serie ha avuto una grande importanza nella creazione di questo mito³⁴⁰ e trova spazio nella classifica di “FACT” citata in questa tesi alla posizione 31.³⁴¹ Nonostante la capacità espansa di memoria, il gioco aveva proporzioni enormi, del tutto atipiche, nei videogiochi, e fu pertanto diviso in ben 3 CD. Anche la colonna sonora, che supera le 4 di durata non poteva essere riprodotta in formato Redbook, ed è stata perciò “compressa” in formato MIDI, sacrificando la resa sonora per risparmiare spazio di archiviazione.

A metà degli anni 1990 la produzione musicale per i videogiochi non doveva essere un lavoro facile per i suoi creatori. Pur in un settore specifico come quello della distribuzione di massa giapponese infatti, come abbiamo visto, convivevano alcuni sistemi che utilizzavano supporti completamente diversi, che permettevano conseguentemente tipologie di suono molto diverse. La grande produzione spaziava dagli *Arcade* alle piccole *Console* portatili con delle caratteristiche tecniche limitate per via della loro piccola dimensione e, come abbiamo visto alcune *Console* tecnicamente estremamente diverse tra loro, che avevano ognuna la propria gamma di timbriche disponibili. Un compositore assunto presso una società come *SEGA* poteva lavorare quasi contemporaneamente a titoli per il mercato *Arcade*, per il modernissimo *Saturn* o il *Mega CD* ma anche per il datato *Sega Mark III*, per cui la società continuava dopo quasi un decennio a sviluppare giochi, parallelamente a quelli di nuova generazione. Mentre l’industria si ramificava perciò si diffusero alcune figure professionali: tra queste il “direttore sonoro” o “sound director”, sorta di regista che si occupa di “mettere insieme” tutti gli elementi, musicali e non, legati alla produzione degli aspetti sonori, e quella del “tecnico del suono”, il cui ruolo era ricreare il materiale sonoro composto dai compositori sull’*hardware* della piattaforma per cui un dato gioco viene sviluppato, aiutandoli a capire come “suonerà” la musica nel prodotto finito. Le crescenti aspettative del pubblico hanno portato i creatori a cercare di migliorare sempre più la produzione sonora, tecnicamente ed esteticamente.

³³⁹ Karen Collins, *Game Sound...cit* pp.68-70.

³⁴⁰ Glenn McDonald, *A History of Video Game Music* da “Gamespot”, 28.03.2005 <https://www.gamespot.com/articles/a-history-of-video-game-music/1100-6092391/> Consultato il 07.01.2020.

³⁴¹ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit*.

Negli anni successivi la tecnologia migliorò ulteriormente, il formato MIDI venne presto abbandonato con la diffusione del CD, seguito poi dal DVD, che rendevano possibile un tipo di suono più realistico. I miglioramenti della qualità sonora permisero la nascita di un genere nuovo di videogioco, in cui l'elemento ludico è basato sulla musica stessa, sotto forma di interazione tra il giocatore e il gioco attraverso la melodia o il ritmo e la danza. *PaRappa Rappa* (1996), *Beatmania* (1997) e *Space Channel 5* (1999) sono alcuni tra i primi giochi musicali, genere che meriterebbe un discorso a parte per il diverso ruolo che la musica vi esercita rispetto al resto della produzione ludica. Attraverso il CD-ROM la musica poteva finalmente includere la registrazione di strumenti dal vivo, potendo combaciare con l'idea del compositore. Effetti sonori più realistici, oltre a voce e dialoghi entrarono a far parte del videogioco.³⁴² Koshiro Yūzō, compose ulteriori colonne sonore di estrema varietà, tra cui *The Story of Thor: A successor of The Light* (spesso citato con il nome nordamericano di *Beyond Oasis*) (1995) la cui musica è ispirata al tardo romanticismo euro-colto³⁴³ e *Shenmue* (1999), alla posizione 27 nella classifica di "FACT"³⁴⁴, storia di arti marziali e di vendetta per cui compose una colonna sonora epica dal taglio cinematografico, con una grande presenza del pianoforte, di strumenti da orchestra e della tradizione musicale cinese per caratterizzare i personaggi e le ambientazioni di gioco.³⁴⁵ Anche la colonna sonora di *Shadow of The Colossus* (2005), inserita nella stessa classifica alla posizione 50³⁴⁶, utilizza dei codici cinematici; a differenza di quei prodotti in cui la musica "guida" le sensazioni del giocatore tuttavia, con dei giudizi anche di natura morale che identificano "l'eroe" e "l'antagonista", in questo gioco la musica riesce ad astenersi, cercando di non influire nella creazione di idee, lasciate all'inter-attore: trama di questo gioco prevede che il protagonista, per riportare in vita una ragazza, debba uccidere 16 giganti. Mentre la musica crea forti tensioni, i momenti che implicano che il giocatore debba prendere una scelta sono spesso accompagnate dal "silenzio" che evita di indirizzare da una parte o dall'altra.³⁴⁷

³⁴² Chris Greening, Don Kotowski, Kamil Rojek, Mateusz Pawlak, *Interview with Yoko Shimomura (September 2009)* da "SquareEnixMusic". <https://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/yokoshimomura.shtml>. Consultato il 05.02.2020.

³⁴³ Chris Greening, Don Kotowski, *Yuzo Koshiro Interview: Innovator in Game Music and Sound Design* da "Game Music Online", 15.02.2011. <http://www.vgmonline.net/yuzokoshirointerview/>. Consultato il 05.02.2020.

³⁴⁴ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

³⁴⁵ *Shenmue* in "TV Tropes". <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/AwesomeMusic/Shenmue>. Consultato il 05.02.2020.

³⁴⁶ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

³⁴⁷ William Gibbons, *Wondering Tonalities: Silence, Sound and Morality in Shadow of the Colossus* in *Music in Videogames: Studying Play* in Justin Sextro, *Press Start...* *cit.* p. 29.

3.1.3.1 Caso studio: Musica Interattiva In *The Legend of Zelda*

Mentre non venivano eguagliati gli sforzi di *SEGA* e *Sony* di migliorare la qualità tecnica dell'audio e del video, *Nintendo* in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), uno dei lavori più premiati dei videogiochi, attribuisce alla musica un ruolo ben più ampio di quello di semplice accompagnamento. Questo gioco è frequentemente citato nei lavori di Ludomusicologia: per esempio, è possibile trovarlo come caso studio nella ricerca di tesi di laurea di Justin Daniel Sextro *Press Start* (2015) e in quella di Sarah Teetsel *Musical Memory of the Player, Characters and World of the Legend of Zelda Video Game Series* (2015). L'estetica musicale di *Ocarina of Time* è stata condizionata dai lavori precedenti della serie, per cui i giocatori hanno sviluppato un grande attaccamento. Le importantissime funzioni che la musica svolge in *Ocarina of Time* e il suo seguito *Majora's Mask* richiesero un lavoro particolarmente meticoloso nella composizione della musica. La maggior parte della strumentazione è orchestrale, con grande enfasi sugli archi e sull'ocarina richiamata dal titolo. Protagonista è un bambino guerriero di nome Link cresciuto in mezzo ai *Kokiri* (bambini albero), immaginari folletti silvani eterni bambini, credendo di essere anch'egli uno di loro ma isolato dagli altri perché a non è accompagnato da una fata. Una fata, attesa per anni, arriva proprio per aiutarlo in questa avventura all'inizio della narrazione. La musica di questo gioco, composta da Kondō, è un ottimo caso studio, per le funzioni che esercita, che spingono al massimo l'interattività e la comunicazione diretta tra gioco e giocatore. La composizione fa come precedentemente citato uso di *leitmotiv* legati sia ai personaggi della storia ai luoghi; Zachary Whalen, nella sua tesi nel campo dei Media digitali intitolata *Play along – An approach to video games music* fa riferimento a questi ultimi come “leitmotiv al contrario”, ovvero musiche che al posto di annunciare l'entrata di un personaggio annunciano l'ingresso in un ambiente di gioco differente³⁴⁸, un elemento che nei giochi di alcuni generi tra cui il *platform* o i giochi di avventura e esplorazione è diventato estremamente comune. La *Foresta Kokiri* è introdotta come un posto sicuro, al riparo dai mostri e dei pericoli del mondo esterno. La musica rispecchia quest'immagine di luogo puro e incontaminato e, fortemente associata allo stato di bambino del protagonista si sviluppa con un ritmo veloce, cadenzato e giocoso. Il tema musicale della *Foresta Kokiri* è estremamente melodico con una parte di ottavino solista, accompagnato da un clavicembalo e diversi tipi di ottoni e xilofoni. La narrazione presenta somiglianze con il romanzo di formazione: Il giocatore dovrà condurre Link

³⁴⁸ Zachary Nathan Whalen, *Play Along... cit.* p.41.

attraverso una lunghissima peregrinazione che lo porterà a diventare “l’Eroe del tempo” e salvare il regno dal male.

Nel videogioco si è anche sviluppato un tipo di codice musicale che prende degli elementi in “prestito” dalla tradizione musicale euro-colta. In alcuni Giochi di Ruolo e di avventura con simili *topoi* “letterari”, il tema musicale associato alla tranquillità dell’ambiente natio è creato in forma di “Pastorale”, come in questo stesso gioco il tema *Lon Lon Ranch*, e nel successivo capitolo della saga, *Twilight Princess* (2006) il tema della *Fattoria di Tauro*. Per lasciare la foresta in cui il piccolo eroe Link è cresciuto, ed iniziare la sua avventura avrà bisogno di tre cose: uno scudo, una spada e infine un’ocarina magica. Usando il controller il giocatore-interattore attraverso Link potrà imparare 12 canzoni, “suonandole” su questa ocarina virtuale che permette al videogiocatore di controllare alcune meccaniche di gioco e a Link di controllare lo spazio ed il tempo nel tempo. L’ocarina può quindi essere suonata entrando nella “modalità ocarina” come definita da Whalen, che mette temporaneamente “in pausa” il mondo ludico. Il giocatore attraverso il joystick potrà suonare cinque note, ogni nota corrispondente ad un tasto del controller del *Nintendo 64*, rientrando dunque in quella categoria di audio che Karen Collins chiama “audio interattivo”.³⁴⁹ Diverse combinazioni di queste 5 note formano le 12 canzoni che, apprese durante il gioco permettono di portare avanti la storia. Una volta imparata una di queste, se suonata correttamente avvierà una sequenza non interattiva che suona la melodia intera e si compirà l’azione associata alla musica. La necessità di creare delle melodie intorno a queste cinque note ha condizionato Kondō Kōji nella composizione.



Per questo motivo gran parte della colonna sonora del gioco, in cui queste si inseriscono spesso come parte dell’“ambiente” sono in tonalità di Re minore. Alcune tra le azioni che si possono svolgere associate alle diverse canzoni sono:

- ♪ La “Ninnananna di Zelda”, canzone della famiglia reale, permette di accedere a diverse aree altrimenti inaccessibili.
- ♪ La “Canzone del Sole” permette di far anticipare il giorno e la notte.
- ♪ La “Canzone di Epona” addomestica la cavalla che accompagnerà l’eroe una volta cresciuto, e al tempo stesso la richiama quando lontana, è anche tema di *Lon Lon Ranch*, fattoria in cui si trova Epona, e ha un ritmo pastorale.
- ♪ La “Canzone delle Tempeste” permette di evocare la pioggia; è anche tema musicale del mulino del villaggio, dove viene diegeticamente suonato da *Guru Guru*, musicista che vive nel mulino e suona uno strano fonografo-*serinette* o organo a manovella.

³⁴⁹ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p. 185.

Questi brani sono tutti imparati nel corso del gioco, e hanno funzione di interfaccia, ossia supportano le meccaniche e la giocabilità, permettendo al giocatore di entrare in nuove aree, procedere nella trama rivelando elementi di gioco altrimenti irraggiungibili. Molte delle dodici canzoni imparate svolgono una doppia funzione. Oltre a funzionare come interfaccia infatti, la *Canzone del sole* risuona come colonna sonora ogni volta che il sole sorge e inizia un nuovo giorno. La *Canzone del Tempo* suona la stessa melodia ispirata ai canti gregoriani che risuona auralmente dentro il *Tempio del Tempo*. Il giocatore quindi acquisirà conoscenza con queste canzoni prima che Link abbia effettivamente modo di imparare a suonarle. La *Canzone di Saria*, che permette a Link di teletrasportarsi nel bosco, è anche il tema leitmotiv associato al bosco stesso. In alcune sequenze per orientarsi all'interno dello spazio di gioco bisognerà “seguire” la musica, che cambia di intensità per guidare il giocatore-inter-attore verso la fonte del suono: Saria, amica di Link e protettrice del bosco, intenta a suonarla sull'ocarina. Questo è quindi un ottimo esempio di quella categoria di suono che Isabella von Elfren, docente di musica, individua come *semidiegetico*.³⁵⁰ La *Canzone di Saria* in questa particolare sequenza è sia *colonna sonora* dell'azione, in quanto tema musicale associato al bosco fatato, sia musica diegetica perché suonata dalla stessa Saria nel bosco.

L'intensità della melodia permette insomma all'inter-attore di orientarsi nel gioco, svolgendo cioè una delle funzioni principali degli effetti sonori nei videogiochi, quella di fornirgli informazioni sullo spazio in cui ci si “muove”. “Suonare” la canzone nel gioco permette a Link e Saria di comunicare anche quando sono lontani. Nello svolgimento della trama un altro personaggio (Darunia), avendo sentito la musica provenire dalla foresta non potrà fare a meno di ballare freneticamente sentendola suonata dal protagonista, superando una grave depressione.³⁵¹ Suonare questa canzone inoltre permette a Link di fare amicizia con i *Bambini perduti*, degli strani bambini-folletti senza volto che vivono nella foresta e che suonano il flauto di canna. Una volta diventati amici, questi proporranno al protagonista di suonare insieme a loro, seguendo delle melodie e ripetendole. Questa sequenza ludica-*jam session* non è obbligatoria ma permette al giocatore di acquisire familiarità con la “modalità ocarina” e con le note che si possono suonare. Elizabeth Medina-Gray, docente di Teoria Musicale presso l'Ithaca College, analizza l'utilizzo degli strumenti musicali in due ulteriori capitoli della saga di *The Legend of Zelda*, *The Wind Waker* (2002) e *Skyward Sword* (2011), notando come gli strumenti musicali “nel gioco”

³⁵⁰ Isabella von Elfren, *Un forastero! Issues of virtuality and diegesis in music and the moving image* (2011) in Justin Daniel Sextro, *Press Start...* cit. p. 21.

³⁵¹ *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*, Nintendo (1998) - Così definita dal personaggio stesso.

siano fortemente integrati grazie alla colonna sonora: quando l'interattore-Link suona della musica sull'arpa sarà "accordata" in tonalità e carattere con la colonna sonora non diegetica.³⁵²

Se in *Ocarina of Time* il tema della *Foresta Kokiri* è associato all'infanzia e alla tranquillità, il tema del *Tempio del tempo* ad un'aura di sacralità rituale religiosa, quello del tema della "*Torre di Ganondorf*", antagonista, suonato diegeticamente da lui stesso sull'organo è associato al male assoluto, altro esempio di funzione *semidiegetica* dei *Leitmotiv*, che è sia musica di accompagnamento sia musica diegetica. Come da convenzione in questo genere di gioco, gli avanzamenti della partita portano allontanano dall'iniziale sicurezza dell'infanzia e della casa in cui fare ritorno, dove Link ormai adolescente non viene più riconosciuto dai suoi amici, eternamente bambini. Vari momenti associati con il pericolo sono accompagnati come nella colonna sonora del cinema classico da strumenti orchestrali con toni dissonanti, ritmi irregolari e timbri gravi. La musica del castello di Ganondorf è individuata come il brano più armonicamente instabile della colonna sonora: questa musica serve a trasmettere l'agitazione della scena. La sconfitta del malvagio ferma la musica. La pace è stata ristabilita, cala il sipario.³⁵³ I titoli di coda sono accompagnati dalle immagini dell'armonia che ritorna sul regno, accompagnata da una pacifica melodia in Do maggiore.

Il *Leitmotiv* svolge anche una funzione di connettere i personaggi. Nella seconda parte del gioco un misterioso personaggio dal volto coperto chiamato *Sheik* aiuta Link nella sua impresa, insegnandogli per trasmissione aurale alcune canzoni, suonandole sulla lira (o arpa celtica). Il *Leitmotiv* associato a questo personaggio è individuato nella tesi di musicologia di Justin Daniel Sextro come recante un indizio della sua vera identità. Il brano, in tonalità di Si bemolle maggiore, mostra alcune similitudini con la "Ninnananna di Zelda" in tonalità di Sol maggiore, con un riferimento al contrappunto di quest'ultimo. Gli strumenti ad arpa inoltre sono associati nella storia alla Principessa Zelda che è in effetti la vera identità di Sheik.³⁵⁴

Miyamoto Shigeru che, come riportato da Kohler, mostrò ammirazione per i videogiochi musicali³⁵⁵ con questo gioco riuscì di fatto a creare un videogioco di azione con elementi GdR che gli si avvicina molto. La "modalità ocarina" di *Ocarina of Time* e *Majora's Mask* (2000), seguito del primo titolo che utilizza simili meccaniche di gioco, è spesso utilizzata dai giocatori

³⁵² Elizabeth Medina-Gray, *Meaningful Modular Combinations: Simultaneous Harp and Environmental Music in two "Legend of Zelda" Games* in *Music in Videogames: Studying Play* (2014) in Justin Daniel Sextro, *Press Start... cit.* p.29.

³⁵³ Zach Whalen, *Play Along...cit.* p.44.

³⁵⁴ Justin Daniel Sextro, *Press Start...cit* p.106-110.

³⁵⁵ Chris Kohler, *Power+UP...cit.* p. 151.

senza alcuno scopo in particolare nella trama. Il gioco stesso cerca di incoraggiare i giocatori alla creatività e all'educazione musicale. I brani appresi possono essere visualizzati come brevi spartiti e si può anche comporre una breve canzone: la "Canzone dello Spaventapasseri". Su piattaforme di condivisione come Youtube ci sono innumerevoli video di giocatori che sfruttano questa modalità per suonare anche canzoni popolari, soprattutto in *Majora's Mask* che consente con la stessa modalità di suonare anche "strumenti" virtuali diversi.³⁵⁶ In questo gioco, Link, indossando diverse maschere, assume diverse personalità, ognuna di una differente razza antropomorfa del mondo ludico. In questo contesto la musica assume un ruolo ancora differente. Il lavoro *Play Us a Song: The Structure and Aesthetics of Music in Video Games* di Erik Youngdahl compara l'esperienza di gioco ad una sorta di esperienza etnografica. Muovendosi attraverso il mondo immaginario del gioco infatti, ci si trova ad entrare in contatto con diverse civiltà con culture e tradizioni diverse, che suonano strumenti differenti e che si tramandano canzoni insegnate in molti casi per via orale. Diverse caratteristiche di timbri e strumenti creano relazioni tra i vari personaggi e i luoghi da cui provengono, diventando dei "codici culturali" che permettono al giocatore di identificare le "popolazioni".³⁵⁷ In una delle identità assunte dal protagonista per mezzo di una maschera, in cui viene infuso lo spirito di un moribondo Zora (specie ricorrente nella serie, simili a tritoni), il protagonista diventa un popolare chitarrista di un gruppo rock e avrà, tra le altre cose, modo di comporre una canzone insieme al bassista e al tastierista di questo gruppo oppure suonare in delle *jam session*. Un'ulteriore sequenza di gioco richiede che tutti gli alter-ego in cui il protagonista si trasforma per mezzo delle maschere suonino insieme un brano, "La Ballata del Pesce del Vento", ognuno con gli strumenti musicali associati ad una diversa civiltà. Questa sequenza è, internamente al contesto narrativo, una performance transculturale. In questi due giochi insomma la musica assume nel contesto ludico un ruolo primario di interfaccia (compiere azioni ludiche, manipolare gli elementi, canale diretto di comunicazione tra il gioco ed il giocatore) e di colonna sonora che accompagna la trama e crea una coerenza interna narrativa riflettendo gli eventi del gioco. In *Majora's Mask*, Link deve

³⁵⁶ Per un quadro più complete, vedasi "PuppetMaster9", *Ocarina Cover Compilation #1 | The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* da Youtube, 11.08.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=goMixt-6fEs> Consultato il 25.01.2020. Il che raccoglie diversi tweet postati dall'utente, che sfrutta la modalità ocarina manipolando i comandi per suonare anche note diverse dalle 5 dell'interfaccia, "suonando" vari brani tra cui *Take on Me* e *The Final Countdown* o ancora colonne sonore di altri videogiochi come *Sonic* e *Mario Bros*, o di film come *Il Signore degli Anelli* e *Guerre Stellari*. Questo video, postato nell'agosto 2016 ha raggiunto più di 3 milioni di visualizzazioni alla fine del 2019. Roger Moseley e Aya Saiki, *Nintendo's Art of Musical Play in Music in Videogames: Studying Play*, K.J. Donnelly, William Gibbons, Neil Lerner, New York, Routledge, 2014: pp. 51-76 in Justin Daniel Sextro, *Press Start... cit* p.25 «Ogni videogioco è intrinsecamente uno strumento musicale cinetico.» Prosegue Sextro: «Secondo questi autori dei sistemi come il Game Boy o il Nintendo 3DS hanno i loro tipi di timbri e intonazioni che sono attivati suonando i giochi. [...] Suonare l'ocarina [in Ocarina of Time] è un requisito per completare delle mansioni di gioco. Le canzoni che devono essere suonate sono solitamente limitate a melodie di sei note. L'azione sullo schermo e gli "indizi" musicali sono collegati. Secondo Moseley e Saiki il controller di una Console può essere tanto musicale quanto ogni esecuzione dal vivo di uno strumento.»

³⁵⁷ Erik Youngdahl, *Play Us a Song: The Structure and Aesthetic of Music*, tesi di Laurea in Musicologia, Wesleyan University, Middletown, 2010: pp.58-61.

salvare il mondo a tre giorni dalla sua fine, riavvolgendo più volte il tempo, potere datogli dalla “magia” delle canzoni che suona sull’ocarina. La musica del borgo chiamato *Cronopoli* risuonerà in un modo diverso ogni giorno. Al primo giorno è allegra e melodica, al secondo questa melodia diviene instabile, coerentemente con l’avvicinarsi della fine del mondo. Al terzo giorno, durante il quale i personaggi realizzano la propria morte imminente, apparentemente inevitabile, diventa frenetica e dissonante. La serie di *Zelda* ha una forte divisione manicheista tra bene e male, luce e oscurità. La musica tende a rafforzare questo elemento nella mente dello spettatore-giocatore attraverso dei codici musicali utilizzati anche in altri media audiovisivi, per infondere diverse emozioni.

Nella produzione di *Zelda* la composizione mantenne negli anni successivi pressoché le stesse caratteristiche. Altro esempio di *semidiegese* è nel successivo capitolo *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006). Trovandosi nel borgo dentro le mura del castello, affollato tra gli abitanti, i mercanti, circensi e guardie di diverse provenienze vi sono anche dei musicisti di strada. Avvicinandosi a questi, la musica aumenta di volume e si potrà sentire con chiarezza che quello che suonano e cantano altro non è che colonna sonora ludica, tema *Leitmotiv* associato al borgo stesso. Un’ interessante innovazione è rappresentata da un’idea nuova implementata nel *Nintendo Wii*, *Console* rivoluzionaria sotto molti aspetti in vendita dal 2006: dentro il *controller* è infatti inserito un piccolo microfono che “suona” alcuni effetti sonori e *jingle*, rendendo l’esperienza ludica maggiormente immersiva e fisicamente “vicina al giocatore”. Karen Collins evidenzia un semplice esempio: in *The Legend of Zelda: Twilight Princess* se il giocatore, attraverso il suo avatar scocca una freccia il suono associato a questa azione viene emesso dal *Controller* e dal televisore, in modo da dare l’impressione che sia scoccata dal giocatore verso lo schermo; viceversa, accade quando un personaggio del gioco spara una freccia verso l’avatar.³⁵⁸ Questa particolare caratteristica viene talvolta utilizzata per quegli elementi di gioco che richiedono di richiamare l’attenzione del giocatore, anche attraverso la musica. La trama di *The Legend of Zelda*, seppur diversa in ogni gioco della serie, mantiene fissi alcuni elementi tra cui l’importanza della natura e la metamorfosi, tematiche particolarmente care alla produzione mediatica giapponese. Quest’ultima è esplorata soprattutto in *Majora’s Mask* e in *Twilight Princess* in cui Link compie delle trasformazioni: in *Twilight Princess* può diventare un lupo, trascendendo la sua umanità per diventare maggiormente connesso con la natura. Sarà la natura stessa, infatti, ad insegnargli sotto forma di “vento” le canzoni, che “ululate” gli permetteranno

³⁵⁸ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.73.

di entrare in contatto con “l’Eroe del tempo”, lo spirito della passata reincarnazione del protagonista. All’interno della narrazione di questa serie insomma la musica assume una lunga serie di significati. È centrale nei racconti di alcuni personaggi delle varie “razze” e culture, che fanno riferimento ad una canzone in particolare come patrimonio culturale trasmesso da generazioni; oppure, come abbiamo visto, può avere funzione di musicoterapia; e ovviamente di elemento “magico” capace di alterare il tempo e la natura. Durante tutta la narrazione della serie, e anche nei capitoli successivi, la musica è capace di unire diverse persone, permette di comunicare con spiriti e persone lontane. In *Zelda* insomma la musica svolge alcune funzioni che le sono attribuite in molte civiltà realmente esistenti nel mondo, come quelle di tradizione sciamanica in cui attraverso la musica talvolta si ricerca la possibilità di “armonizzarsi” con la natura.

Saghe come *The Legend of Zelda*, ma anche *Final Fantasy* o *Dragon Quest* hanno fondato parte della narrativa sull’utilizzo di musica ispirata al romanticismo con toni drammatici ed eroici. Il recente capitolo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) ha spinto al massimo l’idea di esplorazione, con cui cerca di stupire il videogiocatore attraverso la bellezza dell’immagine che tende a somigliare ad un film d’animazione come quelli dello *Studio Ghibli*. La musica di questo capitolo si è discostata perciò dai capitoli precedenti, avvicinandosi all’impressionismo ma anche alla musica *ambient* con un grande utilizzo del pianoforte, di fiati e strumenti etnici da un lato e con un grande ruolo del “silenzio” per lasciare spazio ai suoni della natura, chiaramente diegetica, di uccelli e corsi d’acqua o del vento e della pioggia.³⁵⁹

Questo tipo di musica può essere considerato un elemento nuovo nella produzione dei videogiochi, punto di arrivo di un lungo processo che a partire dal decennio 1985-1995, “Seconda Era” della produzione videoludica, ha visto una rivoluzione del modo in cui la musica viene creata, non solamente in termini “tecnici” ma anche estetici. Le funzioni della musica nel videogioco rimangono essenzialmente le stesse nel 2020, come nel 1990. Negli ultimi decenni tuttavia, gli importantissimi progressi nei modi di produzione e di fruizione ha reso l’elemento musicale sempre più centrale per il valore estetico e merceologico del videogioco, sostenendo la sua industria. Ad oggi, le grandi società come *Nintendo* non sono più come agli inizi di questo processo: ad un titolo contemporaneo sviluppato per la grande distribuzione come *Breath of the Wild* lavorano spesso svariate centinaia di persone. Le società sviluppatrici investono grandi capitali sulla creazione musicale. Mentre Kondō, creatore dell’estetica musicale della saga di

³⁵⁹ Ruven Wegner, *Breath of the Wild - The Music Explained* (english Subtitles), da Youtube, 16.08.2016. <https://youtu.be/CkHtziJgFJI>. Consultato il 05.02.2020.

Zelda fin dai primi episodi, rimane tutt'oggi un impiegato di *Nintendo* e uno dei più importanti compositori per i videogiochi, oggi vi è nella creazione musicale una grande divisione del lavoro, per cui la musica di quest'ultimo gioco della serie è un lavoro di tre compositori, affiancati da decine di professionisti diversi.

3.2 La musica esce dal videogioco

Il primo esempio in cui la musica dei videogiochi uscì virtualmente dal suo “contenitore” è stato con gli YMO che ne campionarono i suoni per utilizzarli nella loro produzione. Un secondo esempio è l'album prodotto da Hosono Haruomi, fondatore del gruppo, nel 1984. Pochi anni dopo accadde qualcosa di ancora diverso. Dal successo di *Dragon Quest* e della *Suite di Sugiyama Kōichi*, la musica dei videogiochi iniziò ad essere venduta su larga scala in Giappone nei negozi di dischi diventando un elemento portante della sottocultura degli appassionati di anime e videogiochi. L'importanza del suono dei videogiochi non era ancora compresa altrove ma con l'affermarsi di questa tendenza nel mercato nipponico anche alcune compagnie videoludiche estere a compresero che era necessario migliorare la qualità estetica della musica.³⁶⁰

Già negli anni 1970 in Giappone venivano pubblicati con una certa regolarità album musicali tratti dai prodotti animati televisivi. Alcuni di questi erano dischi 45 giri che includevano le tracce vocali di maggiore successo. Le sigle iniziali e finali delle serie animate (comunemente chiamate *Op* e *Ed* per *Opening* e *Ending*, che nei prodotti televisivi giapponesi cambiano regolarmente dando ai gruppi di musica popolare una certa visibilità periodica in televisione) sono spesso distribuite associate alla fama del prodotto televisivo. Successivamente si diffusero anche album di colonne sonore strumentali, chiamate BGM abbreviazione di *Background Music*. Nel 1973 fu pubblicato il primo disco di *Doraemon*³⁶¹, l'anno successivo il primo di *Uchuu Senkan Yamato*³⁶², pubblicati in vinile. Tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 venivano commercializzati dischi contenenti la musica dei film, tra cui quelli di animazione come *Galaxy Express 999*³⁶³, serie animate come *Uchuu Senkan Yamato*, pubblicato su musicassetta nel 1978³⁶⁴ e “Symphonic Suite Space Pirate Captain Harlock” pubblicato nello stesso anno in vinile.³⁶⁵ La musica di quest'ultimo, composta da Yokoyama Seiji (1935-2017), fu registrata dall'Orchestra Sinfonica di

³⁶⁰ *The Sound of Music* in “Computer Gaming World”, Vol.49, luglio 1988: p.8. Anaheim, Golden Empire Publications.

Recuperato da https://archive.org/stream/Computer_Gaming_World_Issue_49#page/n5/mode/1up Consultato il 25.01.2020.

³⁶¹ *Doraemon*, Nippon Columbia, 1973 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/78353>. Consultato il 05.02.2020.

³⁶² *Space Battleship Yamato / The Scarlet Scarf*, Nippon Columbia, 1974 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/19664>. Consultato il 05.02.2020.

³⁶³ *Toei Movie "Galaxy Express 999" Original Soundtrack Drama-hen*, Nippon Columbia, 1979 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/66624> Consultato il 05.02.2020.

³⁶⁴ *Arrivederci Yamato*, Nippon Columbia, 1978 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/36172> Consultato il 05.02.2020.

³⁶⁵ *Symphonic Suite Space Pirate Captain Harlock*, Nippon Columbia, 1978 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/39101> Consultato il 05.02.2020.

Columbia Nippon, etichetta discografica che ha pubblicato il disco. Negli anni successivi il successo dell'industria videoludica giapponese, che faceva grande riferimento agli appassionati di manga e animazione riprodusse questa tendenza. Oltre al già citato LP *Video Game Music* tra il 1984 ed il 1985 vennero pubblicati altri due dischi, l'EP *Super Xevious* (1984) e *The Return of Video Game Music* (1985). Tutti e tre questi dischi vennero pubblicati dall'etichetta *Alfa Records* e prodotti da *Namco*, che fu quindi la prima società a puntare su questo mercato in Giappone. In quegli stessi anni il successo del *Famicom* portò i videogiochi dalle sale giochi nelle case, evento che si tradusse anche in una crescente popolarità della musica ludica.³⁶⁶

3.2.1 La grande pubblicazione dei dischi di musica ludica

Era l'inizio di una nuova era: nei videogiochi prodotti fino ai primi anni 1980 era presente una componente sonora ma non quello che le persone descriverebbero come "musica", per citare le parole dello studioso di teoria musicale Guillaume Laroche.³⁶⁷ Nel 1986 *Dragon Quest* fu creato con l'importante collaborazione di artisti già noti al pubblico, tra cui il compositore Sugiyama Kōichi per migliorare la qualità estetica di un prodotto di intrattenimento, creando un precedente importantissimo per la produzione successiva. Il 1986 fu un anno di varie pubblicazioni musicali tra cui il primo 45 giri e musicassetta intitolate *Mario no daibouken* o *Mario Big's Adventure*, contenente un arrangiamento di *Super Mario Bros* e un brano cantato originale.³⁶⁸ Venne commercializzato il primo LP di *BGM* della serie animata *Dragon Ball*³⁶⁹ e dopo il successo del videogioco di *Dragon Quest*, nell'ottobre 1986, cioè pochi mesi dopo la pubblicazione del gioco, venne pubblicato il primo album con le relative colonne sonore, intitolato *Dragon Quest Suite* con le composizioni originali di Sugiyama, venduto per ¥ 2812.³⁷⁰ Entrambe queste pubblicazioni avevano la copertina dell'LP disegnate da Toriyama Akira (1955-), autore del *Manga* originale nel primo caso e creatore del design del secondo. Pur non essendo la prima pubblicazione di musica da videogioco in assoluto quest'ultimo è stato lavoro estremamente influente nel settore e aiutò a la diffusione della musica ludica.

Come riporta Kohler, non c'era nulla di *nerd* nell'acquistare questo LP, contente sì musica tratta da un videogioco ma composta da un popolare compositore della televisione nazionale ed

³⁶⁶ Chris Kohler, *Power+UP...* cit. cap.5.

³⁶⁷ Guillaume Laroche, Guillaume Laroche, *Analyzing Musical Mario-media...* cit p.5.

³⁶⁸ *Mario's Big Adventure*, Pony, 1986 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/26222> Consultato il 05.02.2020.

³⁶⁹ *Dragon Ball Music Collection TV Original Soundtrack*, Nippon Columbia, 1986 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/24790> Consultato il 05.02.2020.

³⁷⁰ *Dragon Quest Suite*, Apollon Music Industrial Corp., 1986 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/2923>. Consultato il 05.02.2020.

eseguita da un ensemble di professionisti da lui diretto.³⁷¹ Le prime 8 tracce sono infatti arrangiate in chiave orchestrale ed eseguite dal Tokyo Strings Ensemble, diretto dallo stesso Sugiyama.³⁷² La nona è un *potpourri* di tutti i brani precedenti, in versione *Chiptune* cioè così come “suonano” nel videogioco. Ancora, le successive otto tracce sono invece le prime otto però arrangiate per tastiera. La musica del gioco mimava marce e fanfare militari, ispirate alla musica ottocentesca europea, piena di fiati e percussioni. Questo tipo di stile influenzò la creazione di musica da videogioco successiva: da questo momento divenne sempre più comune comporre colonne sonore ludiche con influenze dalla musica classica euro-colta, mentre fino a quel momento l’influenza principale sui giovani compositori era stata quella dell’elettronica di gruppi come gli YMO, la *fusion* e il *synth-pop*. Il ricorso alla classica di ispirazione ottocentesca divenne “principale” soprattutto nel genere del GdR, che ancora dopo tre decenni sono solitamente accompagnati da musica di ispirazione romantica. Anche la struttura dei “brani” assume spesso caratteristiche simili a quella della musica composta da Sugiyama, che viene perciò talvolta ritenuto “il padre della musica da videogioco”.³⁷³ La pubblicazione di ogni videogioco di *Dragon Quest* fu accompagnata da almeno un album di colonne sonore tratte dallo stesso gioco, più altri dischi di arrangiamenti ed eventuali esecuzioni in concerto, che cominciarono a tenersi con una certa regolarità in Giappone. Sugiyama restò legato al *Franchise*, componendo musica per *Dragon Quest* nella maggior parte dei videogiochi, e in alcuni adattamenti per il cinema e la televisione. Nel 1989, dopo aver composto per tre titoli di *Dragon Quest* e altri giochi di *Enix*, compose anche la musica per il film *Godzilla vs Biollante*. Anni dopo fondò anche una sua etichetta discografica.

In breve, la diffusione della musica originale dei giochi fu seguita da quella di diversi album di reinterpretazioni in diversi stili, con comuni arrangiamenti jazz o i primi remix. La vendita di musica è diventata un’attività parallela per le case sviluppatrici che detenevano i diritti della musica composta appositamente per i videogiochi³⁷⁴, insieme ad altre attività collegate come la vendita di spartiti musicali e di licenze per realizzare album musicali amatoriali. Altre società investirono sulla musica in maniera differente: oltre ad assumere più personale e persone più specializzate come precedentemente descritto, *Taito* nel 1986 formò un gruppo *rock* chiamato *Zuntata*. Il fondatore e compositore principale dei brani del gruppo era il tastierista Ogura

³⁷¹ Chris Kohler, *Power+UP...cit.* pp.133-135

³⁷² Patrick Gann, *Dragon Quest Suite* da “RPGfan”, <https://www.rpgfan.com/soundtracks/dq1-ss/index.html> Consultato il 25.01.2020.

³⁷³ Patrick Gann, *The "Eight Melodies" Template: How Sugiyama Shaped RPG Soundtracks*, 29.11.2008 da “RPGFan”. <http://www.rpgfan.com/editorials/2008/11-29.html>. Consultato il 26.01.2020.

³⁷⁴ Karen Collins, *Game Sound... cit.* p.114.

Hisayoshi (1959-) e tutti i membri iniziali erano dipendenti della società, in cui lavoravano come compositori o sound designer. L'anno successivo il gruppo pubblicò il suo primo album chiamato *Darius-TAITO GAME MUSIC VOL.2*, pubblicato da G.M.O. Records / Alfa Records. Gli Zuntata dal 1996 hanno creato una propria etichetta discografica intitolata Zuntata Records³⁷⁵ e al momento della scrittura risultano ancora in attività. Nel dicembre dell'86 uscirono contemporaneamente vinile e musicassetta intitolata *SEGA Game Music Vol.1*, contenente musica tratta dai più popolari giochi *Arcade* di *SEGA*, l'anno successivo uscirono a distanza di pochi mesi i Vol. 2 e Vol. 3, prodotti serialmente, con una regolarità che ricorda quella dei videogiochi stessi.³⁷⁶ Nell'88 anche presso *SEGA* venne formato gruppo rock-*fusion* ufficiale formato dai compositori stipendiati dalla società: i S.S.T, forma abbreviata di *Sega Sound Team*, che pubblicò il primo disco intitolato *Galaxy Force -G.S.M. SEGA 1-*.³⁷⁷ I S.S.T. pubblicarono ben 6 album in studio tra il 1988 ed il 1992, più altre compilation e registrazioni di album dal vivo. Il compositore Mitsuyoshi Takenobu (1967-), come lui stesso disse successivamente in un'intervista fu ispirato proprio da questo gruppo quando decise di voler andare a lavorare per *SEGA*:

«Lavoravo [all'audio] dei videogiochi per circa un anno quando mi chiesero se volessi entrare nella band. Pensai “Evvai, proprio come previsto!”. In effetti ero un normale impiegato e gli impiegati normalmente non fanno cose come suonare ai concerti in grandi sale da concerto per migliaia di persone o pubblicare CD, ma successe molto più rapidamente del previsto. Era fantastico ma mi fece sentire un po' disorientato.»³⁷⁸ Kawaguchi Hiroshi (1965-), anch'egli impiegato di *SEGA* e membro dei S.S.T., racconta di come le sue passioni musicali del periodo si riversarono nella produzione per i videogiochi cui lavorò e finalmente nei dischi del *format SEGA Game Music* e del gruppo S.S.T. Al tempo «ascoltavo molta musica caraibica ed ero influenzato da Matsuoka Naoya [...] e molte canzoni strumentali di artisti come i Casiopea e Takanaka Masayoshi, ho preso gli elementi che mi piacevano di questa musica per creare la musica di *Out Run* [1986]. Volevamo che questo gioco avesse della musica rock, [...] a quel tempo uno stile piuttosto raro nei videogiochi. Era un gioco di guida, e all'inizio del gioco si vede la radio dell'automobile, che permette [al giocatore] di selezionare un brano diverso, quello che preferisci. Avrei voluto che le persone si immaginassero all'interno della loro macchina con la radio accesa. [...] Volevo creare musica diversa da quella dei videogiochi, come quella di un CD. [...] Il gioco ha un'ambientazione futuristica, con auto volanti e volevo creare [musicalmente] una sensazione di volare nel cielo.»³⁷⁹

³⁷⁵ *Darius -TAITO GAME MUSIC VOL.2-*, G.M.O. Records, 1987 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/1235>. Consultato il 05.02.2020.

³⁷⁶ *Sega Game Music Vol.1*, G.M.O. Records, 1986 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/3822>. Consultato il 05.02.2020.

³⁷⁷ *Galaxy Force -G.S.M. SEGA 1-*, Pony Canyon/Scitron, 1988 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/7788>. Consultato il 05.02.2020.

³⁷⁸ Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations...cit.*

³⁷⁹ *Ibidem.*

La musica di *Out Run*, sviluppato per *Arcade*, è solitamente considerata dalla critica e dal pubblico come una delle migliori del periodo, uno dei tre titoli più datati a trovare spazio nella classifica di “FACT” alla posizione 66.³⁸⁰ Negli anni successivi *Taito* e *SEGA* furono seguite da altre compagnie che spinsero i propri dipendenti musicisti a replicare questo tipo di esperienza, spaziando tra diversi stili. Tra questi gruppi si ricordano i Konami Kukeiha Club, gli Alph Lyla, i J.D.K, i Garmadelic e i SNK New World Music Performance Team rispettivamente delle società *Konami*, *Capcom*, *Nihon Falcom*, *Data East* e *SNK*. Gran parte degli album di questi gruppi sono pubblicati dalle etichette discografiche *Pony Canyon*, o *Scitron Label*.

Tutto ciò si tradusse in una nuova ibridazione del mercato dei videogiochi in Giappone: dopo forti legami con manga e animazione nacque una relazione con l’industria musicale, evidenziata da Kohler in *Power+Up* come un elemento che ha condizionato la diffusione:

«Perché questo fenomeno si è sviluppato soltanto in Giappone? Basta entrare in un qualunque negozio di CD [...]; andate a cercare la sezione *musica da videogioco*. Ce n’è sempre una, sia nel grande magazzino specializzato che nel negozietto sotto casa, che vende anche l’usato, o nel reparto dedicato ai CD di un ipermercato. Il Giappone è il paradiso per gli amanti della musica perché i negozi dispongono di una vastissima scelta, necessaria a soddisfare gli eclettici gusti musicali della popolazione.»³⁸¹

In merito a questa enorme diffusione della pubblicazione di dischi tratti da videogioco, Chris Kohler analizza che nel 1984 furono pubblicati solo due album di musica ludica “ufficiali” (pubblicati con una licenza originale, nel mondo della produzione amatoriale probabilmente emergerebbero numeri piuttosto diversi), nel 1986 erano ben 27, 135 nel 1990, infine nel 1998 ben 463, con *arrangiamenti* in cui i brani venivano eseguiti per sintetizzatori, ensemble classici europei, formazioni hard rock e progressive, per chitarra solista, ukulele o ancora remix, arrangiamenti in stile new-age oppure influenzati dalla *World Music* oltre alle compilation e registrazioni di concerti dal vivo.³⁸² Questo testimonia come la produzione di CD sulla musica dei videogiochi si sia espansa negli anni. Oggi questo fenomeno in Giappone ha assunto delle proporzioni gigantesche. Società come *SEGA*, *Bandai Namco* e *Square Enix* hanno forti legami nell’industria videoludica, talvolta possiedono delle etichette discografiche, che curano la pubblicazione dei dischi tratti dai propri giochi, come si vedrà nel Capitolo IV, in cui si vedrà che da quasi ogni capitolo della serie di *Sonic the Hedgehog* sono stati pubblicati dischi diversi. Per ragioni legate alla difficoltà di catalogazione inoltre, non si entrerà nel merito delle decine di

³⁸⁰ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

³⁸¹ Chris Kohler, *Power+UP*...*cit.* p.134.

³⁸² *Ibidem*.

dischi di *compilation* e raccolte di musica tratta da dischi precedenti, che accompagna le “regolari” pubblicazioni di musica originale.

L’importanza della musica in *The Legend of Zelda*, già citata in precedenza è diventata un marchio di fabbrica della serie. Coerentemente, per celebrare i 25 anni dalla nascita del *Franchise* nel 2011, il gioco in uscita alla fine di quell’anno, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, fu pubblicato in una doppia edizione. L’edizione “speciale” era un cofanetto contenente oltre al gioco il CD, interamente dedicato alla musica della serie di *Zelda* e di *Skyward Sword*, con alcuni medley. Tutte le tracce del CD, che è stato anche pubblicato separatamente, sono state registrate durante un importante concerto celebrativo a San Diego, intitolato “The Legend of Zelda 25th Anniversary Symphony Concert”, tenuto nell’ottobre del 2011. I brani sono stati eseguiti dall’ Orchestra Nova di San Diego diretta dall’irlandese Eímear Noone, una tra le più famose compositrici per videogiochi in Europa e nordamerica.³⁸³ Nel mercato giapponese, con l’enorme diffusione dei CD di musica ludica, la pubblicazione di CD musicali nelle edizioni speciali, celebrative e talvolta anche delle pubblicazioni “regolari” di un dato videogioco è diventata relativamente comune. Alcuni titoli di serie come *Persona* e *Tales of*, che hanno ricevuto pubblicazioni di questo tipo. Attraverso queste pubblicazioni “combinare” i CD riescono a raggiungere anche il pubblico estero dove i dischi di colonne sonore non vengono distribuiti nel “tradizionale” mercato musicale, appoggiandosi alla grande distribuzione internazionale dei videogiochi da cui sono tratti.

3.2.1 Caso studio: Alcuni dischi di Final Fantasy

La musica di alcuni popolari Giochi di Ruolo in Giappone gode di grande successo commerciale. Serie come *Dragon Quest*, *Ys* e *Final Fantasy*, che hanno origine nella seconda metà degli anni ’80 dello scorso secolo – periodo evidenziato da questa tesi come l’inizio di una “Seconda era”, hanno avuto decine di dischi “regolari” affiancati da arrangiamenti in diversi stili. La musica di *Ys I* (1987) e *II* (1988), sviluppati da *Nihon Falcom*, fu composta da Koshiro Yūzō, al tempo giovanissimo e ai suoi primi lavori, insieme a Ishikawa Mieko, in quel momento entrambi compositori dipendenti della società sviluppatrice. Con uno stile distintamente *rock-fusion*, ebbe un grandissimo successo, lanciando la popolarità dei dischi delle sue colonne sonore e di Koshiro stesso che divenne particolarmente famoso e iniziò a lavorare in proprio.

³⁸³ Filippo Facchetti, *Edizione speciale per The Legend of Zelda: Skyward Sword*, da “Eurogamer”, 30.08. 2011. <https://www.eurogamer.it/articles/news-videogiochi-edizione-speciale-per-the-legend-of-zelda-skyward-sword> Consultato il 02.02.2020.

Sulla scia dei primi dischi di *Dragon Quest*, prodotti serialmente a partire dal 1986, e di *Ys* dal 1987, anche da *Final Fantasy* fu tratto un disco musicale, pubblicato nel 1988, primo di molte decine di dischi ad oggi realizzati. Questo disco, pubblicato successivamente al gioco *Final Fantasy II*, “racchiudeva” 49 brani tratte dai primi due titoli della serie, per la durata totale di circa un’ora.³⁸⁴ Come citato nel Capitolo II, alcuni dischi di questa saga hanno ottenuto un enorme successo commerciale nelle classifiche giapponesi. La maggior parte dei dischi della “regolare” colonna sonora fino ai primi anni ‘2000 erano degli arrangiamenti in cui i brani del gioco venivano eseguiti da un ensemble orchestrale. A partire dalla diffusione dei videogiochi su CD-Rom e, soprattutto, DVD (nel caso di *Final Fantasy* dal 2002) nei giochi divenne prassi la registrazione di tutte le tracce ricorrendo a strumenti dal vivo. I suoni di pianoforte, flauto, archi e perfino delle intere orchestre, non venivano più sintetizzate ma registrate come nelle colonne sonore cinematografiche. Pertanto, gli album delle “regolari” colonne sonore non saranno più degli arrangiamenti ma saranno soliti presentare, da questo momento in avanti, la musica “così come suona” nel videogioco. Volendo porre l’evidenza sulla diversità degli album composti da arrangiamenti, segue un breve elenco di quelli ritenuti particolarmente degni di nota per esemplificare la grande diversità stilistica di questi lavori³⁸⁵:

- ♪ *Final Fantasy III Legend of the Eternal Wind* (1990) fu pubblicato al posto dell’album delle “normali” colonne sonore del videogioco; è un audiodramma con una voce narrante che introduce in inglese ogni brano, raccontando la trama del videogioco. Viene accentuata la grande differenza di stili della musica di Uematsu che in questo disco spazia da brani orchestrali epici a brani stilisticamente vicini all’*hard rock* ed al *rock* progressivo, soprattutto i brani associati alle battaglie nel videogioco. Il CD della “normale” colonna sonora fu pubblicato l’anno successivo.³⁸⁶
- ♪ *Final Fantasy IV Celtic Moon* (1991) è il primo degli album di *Final Fantasy* ad essere uscito sotto l’etichetta discografica aperta dalla stessa società sviluppatrice dei videogiochi, chiamata *Square Brand*. Registrato a Dublino nell’agosto 1991 con sette musicisti irlandesi di musica popolare e tradizionale celtica. I brani di *Final Fantasy IV* sono stati arrangiati da Uematsu, che ha spesso affermato la sua passione per la musica celtica e i brani da lui composti, con grande centralità della melodia e del ritmo, riescono ad adattarsi perfettamente a questo stile. Ronan Browne, che ha partecipato a questa registrazione suonando il flauto a fischiello e l’uileann, successivamente produsse anche altri album di musica da videogioco, pubblicati nel solo Giappone.³⁸⁷
- ♪ *Final Fantasy IV Piano Collections* (1992) è il primo di un format di arrangiamenti per pianoforte solista che è poi stato applicato a tutti i titoli principali della serie.

³⁸⁴ ALL SOUNDS OF FINAL FANTASY I • II, Datam/Polystar, 1988 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/41>. Consultato il 05.02.2020.

³⁸⁵Titoli elencati in Kohler, *Power+Up...cit.* p.136-143. con rivisitazioni, commenti e alcuni titoli aggiornati dall’autore.

³⁸⁶ Chris Kohler, *Power+Up...cit.* p.135-138.

³⁸⁷ Ibidem

Al momento della scrittura di questa tesi ne sono stati pubblicati 13, l'ultimo dei quali è "Piano Collections FINAL FANTASY XIV" commercializzato in Giappone nel marzo 2019, ben 9 anni dopo l'uscita del gioco da cui è tratto e due anni dopo Piano Collections FINAL FANTASY XV: Moolit Melodies. Da IV a XIV lo stile di questi album è più o meno costante che ricalca l'impressionismo di inizio XX secolo, con influenze jazz. Questi CD sono spesso venduti in un *set* insieme ai libri degli spartiti dei brani in essi contenuti.

- ♪ Final Fantasy V Dear Friends (1993) è stato registrato a Helsinki. Le colonne sonore del gioco sono arrangiate per strumenti acustici e sintetizzatori e sono cantate nella lingua *saami* dall'ensemble vocale femminile "Angelin Tytöt".³⁸⁸
- ♪ Final Fantasy VI Grand Finale (1994) è registrato a Milano dall'Ensemble Archi della Scala e dall'Orchestra Sinfonica di Milano, ed è un arrangiamento classico-sinfonico. La sequenza ludica dell'opera cantata da Celes/Maria è l'ultimo brano del disco, interpretato dalla soprano bulgara Svetla Krasteva, intitolata "Aria di Mezzo Carattere" e con un testo appositamente scritto in italiano.
- ♪ Pray (1994) Quest'album è il primo di un altro format, che divenne comune quasi quanto quello delle *Piano Collections* e che da questo momento in poi è stato realizzato su gran parte dei giochi della serie: quello delle *Vocal Collections*. Questo disco non fa riferimento ad un gioco in particolare ma include 12 brani strumentali scelti da diversi titoli della serie, arrangiati in diversi stili e con un testo, cantate in giapponese, inglese, francese e portoghese da Ōki Risa, cantante e tastierista membro di diverse formazioni *J-Pop*.
- ♪ F.F. Mix (1994) Altro album di arrangiamenti insoliti, questa volta in versione *dance* e *techno*, delle musiche di tutta la serie che si avvale di collaborazioni con musicisti del settore.
- ♪ Phantasmagoria (1994) merita una menzione speciale, essendo pubblicato dalla stessa etichetta discografica dei titoli precedenti. È il primo lavoro solista del compositore, un album in stile *new age* per pianoforte e sintetizzatori. Il ruolo di compositore per la saga di *Final Fantasy* ha dato a Uematsu una certa notorietà tra il pubblico, dando a questo disco una grande risonanza mediatica. Fu un grande successo tra gli appassionati di musica da videogioco nonostante non includa musica tratta dai videogiochi.
- ♪ Final Fantasy VII Original Soundtrack (1997) è il disco della "regolare" colonna sonora del gioco omonimo, pubblicato nei negozi giapponesi la stessa settimana dell'uscita di *Final Fantasy VII*. Per questioni di spazio di archiviazione, nel gioco la musica non sfrutta pienamente le potenzialità *hardware* della PlayStation, che consentiva audio di grande qualità ma è invece presente nel gioco in formato MIDI. L'album musicale invece contiene le stesse tracce del gioco ma in audio di alta qualità. Venne pubblicato con un set di 4 CD per un totale di 279 minuti e 49 secondi con un'edizione regolare ed una limitata.
- ♪ The Black Mages (2003) è il primo album dell'omonimo progetto, in origine un trio. I brani più energici di diversi giochi di Final Fantasy sono arrangiati in chiave rock-metal progressivo. Uematsu, pur essendo tra i fondatori del gruppo, per ragioni di tempo non ha potuto registrare tutti i brani. Ha partecipato in veste di produttore e di ospite suonando in 6 (su 10) alle tastiere e all'organo elettrico. Successivamente il compositore dedicò più tempo al progetto, registrando altri album e concerti dal vivo.

³⁸⁸ Ibidem

♪ White: *Melodies of Final Fantasy Tactics Advance* (2003): uno dei dischi di arrangiamenti da una serie spin-off, del secondo capitolo della serie *Tactics*, per *Console* portatile. Questo disco presenta un arrangiamento new age e una grande presenza di pianoforte, chitarra classica, fisarmonica e fiati.

C'è insomma un'ampia varietà di stili musicali che sono “entrati” a far parte dell’“universo musicale” di *Final Fantasy*, e per estensione della musica dai videogiochi che, caricata di questa grande diversità riesce ad essere apprezzata in contesti molto diversi. In Giappone questa musica è diventata presto un successo, anche “istituzionalizzato” su vari livelli differenti. Un notevole esempio, “*Love no Theme*” tratto da *Final Fantasy IV* è talvolta utilizzato nella scuola primaria per insegnare la musica ai bambini.³⁸⁹ Negli Stati Uniti, *Square Enix* nel 2003 aprì un servizio dedicato chiamato *Final Fantasy Radio*, che trasmetteva la musica di *Final Fantasy XI* e diversi *remix* dei giochi precedenti.³⁹⁰ Al pari di alcune colonne sonore cinematografiche, musica da *Final Fantasy* e altri videogiochi, viene talvolta utilizzata in programmi di informazione e pubblicità. Secondo il catalogo del sito VGMdb risulta che in un dato anno nel periodo più recente, per esempio il 2014, furono pubblicati più di 30 album contenenti musica di *Final Fantasy*; rispetto alla fine del XX secolo il numero di album di arrangiamenti sembrerebbe in leggero calo mentre in forte aumento le raccolte di esecuzioni dal vivo, compilation e le produzioni autoprodotte indipendenti e con licenza.³⁹¹ Spesso vengono rilasciati dei dischi che celebrano una saga con molti *medley*. Al 2019, invece, sono stati pubblicati, sempre secondo VGMdb, oltre 40 album fra originali o indipendenti.

La grande forza della musica di *Final Fantasy* è, probabilmente, la sua capacità di essere trasversale ai tradizionali “generi” dell’industria musicale, riuscendo rendere omogenei stili diversissimi di musica e quindi ad attrarre sia appassionati con gusti musicali molto vari, tra cui gli appassionati di musica leggera, quelli di musica classica euro-colta, ma anche gli amanti dell’ukulele e della *World Music*. Gli innumerevoli dischi di diversi stili tratti da *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Ys* e altri popolari videogiochi, divennero una fonte secondaria di guadagno per le società sviluppatrici e soprattutto per i musicisti dipendenti di queste, che possono così trovarsi al pari di musicisti “tradizionali” a incidere dischi e suonare in concerti. Spesso i dischi prendono una loro strada separata dai giochi, soprattutto quelli realizzati da nomi importanti, come Sugiyama o Motoi Sakuraba (1965-), Uematsu e i Crush 40, gruppo *hard rock* nippo-statunitense

³⁸⁹ Suppai Hitmitsu, *Final Fantasy Becomes Curriculum* da “IGN”, 18.06.2012. <https://ca.ign.com/articles/2004/03/31/final-fantasy-becomes-curriculum> Consultato il 25.01.2020.

³⁹⁰ Tomo Takebe, *Linear notes to Final Fantasy VIII Original Soundtrack* da “FFMusic”, 15.12.1999 in Matthew Belinkie, *Video Game Music... cit.*

³⁹¹ Vedere annate 2014 e 2019 su VGMdb: <https://vgmdb.net/search?q=final+fantasy&field=date>. Consultato il 03.02.2020.

di cui si parlerà nel Capitolo IV, fondati dal compositore di *SEGA* Senōe Jun (1970-), e che hanno pubblicato album composti da brani tratti da giochi diversi, affiancati anche da brani inediti.

Chris Kohler sostiene che la presenza di divisioni statunitensi ed europee di grosse aziende negli ultimi anni 1990 abbia aiutato la vendita di CD di musica da videogioco anche in questi mercati. In questi Paesi però raramente l'industria ludica e quella musicale hanno saputo creare sinergie forti come quella che c'era e c'è tutt'ora in Giappone, che portò alla creazione di un'abitudine di molti giovani giapponesi di acquistare frequentemente gioco e colonna sonora insieme.³⁹² L'industria musicale nipponica è una delle principali al mondo, al 2016 il secondo mercato globale. I consumatori giapponesi hanno in effetti delle particolarità uniche: tra queste una forte tendenza a preferire l'acquisto di prodotti fisici a quelli digitali, tendenza che curiosamente è comune sia nell'acquisto di CD che di videogiochi, come riportato dalla webzine "The Verge" che riporta «Chiunque sia stato a delle "Mecca dell'elettronica" come Akihabara³⁹³ saprà che vi è ancora [tra i giovani giapponesi] una forte tradizione di raccogliere una fitta libreria di videogiochi.»³⁹⁴

La musica dei periodi dell'8-bit e del 16 bit per le pubblicazioni come disco veniva solitamente riarrangiata, parzialmente riscritta e modificata per essere poi suonata su potenti sintetizzatori o da un ensemble di archi, o da un gruppo *rock* come gli Zuntata o come Remix di musica *techno* nelle versioni album. Aveva quindi un enorme potenziale estetico poiché le tracce non erano percepite come "complete" dai giocatori e quindi i vari arrangiamenti potevano sembrare un qualcosa di assolutamente nuovo, che "completava" l'esperienza di gioco lasciata in qualche modo a metà dalla mancanza di musica registrata da veri strumenti.

Come sostiene Kondō la musica nel videogioco è il mezzo che "incanala" le emozioni di ciò che avviene sullo schermo e nel lungo termine quello che fa sì che un giocatore crei dei ricordi duraturi del gioco e della sua esperienza con esso.³⁹⁵ Queste parole del compositore diventate un'importante cornice di questa ricerca, spiegano almeno parzialmente il motivo per cui il ruolo della musica nel videogioco riesce a superare quello del semplice accompagnamento, diventando un mezzo di trasmissione di emozioni anche fuori dall'esperienza di gioco, coerentemente con

³⁹² Chris Kohler, *Power+UP...cit.* p.144-145.

³⁹³ Akihabara è una zona di Tokyo, il cui nome può essere tradotto in "letto di foglie autunnali"; anticamente dimora di samurai di bassa estrazione sociale, le cui case di legno spesso bruciavano in massa. Oggi è una zona famosa in tutto il mondo tra gli appassionati di manga, animazione, videogiochi e tutto quello che riguarda la cultura pop giapponese con centinaia di negozi di elettronica. Descrizione tratta da Chris Kohler, *POWER+UP*, cap. 7, "Avventure ad Akihabara".

³⁹⁴ Sam Byford, *Japan Used to Rule Videogames...* Cit.

³⁹⁵ *Nintendo World Report, Koji Kondo Interview (2009)*... Cit

quanto sostenuto da Adorno e Eisler, citati nel Capitolo I, che individuano nella musica il più diretto dei mezzi di comunicazione. Tante pubblicazioni diverse con arrangiamenti diversi potevano raggiungere un pubblico diverso e quindi suscitare il desiderio dei giocatori verso i nuovi titoli prodotti. In questo modo la musica aumenta la capacità attrattiva dei giochi come prodotto, ragione per cui gran parte dei videogiochi premiati dal successo commerciale e della critica, sono solitamente anche titoli lodati per la loro componente musicale. La relazione tra l'industria musicale e quella videoludica divenne così simbiotica. Mentre è già stato evidenziato l'importante ruolo della musica nel sostenere la qualità estetica dei videogiochi e la forte valenza commerciale delle colonne sonore, il discorso ha in effetti anche altre implicazioni. Così come suonare una *Opening* di una serie animata famosa consacrò la fama di vari artisti *J-Pop*, molti altri acquistarono grandi riconoscimenti per il lavoro nell'industria dei videogiochi, da compositori come Koshiro, ad artisti pop "prestati" ai videogiochi come accadde a Nakamura Masato (citato nel Capitolo IV) a esecutori come Faye Wong e la sua canzone "Eyes on me". Un sondaggio riportato da Collins misurò che 40% dei videogiocatori intervistati abbiano almeno una volta comprato un CD per aver sentito una canzone da un videogioco, un altro 40% afferma di aver conosciuto nuovi artisti musicali giocando.³⁹⁶

3.2.2 I primi concerti di musica ludica in Giappone...

Come la pubblicazione di album anche i concerti di musica ludica hanno avuto origine durante la metà degli anni 1980. In Giappone il valore artistico e commerciale della musica ludica fu riconosciuto e vennero organizzati i primi concerti dedicati specificamente a questo settore, con la tendenza a separare il prodotto musicale da quello ludico, creando un prodotto separato, venduto nei negozi musicali e portato direttamente al pubblico nei palchi e nelle sale da concerto. Chris Kohler, nella sua ricerca sui videogiochi torna più volte sull'importanza che la musica da videogioco assume nel contesto culturale giapponese.³⁹⁷ Dopo la pubblicazione del disco *Dragon Quest Suite*, fu eseguita in concerto dalla London Philharmonic Orchestra, successivamente anche dalla Tōkyō Philharmonic Orchestra e da NHK Symphony. Nel 1987 Sugiyama iniziò un format chiamato "Family Classic Concert", riproposto con cadenza annuale. Koshiro Yūzō fu un altro dei pionieri, portando in concerto la musica di *Actraiser*.

³⁹⁶ Karen Collins, *Game Sound... cit.* p.116.

³⁹⁷ *The Story of Videogame Music Concerts*, da "ClassicFm", 2014. <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/> Consultato il 03.01.2020.

Questi concerti includevano musica di una sola serie o addirittura di un solo titolo. In alternativa eventi dal vivo possono anche includere musica di tanti titoli differenti. Fin dall'inizio questo tipo di eventi non seguirono una precisa linea stilistica musicale. I concerti classici di Sugiyama diedero una grande risonanza mediatica al concerto orchestrale ma presto la musica ludica fu portata al pubblico in tanti stili diversi non di rado combinandone svariati, che oltre alla musica per orchestra e da camera vanno dalla *techno-pop*, al *jazz* e all'*hard rock*, talvolta con strumenti etnici. Dal momento che molti brani dei videogiochi erano particolarmente corti, soprattutto per via della scarsa memoria di hardware del tempo, spesso venivano eseguiti dei *potpourri* di tanti brani diversi da un gioco o una serie ludica, oppure venivano aggiunte nuove sezioni e soli improvvisati. La musica poteva essere suonata da professionisti DJ o orchestre ed ensemble da concerto, oppure dagli stessi compositori delle società sviluppatrici. Con l'affermarsi della tendenza ad arrangiare la musica ludica per strumenti dal vivo infatti, i gruppi musicali dei dipendenti delle società sviluppatrici suonavano spesso dal vivo.³⁹⁸

Alcuni eventi come il "Game Music Festival" e il "PRESS START" sono riproposti con serialità varie volte includendo diversi tipi di musica. Al "GAME MUSIC FESTIVAL" del 1990, per esempio, si esibirono gli Zuntata di Taito e i S.S.T. di SEGA, con degli arrangiamenti in stile rock progressivo con influenze *jazz-fusion* dei brani tratti dai videogiochi di entrambe le società. Nel loro organico entrambi i gruppi si presentarono con formazioni molto estese con diverse tastiere, chitarre, ma anche trombe e vocalisti. Gli Zuntata nella loro vastissima formazione includevano Katsunari Sawada, che suonò lo shamisen rubando la scena con un assolo nel brano "Daddy Mulk", tra i più rappresentativi del videogioco *Ninja Warriors* (1988). Il disco del concerto fu distribuito con il nome "GAME MUSIC FESTIVAL '90 SPECIAL: ZUNTATA VS. S.S.T. BAND" nel dicembre dello stesso anno dalla casa giapponese Pony Canyon con un prezzo di ¥ 6602.³⁹⁹ Negli anni successivi allo stesso evento suonarono altri gruppi come gli Alph Lyla di Capcom e i Gamadelic di Data East. Anche la registrazione di questo disco fu pubblicata da Pony Canyon.⁴⁰⁰

Mitsuyoshi Takenobu del Sega Sound Team disse a proposito di queste esibizioni dal vivo:

«Mi piace quella sensazione da festival musicale di dare la carica ad altre persone. Cercavo sempre di animare la folla. 99% del nostro pubblico erano videogiocatori e il 98% erano uomini. Non andavano ai concerti regolarmente. Erano ragazzi che giocavano ai giochi e venivano [ai concerti] perché volevano sentire la musica dei loro giochi preferiti.

³⁹⁸ *Game Music Festival* in "SEGAretro". https://SEGAretro.org/Game_Music_Festival. Consultato il 08.01.2020.

³⁹⁹ *GAME MUSIC FESTIVAL '90 SPECIAL: ZUNTATA VS. S.S.T.BAND*, Pony Canyon, 1990 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/7704>. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁰⁰ *Game Music Festival ~Super Live '92~*, Scitron/Pony Canyon, 1992 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/181>. Consultato il 05.02.2020.

Nemmeno noi eravamo abituati a suonare in grandi concerti, e non avevamo idea di come infondere energia a una folla di duemila persone. Alcuni del gruppo erano dei musicisti professionisti, ma per me era una cosa completamente nuova e quando suonavamo dal vivo era una grande sfida ma piuttosto divertente. Non mi sono mai sentito una rockstar. Sono stato in un gruppo come hobby, questo [gli S.S.T.] in un certo senso era l'evoluzione [di un hobby]. Anche se il palco divenne così grande, non mi sentivo una star. [...] Eravamo dei creatori, non dei *performers*, eravamo professionisti nel creare canzoni, cosa che ci veniva assolutamente naturale. Quando ci trovavamo davanti alle folle per suonare in pubblico abbiamo dovuto fare tanta pratica per diventarlo.»⁴⁰¹

Sugiyama Kōichi, compositore di *Dragon Quest*, restava una figura principale del fenomeno del concerto “videoludico”: nel 1991 ideò il *format* annuale *Orchestral Game Music Concerts*, cui ogni anno parteciparono diversi altri popolari compositori noti per i loro contributi al cinema, all'*Anime* e al videogioco. Tra questi Uematsu Nobuo ma anche Haneda Kentarō (1949-2007), Suzuki Keiichi (1951-) e Kanno Yōko (1964-).⁴⁰² Nel 1995 *Dragon Quest* ispirò addirittura un balletto che include musica della serie, frequentemente riproposto da “Star Dancers Ballet of Japan”, evento che inserì *Dragon Quest* nel Guinness dei primati come “Primo videogioco ad aver ispirato un balletto”, che viene portato in teatro regolarmente.⁴⁰³

Anche *Nintendo* organizzò vari concerti, tra cui il 14 settembre 2004 alla Seinenkan Hall di Tōkyō, intitolato “*Mario and Zelda Big Band*”; Chris Kohler riporta che vennero suonati brani popolari con arrangiamenti orchestrali, di musica latina e country-folk con la partecipazione di alcuni notabili tra cui Ito Benimaru, musicista e mangaka, e soprattutto Kondō, compositore ufficiale delle serie e Miyamoto Shigeru che suonò la chitarra e il banjo, accreditato anche come autore del testo inedito di un brano della serie di *Zelda*. Viene notato come in Giappone questo genere di eventi vengano prodotti in larga scala e siano piuttosto comuni.⁴⁰⁴ Evento più recente, ancora promosso da *Nintendo* e particolarmente importante per i suoi significati semiotici profondi, è quello intitolato *The Legend of Zelda: Concert 2018*, tenutosi nel dicembre 2018 alla Bunkamura Orchard Hall di Tōkyō eseguito dalla Tokyo Philharmonic Orchestra e dal coro Voces Tokyo. Il concerto, nella sua scaletta includeva diversi brani della serie *The Legend of Zelda*, con la presenza di tre solisti che suonarono rispettivamente l'ocarina, l'arpa e la fisarmonica. Mentre gran parte delle melodie “storiche” della serie sono composizioni di Kondō, questo concerto, oltre ai titoli “classici” della serie con alcuni *medley*, celebra la musica di

⁴⁰¹ Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in “RedBull Music Academy”, 10.11.2016 <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games> Consultato il 25.01.2020.

⁴⁰² Devin C. Griffiths, *Virtual Ascendance: Video Games and the Remaking of Reality*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2013.

⁴⁰³ Alex Fraelioli, Sam Kennedy, *Dragon Quest vs America* in “1UP”, 12.12.2005. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20120728073625/http://www.1up.com/features/dragon-quest-america> Consultato il 10.01.2020.

⁴⁰⁴ Chris Kohler, *POWER+UP...cit.* p. 132-133.

Breath of the Wild (2017-), inserendo così a pieno titolo il lavoro di Wakai Hajime, compositore principale di questo gioco e di alcuni titoli recenti della serie videoludica, insieme a quello di Kondō, quindi promuovendo implicitamente una sorta di passaggio di testimone. Nel marzo del 2019 venne pubblicato un cofanetto, tratto dalle registrazioni di questo concerto. La copertina del cofanetto contenente il doppio CD, venduto come prassi solamente in Giappone, dimostra la grande importanza della musica nella serie ludica (APPENDICE H).⁴⁰⁵ Sono infatti raffigurate metaforicamente tre diverse “fasi” identificate come *Zeitgeist* dei giochi di *Zelda*, che raffigurate insieme, celebrano l’intera serie proponendo continuità da un periodo all’altro. Questi tre momenti sono identificati con i tre strumenti musicali solisti del concerto: l’ocarina, ricorrente in vari giochi e particolarmente presente in *Ocarina of Time* (1998) e *Majora’s Mask* (2000), l’arpa (anch’essa ricorrente, con un ruolo principale in *Skyward Sword*, 2011) e la fisarmonica da concerto, suonata in *Breath of the Wild* (2017) dal menestrello Kass.

3.2.2.1 ... e attraversano il mondo

Square, fu tra le prime società a cercare di riproporre questi eventi fuori dal Giappone, contando sugli ottimi risultati commerciali della vendita della musica di Uematsu e Mitsuda Yasunori (1972-) in patria, furono vendute diverse licenze per suonare all’estero la musica dei giochi. Nel 2003 musica tratta da *The Legend of Zelda* e *Final Fantasy* fu eseguita per la prima volta fuori dal Giappone in un contesto di una grande produzione, dall’Orchestra nazionale ceca al “Symphonic Game Music Concert” presso la Gewandhaus Concert Hall di Lipsia, in apertura a una fiera dei videogiochi, la GC Games Convention. Questo evento divenne seriale, ripetuto a cadenza annuale fino alla cancellazione della fiera, avvenuta nel 2007.⁴⁰⁶

In Nord America arrivarono i primi concerti di musica ludica. Al Walt Disney Concert Hall di Los Angeles, il 10 maggio 2004 cominciò un tour che attraversò gli Stati Uniti.⁴⁰⁷ Jason Paul, produttore, sostiene che per quanto il settore sia una nicchia, sia certamente di grande rilievo e importanza commerciale. Alcune delle date con della musica da videogioco su cui ha lavorato, sostiene, venderono più biglietti delle date di Luciano Pavarotti della stessa stagione. “Play! A Video Game Symphony”⁴⁰⁸ è il primo concerto ludico cui sostiene di aver lavorato, mentre un altro

⁴⁰⁵ *The Legend of Zelda Concert 2018*, Nippon Columbia, 2019 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/82434>. Consultato il 10.02.2020.

⁴⁰⁶ *Symphonic Fantasies* in “ClassicFM”, 22.05.2014. <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/symphonic-fantasies/>. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁰⁷ Marc Nix, *Dear Friends: Music from Final Fantasy*, da “IGN”, 11.06.2004 <https://ca.ign.com/articles/2004/05/11/dear-friends-music-from-final-fantasy> Consultato il 10.01.2020.

⁴⁰⁸ Andy Campbell, *Video Game Music Is Making Symphony Orchestra Awesome Again, Thanks To ‘Zelda’ And ‘rePLAY’* da “Huff Post”, 11.01.2013 <https://www.huffpost.com/entry/zelda-replay-symphony-video-game-> Consultato il 13.01.2020.

particolarmente rilevante è “Legend Of Zelda: Symphony of the Goddesses”, sinfonia in quattro movimenti che è stata portata in tour dal 2012 fino al 2017 attraverso vari Paesi, dal Messico alla Francia, dal Canada al Giappone.⁴⁰⁹ Questi eventi negli Stati Uniti sono diventati fonte importante di sostentamento delle sale da concerto, portando molti giovani a teatro.⁴¹⁰ La musica di *The Legend of Zelda* e *Final Fantasy*, entrambe saghe nipponiche di successo mondiale divennero in breve uno “standard” dei concerti ludici. “Video Games Live” fu organizzato dai compositori per videogiochi statunitensi Tommy Tallarico (1968-) e Jack Wall (1964-); il primo evento fu tenuto alla Hollywood Bowl il 6 luglio 2005 dalla Los Angeles Philharmonic Orchestra e poi riproposto con decine di date anche in Europa.⁴¹¹ Accanto a brani ormai “tradizionali” nei concerti, tratti da queste famosissime saghe, ne furono eseguiti molti altri di titoli giapponesi (*Sonic The Hedgehog*, *Mega Man*, *Metroid*, *Chrono Trigger*, *Castlevania*, *Kingdom Hearts*, *Pokémon*, *Shadow of The Colossus*, *Silent Hill*, *Super Mario Bros*), alcuni tratti da videogiochi prodotti da case sviluppatrici statunitensi (*Mass Effect*, *Medal of Honor*, *BioShock*, *Diablo III*) e europee (*Assassin’s Creed II* e *Beyond Good & Evil*) oltre a un medley di musica da giochi “classici” degli *Arcade* come *Space Invaders* e *Tetris*. Il primo dei concerti ebbe grande risonanza mediatica anche fuori dagli spazi di comunicazione normalmente riservati ai videogiochi.⁴¹²

Il 20 agosto 2006 si tenne a Malmö l’evento chiamato “Joystick”, che detiene il record di pubblico per un concerto di musica da videogioco, con circa 17 mila spettatori. L’Orchestra sinfonica di Malmö si esibì insieme a Orvar Säfström (1974-), noto musicista e scrittore svedese, suonando musica di diverse serie ludiche tra cui *Final Fantasy*.⁴¹³ Il 27 ottobre 2007 Uematsu Nobuo portò personalmente la musica della serie di *Final Fantasy* alla Fortezza da Basso di Firenze con un’orchestra diretta dal Maestro Edoardo Rosadini. Lo stesso anno, a dicembre, cominciò a Stoccolma il tour *Distant Worlds: Music From Final Fantasy*, performance in continuo tour che è ancora in corso al momento della scrittura con varie date fissate per l’anno 2020. Ha spesso visto la partecipazione in veste di ospiti di Uematsu e degli altri creatori della musica della serie ed è uno dei primi casi di tour mondiali di musica tratta dai videogiochi, che ha toccato varie volte anche l’Italia.⁴¹⁴ Nel 2003 fu invece fondata in Australia l’organizzazione

⁴⁰⁹ Wesley Copeland, *Tour Dates Announced for Zelda: Symphony of the Goddesses*, da “IGN”, 02.12.2014

<https://www.ign.com/articles/2014/12/02/tour-dates-announced-for-zelda-symphony-of-the-goddesses> Consultato il 10.01.2020.

⁴¹⁰ Sarah E. Needleman, *How Videogames Are Saving the Symphony Orchestra* da “Wall Street Journal”, 12.10.2015

<https://www.wsj.com/articles/how-videogames-are-saving-the-symphony-orchestra-1444696737> Consultato il 10.01.2020.

⁴¹¹ *Ibidem*.

⁴¹² Seth Schiesel, *Video Games (No Control Needed)*, da “New York Times”, 26.10.2009.

<https://www.nytimes.com/2009/10/27/arts/television/27video.html> Consultato il 10.01.2020.

⁴¹³ Games Press, *Jason Graves to Conduct at Joystick 5.0 Symphony Concerts In Sweden*, da “MCV UK”, 03.05.2013.

Recuperato da <https://web.archive.org/web/20140201192753/http://www.mcvuk.com/press-releases/read/jason-graves-to-conduct-at-joystick-5-0-symphony-concerts-in-sweden/0115108> Consultato il 10.01.2020.

⁴¹⁴ Concerts, Milan da “FF Distant Worlds”, <https://www.ffdistantworlds.com/concert/milan19/> 23.03.2019. Consultato il 28.12.19

Eminence che tenne diversi concerti di musica classica, colonne sonore cinematografiche e videoludiche. Dal 2007 iniziò un tour con la propria orchestra sinfonica, il cui lavoro è dedicato interamente ai videogiochi chiamato "A Night in Fantasia" alla presenza di sei importanti compositori giapponesi tra gli ospiti.⁴¹⁵ (APPENDICE I)

Il tour 'Symphonic Fantasies' è invece una produzione ufficiale che promuove nel mondo la musica di *Square Enix*. Nel repertorio, arrangiato dal compositore finlandese Jonne Valtonen (1976-) vi sono brani di *Kindom Hearts*, *Chrono Trigger* e, "inaspettamente", *Final Fantasy*. Il tour, cominciato nel settembre 2009 a Colonia, fu portato in altre città della Germania e a Stoccolma. Nel gennaio 2012 il concerto arrivò anche in Giappone, dove, nonostante la grande presenza di altri eventi simili, fece il "tutto esaurito" in soli quattro giorni attirando al Tōkyō Bunka Kaikan quasi 5000 persone spettatori paganti.⁴¹⁶ Vale dunque la pena notare che il produttore dell'evento sia il tedesco Thomas Böcker (1977-), che è anche ricordato per aver prodotto la prima grande produzione orchestrale dedicata all'universo videoludico fuori dal Giappone, al Symphonic Game Music Concert di Lipsia nel 2003, che dopo svariati anni da quell'evento ha portato la propria visione della musica di origine giapponese davanti al pubblico dell'arcipelago.

Eventi di questa natura non riguardano solamente il cosiddetto "Occidente", ma hanno assunto portata globale. In Cina nel 2015 si tenne il concerto "Game Sound Maniax" nel 2015, tra gli ospiti Mitsuda Yasunori, Yamane Michiru, rispettivamente noti per aver composto le colonne *Chrono Trigger*, in seconda posizione nella classifica FACT, e della serie *Castlevania*, presente nello stessa classifica con il titolo *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) in 22esima posizione.⁴¹⁷ La Singapore Symphony Orchestra invece promuove alcuni eventi musicali dedicati ai videogiochi tra cui il "SSO Pops", tenuto nell'aprile del 2019 con vari ospiti, una gigantesca orchestra e un coro di 150 elementi. Eimear Noone, compositrice irlandese chiamata la "regina della musica dei videogiochi", diresse l'orchestra; il programma, riportato sul sito dell'evento includeva musica di alcuni noti videogiochi: in gran parte quelli nipponici tra cui l'immane *Final Fantasy*. Questo concerto tuttavia presenta una scelta stilistica piuttosto interessante: oltre alla musica originale composta per i videogiochi furono eseguiti anche dei brani di musica classica europea come Beethoven, Stravinskij e Debussy oppure ancora "O Fortuna" dai Carmina Burana, utilizzati nella

⁴¹⁵ *The Story of Videogame Music Concerts*, da "ClassicFm", 2014 <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/> Consultato il 3.01.2020.

⁴¹⁶ *Symphonic Fantasies* in "ClassicFM"... Cit.

⁴¹⁷ 光田康典氏、山根ミチル氏らゲーム音楽家本人の演奏によるライブコンサート「GAME SOUND MANIAX」が1月17日に中国にて開催。Da Gamer.ne.jp 15.01.2015. <https://www.gamer.ne.jp/news/201501150083/> Consultato il 10.01.2020.

produzione videoludica oppure che sono stati fonti di ispirazione per una particolare traccia.⁴¹⁸ Questo fenomeno di “istituzionalizzazione” della musica da videogioco è percettibile anche nella scelta di far dirigere l’orchestra dei premi Oscar 2020 alla stessa Eimear Noone, prima donna a ricoprire questo ruolo.⁴¹⁹

La musica ludica e degli *Anime* giapponesi è il tema di una serie di più di 40 concerti tenuti nel 2019 nelle principali città della Bielorussia, Kazakistan, Mongolia e Federazione russa.⁴²⁰ I concerti, tenuti con orchestre locali sono stati diretti da Shimura Ken’ichi (1973-) di “Game Symphony Japan” alla presenza di diversi ospiti tra cui cantanti, doppiatori e compositori dal Giappone e dai paesi “ospitanti” tra cui la giovane Maria Babanova, cantante russa, ospite del tour per gran parte delle date, nota per aver partecipato a *contest* vocali, come il World Karaoke Grandprix di Nagoya e Asia Beat Grand Final di Singapore. Il programma prevedeva musica di serie animate tra cui *Naruto*, *Bleach*, *Boku no Hero Academia*, *One Piece*, *Sailor Moon*, *Fullmetal Alchemist*, *Evangelion*, *Fate/Zero* e ludiche come *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*, *NieR: Automata*, *Dark Souls*, *Persona*, *Silent Hill*, *Metal Gear*, *Castlevania*, ed altri oltre ad alcuni film dello *Studio Ghibli*. Shimura affermò in merito «Il Giappone è un paese in cui la musica per serie e film d'animazione e videogiochi sono stati elevati al massimo livello dell'arte: vengono composte da eccellenti compositori ed eseguite dai migliori musicisti» aggiungendo di dirigere questi concerti per rendere omaggio alla creatività di questi compositori fuori dal suo Paese.⁴²¹

“Game Symphony Japan” suona in Giappone in eventi riproposti con un formato seriale che cambiano regolarmente programma. Shimura è pertanto accreditato come direttore d’orchestra in diversi CD di registrazioni dal vivo, tra cui “Puyo Puyo 25th Anniversary” e “THE WORKS III”, entrambi contenuti musica di videogiochi di *SEGA*. Nel 2015 e 2016 infatti Game Symphony e *SEGA* organizzarono due grandi concerti per celebrare i videogiochi di questa società, con un format chiamato “Symphonic Sega Concert”. Il secondo, organizzato per celebrare i 25 anni dei *Franchise* di *Sonic the Hedgehog* e *Puyo Puyo* portava il titolo di “*Game Symphony Japan 17th Concert: Sega Special 2016*” e si tenne presso il Tōkyō Metropolitan Art Space il 17 luglio 2016.

⁴¹⁸ Singapore Symphony Orchestra, *A New World: intimate music from Final Fantasy*, 2018.

<https://www.sso.org.sg/vchpresents/vch-excite-a-new-world-intimate-music-from-final-fantasy> Consultato il 10.01.2020.

⁴¹⁹ Bill Turnbull, *Oscars to Feature a Female Orchestra Conductor for the First Time in History* da “ClassicFM”, 24.01.2020 <https://www.classicfm.com/music-news/oscars-female-orchestra-conductor-first-history/> Consultato il 25.01.2020.

⁴²⁰ Intervista; Кеничи Симура: «Я очень доверяю Самарскому симфоническому оркестру!» da “Filarm.ru”, 16.04.2019 <https://filarm.ru/news/art1845.html> Consultato il 28.12.2019.

⁴²¹ Sito di compravendita biglietti per i concerti *Музыка из аниме и компьютерных игр* del 2018, serie di concerti nei Paesi dell’ex Unione Sovietica e Mongolia. https://redkassa.ru/events/bilety_na_concert_muzika_anime_komp_igr Consultato il 28.12.2019.

Tra i partecipanti sono citati “The Sega Music composers”, Tōkyō Chamber Orchestra e Tōkyō Philharmonic Chorus. La *guest list* includeva Senōe Jun, accreditato come *sound director* della serie “Sonic”, Hosoyamada Mizu, produttore di “Puyo”, Mitsuyoshi Takenobu, *music producer* di SEGA (lo stesso che 26 anni prima decise di entrare in SEGA per avere la possibilità di suonare nel S.S.T.) e ULALA, protagonista dei giochi di danza *Space Chanel 5*⁴²². Oltre a dodici brani tratti da altrettanti giochi differenti della serie “Sonic the Hedgehog” e sei da *Puyo Puyo*, la *setlist* includeva diversi brani da altre serie ludiche di SEGA tra cui *Space Chanel 5*, *Sakura Wars*, *Shenmue*, *Daytona USA* e ben 21 brani tratti da *NiGHTs*. Anche in questo caso la musica eseguita supera barriere stilistiche, con arrangiamenti estremamente vari, come nel caso del tema principale di *Shenmue*, con una importante presenza dell’*erhu*, accompagnato dall’orchestra e vari brani in cui elementi di musica popolare contemporanea si uniscono con la tradizione orchestrale euro-colta e la musica per organo. Senōe Jun, musicista *rock*, eseguì diversi brani alternando chitarra elettrica e acustica, in alcuni casi affiancato dall’orchestra, e incluse alcuni registrazioni di questo concerto nel suo album “THE WORKS III”.⁴²³

La musica ludica è anche comunemente suonata anche in contesti differenti da quello del concerto “tradizionale” in eventi come fiere del fumetto, convegni, importanti occasioni di incontro tra le società sviluppatrici e gli appassionati. Senōe, che lavora come musicista per SEGA dal 1994 si esibì spesso come solista o con diverse formazioni da lui formate, come i Crush 40 o i Sonic Adventure Music Experience, con uno stile che abbraccia vari stili dal *rock melodico* al *rock progressivo* e all’*heavy metal*, con influenze di *techno pop*. Oltre a concerti “tradizionali” questi gruppi trovano spazio in convegni come il Comic-Con di San Diego, talvolta con la presenza di cantanti ospiti come Tony Harnell (1962-) e Ted Poley (1964-), collaboratori di vecchia data del chitarrista per alcuni videogiochi come si vedrà nel Capitolo IV, o come il Tōkyō Game Show in cui Senōe si esibì suonando anche le tastiere oltre alla chitarra, insieme ai suoi colleghi Ōtani Tomoya (1974-) e Tokoi Ken’ichi (1969-), entrambi impiegati di SEGA di vecchia data. Questi musicisti spesso suonarono al “Summer of Sonic” in Regno Unito. Ōtani, dipendente di SEGA dal 1999, che solitamente suona nei concerti come bassista si esibì come dj al SEGA Fes 2018, remixando un’ora di musica interamente composta dai musicisti di SEGA per diversi giochi, di cui gran parte composta da lui stesso, con la partecipazione del

⁴²² Non è specificato se ULALA, personaggio virtuale abbia “partecipato” al concerto come ologramma in una *performance* di danza, o se semplicemente sia stata tenuta una coreografia dedicata a questo gioco.

⁴²³ Manuel García Melgar, *Symphonic SEGA 2nd concert to celebrate Sonic’s and Puyo Puyo’s 25th Anniversaries*, da “SEGANerds”, 14.03.2016. <http://www.SEGANerds.com/2016/03/14/symphonic-SEGA-2nd-concert-to-celebrate-sonics-and-puyo-puyos-25th-anniversaries/> Consultato il 10.01.2020.

cantante Jon Underdown, che partecipò alla musica di *Sonic Forces* (2017).⁴²⁴ Eventi come il San Diego Comic Con o il Tōkyō Game Show sono ad ampia partecipazione, dedicati in generale al mondo dell'intrattenimento e delle arti, spaziando dal fumetto al cinema e al videogioco mentre il “SEGA Fes” e il “Summer of Sonic” sono eventi strettamente collegati a SEGA e al franchise di *Sonic*, il primo organizzato annualmente a Tōkyō dalla società; il secondo dalla comunità dei fans con il supporto di SEGA e del Sonic Team e un’ampia partecipazione volontaria. Compositori e musicisti sono talvolta chiamati ad esibirsi per il pubblico, con la presenza di tanti ospiti speciali. Le esibizioni musicali spesso vengono accompagnate da immagini sugli schermi dei giochi da cui sono tratti, con evidenti fini promozionali ed “evocativi” per il pubblico. Questi esempi dimostrano che le esibizioni dal vivo di musica tratta dai videogiochi sono una realtà estremamente diversa, che abbraccia stili musicali completamente diversi e conseguentemente annovera anche tipologie di performance diversissime, che si avvicinano a quella di eventi più tradizionali come il concerto sinfonico, il concerto *pop* e *rock* oppure del concerto *techno*, *hip-hop* e *dj mix*. Per i creatori della musica sono un modo per promuovere e “nobilitare” il loro lavoro rimarcandone l’importanza e avvicinandosi al loro pubblico.

3.2.3 Nuove forme di fruizione musicale: la diffusione in rete

La musica da videogioco, così come quella da *anime* ha conosciuto una grande diffusione attraverso CD e concerti, libri di spartiti soprattutto sul mercato giapponese. Chris Kohler evidenzia che negli Stati Uniti dove non erano arrivati questi prodotti, i fan trovarono modi diversi per poterne fruire: tanti giovani cercavano di registrare i loro brani preferiti su audiocassetta, durante il gioco.⁴²⁵ Dopo la popolarità del MIDI molti brani vennero diffusi in questo formato. Nel 1996 fu creato negli Stati Uniti il sito internet VGMusic.com (il cui nome esteso è The Videogame Music Archive), ancora operativo al momento della scrittura, per archiviare sequenze MIDI di musica ludica in modo da conservare le melodie che, con l’uscita di produzione dei giochi e delle *Console* più vecchie, spesso andavano perdute. Su questo sito gestito da volontari vengono tuttora raccolte ed archiviate le diverse tracce audio dei videogiochi, con un catalogo che alla fine del 2019 ha superato i 30 mila file MIDI di brani tratti da diverse centinaia di giochi di diversi periodi.⁴²⁶

⁴²⁴ Video dell’esibizione è stato postato sulla piattaforma Youtube: “SONIC DJ LIVE with Tomoya Ohtani & Jon Underdown (SEGA FES 2018 - 14.04.2018)”, 14.04.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=ctJ9-iDRAq8> Consultato il 15.12.2019.

⁴²⁵ Chris Kohler, *Power+UP*...cit. p.144.

⁴²⁶ È possibile consultare questo catalogo al Link <https://vgmusic.com/>. Consultato il 10.02.2020.

Ancora, con la diffusione di internet gli appassionati cominciarono ad acquistare CD, registrazioni e spartiti musicali dal Giappone, per poi diffonderli su internet su diverse piattaforme di condivisione e forum dedicati, nei cosiddetti *Fandom*, spesso gratuitamente. Internet velocizzò la diffusione della musica da videogioco fuori dal Paese, ma diminuì drasticamente gli sforzi delle case distributrici giapponesi nel cercare di vendere i propri dischi nei mercati euroamericani. Questa mancanza fu avvertita dagli appassionati; negli Stati Uniti per esempio alcuni giovani musicisti decisero di realizzare un disco autoprodotta per omaggiare la musica di *Final Fantasy*. Il progetto che, dopo molti mesi di telefonate e trattative ottenne l'approvazione di *Square*, è intitolato "Project Majestic Mix: A Tribute to Nobuo Uematsu" e fu realizzato a partire da un'idea di Stephen Kennedy, giovane musicista laureato in ingegneria del suono e produzione video. e parzialmente finanziato grazie ad una raccolta fondi su internet, raggiungendo la cifra di \$10.000 in due anni. Fu messo in commercio sul sito AnimeNation.com⁴²⁷ nel 2002 dopo un lavoro di anni e la collaborazione di una decina di musicisti, molti dei quali parteciparono al progetto volontariamente inviandosi le registrazioni per completare il lavoro pur senza essersi mai incontrati di persona, vivendo in luoghi molto lontani tra loro.⁴²⁸ Questo è un primo esempio di una tendenza che nel corso dei due decenni successivi, con il successo di varie piattaforme per la condivisione di video e musica ha preso piede. Negli anni successivi le case di animazione e videogiochi hanno cercato di riempire queste mancanze vendendo anche sui mercati "occidentali" versioni "equivalenti" dei CD di musica da questi titoli, ma solitamente solo per i titoli più popolari. Talvolta i giochi di maggior successo sono pubblicati in edizioni limitate e cofanetti contenenti un disco delle colonne sonore.

Con una semplice ricerca su Youtube si possono trovare migliaia di interpretazioni talvolta adattate con uno stile personale, arrangiamenti strumentali di brani vocali e brani strumentali con testi appositamente scritti, versioni jazz o metal di brani originalmente composti in stile classico remix creati e suonati dai fans delle serie ludiche, che in alcuni casi guadagnano anche tramite i sistemi di pagamento di queste piattaforme. Un significativo esempio è il grande successo dell'ocarina, strumento che in queste piattaforme è fortemente associato alla cultura pop giapponese e ai videogiochi, come già anticipato nel Capitolo II. La semplice ricerca della parola "Ocarina" genera migliaia di risultati, molti dei quali includono appassionati che suonano sullo strumento i brani di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e altri capitoli della saga, come di altre serie animate e dei videogiochi. Si tratta solitamente di musicisti solitamente amatoriali, in

⁴²⁷ AnimeNation era un sito di vendite online, distributore negli Stati Uniti di *manga*, anime, merchandising e oggetti correlati alla cultura *pop* giapponese, con un dedicato forum, una sezione noleggio e una Q&A, risulta ufficialmente chiuso dal 2015.

⁴²⁸ Chris Kohler, *Power+UP*...cit. pp.145-146.

certi casi anche professionisti e la musica è talvolta accompagnata da video musicali di alta qualità che combinano quindi la fruizione musicale e quella “visiva”, talvolta proponendo *cosplay* dei personaggi e una riproduzione degli ambienti e delle atmosfere di gioco. Un esempio a riguardo è il video “Legend of Zelda Medley on STL Ocarina - Lena Leclaire” che, caricato su Youtube nell’ottobre del 2012, ha raggiunto alla fine del 2019 quasi 4 milioni di visualizzazioni.⁴²⁹ Il grande apprezzamento del pubblico per questo tipo di esecuzioni non può che derivare dal legame dell’ocarina con il mondo del videogioco, ed è spiegabile attraverso quella cornice precedentemente individuata attraverso le parole di Kondō Kōji (compositore di tutti i brani inclusi in questo video) secondo cui l’ascolto di questi brani riporti ai giocatori ricordi positivi dell’esperienza di ludica, talvolta anche esperienze vissute molti anni addietro, intensificati dalla nostalgia. Il canale che pubblicò questo video si chiama STL Ocarina, attivo dal 2009, e pubblica regolarmente video di questa tipologia dedicati interamente allo strumento di terracotta. A dimostrazione di quanto sostenuto, mentre le canzoni suonate in questi video su ocarine di diverse tipologie e tonalità spaziano da colonne sonore di alcuni film popolari come “Il Signore degli Anelli” e “La Città Incantata” a brani di musica popolare come “Scarborough Fair” e brani classici di Bach, i video con un maggior numero di visualizzazioni sono quelli di musica tratta da serie ludiche come *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* e *Pokémon*. Il canale Youtube è anche collegato al negozio “stlocarina.com” che realizza e vende ocarine di diverse tipologie (pubblicizzate attraverso i video e di cui alcune hanno un design ispirato ai videogiochi) oltre a libri di spartiti, accessori e CD. Anche David Erick Ramos è suonatore professionista di ocarina che ha raggiunto la notorietà su Youtube suonando vari arrangiamenti musicali per svariati tipi di ocarine, anche insegnando come suonare lo strumento. Come affermato nella descrizione del suo canale ebbe il suo primo contatto l’ocarina come tanti giovani della sua generazione: da bambino giocò a *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*. Il suo video con più visualizzazioni è proprio un brano di Ocarina of Time, con circa 10 milioni di visualizzazioni alla fine del 2019.⁴³⁰ Partecipa regolarmente a concorsi tra cui “Ocarina Festival Budrio” (nel 2015 e 2017) e ha organizzato diversi concerti e laboratori didattici per promuovere lo strumento. Si è esibito come ospite in alcune date di due delle tournée descritte in precedenza, “Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses” di *Nintendo* e “Video Games Live”, precedentemente citati. Nel 2018 registrò dei brani per ocarina per un videogioco indipendente

⁴²⁹ STL Ocarina, *Legend of Zelda Medley on STL Ocarina - Lena Leclaire* su Youtube.com https://www.youtube.com/watch?v=wJrQDe_mBHA Consultato il 28.12.2019.

⁴³⁰ David Erick Ramos – Ocarina, *Song of Time on Ocarina* su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=Nad5AJalcBI> Consultato il 28.12.2019.

svedese, Yoku's Island Express. Ha registrato alcuni album da solista ed ha collaborato in molti altri progetti, tra cui album tribute come *Twilight Symphony* (2012) di ZREO, *Time's End: Majora's Mask Remixed I e II* (2012, 2016) di Theophany, entrambi progetti dedicati alla musica di *The Legend of Zelda*.⁴³¹ Quest'ultimo progetto è stato pubblicato da *materiacollective.com*, «etichetta discografica di musica per videogiochi, editore musicale e amministratore dei diritti» nata per valorizzare la musica ludica nel lungo termine, come sostenuto nel loro sito ufficiale. Uno dei modi in cui agisce è raccogliere diversi musicisti appassionati di videogiochi, facilitandone le collaborazioni nonostante spesso si trovino fisicamente in luoghi estremamente lontani. Queste collaborazioni vengono poi incluse in degli album collettivi, pubblicati in formato fisico o digitale.⁴³²

Oltre ai tanti tipi di arrangiamenti e cover realizzate dagli appassionati, sono sorti in rete diversi siti che raccolgono trascrizioni musicali di spartiti di anime e videogiochi, così come tutorial per pianoforte solitamente realizzate dagli appassionati senza alcuno scopo di lucro. Ancora una menzione interessante merita il discorso musicologico incentrato sulla musica dei videogiochi. Alcuni canali Youtube in lingua inglese come “8-bit Music Theory”, “Ongaku Concept”, “Game Score Fanfare” decostruiscono la musica di alcuni popolari videogiochi “spiegandola” al pubblico con un linguaggio più o meno “tecnico”: *8-bit Music Theory* in particolare, pubblica regolarmente dei video che spiegano la teoria musicale dietro la creazione della musica di popolari videogiochi, utilizzando diversi tipi di linguaggio per rivolgersi sia a chi possiede delle competenze musicali specifiche che ai neofiti, e rendendo la terminologia “tecnica” più accessibile per questi ultimi grazie all'utilizzo di diversi esempi, costruendo un'efficace metodologia per l'educazione musicale di molti appassionati di videogiochi. “Odd Time Signatures in Video Game Music” è uno dei video con più visualizzazioni di questo canale. Caricato all'inizio del 2019 ha superato il milione di visualizzazioni alla fine dell'anno.

Questi canali su una piattaforma come Youtube rispondono al grande interesse da parte degli appassionati dei videogiochi verso la comprensione della complessità della musica ludica di cui fruiscono più o meno abitualmente, sviluppando una naturale curiosità. Il successo della musica ludica in rete ha spinto anche alcune società sviluppatrici a “istituzionalizzarne” la popolarità.

⁴³¹ Informazioni biografiche da Ocarina Festival <https://www.ocarinafestival.it/musicisti-2/> Consultato il 28.12.2019.

⁴³² Il video “*A Night in Old Spagonia*” pubblicato da “AnimeVivi” su Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=owfvZMQcYhM> è parte di un progetto chiamato MOBIUS Sonic The Hedgehog remix, album pubblicato solamente in formato digitale per omaggiare i 25 anni del franchise di *Sonic*. I musicisti che hanno partecipato alla realizzazione vengono da continenti diversi e si sono spediti le registrazioni video e audio per realizzare questo lavoro collettivo. Consultato il 07.12.2019.

Così come le società avevano saputo portare la musica dei propri videogiochi nelle sale da concerto, oggi le piattaforme di condivisione e streaming musicale vengono utilizzate per aumentare la presenza in rete e nei canali di comunicazione da alcune società tra cui *SEGA*, che attraverso diverse piattaforme gestite dai suoi dipendenti addetti alle comunicazioni con il pubblico condivide frequentemente le *BGM* dei propri giochi, video degli studi di registrazione o degli eventi dal vivo, accompagnati talvolta da interviste ai musicisti coinvolti. Per esempio il compositore principale di *Sonic Mania* (2017), Tiago “Tee” Lopes, giovane compositore e arrangiatore portoghese, ripropose insieme a sua sorella Mariana un arrangiamento in stile *swing* di un brano tratto da *Sonic R* (1997), composto dal britannico Richard Jacques e cantato nella versione originale da Teresa Jane Davis, intitolato “Can You Feel the Sunshine”.⁴³³ Questa interpretazione è stata pubblicata il 7 novembre 2019 sul canale ufficiale “Sonic The Hedgehog” con un assolo di chitarra di Senōe Jun, uno dei musicisti di *SEGA* più noti al pubblico, e si inserisce in un contesto più ampio di frequenti collaborazioni tra questi due musicisti, creatori della musica di *Sonic*, promosse attraverso la piattaforma Youtube, come si vedrà nel Capitolo IV. Il video “Team Sonic Racing - Toriena & Jun Senoue Interview!” caricato dallo stesso canale con fini promozionali, promuova non solamente un prodotto videoludico, ma anche la sua musica e il lavoro dei suoi creatori, mostrando i *dietro le quinte* e del processo di composizione, arrangiamento e registrazione della musica di *Team Sonic Racing* (2019) da parte del chitarrista e Fujimoto Sae (1993-) detta *TORIENA*, giovane musicista di *Chiptune*, che afferma «Per me la serie di *Sonic* è *pesantemente* rappresentata dalla chitarra di Senōe-san». Nel video viene mostrato come il chitarrista, con una formazione rock e la giovane artista di *Chiptune* con un processo collaborativo, creino una nuova estetica per un brano musicale, “Casino Park” composto dal Senōe per *Sonic Heroes* (2003), canonizzato come uno standard.⁴³⁴ Tutti questi musicisti saranno protagonisti del Capitolo IV.

Questi sono solo alcuni esempi di come la musica da videogioco funzioni come un modo per le società sviluppatrici di comunicare con le comunità dei propri appassionati, aumentando la propria presenza sui canali dove questi partecipano. Le piattaforme di condivisione funzionano quindi come strumenti di marketing, permettendo ai produttori di aumentare la propria esposizione ed avere un rapporto diretto con i consumatori, misurandone gli indici di gradimento e in ultima istanza perfino a scovare giovani talenti da assumere, come capitato a Tee Lopes,

⁴³³ Sonic the Hedgehog, *Sonic R Special Remix - "Can You Feel the Sunshine"*, 07.11.2019 su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=4Ke1Toz8Nbc> Consultato il 20.12.2019.

⁴³⁴ Sonic the Hedgehog, *Team Sonic Racing - Toriena & Jun Senoue Interview!*, 21.03.2019 su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=dhTrwKZwLN8> Consultato il 20.12.2019.

“ingaggiato” come compositore per via di alcuni remix da lui realizzati di musica da videogioco condivisi in rete senza scopo di lucro, come vedremo nel Capitolo IV. La musica da videogioco quindi è sia parte del prodotto ludico, che un medium e un prodotto a sé stante, venduta separatamente dal videogioco come disco, concerto e anche digitalmente, cliccato, condiviso e scaricato, riuscendo ad aumentare l’attrattività dei videogiochi per il loro pubblico.

3.3 Osservazioni conclusive

La creazione e fruizione di musica ludica è in davvero mutata fortemente nel modo in cui viene registrata e fruita, e anche il lavoro dei creatori di contenuti si è evoluto coerentemente. Attraverso questi tipi così diversi di possibilità di fruizione come quelli descritti in questo capitolo la musica da videogioco si è nel tempo conquistata una propria autonomia espressiva dal prodotto di cui originariamente fa parte, dimostrando grande capacità espressiva come medium culturale e grande una forte tendenza all’affermarsi come prodotto commerciale capace di mobilitare grandi masse di appassionati paganti nelle sale da concerto e di vendere dischi in competizione con gli artisti della più tradizionale industria musicale. È arduo definire le cause che hanno portato questa forma di intrattenimento ad emergere in Giappone. All’inizio della “Seconda era” del videogioco identificata in questo lavoro nella metà degli anni 1980 dello scorso secolo l’economia giapponese era in fase di crescita e i media prodotti nell’arcipelago iniziarono ad espandere la loro portata culturale. Secondo l’esperto di videogiochi Chris Kohler «per un giovane musicista della *shikaku sedai* (“generazione visiva”, definizione riferita ai giapponesi cresciuti contemporaneamente alla diffusione del *Manga*) l’idea di fare carriera nei videogiochi non è un ripiego, è anzi una scelta lavorativa legittima»⁴³⁵

Matthew Belinkie sottolinea questa particolarità della struttura aziendale giapponese come una delle più interessanti del settore: mentre infatti i videogiochi più popolari prodotti da società nordamericane fanno in genere ricorso a compositori “esterni”, dei *freelancer* chiamati per comporre “a contratto”, nel mercato giapponese i compositori più noti sono dipendenti che “appartengono” ad una particolare società per gran parte della loro carriera. Questo particolare fenomeno ha svolto un ruolo determinante nel rendere il Giappone la “dimora spirituale” del medium e della musica da videogioco in un periodo in cui lavorare in questo settore richiedeva una grande disponibilità di capitali per aggiornare continuamente le tecnologie e un forte coordinamento con altri compositori, arrangiatori, programmatori e sound designers, oltre che

⁴³⁵ Chris Kohler, *Power+UP...*cit. p. 135.

con gli sviluppatori e i creativi che curavano gli altri aspetti del videogioco, permettendo l'acquisizione di una serie di trucchi, imparati sul campo direttamente dai propri colleghi con continui confronti di idee e passaggi di testimone in alcuni progetti. Tutte queste caratteristiche non erano realizzabili da collaboratori occasionali ma erano possibili in grosse società come quelle che tra gli anni '80 e '90 del XX secolo hanno guidato l'intrattenimento videoludico, rendendo vincente il modello giapponese.⁴³⁶ Attraverso questo tipo di lavoro; molti videogiochi impiegano diversi musicisti con ruoli sempre più specializzati e acquisì importanza la figura del *Sound director*, coordinatore del lavoro di compositori, arrangiatori e (nei videogiochi odierni) spesso anche strumentisti esecutori, doppiatori e programmatori degli effetti sonori. In questo lavoro si citano molti titoli ludici cui hanno lavorato diversi compositori tra cui Senōe Jun, Uematsu Nobuo, Kondō Kōji, Masuda Jun'ichi e Yamane Michiru. Questi musicisti hanno avuto ognuno un percorso di carriera assolutamente personale, con approcci diversi alla musica (solo l'ultima per esempio è laureata in composizione⁴³⁷) e sono o sono stati per gran parte della loro vita dei dipendenti stipendiati di una grande azienda multinazionale giapponese, rispettivamente *SEGA*, *Square* (poi *Square Enix*), *Nintendo*, *Game Freak*, *Konami*.

Questi compositori quindi sono riusciti a fare del loro talento un mestiere e mantenere una posizione stabile che seppur con diversi limiti permette una relativa libertà di esprimere la propria creatività e pur avendo seguito strade diverse da quella "tipica" realizzare quello che è comunemente considerato l'obiettivo più ambito dai giovani in cerca di lavoro. Yoshida Shūhei (1964-), presidente di Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios attribuisce questa predisposizione della popolazione giapponese ad una forte pressione sociale che agisce da deterrente verso la scelta di lavorare in proprio, spingendo molti giovani talenti a rinunciare a mettere da parte ambizioni di maggiore flessibilità scegliendo piuttosto una situazione economica più stabile.⁴³⁸ Kondō fu assunto da *Nintendo* all'età di 22 anni, nel 1983, e al momento della scrittura è ancora parte dell'azienda. Primo dipendente di *Nintendo* ad essere stato assunto per le sue competenze musicali fu nel tempo affiancato da altri compositori, arrangiatori e musicisti di diverse età e con più o meno specializzazione nel loro settore. In un'intervista affermò di essere uno dei compositori della società cui la creazione richiede più tempo, per via di un estremo perfezionismo che talvolta gli richiede molti mesi per comporre poche tracce. D'altro canto, oltre

⁴³⁶ Matthew Belinkie, *Video Game Music... cit.*

⁴³⁷ GDMag, *A classic interview with Castlevania composer Michiru Yamane* da "Gamastutra", 26.12.2013 https://www.gamastutra.com/view/news/207767/A_classic_interview_with_Castlevania_composer_Michiru_Yamane.php Consultato il 26.01.2020.

⁴³⁸ Sam Byford, *Japan Used to Rule Videogame, So What Happened...* Cit..

che essere un compositore è anche un giocatore: in questa stessa intervista, Kondō, sostiene che per poter comporre un brano che si adatti perfettamente ad un gioco deve prima avere modo di giocarci, in modo da capire il tipo di sensazioni e di ritmo che il gioco vuole trasmettere. Il suo lavoro, pertanto, di composizione inizia solitamente quando gran parte dei livelli sono già progettati.⁴³⁹ Matthew Belinkie nota come sia ironico che Kondō, impiegato-modello dall'aria distinta che, probabilmente, non parla alcuna lingua oltre al giapponese e che non ha mai fatto tournée internazionali come i grandi gruppi rock, abbia creato alcune tra le melodie più “canticchiate” tra i giovani statunitensi [nel 1999]⁴⁴⁰, e probabilmente in diverse parti del mondo. Questo dimostra la grande efficacia comunicativa della sua musica e dei videogiochi, come la serie di *Super Mario*, un traguardo senz'altro ragguardevole per un “impiegato”.

Non tutti i suoi “colleghi” compositori seguirono la stessa strada; Koshiro Yūzō, già citato, per esempio, dopo un breve periodo in cui fu impiegato presso la *Nihon Falcom*, decise di mettersi in proprio e, successivamente fondò la società *Ancient*. Anche altri tra i compositori più noti degli anni 1980 e 1990, come Uematsu Nobuo e Yamane Michiru, una volta raggiunto un certo livello di maturità artistica e di stabilità economica, deciso di diventare lavorare “in proprio” per potersi dedicare alla propria carriera in modi e tempi diversi, rispettivamente nel 2004 e nel 2008⁴⁴¹. Entrambi mantengono comunque uno stretto rapporto collaborativo con le società per cui hanno lavorato come dipendenti per molti anni, occasionalmente tornando a rivestire il ruolo di compositori principali per i videogiochi da esse sviluppati.

Oggi, il superamento degli iniziali limiti tecnologici e l'evoluzione del ruolo del compositore, non più figura “tuttofare” ha reso meno importanti le competenze di programmazione nel processo compositivo della musica per i videogiochi, rendendo il “compositore” più “simile” ai suoi “colleghi” della tradizionale industria musicale. A partire dall'epoca del CD infatti, la creazione dell'audio di un singolo gioco divenne troppo complessa, perciò le grandi società oggi delegano composizione, programmazione, *sound design* e missaggio dei suoni a diversi professionisti, ognuno con il suo campo di specializzazione. Così, il lavoro “in proprio” di un compositore è meno oneroso che all'epoca del 16-bit, facendo così emergere la notorietà di compositori *Freelancer* di grande fama, tra cui anche la già nominata Eímeare Noone. In

⁴³⁹ Nintendo World Report, *Koji Kondo Interview (2009)*... Cit

⁴⁴⁰ Matthew Belinkie, *Video Game Music... cit.*

⁴⁴¹ Chris Greening, *Interview with Michiru Yamane* da Square Enix Music, febbraio 2010. Recuperata da <https://web.archive.org/web/20110917112905/http://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/michiryamane.shtml> Consultato il 26.01.2020.
Johan Köhn, *Interview: Michiru Yamane* da Spelmusik.net, 04.09.2016. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20170316100755/http://spelmusik.net/en/interview-michiru-yamane/> Consultato il 26.01.2020.

Giappone, tuttavia, ancora gran parte dei compositori continua a preferire il lavoro stabile in una grande società, che permette di avere maggiore supporto tecnico con minore investimento personale⁴⁴²: accesso ad attrezzature e programmi più costosi e aggiornati e un maggiore coordinamento con i colleghi e gli altri addetti della filiera di sviluppo.

Michael Pummell, compositore statunitense di musica da videogioco, in un'intervista riportata da Belinkie, sostenne che l'influenza dei compositori giapponesi sul mondo videoludico sia stata molto forte. «I giapponesi sviluppavano i giochi più avanzati almeno fino al 1993. I titoli statunitensi erano su tutti i livelli sotto gli standard. Guardavamo al Giappone per gli aspetti visivi e sonori, mi hanno chiesto varie volte di emulare il suono dei giochi giapponesi.» A posteriori, nota ironicamente: «Vi sono delle influenze *rock & roll*, orchestrali e *jazz*. Hanno preso da ogni tipo di influenza, molte delle quali sono “occidentali”, aggiunto il loro “trucco” e poi ce li hanno rimandati. Ciò che sentiamo sono orchestre in stile “occidentale” [che in Asia si sono diffuse solamente durante il XX secolo] che suonano un'interpretazione giapponese della musica tonale “occidentale”.»⁴⁴³ Pummell aggiunge che il lavoro di Uematsu sia “giapponese” nel suo approccio minimalista, “rigido” ed efficace. I suoi brani sarebbero, secondo Pummel, creati da elementi semplici, ma perfettamente “integrati” tra loro. La loro struttura prevede di solito una sezione A, poi una sezione B, poi di nuovo la sezione A, poi una C e poi nuovamente la sezione A.

La musica è da sempre espressione dell'identità dei popoli e piattaforma di scambio tra le culture. Così come le ibridazioni musicali prodotte dai movimenti migratori hanno caratterizzato tutta la storia dell'uomo, particolarmente importanti nello studio della musica contemporanea, lo stesso può dirsi della musica prodotta da questi compositori per i videogiochi, figli del Novecento e di una società in cui “locale” e “globale” collidono. La musica di *Final Fantasy* è una delle più redditizie del settore ludico, sia per quanto concerne la vendita di CD (in Giappone), che i grandi concerti orchestrali (in Giappone e all'estero); la ragione di ciò è individuata da Takebe Tomo, fondatore del sito “Musical World of Final Fantasy” nella sua presunta “biculturalità”.

Takebe sostenne che la musica da videogioco, nata “lottando” contro i limiti tecnologici non poteva che nascere in Asia orientale, dove vi è una forte tradizione di musica scritta per strumenti solisti. La musica tradizionale giapponese, in particolare, tende a focalizzarsi soprattutto sullo strumento solista, la voce, lo *shamisen* o lo *shakuhachi*. Nella musica euro-colta, citando l'esempio delle armonie ricercate di Debussy, invece nota: «vi sono [anche] compositori come Brahms che amavano delle

⁴⁴² Matthew Belinkie, *Video Game Music... cit.*

⁴⁴³ Michael Pummell, *Telephone interview*, 8 dicembre 1999 in Matthew Belinkie, *Video game music...cit.*

forti melodie, [ma] la maggior parte dei compositori “occidentali” studia accordi e progressioni armoniche più delle parti soliste. Per di più gli ensemble [di musica euro-colta] sono più grandi e i compositori ricercavano [perciò] il suono composito invece che cercare di evidenziare una parte specifica.»⁴⁴⁴ Takebe sostiene che la musica di Uematsu sia pienamente “giapponese”, in continuità cioè con i modelli estetici della tradizione. Il processo creativo per *Final Fantasy* infatti nasce intorno alle melodie principali, “solide, cantabili, efficaci anche senza accompagnamento”.⁴⁴⁵ Solo dopo aver costruito la melodia il compositore aggiunge delle orchestrazioni con uno stile neo-classico, influenzato dall’approccio di Sugiyama [Kōichi] per *Dragon Quest*. Le grandi influenze della musica popolare contemporanea “occidentale” sul lavoro di Uematsu (ricordiamo - grande stimatore di Elton John - e che prima di lavorare da *Square* aveva un impiego in un’audioteca) compaiono però in questa seconda fase della composizione. Con delle elaborate ed orecchiabili progressioni di accordi, la musica di Uematsu diventa invece immediatamente appetibile anche per il pubblico euro-americano⁴⁴⁶, che come dimostrano i concerti di *Final Fantasy* in questi Paesi, ne apprezza il valore artistico. Questo tipo di composizione è ciò che permise al compositore di creare dei brani memorabili al tempo in cui nel videogioco la polifonia era scarsa e i suoni limitati. Anche dopo i miglioramenti tecnologici mantenne questo “collaudato” sistema. Aggiunge Matthew Belinkie «Strano mondo quello della musica da videogioco. Fatto da musicisti “orientali”, fortemente influenzati dalla musica “occidentale” che compongono musica per un pubblico “orientale” e che viene poi rivenduta in “occidente”». ⁴⁴⁷ Questo sosterebbe una supposta valenza “bi-culturale” della produzione e della ricezione di questo tipo di musica che viene spesso creata specificamente per cercare di raggiungere un pubblico vastissimo e diversificato.

Come visto in questo capitolo, direi invece che la capacità della musica tratta dai videogiochi di riempire le sale da concerto, attraversando il globo terrestre dall’Australia a Singapore e alla Cina, dal Kazakistan alla Russia, e poi in Svezia, Germania, Italia, fino agli Stati Uniti e al Messico e poi, ancora, in Giappone, amata dal pubblico di diverse culture senza bisogno di mediazioni, ponga questo tipo di estetica “orientale” e “giapponese” piuttosto su un piano “trans-culturale”, lasciandosi alle spalle le arbitrarie divisioni geopolitiche di “occidente” e “oriente”.

⁴⁴⁴ Matthew Belinkie, *Video Game Music... cit.*

⁴⁴⁵ *Ibidem*

⁴⁴⁶ *Ibidem*

⁴⁴⁷ *Ibidem*

Capitolo IV Caso studio: Sonic the Hedgehog

♪ *Take a look inside your heart,
What once seemed impossible today is not!*

[CRUSH 40. "LIVE LIFE", 2009 DA "SONIC E IL CAVALIERE NERO"]

4.1 Note introduttive

Questo capitolo si propone di analizzare dei casi particolari in cui la musica è diventata un fenomeno "Pop". In particolare, si analizzerà il contributo all'istituzionalizzazione della musica da videogioco nella serie ludica di *Sonic The Hedgehog*, sviluppata da SEGA. Come visto nel capitolo precedente, nel panorama videoludico la società è tra quelle che maggiormente esaltarono il ruolo della musica. Molti dei videogiochi citati nell'articolo "100 Best Video Game Soundtracks of All Time", sono sviluppati e distribuiti da SEGA, tra cui *Out Run* (1986), *Bare Knuckle II* (1992), *Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles* (1994), *Ristar* (1995), *NiGHTs into Dreams* (1996), *Shenmue* (1999) e *Jet Set Radio* (2000)⁴⁴⁸.

Negli anni 1980, gli *Arcade* e le *Console* prodotte da questa società erano tra i sistemi più avanzati in termine della qualità sonora, grazie all'utilizzo di tecnologie all'avanguardia. Fu tra le prime società ad assumere giovani musicisti incaricati di creare musica per i videogiochi, tra le prime a pubblicare dischi e audiocassette di questi, e tra le prime a portare questa musica in concerto con il progetto musicale S.S.T. o Sega Sound Team, iniziato nel 1988 e formato da alcuni dei dipendenti musicisti, impiegati-rockstar all'occasione. Grazie al *Mega-CD* fu anche tra le prime a superare l'estetica *Chiptune*. Oltre ad una squadra di musicisti sempre più specializzati e sempre più numerosi tra i propri dipendenti, SEGA puntò più di altre società su collaborazioni con alcuni *freelancer*, spesso affiancati dai propri dipendenti. Koshiro Yūzō (1967-), oggi considerato uno dei pionieri del genere, è ancora un collaboratore abituale di questa società. L'importante collaborazione con alcuni musicisti di notorietà internazionale, di cui il caso più eclatante è quella con Michael Jackson, iniziata nel 1988 e protratta per molti anni, testimonia che SEGA sia consapevole dell'importanza che la musica eserciti nel sostenere i propri prodotti.

Questo capitolo studierà la saga di *Sonic The Hedgehog*, suo *Franchise* di punta: SEGA ha investito particolarmente sulla presentazione di *Sonic* nel corso dei decenni; questa serie ludica ha conosciuto un'evoluzione assolutamente unica. Dal 1991 in poi sono stati prodotti decine di capitoli principali e *spin-off*, fumetti, film animati, numerosi cortometraggi, serie animate tra cui

⁴⁴⁸ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in "FACT"...*cit.*

la produzione italo-statunitense *Sonic the Hedgehog* (1993), la giapponese *Sonic X* (2003), la franco-statunitense *Sonic Boom* (2014). Nel 1996 fu prodotto il film di animazione giapponese *Sonic The Hedgehog*, e un film live action statunitense omonimo è stato distribuito nelle sale mondiali nel febbraio 2020, con Jim Carrey (1962-) nel ruolo dell'antagonista principale. Per pubblicizzare *Sonic World Adventure* fu realizzato il cortometraggio comico *Night of The Werhog* (2008), collegato alla trama del gioco. Dal 2018 SEGA ha inoltre iniziato a pubblicare alcune *webseries* animate a tema comico, direttamente attraverso i propri canali ufficiali su Youtube.

Questo capitolo analizzerà tuttavia non l'efficacia comunicativa del *franchise*, ma la sua musica, i metodi di realizzazione e l'evoluzione attraverso i decenni. Questo studio sarà diverso dagli studi di Ludomusicologia citati nel precedente capitolo; i giochi di Sonic saranno analizzati in maniera cronologica, per capire in che modo si è evoluta la musica nel tempo. Per via della grande quantità di titoli ludici che formano l'universo di *Sonic*, saranno analizzati solamente i titoli prodotti per *Console* domestiche, e con pochi accenni ad altri giochi tra cui quelli sportivi, le raccolte, quelli per *Arcade* oppure per *Console* portatili e per telefono, e senza soffermarsi sulle serie animate e sulle "incursioni" negli altri media. Verranno inoltre citati gli album musica di questi videogiochi commercializzati sul mercato, seguendo quanto detto nel Capitolo III, ma non le decine di *compilation* di musica tratta da diversi titoli o gli album contenenti musica della serie ma slegati da queste produzioni.

4.2 Gli inizi e la genesi transculturale di Sonic

Il progetto di *Sonic* nacque dagli sforzi di SEGA, che riuscì in un intento perseguito da anni. Dopo il successo di Mario, della rivale Nintendo, l'azienda comprese che avere una mascotte, personaggio-icona amato dal pubblico, fosse la chiave per stabilire un *franchise* di successo. Nel 1986, in risposta a Mario, aveva "creato" *Alex Kidd*, un ragazzino ispirato a *Sun Wukong*, il Re Scimmia protagonista del romanzo classico cinese *Il viaggio in Occidente* (Xīyóu Jì). Il ragazzino-scimmia fu protagonista di ben 6 giochi prodotti in 5 anni, ma non raggiunse i risultati commerciali sperati. Perciò SEGA cercò di creare un'altra mascotte - un personaggio iconico e facilmente riconoscibile. Invece che una persona come Alex Kidd e Mario, si decise di creare un animale antropomorfizzato come Topolino: inizialmente si pensò ad un armadillo, una lepre o un cane, puntando infine su un porcospino. Il personaggio, che prenderà vita grazie alle moderne tecnologie, nacque in effetti da un disegno, matita su carta come un protagonista di un *Manga*, del designer di SEGA Ōshima Naoto (1964-) che lo immaginò di colore verde e lo chiamò *Needlemouse*. Gli sviluppatori dell'azienda decisero di cambiarne leggermente le proporzioni e di

colorarlo invece di blu, colore che rappresenta *SEGA*. Come era stato per altri personaggi giapponesi tra cui in testa il popolarissimo Doraemon, il design del protagonista venne creato perché fosse “piccolo”, “simpatico” e “facile da disegnare”. La caratteristica fondamentale del personaggio è la sua velocità, da cui il nome “Sonic”. La personalità del porcospino è stata pertanto tratteggiata fin dal primo gioco come ribelle ed impaziente, in mancanza di dialoghi era resa evidente dalle sue espressioni facciali, spesso rivolte direttamente al giocatore-interattore. *SEGA* voleva aumentare la propria presenza nei mercati euro-americani e il personaggio doveva pertanto piacere ad un pubblico con gusti differenti. Secondo l’idea dei suoi creatori doveva quindi essere più “cool” di Mario e pertanto, per esempio, le scarpe che indossa furono ispirate a quelle di Michael Jackson (1958-2009) in *Bad*.⁴⁴⁹ Il personaggio riscosse un grande successo, determinato ancora una volta dalla mancanza di particolari connotazioni geo-culturali e, aggiunse il creatore Ōshima, che trattandosi di un personaggio antropomorfo riesca a trascendere anche concetti legati all’identificazione razziale e al sesso, favorendone l’immedesimazione da parte del pubblico.⁴⁵⁰

La musica della serie può rappresentare un interessante caso studio: la grande importanza della velocità attribuita al personaggio condizionò sia la creazione del suo design che la composizione musicale. Nel corso degli anni, il personaggio e le meccaniche di gioco sono state più volte rinnovate e ad ogni cambio di direzione è stato associato anche un cambiamento nello stile e nel tipo di musica associato al gioco, come verrà successivamente trattato. La musica in *Sonic* ha seguito un percorso differente da quella della serie di *Mario*, che nel corso dei decenni ha sempre mantenuto una grande continuità stilistica tra un capitolo e l’altro, con un’evoluzione data soprattutto dai miglioramenti tecnologici. Anche in serie come *Zelda* o *Dragon Quest*, che pure hanno conosciuto una grandissima evoluzione nella creazione della musica, le colonne sonore hanno mantenuto una maggiore continuità che in *Sonic*, con molti richiami alla musica dei giochi precedenti. Nell’evoluzione del riccio blu, invece, mentre alcuni effetti sonori sono rimasti ad oggi quasi invariati l’estetica musicale cambia spesso direzione. *Sonic* è un prodotto dell’inizio degli anni 1990, che conobbe il successo commerciale dopo i cambiamenti già avvenuti anche grazie alle importanti saghe precedentemente citate durante il decennio precedente. *SEGA*,

⁴⁴⁹ Brandon Sheffield, *Out of the Blue: Naoto Ohshima Speaks* da “Gamasutra”, 04.12.2009. https://www.gamasutra.com/view/feature/132596/out_of_the_blue_naoto_ohshima_php Consultato il 05.02.2020. In questa intervista, Ōshima Naoto sostiene infatti: «*Sonic* puntava al mercato statunitense. [...] È un personaggio che è perfetto per gli Stati Uniti – o, almeno, l’immagine che avevo a quel tempo degli Stati Uniti [...] Lui è blu perché è il colore *semi*-ufficiale di *SEGA*. Le sue scarpe sono ispirate alla copertina dell’album di Michael Jackson *Bad*, che contrastava fortemente con il bianco e il rosso – quel colore alla Santa Claus. Ho anche pensato che il rosso andasse bene per un personaggio che può correre molto velocemente.».

⁴⁵⁰ Alex Wawro, *Sonic the Hedgehog’s origin story, according to the devs who made him* da “Gamasutra”, 21.03.2018. https://www.gamasutra.com/view/news/315731/Sonic_the_Hedgehogs_origin_story_according_to_the_devs_who_made_him_php Consultato il 05.02.2020.

consucia della grande importanza di questo aspetto ritenne necessario dare grande rilievo alla creazione degli aspetti sonori per il titolo che doveva porsi come principale nella sua produzione, rappresentata dal personaggio che l'azienda scelse come *mascotte*. La società aveva già innumerevoli compositori e tecnici del suono, esperti di registrazione e missaggio, che si alternarono in modo da creare uno stile in continua evoluzione, aggiungendo un tocco personale diverso a ogni titolo. Una particolare tendenza che la musica di Sonic mantenne costante è l'idea di avvicinarsi quanto più possibile alla musica popolare contemporanea, assorbendo influenze di qualsiasi genere e stile musicale, spesso anche tramite collaborazioni con alcuni musicisti giapponesi e stranieri, che verranno trattate nello specifico in seguito. Queste caratteristiche hanno fatto sì che nei vari *fandom*⁴⁵¹ in rete, la musica di *Sonic* rappresenti sempre un tema di interesse principale, considerata come uno dei cavalli di battaglia di *SEGA* e del *Franchise*.

4.1.1 L'era *Classica*... & *Knuckles*

Il primo gioco di *Sonic* fu pubblicato nel 1991. *SEGA* aveva legami nell'industria discografica giapponese e, essendo stato deciso che la musica di Sonic dovesse essere “diversa”, incaricò un compositore dell'industria *Pop*, Nakamura Masato (1958-). Il musicista nel 1988 aveva fondato il duo *Dreams Come True* insieme a Yoshida Miwa (1965-), e da allora fino ad oggi, 2020, è bassista e compositore principale; il gruppo divenne uno dei più popolari del *J-Pop*, vendendo oltre 50 milioni di dischi.⁴⁵² Nakamura non aveva mai composto per i videogiochi, né aveva conoscenze nel campo dell'elettronica; in varie interviste sostenne, di aver pensato alla musica di *Sonic* come se fosse musica per un film:

«La prima cosa che mi venne in mente quando pensai alla musica da videogioco erano i *bip* e *bleep* di giochi come *Space Invaders*. Ma non ero perso, sapevo dove volevo andare. Quel periodo era una sorta di punto di svolta per fare musica, abbiamo messo noi stessi in gioco nell'idea di usare i computer per comporre e da qui è iniziato tutto. Era il tempo perfetto per avere la possibilità di fare Sonic. [...] Arte, intrattenimento e computer vennero insieme e presero vita, così nacque Sonic. [...] Il limite era il numero di suoni disponibili, [...] era veramente difficile. [...] Potevo avere percussioni, due accordi e la melodia, tutto qua. Senza conoscere la musica, o senza conoscenza di computer, non sarebbe stato fattibile.» [Nakamura Masato, intervista da Sonic Central, 18.05.2005]⁴⁵³

Mentre *Sonic* nasce per definizione come “anti-Mario”, con elementi distintivi narrativi ed estetici attribuitigli per rendere diversi i due personaggi, entrambi fanno parte di un genere

⁴⁵¹ Insieme di persone appassionate di un prodotto mediatico

⁴⁵² Alexy Eremenko, *Dreams Come True – Artist Biography* da “All Music”, 2008. <https://www.allmusic.com/artist/dreams-come-true-mn0000200866/biography> Consultato il 05.02.2020.

⁴⁵³ Sonic Central, *Masato Nakamura Interview* da SonicRetro, 18.05.2005 [http://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_\(May_18,_2005\)](http://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_(May_18,_2005)) Consultato il 01.02.2020.

videoludico detto “a piattaforme” o *platform*, lanciato proprio dal successo di *Mario Bros* (1983) nel decennio precedente. Pertanto, inevitabilmente, rispondono a simili caratteristiche che condizionano anche lo sviluppo dell’accompagnamento sonoro, che nei giochi di questo tipo svolge delle funzioni precise. Come evidenziato da Justin Sextro nella sua tesi di laurea in musicologia *Press Start*, la musica in questo tipo di giochi serve principalmente a favorire l’immersione del giocatore nell’ambiente virtuale. Per questo motivo già dal tema introduttivo, la musica permette di cogliere l’atmosfera generale del gioco, proprio come un’ouverture. Cita come esempio *Kirby’s Adventure* (1993), altro gioco (della serie *platform* “Kirby”, cominciata con *Kirby’s Dream Land* nel 1992, 52esima posizione su FACT⁴⁵⁴), con un brano introduttivo con melodia orecchiabile e i cui accompagnamenti armonici in tonalità maggiore, veloci e stabili, incitano fin dall’introduzione il videogiocatore a cominciare l’intrattenimento.⁴⁵⁵

Questo è certamente anche valido in *Sonic The Hedgehog* (1991), in cui il tema principale del gioco introduce il protagonista e la sua personalità ribelle, che sembra lanciare una sfida direttamente al giocatore. Nella musica dei *platform* è importante cercare di evitare troppa “tensione” nel primo livello di gioco, quello che “guida” il giocatore, permettendogli di “ambientarsi” e abituarsi ai comandi e all’atmosfera di gioco.⁴⁵⁶ Questo vale (solitamente) nei giochi delle serie di *Kirby*, come per quelli di *Mario* e di *Sonic*. In *Sonic the Hedgehog*, il primo livello chiamato “Green Hill Zone” si svolge in un’ambientazione naturale piena di colori accompagnata da una musica estremamente “pacifica”, che assume dunque la funzione di mettere “a proprio agio” il giocatore. Il brano, in chiave di Do Maggiore e basato su una successione armonica discendente dal Fa Maggiore al Do, contiene molti accordi di settima maggiore. I livelli di gioco successivi presentano diverse tipologie di ambientazioni, che vanno dalle rovine di un tempio greco-romano a paesaggi urbani e industriali. Nakamura compose la musica quando il gioco non era ancora terminato; si ispirò alle immagini di queste ambientazioni che gli venivano mostrate periodicamente dallo staff, cercando di rappresentare musicalmente questi luoghi immaginari e le rispettive sensazioni.⁴⁵⁷ Questo sistema ispirò praticamente l’intera produzione musicale per i videogiochi di *Sonic* che verranno analizzati in questo capitolo. L’artista austriaco Axel Stockburger (1974-) sostiene che un importante ruolo della musica nel videogioco sia quello di plasmarne le ambientazioni, sostenendone la narratività. Nella funzione

⁴⁵⁴ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

⁴⁵⁵ Justin Daniel Sextro, *Press Start*...*cit* p.58.

⁴⁵⁶ *Ibidem*

⁴⁵⁷ Retro VG Media, *Sonic: The Birth Of An Icon - Masato Nakamura Segments* da Youtube, 25.10.2014.

https://www.youtube.com/watch?v=l9G2h_yC110 Parte del documentario di Anthony e Nicola Caufield, *Sonic Generations C.E. Exclusive - The Birth of an Icon* (2011). Consultato il 05.02.2020.

musicale chiamata di “Zona”⁴⁵⁸ individua quello che nel capitolo precedente è stato definito “*Leitmotiv* al contrario”, per cui la musica cattura “l’essenza” di ogni luogo della virtualità del gioco, ognuno dei quali con una sua precisa identità musicale.

La musica di Nakamura per questo gioco è stata analizzata nello specifico in un video chiamato *Songwriting Secrets of Sonic The Hedgehog* pubblicato da un canale di YouTube, *8-bit Music Theory*, citato nel Capitolo III. Nel video, attenzione particolare è riservata alle sequenze armoniche ricorrenti: in particolare, una progressione discendente di accordi dal quarto grado fino alla tonica, come nel già citato primo livello “Green Hill Zone”, in alcuni casi a sequenza invertita, come in “Starlight Zone”, con un’atmosfera molto meno malinconica. Nella maggior parte dei brani c’è un intro e diverse sezioni. Nakamura utilizzò molti accordi di quinta crescente e quinta calante, talvolta ripetendo più volte la stessa linea melodica in successione, cambiando però la tonalità dell’armonia di accompagnamento.⁴⁵⁹ Nonostante i limiti tecnici del *Mega Drive* ponessero ancora dei vincoli stilistici, la musica di *Sonic the Hedgehog* è un perfetto simbolo di una nuova rivoluzionaria estetica degli anni 1990, fatta di diverse linee melodiche che si sovrappongono con uno stile che ricorda la *J-pop*, suoni che richiamano alla *fusion* e al *funky*, e superando lo stile della produzione *Chiptune* del decennio passato. In effetti il compositore, nello stesso periodo in cui lavorava al progetto era nel pieno della sua attività con i *Dreams Come True*, e compose anche le canzoni contenute nell’album intitolato *Million Kisses*, utilizzando alcune delle idee in entrambi i progetti.⁴⁶⁰

Dopo il successo del primo titolo di *Sonic*, l’anno successivo uscì il seguito, *Sonic The Hedgehog 2* (1992), con un altro personaggio giocabile, la volpe a due code *Tails*, ispirato ad un *kitsune* – volpe con poteri magici del folclore giapponese. La musica venne ancora affidata a Nakamura, dopo il successo riscontrato dalla colonna sonora del primo titolo.⁴⁶¹ Il compositore utilizzò lo stesso approccio del gioco precedente, sostenendo però che il lavoro fu relativamente più semplice; avendo acquisito l’esperienza necessaria gli venne anche lasciata maggiore libertà creativa.⁴⁶² Anticipando le alte aspettative del pubblico dopo il successo del primo gioco, fu

⁴⁵⁸ Axel Stockburger, *The Game Environment from an Auditive Perspective*, saggio presentato a Level Up: Digital Games Research Conference, Utrecht, Paesi Bassi, 2003: pp. 3-7.

⁴⁵⁹ 8-Bit Music Theory, *Songwriting Secrets of Sonic The Hedgehog* da Youtube, 12.11.2016
<https://www.youtube.com/watch?v=F7Xw8YAtGpl&t=1s> Consultato il 01.02.2020

⁴⁶⁰ Marc Pétronille, William Audureau, *The History of Sonic the Hedgehog*, Ontario: UDON Entertainment Corp., 2014: pp. 20–33.

⁴⁶¹ SonicRetro, *Dreams Come True – Involvement in the Sonic the Hedgehog series* da “SonicRetro”.
http://info.sonicretro.org/Dreams_Come_True#Involvement_in_the_Sonic_the_Hedgehog_series Consultato il 01.02.2020.

⁴⁶² Retro VG Media, *Sonic: The Birth Of An Icon - Masato Nakamura Segments* da Youtube, 25.10.2014.
https://www.youtube.com/watch?v=I9G2h_yC110 Parte del documentario di Anthony e Nicola Caufield, *Sonic Generations C.E. Exclusive - The Birth of an Icon* (2011). Consultato il 05.02.2020.

motivato a rinforzare le parti ritmiche con ritmi sincopati e usare armonie più insolite.⁴⁶³ Nakamura compose la musica del secondo titolo mentre registrava il quinto album dei Dreams Come True, “The Swinging Star”, pubblicato così come il gioco alla fine del mese di novembre del 1992. “Sweet Sweet Sweet”, cantata da Yoshida è una ballata di grande successo contenuta in questo album, nonché una delle canzoni più popolari dei Dreams Come True; una versione strumentale di questa canzone è il tema dei titoli di coda di *Sonic 2*. In merito il compositore disse: «Ho avuto l’idea dai film, pensai che si potesse trovare una melodia [strumentale] nel gioco e una volta arrivato al finale, si potesse sentire la stessa musica però con le parole – insomma sarei stato felice di incidere questa stessa canzone su un album con il gruppo. Si può dire che va a completare il senso del gioco, il tema finale è stato registrato per un album dei Dreams come True, come l’avevo immaginato. Ci sono altre melodie di *Sonic* che i Dreams come True hanno utilizzato. Anche “MARRY ME?” ha delle parti fatte per Sonic [...]».⁴⁶⁴

Vennero realizzati anche dei *Port* per la *Console* precedente, il *Sega Master System*, e per la *Console* portatile *Sega Game Gear*, entrambe con capacità grafica e sonora decisamente più limitate. Koshiro Yūzō (1967-), già citato in precedenza, realizzò la musica del *Port* del primo, *Sonic The Hedgehog* (1991), e Hataya Naofumi (1966-) e Ogata Masafumi (1968-) composero invece la musica per il *Port* del secondo titolo per queste *Console*, utilizzando sia brani originali che alcuni riarrangiamenti della musica di Nakamura per i due giochi originali. Alcune delle tracce del bassista, come “Green Hill Zone”, oggi caricato di una valenza nostalgica perché “simbolo” dell’inizio della serie (in quanto primo livello del primo gioco di *Sonic*), sono diventate estremamente popolari tra i suoi appassionati e vengono ancora oggi utilizzate frequentemente nei giochi di *SEGA* per tutti i diversi tipi di piattaforma in giochi “principali” e capitoli spin-off. Nel frattempo, dopo *Sonic 2*, il successo crescente dei Dreams come True portò Nakamura ad essere sempre più impegnato. Tornò a collaborare con *SEGA* nel 2006 insieme al suo gruppo, realizzando un remix di “Sweet Sweet Sweet”, nuovamente per un tema finale del gioco, che celebrava i 15 anni del *Franchise*, insieme al cantante senegalese-statunitense Akon (1973-).⁴⁶⁵

Dopo *Sonic 2*, la musica della serie, al pari di altri videogiochi prodotti dalla società (alcuni citati nel Capitolo III) venne affidata quasi interamente ai dipendenti musicisti di *SEGA*. Furono realizzati diversi videogiochi di *Sonic* comunemente considerati non “principali”, i cosiddetti *spin-off*, tra cui

⁴⁶³ *Ibidem*.

⁴⁶⁴ Sonic Central, *Masato Nakamura Interview...* Cit

⁴⁶⁵ Famitsu, *Sonic the Hedgehog 1 & 2 Japan - Dreams Come True* da “Famitsu Japan”, 12.10.2011. <https://www.famitsu.com/news/201110/12051735.html> Consultato il 05.02.2020.

SEGA Sonic the Hedgehog (1993), per il mercato degli *Arcade*, con musica composta da Hanada Keitaro (1969-), Kawaguchi Hiroshi (1965-) e Tokiwa Naoki, i primi due già membri del gruppo musicale *fusion* Sega Sound Team o S.S.T. citato nel Capitolo III. A partire da questo gioco l'audio della quasi totalità dei giochi futuri fu sviluppato in gran parte dal *Sega Digital Studio*, oggi chiamato *Wave Master*, etichetta discografica che cura normalmente anche la pubblicazione della maggior parte degli album musicali del *Franchise*. All'interno di questa etichetta lavorano alcuni dei principali compositori e *sound designer* di *SEGA* Giappone: alla fine del 2019 si possono contare circa quaranta membri, gran parte dei quali saranno citati in queste pagine.⁴⁶⁶ Fin dai primi anni di *Sonic* vi è stata una forte separazione di ruoli, con squadre diverse di creativi create all'occasione per diversi giochi, in base alla tipologia di *hardware* e alla tipologia di musica che gli sviluppatori intendevano creare. Per esempio, la composizione per i giochi per *Console* portatili è stata spesso affidata a Mikusa Kojiro detto "Mix" e Masayuki "N.Gee" Nagao (1964-), anche quest'ultimo già membro del gruppo musicale S.S.T., che composero per alcuni titoli come *Sonic & Tails* (1993), *Tails's Adventure* e *Sonic Blast* (1995), per la *Console* portatile *Game Gear*⁴⁶⁷. Masayuki è spesso anche accreditato come *sound designer*, in alcuni giochi come *Sonic 2* e *Sonic & Knuckles* (1994). *SEGA*, come visto nel Capitolo III, investì fortemente nell'innovazione tecnologica sviluppando nuovi accessori tra cui il *Sega Mega CD* – supporto del *Sega Mega Drive* che permetteva un livello di qualità grafica e sonora superiore agli standard del suo tempo.

Sonic CD (1993), come intuibile dal titolo, è il primo gioco di *Sonic* ad essere realizzato su supporto CD e fu sviluppato con una collaborazione strettissima tra le due divisioni giapponese e statunitense dell'azienda. Il *Sonic Team*, che aveva curato la realizzazione di *Sonic the Hedgehog* (1991) e *Sonic 2* (1992) si divise: Naka Yūji (1965-) e Yasuhara Hirokazu (1965-), rispettivamente programmatore e progettatore dei primi due giochi della serie. Ōshima Naoto restò invece in Giappone a curare la realizzazione del gioco.⁴⁶⁸ Essendo un titolo *spin-off*, i suoi creatori ebbero maggiore libertà creativa; il gioco prende musicalmente le distanze dallo stile musicale *R&B* di Nakamura Masato. *Sonic CD* riesce ad ovviare agli svantaggi del formato CD, descritti nel Capitolo III, con un "trucco" piuttosto particolare. Il gioco affronta il tema dei viaggi nel tempo e nella creazione della colonna sonora sono utilizzati diversi arrangiamenti degli stessi brani che comunicano all'inter-attore se il suo avatar si trova nel "presente", nel "passato" o nel "futuro". Gli arrangiamenti associati con il "futuro" presentano intuitivamente un codice musicale di "musica

⁴⁶⁶ *Wave Master* da "SEGARetro", https://SEGARetro.org/Wave_Master. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁶⁷ *Console* portatile a batterie di *SEGA* con un minischermo da 3 pollici e controllo a pulsanti, in commercio dal 1990. Tipici di questa *Console* dei sistemi di compatibilità con i giochi del *Sega Mark III* (pubblicato nel 1985), e molti giochi *Port* di giochi originalmente sviluppati per questa *Console* e per il successivo *Sega Mega Drive*.

⁴⁶⁸ Brandon Sheffield, *Out of the Blue... Cit.*

futurista” con sequenze ispirate alla *techno*, mentre quelli del “passato”, con un’estetica più semplice e datata perché sintetizzati nello stesso formato audio dei giochi del *Mega Drive*, che occupa molta meno memoria di archiviazione. Così, non solo la musica veniva “contestualizzata” narrativamente, ma si riusciva anche ad “aggirare” il limite di capienza del CD-Rom che non permetteva di inserire più di 72 minuti di audio registrato in alta qualità.⁴⁶⁹

Essendo consci delle differenze tra i gusti del pubblico statunitense di quello giapponese, questo gioco fu distribuito nei due Paesi con due colonne sonore piuttosto diverse stilisticamente. Oltre alla musica anche la copertina fu cambiata; nel mercato europeo fu distribuita la versione giapponese. La colonna sonora di questa versione fu realizzata da tre dipendenti di *SEGA*, Hataya Naofumi (1966-), Ogata Masafumi (1968-) e Makino Yukifumi (1964-). Quest’ultimo, al tempo anche direttore di *Wave Master*, assunse il ruolo di *sound director* cioè coordinatore di tutti gli elementi sonori, una figura che da questo momento in poi divenne primaria nella creazione del suono per i videogiochi. In alcuni dei giochi più recenti di *Sonic*, Makino viene spesso accreditato come *Recording Coordinator*, avendo egli fondato uno studio di registrazione professionale, chiamato *Delfi Sound Inc.* I programmatori attraverso il trucco “passato-presente” sono riusciti sia a risparmiare spazio per le tracce audio, che a far risaltare l’alta qualità sonora delle tracce del “presente”, realizzate per la prima volta con strumenti musicali registrati dal vivo, contrapposte ai suoni *Chiptune* del “passato”, simboleggiato con quest’estetica “tipica” di fine anni 1980-inizio 1990. Il “presente” è rappresentato invece da brani originali influenzati dallo stile *New Jack Swing*, corrente di musica popolare del periodo che univa elementi di *soul*, *R&B* e *hip-hop*, “ballabili” con brani originali in stile *Techno-Funk*. Oltre alla musica originale, la colonna sonora è arricchita da diversi campionamenti vocali di varie esclamazioni, risate e grida di paura, e campionamenti remixati di brani popolari tra cui “I can't go for that” dei Daryl Hall & John Oates e “Sun is Shining” di Bob Marley. Il tema principale del gioco, che accompagna un filmato animato di altissima qualità, e, elemento rarissimo nella produzione ludica dell’epoca, una canzone vocale, “You can do anything”, cantata in giapponese e in inglese dalla cantante *J-Pop* Utoku Keiko (1967-), con diverse parti di “rap” di un cantante anonimo.⁴⁷⁰

La versione nordamericana del gioco presenta invece una musica completamente diversa con uno stile *pop-rock* e *power pop* molto più “orecchiabile” e melodica rispetto a quella giapponese.⁴⁷¹ Con una grande presenza di chitarra elettrica e batteria con ritmi veloci, si dà

⁴⁶⁹ Karen Collins, *Game Sound...cit* p.64.

⁴⁷⁰ *Sonic the Hedgehog CD* su “Sonic Retro”, http://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_CD. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁷¹ Glenn McDonald, *A History of Video Game Music... Cit.*

importanza al senso di velocità di *Sonic*, un elemento che diventerà principale nella produzione successiva della saga del riccio blu. È interessante notare che nei crediti di questa versione compaiono non solo i compositori e i responsabili della programmazione dell'audio e degli effetti sonori e i cantanti, ma anche il chitarrista, il bassista ed il percussionista che hanno registrato i brani strumentali⁴⁷², caratteristica che diventerà comune nella produzione degli anni 2000, come notato in seguito. I titoli di coda sono dunque come quelli di un film, e includono una lista molto vasta di persone partecipanti al lavoro, riconosciute per il loro apporto. Fra i compositori accreditati troviamo Spencer Nilsen (1961-) e David Young, dipendenti di *Sega of America*, il primo al tempo direttore del reparto audio della filiale nord-americana. Il tema principale della versione statunitense è la canzone *pop-rock* "Sonic Boom", che frequentemente viene suonata negli eventi musicali anche recenti, dedicati a *Sonic*. Il successo di *Sonic* oltreoceano portò alla pubblicazione in Europa e negli Stati Uniti di alcuni dischi musicali, tra cui dei remix di musica dai giochi e dischi indipendenti contenenti musica originale solo "ispirata" al riccio blu, che utilizzando la licenza ufficiale del marchio *SEGA* si appoggiavano al successo di *Sonic*.⁴⁷³ Nel 1994 venne pubblicato negli Stati Uniti il CD *Sonic the Hedgehog Boom Limited Collector's Edition - The Music From Sonic CD and Sonic Spinball*, contenente le colonne sonore delle versioni nordamericane, composte da alcuni compositori tra cui i già citati Nilsen e Young e Howard Drossin (1970-), quest'ultimo che verrà citato più avanti.⁴⁷⁴

4.1.2 Arriva il "Re del Pop?" Il singolare caso di Sonic 3... & Michael Jackson

*Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles*⁴⁷⁵ (1994), rappresenta un caso assolutamente singolare nella produzione di musica da videogioco. Viene talvolta ritenuta come la migliore dell'intera saga o almeno del suo periodo "classico". Per esempio, l'articolo di "FACT", citato nell'introduzione della tesi inserisce questo gioco alla ventesima posizione tra le migliori colonne sonore videoludiche di sempre.

⁴⁷² Ibidem.

⁴⁷³ Per esempio: l'album remix in stile euro-house con delle composizioni di Nakamura Masato e brani originali, *Supersonic H.W.A. featuring Sonic the Hedgehog*, pubblicato dall'etichetta britannica Zomba Records, 1992, da VGMDb, catalogo musicale, <https://vgmdb.net/album/2297>. Consultato il 05.02.2020; l'album *dance Sonic the Hedgehog* pubblicato dall'etichetta discografica tedesca Arcade Music Co., 1996 contenente musica completamente originale con le parole delle canzoni che parlano di Sonic in prima persona singolare, "dando voce" al riccio blu. Da Sonic Retro, http://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_album. Consultato il 05.02.2020. Entrambi i dischi hanno una licenza ufficiale *SEGA* e immagini tratte dai giochi utilizzate a scopo promozionale.

⁴⁷⁴ *Sonic the Hedgehog Boom*, QSound, 1994 da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/2292> Consultato il 05.02.2020.

⁴⁷⁵ Commercializzato come due giochi differenti intitolati *Sonic the Hedgehog 3* e *Sonic & Knuckles*, sono "combinabili" in un unico gioco se si possiedono entrambe le cartucce, il secondo dei quali progettato per essere "combinabile" anche con *Sonic 2*. Va notato che se si combinano insieme *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles* la musica di alcune tracce composte sulla prima parte, tra cui il tema musicale di Knuckles e quello dei titoli di coda di *Sonic 3* vengono sostituiti nell'azione ludica e smettono di essere fruibili nel gioco "combinato".

Parte della musica fu composta e registrata presso il *Sega Technical Institute* negli Stati Uniti dove si erano dislocati Naka Yūji (1965-) e Yasuhara Hirokazu (1965-) del *Sonic Team* che coordinarono la creazione di questo titolo. Mentre nei titoli di coda di *Sonic 1* e *2* Nakamura era l'unico musicista citato, la lista dei musicisti di *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles* è decisamente più lunga, dimostrando un cambio di tendenza. Dimostra anche un cambio di approccio da *Sonic CD*, con una squadra ampia di musicisti, giapponesi e statunitensi che collaborarono, non più quindi lavorando a due colonne sonore separate ma creando diversi brani in base alle loro specialità per un prodotto eterogeneo. Citati (APPENDICE N) in ordine nei titoli di coda del gioco i musicisti accreditati alla voce "Compositori" sono: Brad Buxer, Bobby Brooks, Darryl Ross, Geoff Grace, Doug Grigsby III, "Scirocco" Jones, squadra di musicisti statunitensi ingaggiati da *SEGA*. Howard Drossin (1970-), compositore noto per aver composto musica per il cinema (è tra i compositori di alcuni film di Spike Lee e alcune produzioni Marvel, e della colonna sonora del film del 2005 *Danny the Dog*) nonché per artisti di fama mondiale come Herbie Hancock (1940-) e Beyoncé (1981-), fu coinvolto a progetto già iniziato e per questo, è accreditato solamente nella seconda "parte" (*Sonic & Knuckles*) ma non in *Sonic the Hedgehog 3*. Successivamente divenne un collaboratore frequente di *SEGA*. Nei crediti seguono i musicisti dipendenti di *SEGA* accreditati come "SEGA SOUND TEAM": Uwabo Tokuhiko (1960-), citato come "Bo", Ogawa Sachio, Kashima Yoshiaki detto "Milpo", Setsumaru Masaru (1970-), Masayuki Nagao spesso citato come "N.Gee" e Senōe Jun (1970-).

Alcuni di questi compositori erano veterani di *SEGA*, quest'ultimo era un giovane musicista amante del rock angloamericano che dopo aver conseguito una laurea in economia decise di voler lavorare per la società che aveva prodotto alcuni dei suoi giochi preferiti: in un'intervista da "Billboard" nel 2019 Senōe disse:

«Ero un grande fan dei primi due giochi di *Sonic* [...], per me volevano dire molto perché avevano già uno stile musicale definito; erano il motivo per cui volevo andare a lavorare da *SEGA* a fare musica. Il primo gioco di *Sonic* cui lavorai è stato *Sonic the Hedgehog 3* e fui onorato di essere uno dei compositori. [...] Tutti noi compositori volevamo conservare le stesse sensazioni e un tipo di suono simile a quello dei primi due giochi, che era così divertente, accattivante e facile da ricordare. Così abbiamo cercato di mantenerlo».⁴⁷⁶

Anche Sawada Tomonori, dipendente di *SEGA*, già compositore di altri titoli è accreditato tra i compositori di "SEGA SOUND TEAM" ma solamente nella seconda parte del gioco. Una breve ricerca sulle biografie dei primi sei artisti citati può rivelare che tutti quanti a un certo punto della loro carriera siano stati collaboratori del "Re del Pop" Michael Jackson, alcuni anche abituali.

⁴⁷⁶ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit.

I primi cinque citati sono accreditati per esempio nell'album *HIStory: Past, Present and Future - Book I*, pubblicato nel 1995. Questo fatto portò a varie speculazioni su un ipotetico coinvolgimento anche del celeberrimo cantante in questo titolo: non sarebbe stata la prima collaborazione con *SEGA* visto il precedente di pochi anni prima di *Michael Jackson's Moonwalk* (1990), citato nel Capitolo III. Jackson aveva mantenuto contatti con *SEGA* ed era un fan dichiarato del riccio blu. Non sarebbe stata nemmeno la prima volta che partecipava in dei progetti senza esservi accreditato per via di vincoli contrattuali della sua casa discografica, la Epic Records. Nel 1997 il gioco fu ripubblicato per PC in una collezione intitolata *Sonic & Knuckles Collection* con musica composta in formato MIDI e, curiosamente, alcuni brani della colonna sonora erano stati sostituiti con degli altri completamente differenti, nello specifico “Carnival Night Zone”, “Ice Cap Zone”, “Launch Base Zone”, il tema musicale di *Knuckles*, il tema dei titoli di coda di *Sonic 3*, la traccia “sub-boss” di *Sonic 3* e quella del “Competition Menu”. Rimasero invece invariati gli effetti sonori e tutte le altre tracce del gioco.⁴⁷⁷ Furono trovate somiglianze tra alcuni di questi brani e la produzione musicale di Jackson, avvalorando l'ipotesi di un coinvolgimento nel progetto.⁴⁷⁸ “Ice Cap Zone” per esempio presenta delle sequenze armoniche simili a “Who is it” e “Smooth Criminal”. “Azure Lake” (presente nella sola modalità a due giocatori) somiglia alla famosissima “Black or White”, condividendo sia elementi nella melodia principale sia nell'accompagnamento armonico, la prima con un ritmo molto più veloce. Infine, il tema finale è estremamente simile a “Stranger in Moscow”, canzone di Jackson pubblicata più di un anno dopo l'uscita del gioco, con cui condivide la sequenza armonica, la stessa melodia, addirittura la stessa tonalità e lo stesso ritmo, ma con un tempo leggermente più veloce.

La sostituzione delle tracce spinse alcuni appassionati a credere che le tracce attribuite a Jackson siano state sostituite per delle questioni legali. Con la diffusione di internet, le comunità di fan in rete poterono compiere delle ricerche più indirizzate per dare voce a questa questione. La partecipazione di uno degli artisti più importanti e influenti della musica popolare contemporanea mondiale alla musica di *Sonic 3*, se confermata, avrebbe infatti “nobilitato” la musica per i videogiochi, la saga di *Sonic* e questo gioco in particolare, aggiungendovi un valore intrinsecamente artistico. Per chiarire se i sospetti fossero fondati alcuni fan contattarono

⁴⁷⁷ *Sonic the Hedgehog 3 Development Music* da “Sonic Retro”, https://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_3/Development/Music Consultato il 05.02.2020.

⁴⁷⁸ Uno dei primi contributi in rete a queste teorie da parte dei fan ancora consultabili è un video dell'utente Youtube Qjimbo, James Hansen, pubblicato il 21 marzo 2006 in cui vengono riportate alcune similitudini tra quelle riportate precedentemente. Secondo questo utente, queste similitudini sembrano almeno in parte contraddire le parole di Hector. Qjimbo, *Michael Jackson's Sonic 3 (2006) - Part 1 of 2* da Youtube, 21.03.2006 <https://www.youtube.com/watch?v=JbVM-l2Oku4>. Consultato il 05.02.2020.

Mentre *A Brief History of Michael Jackson's Sonic the Hedgehog 3*, da Youtube 20.10.2016 offre una ricostruzione della vicenda “aggiornata” da scoperte più recenti https://www.youtube.com/watch?v=_Uko0fCp86c Consultato il 05.02.2020.

direttamente le persone coinvolte nel progetto. Roger Hector, che al momento della pubblicazione di *Sonic 2* e *Sonic 3* era direttore del *Sega Technical Institute* fu intervistato nel 2005 da “hxc”, utente di “Sonic Retro”, sito “enciclopedia” di *Sonic* creato e supportato dai fan su base volontaria. Hector che aveva successivamente cambiato lavoro, parlando del suo coinvolgimento nel gioco confermò, per la prima volta in assoluto, che Michael Jackson in effetti contribuì alla creazione della musica di *Sonic 3* aggiungendo però che «alla fine dei lavori il suo contributo fu scartato dopo che lo scandalo [le accuse di pedofilia] fu reso pubblico.»⁴⁷⁹

Alcuni fan, non convinti dalla spiegazione hanno intervistato anche gli altri compositori e le persone coinvolte nel progetto. Tuttavia, gran parte delle informazioni in merito sono considerate di carattere confidenziale e pertanto da singole interviste trapelavano spesso ben poche informazioni. Delle *community* in rete come “Sonic Retro” hanno pertanto raccolto gran parte delle interviste disponibili su questa questione, tra cui quelle di riviste di musica o di videogiochi, soprattutto ai musicisti statunitensi che, non essendo dipendenti di *SEGA* non sono legati a vincoli di riservatezza. *SEGA* non si è mai espressa ufficialmente in merito alla questione; un primo accenno “ufficiale” arrivò nel 2009, nelle informazioni della raccolta *Classic Genesis Collection* (APPENDICE L), una delle tante ripubblicazioni dei titoli classici per una piattaforma successiva; alla voce “trivia” su *Sonic 3* è scritto “Le *BackGround Music* avrebbero dovute essere composte da Michael Jackson”, mantenendo una certa ambiguità.

Nel 2013 fu niente meno che il creatore di *Sonic* - Ōshima Naoto, che alla fine degli anni 1990 aveva lasciato *SEGA* – in un’intervista fatta dallo scrittore e giornalista John Szczepaniak, a confermare che fu Jackson a contattare personalmente *SEGA*, e desideroso di contribuire a *Sonic 3* con la sua musica, inviò un nastro contenente delle tracce con la sua voce e dei *beatbox*:

«Michael Jackson è stato estremamente gentile a voler creare della musica per il gioco. Ci inviò una demo e tutti ci siamo raccolti per ascoltarla. Era musica, ma era interamente “riprodotta” con la sua voce [...], completa di “*Ohhh*” e “*Ahhh*”, una parte di percussioni, delle trombe simulate, tutto fatto con la sua voce. E certamente i suoi caratteristici “*Wow!*” Delle registrazioni multitraccia interamente cantate da Michael Jackson, non ci potevamo credere!»⁴⁸⁰

Nel 2016, il reporter Todd van Luling dell’”Huffington Post” cercò di ricostruire la storia attraverso delle interviste, così come i fan l’avrebbero voluta conoscere: l’articolo sostiene che fu il “re del pop”, grande appassionato di *Sonic* a rivolgersi a *SEGA*, che accettò la collaborazione,

⁴⁷⁹ Roger Hector: *Director of STI Interviews by user HXC*, http://sost.emulationzone.org/sonic_3/interview/rogerhector.htm. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁸⁰ Brian Ashcraft, *More Fuel for the Michael Jackson Sonic 3 Conspiracy Theory*, da “Kotaku”, 22.02.2018 <https://kotaku.com/more-fodder-for-the-michael-jackson-sonic-3-conspiracy-1823221932>. Consultato il 05.02.2020.

inviandogli una demo del gioco perché iniziare a comporre ispirandosi agli scenari di ogni livello di gioco, come sostenuto da Roger Hector.⁴⁸¹ Jackson iniziò i lavori e mise insieme la squadra di musicisti: Buxer, pianista e suo amico personale stava registrando l'album "Dangerous" quando gli fu proposto di lavorare su questo nuovo progetto. A detta di Buxer, la squadra lavorò alla colonna sonora per circa 4 settimane negli studi Record One in California creando "circa 41 tracce" di diversa durata. Jackson aveva, pare, in questi studi un'area relax dove talvolta giocava a *Sonic*.⁴⁸² Matt Forger, ingegnere del suono sostiene come riportato nell'articolo: «Michael era probabilmente quello che giocava più ai videogiochi. Quindi, il resto di noi, conoscevamo *Sonic the Hedgehog*, era piuttosto conosciuto nella cultura popolare e nei videogiochi in generale, ma Michael era veramente il "nucleo".»⁴⁸³ Scirocco Jones, ricorda le telefonate di Jackson, talvolta in piena notte, per condividere idee e cantare melodie per il gioco. Doug Grisby racconta che gli sviluppatori di *SEGA* talvolta si presentavano per tenere i contatti e aggiornarsi sullo stato dei lavori o per aiutare il team a comprimere l'audio nei formati adatti: «Doveva essere ridotto per il gioco e lasciare più spazio alla grafica.» Perciò Buxer, Grigsby e Jones sostengono che Jackson abbia deciso infine di tirare fuori il proprio nome dal gioco, ma non la propria musica, deluso dal suono che aveva nella versione finale.⁴⁸⁴ Il gioco non permetteva infatti una resa sonora all'avanguardia come quella di *Sonic CD* pubblicato nell'anno precedente, non essendo stato sviluppato per il formato CD ma per il *Mega Drive* con delle caratteristiche tecniche inferiori, ma era molto più diffuso nelle case.

Nell'ottobre del 2019 venne inoltre pubblicato un prototipo di *Sonic 3* risalente al novembre 1993⁴⁸⁵, che sembra aggiungere ulteriori elementi alla storia. La musica di questo prototipo è con praticamente la stessa della versione del gioco pubblicata per PC in *Sonic & Knuckles Collections*. Apparentemente quindi, la musica di questa seconda versione, che il pubblico poté sentire per la prima volta nel 1997 era invece la musica composta per il progetto originale, prima che Michael Jackson e la sua squadra di compositori creassero le tracce che vennero infine inserite nella versione del gioco per *Mega Drive* pubblicata nel 1994. Questo fatto smentirebbe le dichiarazioni di Roger Hector nella sua intervista del 2005, precedentemente citata, in cui sostenne che la musica di Jackson sia stata in gran parte eliminata dal prodotto finito, avvalorando invece le parole di Buxer, Grigsby e Jones, riportate nell'articolo dell'"Huffington

⁴⁸¹Todd Van Luling, *The Michael Jackson Video Game Conspiracy* da "Huffington Post", 25.01.2016. <https://testkitchen.huffingtonpost.com/michaeljacksonsonic/#2/>. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁸² Ibidem

⁴⁸³ Ibidem

⁴⁸⁴ Ibidem

⁴⁸⁵ Matt Purslow, *Sonic 3 Prototype with Lost Content Discovered*, da "IGN", 19.11.2019. <https://www.ign.com/articles/2019/11/18/sonic-3-prototype-with-lost-content-discovered>. Consultato il 05.02.2020.

Post”, secondo cui questi avrebbe chiesto di non includere il suo nome nei crediti, mantenendo però il suo lavoro nel gioco. Invece che sostituire il lavoro di Jackson, *SEGA* avrebbe potuto semplicemente inserire i brani presenti nella versione prototipo, come fu poi fatto per la ripubblicazione del gioco su PC nel 1997. È verosimile che le dichiarazioni di Hector, fossero invece relative a *Sonic & Knuckles* (seconda parte), mentre in *Sonic the Hedgehog 3* è stata mantenuta almeno una parte del lavoro del “Re del Pop”.

Un possibile motivo per cui nella versione per PC del 1997 furono sostituite le tracce musicali attribuite a Jackson e la sua squadra è che quei brani utilizzavano la capacità, resa possibile dal chip sonoro del *Mega Drive* (e del canale audio dedicato di sintesi FM), di inserire dei suoni campionati, che in un formato MIDI per PC non sarebbero stati riprodotti adeguatamente. Matt Forger, ingegnere del suono e collaboratore di Michael Jackson, nota infatti:

«Il processo non era lo stesso che avremmo utilizzato normalmente per creare canzoni per album o altri progetti di Michael. [...] Registravamo molti *beatboxing*, molte percussioni vocali di Michael [...] Rideva, scherzava, e quell’atteggiamento contagioso... Faceva sembrare il lavoro come non fosse lavoro. Michael capì che era per un gioco, era entusiasta».⁴⁸⁶

Buxer aggiunge: «Usammo molti campionamenti del *beatboxing* di Jackson. [...] Lo tagliavamo e usavamo nei brani. Ovviamente questi erano gli *he-he* di Michael e altre firme del *Michaelismo*»⁴⁸⁷ Lo stesso Howard Drossin, chiamato, secondo Roger Hector, per “rimuovere” il lavoro di Jackson, sembrò genuinamente sorpreso nel trovare la presenza di alcuni di questi campionamenti nel gioco, e di constatare la somiglianza di alcune tracce del gioco con la produzione commerciale del “Re del Pop”, come evidenzia l’articolista⁴⁸⁸.

L’utilizzo di diversi campionamenti vocali, come già notato nel Capitolo III, è un elemento presente anche in *Michael Jackson’s Moonwalk* (1990), pubblicato per la stessa *Console*, in cui servivano soprattutto a dare personalità ai personaggi e al “Jackson” virtuale animato sullo schermo. In *Sonic 3* invece questi sono spesso un elemento “ritmico”, che da piuttosto personalità alle ambientazioni. Un’analisi approfondita della versione di *Sonic 3* del 1994 rivela che le tracce “Knuckles’ Theme”, “Carnival Night Zone” e “Launch Base Zone”, tutte sostituite nella pubblicazione per PC, contengono campionamenti che includono voci, numerosi *beatboxing* e dei suoni che sembrerebbero presi da alcune note canzoni di Jackson. “Launch Base Zone” ha una parte di basso che ricorda “Speed Demon”⁴⁸⁹ e ne include alcuni dei campionamenti tra cui una voce che urla “Go!”; l’accompagnamento del basso inoltre è molto

⁴⁸⁶ Todd Van Luling, *The Michael Jackson Video Game Conspiracy...* Cit.

⁴⁸⁷ Ibidem

⁴⁸⁸ Ibidem

⁴⁸⁹ Game Trailers, *Pop Fiction: Season 4: Episode 39: Sonic 3: Michael Jackson*, da Youtube, 14.10.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=EFgnUa1v8uA> Consultato il 05.02.2020.

simile a quella di questa canzone. Alcune sezioni di “Carnival Night Zone” in particolare come notato nell’immagine, presa da “Sonic Retro”, hanno le stesse note di “Jam”.⁴⁹⁰



Da PicklePower, utente della comunità *online* Sonic Retro, 2008, su Sonic Retro

Su “Sonic Retro” sono presenti i *file* audio dei campionamenti tratti da questo e altri brani, isolati e separati dalle altre tracce. Parrebbe che i campionamenti di questa traccia, in cui è udibile una

voce che esclama “Jam!”, siano tratti proprio da questa stessa canzone e da “In The Closet”. Scomponendo la traccia del tema musicale di Knuckles in *Sonic the Hedgehog 3* (è stato poi sostituito nella seconda “parte”, *Sonic & Knuckles*, con una nuova traccia), un *beat* hip-hop di quattro battute composto da sole percussioni, si può notare che le ritmiche sono quasi identiche a quelle di “In the Closet” e “Blood on the Dance Floor”, canzoni di Michael Jackson. Questo tema musicale *Leitmotiv* di Knuckles evidenzia il suo carattere beffardo e la sua ostinazione, accompagnando gli ingressi in scena del personaggio per mettere in difficoltà il giocatore. La traccia è registrata proprio sul canale audio per i campionamenti⁴⁹¹ e potrebbe pertanto essere una di quelle registrazioni di *beatboxing* del cantante, citate dai suoi collaboratori. Il secondo *Leitmotiv* del personaggio è quello che compare in *Sonic & Knuckles*, che utilizza la scala pentatonica in tonalità di La minore, probabilmente utilizzando un codice musicale per evidenziare la sua appartenenza ad una cultura tribale di cui è ultimo superstite.

Il tastierista Buxer confermò infine quello che gli appassionati avevano speculato da anni, cioè che la famosa canzone “Stranger in Moscow”, contenuta in *HIStory: Past, Present and Future - Book I* pubblicata quindi un anno dopo *Sonic 3* e il tema finale del gioco siano, la stessa canzone. In un’intervista per la rivista francese “Black & White” fu in effetti originariamente pensata come tema dei titoli di coda di questo gioco:

«Michael e io abbiamo creato i seguenti arrangiamenti per il gioco ed è servito come base per Stranger in Moscow. Più che in ogni altra canzone dove ho lavorato con Michael, Stranger in Moscow è quella dove ho messo più mano. Non sono accreditato come co-compositore, ma ho lavorato a stretto contatto con Michael sulla composizione e struttura della canzone [...] e *virtualmente* suonato tutti gli strumenti.» [Brad Buxer, Black&White, Nov. 2009]⁴⁹²

⁴⁹⁰ *Sonic the Hedgehog 3 Development Music* da “Sonic Retro”... Cit.

⁴⁹¹ *Ibidem*

⁴⁹² Brad Buxer interview, da “Black & White”, novembre/dicembre 2009. Riportate da “Sonic Retro”, [http://info.sonicretro.org/Brad_Buxer_Interview_\(Black_%26_White,_November/December_2009\)](http://info.sonicretro.org/Brad_Buxer_Interview_(Black_%26_White,_November/December_2009)). Consultato il 05.02.2020.

La musica del disco musicale tratto dal gioco e pubblicata in Giappone con il nome *SONIC & KNUCKLES • SONIC THE HEDGEHOG 3* alla fine del 1994⁴⁹³ presenta arrangiamenti con uno stile di musica elettronica piuttosto diversi da quelli del gioco, suonati interamente su sintetizzatore, di 12 brani tratti soprattutto dalla seconda parte del gioco. Le tracce musicali del gioco “indagate” precedentemente e contenenti campionamenti sono state escluse da questa pubblicazione e infatti tra i compositori accreditati nel disco non vi sono i musicisti della squadra di Jackson e Buxer, ma solamente Howard Drossin, Senōe Jun e “Milpo”. Questo disco fa trasparire una questione importante sul diritto d’autore nella riproduzione della musica di questo gioco e dei videogiochi di *SEGA*, che, come vedremo, sviluppò altre decine di collaborazioni con dei professionisti dell’industria musicale in futuro, tema che meriterebbe approfondimenti. Aver messo luce su questa vicenda, su cui *SEGA* per anni aveva mantenuto il silenzio, potrebbe aver condizionato le varie ripubblicazioni. Per esempio, *Sonic 3* è stato nei tempi recenti ripubblicato con minore frequenza rispetto a *Sonic 1* e *Sonic 2*, e non è incluso nella raccolta di 42 giochi del *Sega Mega Drive Mini, Console* che emula il *Mega Drive* classico, nel 2019.⁴⁹⁴

La partecipazione di Jackson per gli appassionati testimonia il grande valore della musica di questo gioco, frutto del lavoro di diversi compositori e *sound designer* giapponesi e statunitensi, con diversi approcci alla musica, diverse esperienze e metodologie di lavoro che riuscirono a collaborare sulla realizzazione di un prodotto di grande successo. Il Re del Pop continuò i rapporti con *SEGA*, anche rapporti personali con alcuni dipendenti, tra cui Shuji Utsumi, sviluppatore che nel 1999 gli mostrò il gioco su cui stava lavorando. Era *Space Channel 5*, un gioco musicale basato in gran parte sulla danza, prossimo alla pubblicazione.⁴⁹⁵ Ancora una volta, Jackson si mostrò interessato al progetto, chiedendo di potervi in qualche modo partecipare e gli sviluppatori decisero di inserire all’ultimo momento un personaggio, “Space Michael”, che compare in uno dei momenti finali del gioco danzando sullo schermo insieme alla protagonista Ulala, proprio come in una coreografia di Jackson.⁴⁹⁶ Il “Re del Pop” prestò le sembianze, le movenze e il doppiaggio in questo gioco, ma soprattutto nel suo *sequel*, *Space Channel 5 Parte II* (2002), in cui Jackson partecipò anche con alcuni *beatboxing*, presenti

⁴⁹³ *Sonic & Knuckles • Sonic the Hedgehog 3*, G.M.O Records/Alfa Music, 1993, da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/176>. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁹⁴ Marco Procida, *SEGA Mega Drive Mini – Recensione*, da “Eurogamer”, 22.09.2019. <https://www.eurogamer.it/articles/2019-09-19-SEGA-mega-drive-mini-recensione>. Consultato il 05.02.2020.

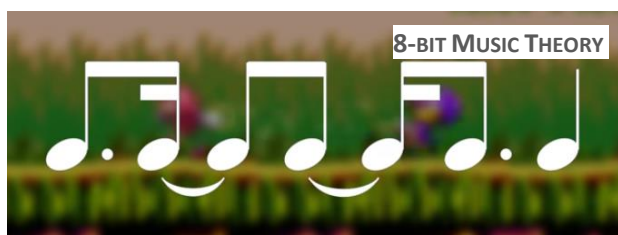
⁴⁹⁵ “Kris”, *How Michael Jackson Willed His Way Into SEGA’s Space Channel 5*, da “Siliconera”, 27.02.2012. <https://www.siliconera.com/how-michael-jackson-willed-his-way-into-SEGAs-space-channel-5/>. Consultato il 05.02.2020.

⁴⁹⁶ Rolling Stone, *A Michael Jackson Piacevano I Videogame*, da “RollingStone”, 28.06.2019. <https://www.rollingstone.it/arcade/news-arcade/a-michael-jackson-piacevano-i-videogame/465163/> Consultato il 05.02.2020.

anche nel trailer promozionale del gioco, in cui “Space Michael” è questa volta co-protagonista; nel gioco sono anche mostrati il famoso “Moonwalk” e coreografie come quella di “Thriller”⁴⁹⁷

Tornando invece alla serie di *Sonic*, *Sonic the Hedgehog 3* e *Sonic & Knuckles* furono un grande successo. La popolarità di Knuckles, personaggio antagonista nella prima parte e poi co-protagonista nella seconda, spinse SEGA a creare un gioco *spin-off* su questo personaggio, chiamato *Knuckles's Chaotix* (1995) per la piattaforma accessoria al *Mega Drive* chiamata 32X. I pessimi risultati commerciali del 32X, accennati nel Capitolo III hanno certamente sfavorito la diffusione di questo gioco, che in effetti si ricorda come uno dei giochi di minore successo commerciale della saga di *Sonic*.⁴⁹⁸ Alcune recensioni da parte delle riviste del settore sono però molto positive, classificandolo come il gioco migliore per questo accessorio.⁴⁹⁹ Tra queste, alcune ne vantano la musica, composta da Shiratsu Junko e Nanba Mariko, entrambe dipendenti di SEGA e parte di *Wave Master*.⁵⁰⁰ Essendo il gioco slegato dai titoli principali, con un protagonista diverso e con diversi personaggi nuovi, lo stile musicale ha delle notevoli divergenze stilistiche con quanto fatto precedentemente negli altri giochi. Due tracce tratte da questo gioco, cioè "Tube Panic" e "Door Into Summer", sono state inserite da SEGA tra le tracce musicali “sbloccabili” in *Sonic Generations* (2011), “ripresentandole” al pubblico.

Nel tempo tra gli appassionati è cresciuto un certo interesse per questo titolo e per l’analisi della sua musica, che trova esempio nel video pubblicato su Youtube *Rhythmic Dissonance in the Knuckles' Chaotix Soundtrack [Patron Request]* del già precedentemente citato canale “8-bit Music Theory”. Il video analizza la particolare struttura ritmica di alcuni brani di questo gioco, evidenziando come uno degli elementi chiave sia l’utilizzo di una ritmica fortemente sincopata, che prevede le linee di basso e percussioni che richiamano fortemente alla danza. Viene spiegato che il



modello ritmico di alcune tracce del gioco, evidente in “Door Into Summer” e “Midnight Greenhouse”, sia il *partido alto*, tipico della samba e della bossa nova, frequentemente affidato alle parti di basso, che danno alla

⁴⁹⁷ Trailer visualizzato da Youtube, “Jackson”, <https://www.youtube.com/watch?v=cHuw2ukqVbQ>, 2008, Consultato il 05.02.2020.

⁴⁹⁸ Ken Horowitz, *Sonic Crackers: The Lost Sonic*, da “SEGA-16”, 24.06.2005. <http://www.SEGA-16.com/2005/06/sonic-crackers-the-lost-sonic-game/> Consultato il 05.02.2020.

⁴⁹⁹ Mikel Reperaz, *The 10 Worst Consoles Ever*, da “GamesRadar+”, 23.02.2008. <https://www.gamesradar.com/the-10-worst-consoles-ever/2/> Consultato il 05.02.2020.

⁵⁰⁰ Travis Fahs, *Knuckles Chaotix Review* da “IGN”, 26.03.2008. Recuperata da <https://web.archive.org/web/20090706041821/http://retro.ign.com/articles/862/862183p1.html>. Consultato il 05.02.2020.

colonna sonora di questo gioco un ritmo estremamente ballabile e uno stile vicino al *funk*, talvolta accompagnati da *conga* africane.⁵⁰¹

L'utilizzo di ritmiche fortemente cadenzate e ballabili, comune ad altri giochi del periodo e tipico anche di alcuni brani nella colonna sonora giapponese di *Sonic CD*, ma anche di *Sonic 2* e *3* potrebbe essere indicato come un ulteriore metodo, oltre a quelli individuati nel Capitolo III, per cercare di sopperire alla polifonia ancora piuttosto limitata, “spostando” l'attenzione del giocatore sul ritmo avvolgente. Si può notare come questo processo abbia alcune similitudini con le caratteristiche che portarono alla nascita di alcune tradizioni musicali in cui il ritmo assume un ruolo principale, soprattutto in alcune tradizioni in area africana, caraibica e afro-americana, sovrastando quello, in ambito euro-colto, della melodia nella produzione musicale del periodo barocco e dell'armonia in quella del periodo romantico.

Coerentemente con la funzione identificata nell'Etnomusicologia e in particolare da Alan Merriam (1923-1980) di certi tipi di musica, capaci di “stimolare” la risposta fisica all'ascolto⁵⁰², alcuni stili musicali comunemente associati con la danza sono entrati a far parte dell'esperienza di videogiochi del genere *platform*, in cui la “risposta fisica” dell'utente è assolutamente centrale nell'esperienza di gioco, che si regge sulla sua prontezza di riflessi dell'inter-attore e sulla sua capacità di portare il suo avatar al traguardo, correndo e saltando attraverso i livelli. La musica è l'elemento che unisce le azioni del piccolo personaggio che si muove sullo schermo e di colui che lo “comanda”, favorendo il coinvolgimento e l'immedesimazione. La trans-culturalità che portò alla nascita del jazz, del blues e di alcuni importanti stili della musica popolare contemporanea è stata così assorbita con dei processi “adattati” al medium videoludico. Suoni di percussioni “etniche” come quello delle *conga*, erano già entrati a far parte della musica di *Mario*, come già notato nel Capitolo III, per le stesse ragioni, visto il grande coinvolgimento che generano all'ascolto. Nei giochi di *Sonic* finora analizzati è evidente l'influenza di stili di musica moderna nata dall'incrocio di tradizioni europee e africane riadattate da compositori giapponesi e anche statunitensi, dagli elementi Funky ed R&B alla *New jack swing* con tracce *Hip-hop* e *Reggae* di *Sonic CD* e alle ritmiche ballabili di *Knuckles' Chaotix*, che può essere considerato l'ultimo di questo periodo “classico”.⁵⁰³ La produzione successiva infatti vedrà diversi stili

⁵⁰¹ 8-Bit Music Theory, *Rhythmic Dissonance in the Knuckles' Chaotix Soundtrack [Patron Request]*, da Youtube, 06.12.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=TKodQQD9AmE>. Immagine tratta dal video, al minuto 6.50. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁰² Alan P. Merriam, tr.it. Elio di Piazza, *Antropologia della musica...* Cit p.221-228.

⁵⁰³ Brett Elton, *The rise, fall and deafening crash of Sonic the Hedgehog* da “Gamesradar+”, 09.04.2008. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20161018181934/http://www.gamesradar.com/the-rise-fall-and-deafening-crash-of-sonic-the-hedgehog/2/> Consultato il 05.02.2020.

musicali “emergere ” ma una vena di questi stili rimase saldamente ancorata alla produzione musicale per il riccio blu.

4.3 Primi giochi tridimensionali e musica rock: *Era Adventure*

I giochi successivi posero le basi per nuovo genere di intrattenimento, introducendo nel gioco degli elementi della tridimensionalità che permetteva non solo di andare avanti e indietro, ma di esplorare anche diverse direzioni. Il Sonic Team iniziò a lavorare a giochi differenti da Sonic. Nel 1995 crearono *Ristar*, con elementi grafici simili a Sonic ma un tipo di giocabilità completamente diverso. La musica di questo titolo è inserita in 35esima posizione tra le migliori colonne sonore videoludiche dall’articolo di FACT citato nell’introduzione, per la sua capacità di creare un’atmosfera gioiosa e “spaziale”. Ōshima e Naka volevano anche sviluppare un gioco basato sul volo e con paesaggi onirici, concetto che divenne *Nights into Dreams* (1996).⁵⁰⁴ La musica di *NiGHTs*, più “delicata” di quella di *Sonic*, ha un’alta considerazione per la sua forte capacità immersiva, inserita in 33esima posizione nella stessa classifica.⁵⁰⁵ Compositrice principale di entrambi questi titoli è Sasaki Tomoko, affiancata da Hataya Naofumi, già compositore di *Sonic CD*, e che successivamente lavorò a *Space Channel 5* e ancora insieme a Sasaki il seguito *Nights: Journey of Dreams* nel 2007. Kumatani Fumie (1972-), che darà un importante contributo alla musica di *Sonic* è la terza compositrice.

Sonic 3D (1996) e il titolo successivo *Sonic R* (1997) nacquero quindi da una collaborazione con la società britannica *Traveller’s Tales*. Il primo, attraverso la sua musica dimostra un altro interessante caso di transculturalità. Il gioco fu infatti pubblicato in due diverse versioni: la prima per *Sega Mega Drive* in Europa e Nord America nel 1996; la seconda per *Sega Saturn*, nuova *Console* di *SEGA*, che leggeva giochi in formato CD-ROM, pubblicata in questi stessi mercati pochi mesi dopo e in Giappone ben 3 anni dopo, nell’ottobre del 1999. Curiosamente, la versione che arrivò per prima nei mercati europei ha una colonna sonora originale composta dal giapponese Senōe Jun, compositore di *SEGA* che aveva esordito sulla serie in *Sonic 3*, mentre l’unica versione ad essere commercializzata in Giappone ha una colonna sonora composta dal britannico Richard Jacques (1973-), dipendente di *SEGA of Europe*, tra i più premiati europei nel settore.⁵⁰⁶ Anche questo gioco fu dunque sviluppato con due colonne sonore distinte e con due stili differenti. Quella di Senōe, in continuità con l’estetica dei giochi precedenti, ha uno stile tra

⁵⁰⁴ *Pillow Talk: An Interview with Team Sonic* da “*SEGA Saturn Magazine*”, settembre 1996, n. 11, Londra: EMAP International Limited, pp. 38–41.

⁵⁰⁵ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

⁵⁰⁶ *1st Annual G.A.N.G. Awards – 2002 Released Games* da “*Audiogang*”, 2003. <https://www.audiogang.org/awards/2003-awards/> Consultato il 25.01.2020.

il funky e il synth-pop mentre quella di Jacques, che include anche la traccia vocale "You're My Hero" per i titoli di coda è molto più seria e drammatica; analizzata dalla rivista "Sega Saturn Magazine", fu definita "dancey Sonic style", rimarcando quanto detto po' anzi sull'esistenza di uno stile ormai "convenzionale" di *Sonic*, ma anche *hardcore*, *techno* e *minimal-ambient*⁵⁰⁷. Ogni "Atto" di gioco inoltre è accompagnato da un tema caratterizzante con alcune variazioni musicali, una sorta di progressione del tema di livello. Jacques era un giovane estremamente qualificato: studiò pianoforte e trombone alla Royal Academy of Music di Londra e si laureò in Musica nel 1994.⁵⁰⁸ Dopo essere stato assunto da *SEGA* of Europe e incaricato per comporre anche *Sonic R*, anche questo per il *Saturn*, si recò in Giappone per confrontarsi con i creatori del *Sonic Team*. La prima traccia da lui composta fu il tema principale del gioco, che coerentemente con *Sonic CD*, trattandosi entrambi di giochi sviluppati con il CD-ROM sarebbe stata una traccia vocale, "Super Sonic Racing". Lo sviluppatore Naka Yūji apprezzò molto la voce della cantante, la britannica Teresa Jane Davis (nota TJ Davis, 1968-), e richiese che cantasse in ogni livello del gioco. Jacques scrisse allora un testo per tutte le tracce, cercando di creare dei brani che completassero l'azione sullo schermo ma che fossero anche piacevoli da ascoltare per qualcuno che non avesse mai giocato, o "fuori" dal gioco.⁵⁰⁹

Le tracce furono registrate e programmate ai *SEGA* Digital Studios e mixate e finalizzate ai Metropolis Studios di Londra. Al 2019, questo gioco è tuttora l'unico della serie in cui ogni livello è accompagnato da una traccia cantata e il giocatore può scegliere a piacere di "rimuovere" la voce, lasciando solo le versioni strumentali. L'album della colonna sonora di *Sonic R* fu pubblicato nel 1998, dalla durata di 46 minuti con 12 tracce complessive. Questo è il primo CD di musica tratta da un gioco di *Sonic* in cui le tracce non sono state né riarrangiate né reregistrate, ma suonano esattamente come sono inserite nel gioco. Essendo l'audio registrato in alta qualità con sintetizzatori e strumenti dal vivo i brani del gioco non hanno avuto bisogno di modifiche per la pubblicazione; tuttavia, nel CD sono presenti solamente le versioni cantate e non quelle versioni strumentali presenti nel gioco.⁵¹⁰

⁵⁰⁷ *Sonic Boom!* da Sega Saturn Magazine, gennaio 1997, n.15 Londra: EMAP International Limited. pp. 58-63. Consultabile su "SOST" http://sost.emulationzone.org/sonic3d_sat/scans/index.htm Consultato il 05.02.2020.

⁵⁰⁸ Richard Jacques su « *SEGA* Retro », https://SEGAretro.org/Richard_Jacques. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁰⁹ *Crack Tracks by Richard Jacques*, da "SEGA Saturn Magazine", n. 25, novembre 1997, Londra: EMAP International Limited, p.71. Recuperato da https://archive.org/details/Official_SEGA_Saturn_Magazine_025/mode/2up. Consultato il 05.02.2020.

⁵¹⁰ *Sonic R*, Marvelous Entertainment, 1998 da VGmdb, <https://vgmdb.net/album/1646>. Consultato il 05.02.2020.

4.2.1 Senōe Jun, impiegato rockstar

Senōe Jun è uno dei più popolari musicisti di *SEGA*. Il suo contributo è fondamentale particolarmente a partire da *Sonic Adventure*, pubblicato in Giappone nel dicembre 1998, primo gioco di Sonic della serie “principale” ad utilizzare non solo una grafica 3D ma anche ad avere un doppiaggio per tutti i personaggi e delle *Cutscenes* di alta qualità con un’estetica cinematografica. È stato *sound director* e compositore principale, determinando un cambio di direzione anche nella creazione della musica e del suono che accompagnò questa drastica evoluzione che, per ammissione stessa di Senōe, dipese soprattutto dal suo gusto personale. L’importanza di Senōe nell’evoluzione musicale della saga di *Sonic* è sicuramente notevole, egli stesso in un’intervista del 2019 a “Billboard.com” relativa a quest’ultimo videogioco dichiarò:

«Ho cambiato lo stile della musica del franchise così drasticamente che molti fan hanno detto “Whoa!”. [...] Ho portato tanta musica rock dentro il franchise, perché io ero un tipo “rock”. E lo sono ancora... Ho provato a portare suoni nuovi e più unici nel mondo di Sonic [...]. I personaggi iniziarono ad avere dialoghi dentro il gioco e per me ebbe senso introdurre temi vocali per ogni personaggio che descrivessero la loro personalità con testi, o altre canzoni cantate all’occorrenza.»⁵¹¹

Da *Sonic Adventure* inizia una fase definita proprio “Era Adventure” che include i giochi principali pubblicati fino al 2006. Da questo periodo la musica dei giochi di Sonic fu creata con una forte influenza *Rock*, e molte altre influenze musicali in alcuni brani specifici. Virtuoso della chitarra, il musicista è riuscito a combinare perfettamente le sue ambizioni di rock star e il suo lavoro di musicista-tuttofare presso una delle più grandi case produttrici di videogiochi. Grande ammiratore del gruppo *Hard & Heavy* californiano “Hardline” nel 1999 formò insieme al cantante di questo gruppo, il newyorkese Johnny Gioeli (1967-), il progetto inizialmente chiamato Sons of Angels, dopo rinominato “Crush 40”, gruppo noto per alcune delle tracce principali di gran parte dei capitoli di *Sonic*, diventandone uno dei marchi di fabbrica, ma nel frattempo pubblicando diversi singoli, album e compilation non strettamente collegati ai videogiochi.

Oltre a questo suo gruppo e la sua carriera in *SEGA*, Senōe ha lanciato anche altri vari progetti: nel 2005, per esempio, pubblicò un EP in collaborazione con la doppiatrice Noda Junko (1971-) con il nome di JxJ (Jun x Junko). Nel 2010 cominciò un nuovo progetto chiamato “Bubblicious Blvd” insieme C.J. Szuter, chitarrista del gruppo musicale Magna-Fi, gruppo che nel 2005 si affiliò alla colonna sonora di *Shadow the Hedgehog* (2005). Successivamente fondò anche i Sonic Adventure Music Experience, in cui è chitarrista, con al basso Taneda Takeshi (già

⁵¹¹ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit..

bassista dei Crush 40) e il virtuoso percussionista Act (correntemente anch'egli batterista dei Crush 40). La band ha anche composto tracce per il videogioco *Team Sonic Racing* (2019).⁵¹² Oltre alla musica dei Crush 40, il chitarrista riuscì a portare vari “collaboratori” dell'industria musicale per lo sviluppo della colonna sonora della serie di *Sonic*. Fra questi vi sono molti altri nomi della scena *Glam* californiana, evidenziato anche da un articolo della rivista “VICE” intitolato *How Sonic the Hedgehog Kept Glam Rock Alive After Its Grungy Demise*.⁵¹³ Gioeli degli Hardline, ma anche Ted Poley dei Danger Danger e Tony Harnell dei TNT sono dei nomi ricorrenti che hanno cantato per vari titoli della serie e anche dal vivo negli eventi di *SEGA*; Gunnar Eric Nelson (1967-) dei Nelson, Paul Shortino (1957-) dei Rough Cutt, sono altri musicisti rappresentativi della corrente musicale *Hair Metal* degli anni 1980 che parteciparono alla musica di almeno un gioco della serie. Senōe, come evidenzia l'articolo, svolse un ruolo di catalizzatore nell'ingaggio di questi musicisti e fu fondamentale per l'evoluzione della musica del riccio blu nel corso degli anni, creando un nuovo canone per cui le timbriche del *Glam* degli anni 1980 si prestarono perfettamente al senso di velocità e spensieratezza di *Sonic*.

Il musicista è un tuttofare nella serie di *Sonic*: talvolta è accreditato come compositore principale della musica: in *Adventure*, e i successivi *Sonic Heroes* (2003), *Shadow The Hedgehog* (2005) o i giochi per telefono smartphone *Sonic the Hedgehog 4: Episodio I e II* (2010), talvolta affiancato da altri colleghi. Ha svolto anche il lavoro di arrangiatore (*Mario e Sonic ai giochi olimpici invernali di Sochi*, 2014), *sound supervisor* (*Sonic Rivals 1 e 2*), *vocal track coordinator* (*Sonic World Adventure*), *audio engineer* (*Sonic Mania*, 2017), *recording coordinator* (*Sonic Forces*, 2017). In gran parte di questi videogiochi è inoltre accreditato come chitarrista. Sia nei giochi in cui è compositore principale, sia in altri titoli dove riveste ruoli meno centrali (per esempio *Sonic World Adventure* o *Sonic Forces*) il musicista è il “*Vocal Tracks Coordinator*” del progetto, con diversi ruoli tra cui quello di selezionare i musicisti professionisti da coinvolgere come collaboratori per le tracce cantate⁵¹⁴. Il cantante e coreografo Everett Bradley, i Julien-K, Kay Hanley (1968-) dei “Letters to Cleo”, Ali Tabatabaee (1973-) degli “Zebrahead”, Bentley Jones (1985-), i “Dreams Come True”, Jaret Reddick (1972-) dei “Bowling for Soup”, i “Cash Cash”, Doug Robb (1975-) degli “Hoobastank” e Tyler Smyth (1987-) dei “Dangerkids” sono tutti musicisti professionisti che hanno eseguito almeno un brano in vari giochi di *Sonic*, tra il 1998 e il 2019. Sui cambiamenti

⁵¹² Adam Tuff, *Sonic Adventure Music Experience UK*, da “Kickstarter”, 05.12.2019.

<https://www.kickstarter.com/projects/tbird/sonic-adventure-music-experience-uk?lang=it>. Consultato il 05.02.2020.

⁵¹³ Andy McDonald, *How Sonic the Hedgehog Kept Glam Rock Alive After Its Grungy Demise*, da “VICE”, 23.06.2013 https://www.vice.com/en_uk/article/jmkqx7/how-sonic-the-hedgehog-kept-glam-rock-alive-after-its-grungy-demise-430w. Consultato il 05.02.2020.

⁵¹⁴ Sonic The Hedgehog (canale ufficiale), *Sonic Official - Ep. 9 - Tomoya Ōtani and Jun Senoue Interview... cit.*

avvenuti in questi due decenni Senōe sostenne «Oggi il processo creativo è praticamente lo stesso – ma sto invecchiando, e mi piace fare squadra con musicisti più giovani, generazioni differenti, per tenere il nostro suono il più fresco possibile.»⁵¹⁵ Continua nell'intervista:

«Con *Sonic Adventure*, sono stato in grado di porre le basi per quello che avrebbe dovuto essere il suono dei futuri giochi 3D di Sonic, dato che era piuttosto diverso dai titoli classici. Molti giochi di Sonic includevano già temi vocali dal principio [da Sonic CD in poi], che è abbastanza insolito per una serie di videogiochi. Ma questo rende la musica di *Sonic* qualcosa di speciale per tutti[!].»⁵¹⁶

4.2.2 Leitmotiv nell'Era Adventure

Il grande uso del *Leitmotiv* nei videogiochi giapponesi è evidenziato da alcuni studiosi di Ludomusicologia tra cui Zachary Whalen e Karen Collins, entrambi esperti di media digitali. Il musicologo britannico Tim Summers nota «Dal momento che i temi musicali dei personaggi accompagnano eventi drammatici che riguardano il personaggio in questione, il viaggio narrativo di ogni personaggio è legato con la sua identità musicale»⁵¹⁷. Questo utilizzo della musica per rafforzare le personalità, di ispirazione operistica e wagneriana è un elemento che accomuna gran parte dei videogiochi giapponesi “classici” e contemporanei con i prodotti dell'*Anime*: “l'essenza” della personalità un personaggio viene “catturata” in un tema musicale che lo identifica attraverso le sue caratteristiche principali. Nei giochi “classici”, argomento che vale anche per i primi *Sonic*, il *Leitmotiv* veniva utilizzato in maniera narrativa per sopperire alla mancanza di dialoghi parlati. In *Sonic Adventure* viene mantenuto l'utilizzo di diversi temi legati ai personaggi per descriverne la personalità e i loro obiettivi, ma questi temi non sono più strumentali; sono invece delle canzoni che richiamano a diversi stili della musica popolare contemporanea: ogni personaggio “principale” in *Sonic Adventure* e *Sonic Adventure 2* ha un *Leitmotiv* cantato con un testo in inglese che lo descrive. Per esempio, il nuovo tema di Knuckles, “Unknown from M.E.” composta da Tokoi Ken'ichi con uno stile *New Jack Swing* e cantato da Marlon Saunders, cantante statunitense di musica *soul*; il testo cantato in prima persona evidenzia la caparbia del personaggio, ricordandone ancora le origini “tribali” già descritte in precedenza. Il tema di Sonic è “It Doesn't Matter”, un brano *rock* composto da Senōe con un testo del rocker californiano Tony Harnell che descrive la personalità libera e spensierata di Sonic. Tema principale del gioco è invece “Open Your Heart”, suonata dai Crush 40.

⁵¹⁵ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit..

⁵¹⁶ Ibidem

⁵¹⁷ Tim Summers, *From Parsifal to Playstation: Wagner and Video Game Music in Music in Video Games: Studying Play*, New York: Routledge, 2014: p.207.

Il canone stilistico di Senōe e anche la sua carriera “privata” condizionarono notevolmente anche le pubblicazioni degli album della saga videoludica. Con l’*imprinting* da gruppo rock dettata dal chitarrista e la grande presenza di tracce vocali, *SEGA* cominciò, attraverso la *Wave Master*, la consuetudine di pubblicare due diversi album per ogni gioco: solitamente uno contenente le tracce vocali, il secondo composto da brani strumentali (ma con i temi “principale” e “finale”, solitamente cantati). Nel caso di *Sonic Adventure*, “SONIC ADVENTURE Songs With Attitude ~Vocal mini-Album~” contenente 6 brani cantati dalla durata di 27 minuti, fu pubblicato poche settimane prima l’uscita del gioco⁵¹⁸. “*Sonic Adventure Digi-LOG Conversation Original Sound Track*”, composto da un doppio CD per un totale di circa 150 minuti di musica originale strumentale con le tracce vocali “principali”⁵¹⁹, invece poche settimane dopo; entrambi nel solo Giappone. Nel 2011, al ventesimo anniversario del *Franchise*, fu pubblicata una seconda versione dello stesso “*Sonic Adventure Original Sound Track 20th Anniversary Edition*”, sorta di *compilation* con 30 tracce musicali sia con tracce vocali che musica di sottofondo strumentale.⁵²⁰ Nel 2014, furono successivamente pubblicati anche altri tre album tratti ancora da questo gioco in particolare: “*Sonic Adventure Original Sound Track*” vol. I e vol. II e “*Passion & Pride: Anthems with Attitude from the Sonic Adventure Era*”. I primi due volumi contengono sempre le tracce musicali dei livelli del gioco e il terzo le tracce sia strumentali che cantate.⁵²¹

Dopo *Sonic Adventure*, anche *Sonic Adventure 2* (2001) prosegue sulla stessa linea stilistica. Come nel primo titolo, ogni personaggio giocabile ha un suo *Leitmotiv* cantato da un “ospite”, con uno stile e un testo che danno personalità al personaggio. Inoltre, la varietà di stili musicali che spazia dall’*hip-hop* al *pop-punk*, dal *metal* alla *techno* e al *rock-fusion* è riuscita ad introdurre, come riportato da un’articolo di “Vice” “un’intera generazione di ragazzi a diversi tipi di musica”.⁵²² La colonna sonora di *Sonic Adventure 2*, per questo articolo, sarebbe “Rappresentativa di un’era e fantastica”, per i giovani quasi un ponte verso la conoscenza della musica contemporanea.⁵²³ Particolare enfasi è posta nei riguardi della canzone “Escape from the

⁵¹⁸ SONIC ADVENTURE Songs With Attitude ~Vocal mini-Album~, Marvelous Entertainment, 1998 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/1644>. Consultato il 05.02.2020.

⁵¹⁹ SONIC ADVENTURE "Digi-LOG Conversation" Original Sound Track, Marvelous Entertainment, 1999 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/1643>. Consultato il 05.02.2020.

⁵²⁰ SONIC ADVENTURE Original Soundtrack 20th Anniversary Edition, Wave Master Entertainment, 2011 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/23920>. Consultato il 05.02.2020.

⁵²¹ Sonic Adventure Original Sound Track vol.1, SEGA, 2014 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/48582>. Sonic Adventure Original Soundtrack vol. 2, SEGA, 2014 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/48595>. SONIC THE HEDGEHOG : Passion & Pride - Anthems with Attitude from the Sonic Adventure Era, Wave Master Entertainment, 2014 da VGMdb, <https://vgmdb.net/album/46797>. Consultati il 05.02.2020.

⁵²² Morgan Troper, The 'Sonic Adventure 2' Soundtrack Was Era-Defining and Awesome da “VICE”, 06.08.2017 https://www.vice.com/en_us/article/qvk7gw/the-sonic-adventure-2-soundtrack-was-era-defining-and-awesome. Consultato il 05.02.2020.

⁵²³ Ibidem.

City”, composta da Senōe e cantata da Ted Poley, che accompagna l’azione del primo livello di gioco, una frenetica corsa attraverso una città ispirata a San Francisco. Il contributo di Ted Poley con la celebre frase cantata “*Rolling around at the speed of sound*” è un inno, gioioso e pieno di energia dove la musica entra in perfetta sintonia con la trama e la giocabilità.⁵²⁴ Come sostenuto dallo stesso cantante: «La cosa divertente, se fosse stata una canzone “nel mondo reale”, sarei diventato ricco.⁵²⁵ [...] È stata la più grande *hit* che io abbia avuto [...] Ho guadagnato molti nuovi fan [attraverso il gioco] ed è bello, e non li scambierei nemmeno per dieci milioni di dollari che avrei magari ottenuto [se avesse potuto guadagnare dai diritti d’autore].»⁵²⁶ Una particolarità di *Sonic Adventure 2* rispetto al suo predecessore è la grandissima presenza di tracce vocali: ogni livello giocabile con il personaggio di Knuckles per esempio è accompagnato da diversi temi musicali stilisticamente vicini all’*hip-hop* e all’*acid jazz*, arrangiati da Ōtani Tomoya (1974-) e “rappati” dal newyorkese Hunnid-P (1980-) con testi scritti in prima persona dalla prospettiva di Knuckles, che raccontano le vicende di gioco rafforzando il carattere del personaggio, simboleggiando quindi sia quest’ultimo che i livelli di gioco e le località virtuali in cui l’azione si svolge. Tra questi brani anche il *Leitmotiv* “Unknown From M.E.” dal gioco precedente, con nuovo arrangiamento. Questi brani, con l’eccezione di quest’ultimo, stranamente non furono inclusi nell’album dei brani vocali, ma in quello delle colonne sonore strumentali del gioco. Come per il gioco precedente infatti, furono pubblicati nei mesi immediatamente successivi all’uscita di *Sonic Adventure 2* è stato pubblicato un album contenente le tracce vocali - *Cuts Unleashed SA2 Vocal Collection*⁵²⁷ (otto tracce dal gioco) e quelle strumentali con l’aggiunta dei brani di Knuckles – “*multi-dimensional Sonic Adventure 2 Original Sound Track* (60 brani per una durata totale di circa 160 minuti)⁵²⁸. Nel mercato statunitense fu pubblicato invece l’anno successivo il CD *Sonic Adventure 2 Official Soundtrack*⁵²⁹, versione “condensata”, con un doppio CD di 26 tracce.

⁵²⁴ Ibidem.

⁵²⁵ Poley sottolinea un tema piuttosto importante nell’argomento della musica da videogioco. Pur essendo accreditato come autore del testo del brano non guadagnò dai diritti d’autore per ogni copia del gioco venduto (stimate a circa 2 milioni di copie) contenenti la sua canzone. Il contratto di collaborazione che *SEGA* sottoscrisse con il cantante e, presumibilmente, con gli altri artisti dell’industria musicale non stipendiati prevede un singolo pagamento “a prestazione”. Sul suo sito, <https://ted-poley.com/about> (consultato il 02.02.2020), è scritto che il cantante partecipò a diversi giochi di *Sonic* nel 1998, 2001, 2003, 2007 e 2011, rendendolo uno degli artisti non dipendenti di *SEGA* ad aver contribuito più spesso alla musica della saga, cantando inoltre in alcuni eventi dal vivo dedicati al riccio blu.

⁵²⁶ Andy McDonald, *How Sonic the Hedgehog Kept Glam Rock Alive After Its Grungy Demise*, da *VICE*, 23.06.2013 https://www.vice.com/en_uk/article/jmkqx7/how-sonic-the-hedgehog-kept-glam-rock-alive-after-its-grungy-demise-430w. Consultato il 05.02.2020.

⁵²⁷ *Cuts Unleashed: SA2 Vocal Collection*, Marvelous Entertainment, 2013 da *VGMdb*. <https://vgmdb.net/album/319>. Consultato il 05.02.2020.

⁵²⁸ *multi - dimensional SONIC ADVENTURE 2 ORIGINAL SOUND TRACK*, Marvelous Entertainment, 2001 da *VGMdb*. <https://vgmdb.net/album/1640>. Consultato il 05.02.2020.

⁵²⁹ *Sonic Adventure 2 Official Soundtrack*, Tokyopop Soundtrax, 2002 da *VGMdb*. <https://vgmdb.net/album/1641>. Consultato il 05.02.2020.

Sonic Heroes (2003) è in piena continuità con i due giochi precedenti. Senōe è nuovamente compositore principale, affiancato da una lunga lista di compositori che lavorarono su diverse tracce in base alle loro specialità, tra cui Hataya Naofumi, Kobayashi Hideaki (1973-), Sugiyama Keiichi (1965-), Nakagawa Teruhiko (1971-), Minobe Yutaka (1972-), Nanba Mariko, Kumatani Fumie e Ōtani Tomoya. Il brano di apertura è titolo principale del gioco, intitolato anch'esso "Sonic Heroes", composto anche in questo caso da Senōe Jun e suonato dai suoi Crush 40, così come il tema del boss finale "What I am made of", entrambe con uno stile *hard rock*, ma la prima più melodica e la seconda più "metal". Questo è infatti il primo gioco della serie in cui i Crush 40 partecipano con più di una traccia. Il compositore in merito a questi due brani asserì:

«Nella musica di Sonic, "What I am made of" è una delle mie preferite. Era [la canzone] che ho composto come tema per *Sonic Heroes* all'inizio, ma me la negarono! Volevo tenere quella canzone, così dopo aver composto il tema per *Sonic Heroes* [...] non andava bene con il boss finale. Dissi "hey, questa è la mia vecchia composizione ma è perfetta per il boss finale" e ripresentai l'idea di "What I am made of". [...] Molti grandi ricordi per me, lottando con il team!»⁵³⁰

Nei giochi di *Sonic* a partire da *Sonic Adventure* è diventata prassi che il tema principale del gioco sia anche colonna di sottofondo nel combattimento con il "nemico finale": nel caso di *Sonic Heroes* questo paradigma viene a mancare, perché "Sonic Heroes" fu ritenuta troppo "allegra" e per accompagnare uno scontro cruento contro un gigante di metallo, sostituita quindi da "What I am made of", che riesce a "dare carica" al giocatore. Il paradigma mantenuto è quello di presentare diverse tracce cantate per i personaggi del gioco; in questo caso, però, trattandosi di un gioco a "squadre", i *Leitmotiv* non sono legati a un singolo personaggio ma alle diverse squadre composte dai personaggi che il giocatore controlla simultaneamente. La cui musica e il testo sono caratterizzanti dei personaggi (per esempio, il *Team Dark* ha come tema "This Machine", suonato dai Julien-K, con uno stile *alternative metal*): ogni traccia parla delle diverse squadre, spiegando al giocatore gli antefatti, le diverse personalità, i diversi obiettivi da raggiungere dei personaggi e il ruolo che ognuno svolge nel proprio gruppo.

La colonna sonora è stilisticamente simile ai due giochi precedenti con brani *rock*, *fusion* e *techno* spesso "uniti" tra loro, creando stili particolari che intensificano l'immersione nei diversi ambienti di gioco, che comprende spiagge incontaminate, maestose rovine, canyon e giungle, casinò, paesaggi industriali e urbani futuristi e una residenza stregata, spesso graficamente realizzati con colori accesi e quasi "psichedelici". Le tracce strumentali e quelle vocali sono state

⁵³⁰ Interview: Jun Senoue at Summer of Sonic 2012, da "Sonic Retro". <https://sonicretro.org/2012/07/15/interview-jun-senoue-at-summer-of-sonic-2012/> Consultato il 05.02.2020.

pubblicate come in precedenza in un disco intitolato *TRIPLE THREAT: SONIC HEROES VOCAL TRAX*⁵³¹ con i Crush 40 partecipa una lunga lista di *performers* tra cui Ted Poley e Tony Harnell (che ritornano dai due precedenti giochi di *Sonic Adventure*). *COMPLETE TRINITY: SONIC HEROES - ORIGINAL SOUNDTRAX*⁵³² invece è il nome della pubblicazione delle tracce strumentali, un doppio CD dalla durata complessiva di circa due ore. Entrambi sono stati pubblicati esclusivamente in Giappone. Così come *Sonic Adventure 1* e *2* esiste una versione intitolata *Sonic Heroes Official Soundtrack*, commercializzata negli Stati Uniti che unisce entrambe le versioni con 30 tracce in totale.⁵³³

Shadow the Hedgehog (2005) è uno *spin-off* incentrato sul personaggio di Shadow, alter-ego antieroe di Sonic, introdotto in *Sonic Adventure 2*. La musica del gioco segue la direzione di caratterizzazione dei personaggi già utilizzata nei giochi precedenti: il *Leitmotiv* del personaggio in *Sonic Adventure 2*, “Throw It All Away”, brano composto da Fumatani Kumie e cantato da Everett Bradley, e “This Machine”, tema del *Team Dark* di cui fa parte in *Sonic Heroes* sono canzoni stilisticamente affini all’*alternative metal* e *industrial metal*, con cui il personaggio di Shadow viene “identificato”: questo stile musicale diventa quindi “cornice” musicale dell’intero gioco di cui diventa protagonista. Essendo il protagonista un anti-eroe, la musica di accompagnamento è più cupa che in *Sonic Heroes*, di cui prosegue la trama, ma vi è della continuità nelle scelte estetiche. Il *sound director* è ancora Senōe Jun, affiancato nella composizione da altri compositori di SEGA. Il tema principale del gioco è nuovamente una canzone cantata dai Crush 40, “I am all of me”, così come dello stesso gruppo è il brano “Never Turn Back”, entrambi, come già “This Machine” nel gioco precedente, scritti in prima persona dalla prospettiva di Shadow. I Julien-K, che già avevano partecipato a *Sonic Heroes*, ritornano come musicisti “ospiti”, affiancati da altri gruppi dalla scena *alternative metal* nordamericana come i Powerman 5000 e dai Magna-Fi. Anche in questo caso sono stati pubblicati due album separati per le tracce vocali e quelle strumentali: *Lost and Found: Shadow the Hedgehog Vocal Trax*⁵³⁴ e *Shadow the Hedgehog Original Soundtrax*⁵³⁵. Anche le tracce strumentali sono meno melodiche di quelle di *Sonic Heroes*, basate ancora su uno stile *industrial*.

⁵³¹ *TRIPLE THREAT: SONIC HEROES VOCAL TRAX*, Wave Master Entertainment, 2004 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/2151>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³² *COMPLETE TRINITY: SONIC HEROES - ORIGINAL SOUNDTRAX*, Wave Master Entertainment, 2004 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/1574>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³³ *Sonic Heroes Official Soundtrack*, Geneon Entertainment, 2004 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/21852>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³⁴ *Lost and Found: Shadow the Hedgehog Vocal Trax*, Wave Master Entertainment, 2006 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/2146>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³⁵ *Shadow the Hedgehog Original Soundtrax*, Wave Master, 2006 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/2972>. Consultato il 05.02.2020

Sonic Riders è una trilogia *spin-off* della saga di *Sonic* formata da *Sonic Riders* (2006), *Sonic Riders Shooting Star Story* (in Giappone) pubblicato come *Sonic Riders: Zero Gravity* in Europa (2008) e *Sonic Free Riders* (2010). La trilogia è una serie ludica di giochi simulatori di corse su *Extreme Gear*, sorta di “skateboard volanti”, con ambientazioni futuristiche. Sawada Tomonori è *sound director* dei titoli, affiancato da altri compositori tra cui Tokoi Ken’ichi e Kumatani Fumie nei primi due e Sakurai Koji (1971-) e Senōe nel terzo. La musica di tutti e tre i capitoli è diversa rispetto a quella dei titoli precedentemente citati. Le ambientazioni futuriste della trama sono infatti accompagnate da musica elettronica, *techno* e *ambient*, con strumenti dal vivo come la chitarra elettrica mixati insieme a suoni di sintetizzatori. Brani molto veloci accompagnano le corse verso il traguardo, mentre i brani più lenti e “atmosferici” accompagnano le *Cutscenes* e le sezioni narrative, spesso con suoni di archi. La musica di questi tre i giochi è stata pubblicata su tre CD, rispettivamente chiamati *Speedbeats Grand Prix: Sonic Riders Original Soundtrack*⁵³⁶, *Sonic Riders Shooting Star Story Original Soundtrack "Zero Gravity Tracks"*⁵³⁷ e *Break Free: Sonic Free Riders Original Soundtrack*⁵³⁸.

4.4 Un nuovo inizio: Era moderna

Sonic the Hedgehog (2006) è considerato il primo gioco dell’era “moderna” di *Sonic* e con la sua pubblicazione *SEGA* voleva combinare due diversi ideali. Essendo stato messo in commercio nel 2006, al quindicesimo anniversario dell’uscita del primo gioco del *Franchise*, il gioco ha fini celebrativi. Il nome con cui è stato commercializzato, esattamente lo stesso del primo capitolo della serie del 1991, indica che intendeva rappresentare un nuovo inizio per *Sonic*; infatti alcuni personaggi tra cui l’antagonista, il Dr. Eggman, hanno avuto un re-design in tema con le atmosfere di maggiore realismo cinematografico che il gioco propone, con un’estetica grafica simile ai titoli di *Final Fantasy* del periodo. Il gioco, comunemente chiamato “*Sonic 2006*” per distinguerlo dal precedente omonimo, cerca di sembrare un *blockbuster* cinematografico, come evidente dalle *Cutscenes* con immagini di altissima qualità, solitamente accompagnate da musica per ensemble da camera. Nei livelli si alternano diversi stili; dal *rock* che dopo anni di direzione di Senōe Jun era diventato ormai uno dei “marchi di fabbrica” di della serie, alla *techno*, che aveva assunto nella serie *Riders* un ruolo centrale, con alcuni elementi di *New-Age* e *Funky-Jazz* e infine a uno stile “da camera” che richiama le colonne sonore cinematografiche.

⁵³⁶ *Sonic Riders Original Soundtrack "speedbeats grand prix"*, Wave Master , 2006 da VGMDb.
<https://vgmdb.net/album/1655>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³⁷ *Sonic Riders Shooting Star Story Original Soundtrack "Zero Gravity Tracks"*, Wave Master , 2008 da VGMDb.
<https://vgmdb.net/album/6838>. Consultato il 05.02.2020.

⁵³⁸ *SONIC FREE RIDERS Original Soundtrack - Break Free -*, Wave Master , 2010 da VGMDb.
<https://vgmdb.net/album/21988>. Consultato il 05.02.2020.

I fini celebrativi sono evidenti da alcuni ripresi elementi caratteristici dei giochi passati: il sistema di gioco permette di utilizzare diversi personaggi come nei capitoli della serie *Adventure*, alcune parti “collaborative” che ricreano le squadre di *Sonic Heroes*; inoltre, *Sonic The Hedgehog* segue gli antefatti di *Shadow the Hedgehog*. Da *Sonic CD* è ripreso il tema del viaggio nel tempo. Infine, il tema dei titoli di coda di *Sonic 2*, che come abbiamo visto in precedenza fu scritto come una ballata di musica *Pop*, inclusa poi come traccia strumentale, viene ripreso. Nakamura Masato dopo quasi quindici anni tornò a lavorare per un gioco di *Sonic*, dando un nuovo arrangiamento alla sua canzone, qui suonato dai “Dreams Come True” insieme al cantante R&B senegalese-statunitense Akon, intitolato “Sweet Sweet Sweet -06 Akon Mix”, registrato in due versioni in lingua giapponese ed inglese.

Ōtani Tomoya è il *sound director* nonché compositore di molti brani, affiancato da altri sei compositori, tutti dipendenti di *SEGA* e ognuno con i propri compiti specifici: sono Nanba Mariko, Kobayashi Hideaki, Sato Taihei (citato con lo pseudonimo “tai-hey”), Eguchi Takahito (1971-), Okamoto Seirou e infine Senōe Jun, autore del brano “All Hail Shadow”, *Leitmotiv* del personaggio di Shadow, già parte della colonna sonora di *Shadow The Hedgehog*, registrato nuovamente per questo titolo dai Crush 40. Come da tradizione della serie videoludica, i diversi livelli sono ispirati a “tematiche” differenti, che variano da aree desertiche in cui si trovano le rovine di antiche civiltà, a spiagge, paesaggi nevosi e ambienti urbani. Di quest’ultimo tipo è l’ambientazione principale del gioco, una città chiamata Soleanna, riproduzione virtuale di Venezia dove i personaggi si muovono tra le calli e i campielli con i caratteristici campanili, Piazza San Marco, il ponte di Rialto, mentre le gondole attraversano i rii, e ci si può anche salire. Al centro storico si contrappone anche la “Città nuova”, centro industriale e commerciale con palazzi moderni e strade più ampie. L’azione comincia durante l’annuale “Festività del Sole”, in cui il “monarca regnante” attraversa la città lungo il “Canal Grande” su una imbarcazione da cerimonia simile al *Bucintoro* usato storicamente a Venezia nello “Sposalizio del Mare”. Tra spettacoli circensi e fuochi d’artificio che si riflettono sull’acqua, la “Festività” sembra in effetti ricordare le ricorrenze della Serenissima, con grande realismo che aiuta l’inter-attore a immergersi nell’azione ludica.

Come già citato, la principale ispirazione per creare la musica di accompagnamento a diversi “luoghi” di *Sonic*, è stata fin dai primi capitoli quella della “contestualizzazione” di queste ambientazioni, cercando di andare a rafforzare attraverso dei codici musicali, spesso ereditati dal cinema, gli elementi percepiti come caratterizzanti i luoghi della virtualità, rafforzando così le

sensazioni percepite attraverso le immagini. In questo contesto, il brano che accompagna la sequenza della “Festività del Sole”, composto da Nanba Mariko, richiama ad un’idea di sacralità del rito. Il *Leitmotiv* “al contrario” associato alla città, è basato su un’idea di “Italia”/“Venezia” come località “esoticizzata”, “atemporale”. Il tema musicale associato a Soleanna, che il giocatore-interattore sente mentre compie diverse missioni tra le calli o sui tetti dei palazzi, vuole richiamare all’idea” di una Venezia, la cui essenza è colta da rappresentata da una melodia estremamente calma, ispirata alle Barcarole, composta ancora da Nanba per chitarra acustica, oboe e fisarmonica. Muovendosi tra le calli, inoltre, si potranno incontrare vari personaggi con nomi italiani (Roberta, Francesca, Antonio, Renzo...) e un fisarmonicista di strada; avvicinandosi a questo personaggio, egli suonerà sulla fisarmonica una versione strumentale della canzone “My Destiny”, tema vocale *Leitmotiv* della principessa Elise, uno dei protagonisti del gioco, dedicandola proprio alla principessa. Si tratta dunque di musica diegetica, perché udita sia dall’inter-attore, sia dai personaggi del gioco. Lo stesso brano è presente in una versione *jazz* per pianoforte, che accompagna il menù di selezione degli “extra” nel gioco. Alcuni ambienti nella narrazione di questa virtualità sono “Tropical Jungle” e “Dusty Desert”, fortemente “orientalizzati”⁵³⁹ accompagnati da dei brani strumentali, con sintetizzatori, archi e fiati, con accompagnamento di percussioni “etniche” e un *sitar* elettrico nel secondo brano. Questi due brani, attraverso l’utilizzo di suoni e di scale musicali che richiamano a dei precisi codici musicali, enfatizzano l’immersione negli ambienti “virtuali”: per esempio, per mezzo di suoni di *marimba* in “Tropical Jungle”, comunemente usati anche nei film e nell’animazione in sequenze ambientate in ambienti tropicali. Tra i musicisti accreditati nei titoli di coda e nel libretto dell’album delle colonne sonore ci sono tutti i nomi dei musicisti partecipanti (APPENDICE N). Come per altri titoli ludici precedenti, anche da questo gioco furono tratti due album: *Sonic the Hedgehog Original Sound Track*⁵⁴⁰, triplo CD di brani strumentali della durata complessiva di circa 200 minuti. La prima traccia è il tema principale del gioco, composto da Ōtani, intitolato "His World" che mette insieme elementi orchestrali, *rock* e *hip-hop*, suonata da Ali Tabatabaee e Matty Lewis del gruppo punk “Zebrahead”. Questo brano è parte anche del *minialbum* vocale *Sonic the Hedgehog Vocal Traxx: Several Wills*⁵⁴¹ In questo album sono contenute anche il tema di Silver (nuovo personaggio giocabile), “Dreams of an Absolution” del cantante britannico Bentley Jones (nome

⁵³⁹ Processo di caratterizzazione attraverso un’ottica *essenzialista*, che applica alcuni canoni comunemente attribuiti all’“Oriente”(bellezza/tradizione/spiritualità/immutevolezza-atemporalità) che esotizza l’idea di un forte sentimento tradizionale-mistico. “Dusty Desert” per esempio, rappresenta questa idea con rovine antiche nel deserto.

⁵⁴⁰ *SONIC THE HEDGEHOG ORIGINAL SOUND TRACK*, Wave Master, 2007 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/4227>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁴¹ *SONIC THE HEDGEHOG VOCAL TRAXX SEVERAL WILLS*, Wave Master, 2007 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/3947>. Consultato il 05.02.2020.

d'arte di Lee Brotherton, 1985-), che ottenne successivamente grande successo in Giappone⁵⁴², e il già nominato tema della principessa Elise, My Destiny, cantato da Donna DeLory (1964-). Il primo è in stile *techno-pop*, il secondo una *power ballad*, che potrebbe trovare spazio in un *blockbuster* romantico.

4.3.1 Viaggio nei classici della letteratura e intorno al mondo

La duologia detta “*Storybook*” è un’ulteriore saga *spin-off*, composta da due titoli di *Sonic* ambientati in scenari ispirati alle *Mille e una notte* e al ciclo arturiano, rispettivamente *Sonic e gli Anelli Segreti* (2007) e *Sonic e il Cavaliere Nero* (2009). La musica, da una parte segue le ormai consolidate strutture, d’altra parte la vena “esotica” cominciata con *Soleanna* in *Sonic the Hedgehog* (2006). In entrambi questi titoli la colonna sonora è fortemente basata su un’idea di esoticizzazione della cultura di luoghi ed epoche reali. L’insolito stile grafico presenta una particolarità notevole: le *Cutscenes* di questi due giochi sono state animate con uno stile di disegno *Cel-shaded* che richiama ad un libro illustrato, creata per far sentire al giocatore che l’esperienza ludica si svolge all’interno del contesto di un libro, da cui la definizione “*Storybook*” (APPENDICE M).

In *Sonic e gli Anelli Segreti* il riccio blu entra nelle pagine del libro delle *Mille e una notte* per salvare il mondo reale da un *Jinn* malvagio. La musica di questo gioco, come accennato nel paragrafo precedente, vuole richiamare il giocatore alle ambientazioni fiabesche, per rendere più realistica l’ambientazione di gioco. Mentre viene mantenuta la formula basata sulla combinazione di musica *rock* e di musica neo-classica eseguita da dei piccoli ensemble di musica euro-colta con uno stile cinematografico, viene introdotta un’innovazione stilistica: in particolare, alcuni brani di *Sonic e gli anelli segreti* richiamano alla musica classica persiana-ottomana, talvolta mischiata a strumenti moderni come chitarra elettrica, basso e batteria. Il tema principale del gioco è "Seven Rings In Hand" che suona in diversi momenti; tema finale è invece "Worth a Chance". Entrambi i brani sono cantati da Steve Conte, musicista statunitense che partecipò alla colonna sonora anche come chitarrista.⁵⁴³ Nella musica del gioco, inoltre, vale la pena notare la partecipazione del cantante e paroliere nippo-britannico Runblebee, quest’ultimo accreditato anche nei giochi della serie *Sonic Riders* e, di “Le Club Bachraf”, ensemble di

⁵⁴² Bentley Jones, in un’intervista per WICID.tv del 2017, dichiarò di aver successivamente debuttato in Giappone come artista nel 2009, primo inglese a pubblicare per una *major* nipponica, EMI Japan, con lavori catalogati come “*J-Pop*”. Cfr: Samuel Gill, *Exclusive Q&A with Bentley Jones* in WICID.tv, 30.06.2017. https://www.wicid.tv/exclusive-qa-bentley-jones/#lang_choose. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁴³ *Seven Rings in Hand: Sonic and the Secret Rings Original Sound Track*, da “Sonic Retro”. Consultato il 05.02.2020. http://info.sonicretro.org/Seven_Rings_in_Hand:_Sonic_and_the_Secret_Rings_Original_Sound_Track.

musica persiana e arabo-ottomana formato da tre musiciste giapponesi. I compositori accreditati nel gioco e nel CD “*Seven Rings in Hand: Sonic and the Secret Rings Original Sound Track*”⁵⁴⁴ sono Tokoi Ken’ichi, *sound director*, affiancato da Kumatani Fumie, Kobayashi Hideaki e Okamoto Seirou. Le musiciste del Club Bachraf, Matsuda Yoshiko, Chikuma Jun e Nomiya Takako, sono accreditate in alcuni brani strumentali e vocali (come ensemble al completo o individualmente), rispettivamente al flauto ney, all’ūd e alle percussioni darabouka. Questa partecipazione è un fatto piuttosto straordinario nel panorama della musica da videogioco, in cui i suoni più “insoliti” ed esotici sono solitamente realizzati al computer, o ancora riprodotti da moderni sintetizzatori. È evidente in questo caso che vi sia stata una scelta di direzione artistica precisa per ricreare un’atmosfera da *Mille e una notte*, utilizzando dei codici musicali convenzionalmente accettati per rendere l’esperienza il più immersiva possibile.

Il secondo titolo della serie, *Sonic e il Cavaliere nero*, ispirato invece al ciclo arturiano, ha come compositore il veterano Senōe Jun, che combinò il suo stile *rock* con uno stile musicale ispirato alla musica popolare celtica. Le tracce vocali del gioco sono ancora quelle del suo gruppo, i Crush 40, tra cui il tema principale del gioco “Knight of the Wind”. Il britannico Richard Jacques tornò a collaborare eseguendo gli arrangiamenti della musica per le *Cutscenes* e un altro collaboratore fu Howard Drossin, entrambi citati in precedenza in questo capitolo. Il gioco riutilizza alcuni *Leitmotiv* legati ai personaggi ricorrenti della serie e temi musicali (per esempio da *Sonic Adventure*, *Sonic Adventure 2* e *Sonic Heroes*), con un arrangiamento tematico legato all’ambientazione medievale. Sono stati pubblicati due album contenenti la colonna sonora: il primo, *Face to Faith: Sonic and the Black Knight Vocal Trax*⁵⁴⁵, che contiene solo le tracce vocali, mentre il secondo, *Tales of Knighthood: Sonic and the Black Knight Original Soundtrax*⁵⁴⁶, contenente tutte le tracce strumentali del gioco. Questi due giochi, essendo stati pubblicati come esclusiva per *Nintendo Wii*, sfruttano la possibilità già citata precedentemente nel Capitolo III di integrare l’audio per mezzo di una piccola cassa inserita dentro il *Controller* di questa *Console*. Alcuni *Jingle* di questi due giochi, in particolare, risuonano provenienti non dal televisore, ma dall’innovativo *Controller*-telecomando tra le mani del giocatore-interattore, risuonando dunque “vicini” al giocatore, integrandolo ancora più nell’ambiente.

⁵⁴⁴ SEVEN RINGS IN HAND: *Sonic and the Secret Rings Original Sound Track*, Wave Master, 2007 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/4422>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁴⁵ FACE TO FAITH: SONIC AND THE BLACK KNIGHT - VOCAL TRAX, Wave Master, 2009 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/12319>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁴⁶ TALES OF KNIGHTHOOD: SONIC AND THE BLACK KNIGHT - ORIGINAL SOUNDTRAX, Wave Master, 2009 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/12201>. Consultato il 05.02.2020.

Il gioco successivo, *Sonic World Adventure* (2008), conosciuto anche come *Sonic Unleashed* ha sicuramente la colonna sonora più varia dell'intera serie di *Sonic*; viene seguita quell'idea creativa di dare maggiore "personalità" alle ambientazioni di gioco, ricreando degli ambienti sempre più dettagliati e sempre più realistici. Mentre *Sonic the Hedgehog* (2006) aveva ricevuto molte critiche per l'eccessivo realismo dei personaggi "umani" che stonava con i protagonisti di gioco, animali antropomorfi, in questo titolo i personaggi del gioco sono più stilizzati mentre le ambientazioni di gioco, estremamente dettagliate, presentano un forte realismo. Questa ricerca di una particolare estetica, unita alla vena "esotica" già individuata negli ultimi giochi, portò alla creazione di un gioco la cui esperienza, come già individuato nel Capitolo III, relativamente a *The Legend of Zelda: Majora's Mask*⁵⁴⁷, potrebbe essere parzialmente accomunabile a un'esperienza turistica o etnografica. Nella storia, per salvare il mondo da un'entità semi-divina rinchiusa all'interno del nucleo terrestre che ha causato diverse fratture sulla superficie del pianeta, Sonic dovrà viaggiare attraverso diversi continenti. In queste località virtuali il giocatore, attraverso il suo avatar, entrerà in contatto con diverse culture della terra, tutte ispirate a luoghi reali e ricreate con grande cura dei dettagli. Il personaggio si troverà infatti in luoghi e ambientazioni molto diversi: tra cui, ambienti metropolitani come Empire City, costieri come "Apotos", di savana come "Mazuri", desertici come "Shamar" e glaciali come "Holoska", rispettivamente ispirati alla "Grande Mela", alle isole greche, a Timboktu, alla Giordania e all'Artico. Ogni area è rappresentata da un insieme di elementi culturali e stili musicali che fanno riferimento all'immaginario comune del mondo reale.

Il tema del filmato introduttivo del gioco è "Endless Possibilities", brano *Pop-Punk* composto da Ōtani Tomoya e cantato dal cantante statunitense Jaret Reddick del gruppo Bowling for Soup. La canzone introduce la personalità smargiassa di Sonic e le vicende che danno premessa al gioco. Il tema finale del gioco è invece una ballata sull'amicizia, "Dear My Friend", cantata dal cantautore statunitense Brent Cash. Alcune tracce invece presentano un'estetica neo-classica ed euro-colta, tra cui brani orchestrali eseguiti dalla Tokyo Philharmonic Orchestra. In particolare, il tema principale, nonché tema della mappa da cui ci si sposta attraverso le diverse aree del mondo, è intitolato "The World Adventure - Orchestral Theme" – è un pezzo orchestrale, composto da Ōtani e orchestrato da Eguchi Takahito, con uno stile sinfonico che può ricordare le colonne sonore cinematografiche di John Williams. Altri compositori accreditati oltre Ōtani ed Eguchi sono Tokoi Ken'ichi, Kumatani Fumie, Kobayashi Hideaki, Nanba Mariko, tutti

⁵⁴⁷ Vedasi Zach Whalen, *Play Along: An Approach to Video Game Music* in *Game Studies...* cit. p. 59-62. Whalen utilizza un approccio etnografico per analizzare *The Legend of Zelda*, basato, come affermato dall'autore, sull'apporto dell'etnomusicologa Kiri Miller nella sua analisi *The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto*, 2008.

dipendenti di *SEGA* già precedentemente citati in questo capitolo per altri lavori, ognuno con le sue specialità per comporre della musica che in questo titolo spazia tra influenze *jazz*, *swing*, *bossa nova* e varie tipologie di musica popolare e tradizionale “etnica” di diverse località del mondo.

“Viaggiando” attraverso diversi continenti, il giocatore-interattore potrà avere modo di acquisire delle nuove conoscenze, proprio come in un’esperienza etnografica. Il videogioco, medium di massa per eccellenza, si ritrova in questo caso ad essere “promotore” di diverse tradizioni culturali. I compositori di *SEGA* sono in questo caso riusciti a rendere “Pop” diverse tradizioni tra cui quella del gamelan giavanese, reso parte di un prodotto commerciale di massa. In questo gioco, ovunque Sonic vada, “impara” nuove culture potendo raccogliere diversi tipi di tè caratteristici in giro per il mondo, assaggiare diversi cibi tipici, tra cui la pizza a Spagonia, i panini cinesi Baozi a Chun-Nan e il gelato elastico Booza a Shamar, stringe delle amicizie e si arricchisce di nuove esperienze. Non c’è predominanza geopolitica né superiorità culturale: tutti i luoghi sono ugualmente importanti nel gioco, dalla megalopoli “Empire City” al villaggio di Eschimesi di “Holoska”. Da una prospettiva degli Studi Umanistici si può dunque definire che questo prodotto commerciale cerchi di trascendere il canone della predominanza culturale, solitamente attribuita ai generi di massa delle società più ricche, dando invece una visione d’insieme della diversità. Sonic, personaggio aculturale e apolide, riesce in questo titolo a mostrare la varietà del mondo senza “prendere parte”, essendo neutrale tra le diverse culture del gioco, che nella sua ricerca della realistica delle ambientazioni, utili a fornire spessore alla trama e ai personaggi di supporto, riesce a diffondere delle conoscenze sulle culture del pianeta, per quanto fornite in maniera essenziale e semplicistica, stimolando la curiosità del giocatore.

La musica che accompagna gli ambienti “cittadini” attraverso cui si può entrare nei livelli di gioco e quella dei livelli stessi è principalmente basata su una versione “essenzialista” di alcune culture del mondo. Ogni ambiente ruota intorno a una città, un borgo o un villaggio che ha due temi musicali, uno per accompagnare le azioni che succedono durante il giorno e uno per quelle durante la notte, con due tipologie di giocabilità differenti: le sezioni diurne sono più veloci, rapide e frenetiche mentre le notturne richiedono al giocatore di esplorare le aree con maggiore pazienza. A ogni località sono associati diversi strumenti musicali e stili. La città universitaria di Spagonia, ispirata all’Europa continentale, alla Francia e all’Italia (in particolare alla città di Siena), come Soleanna da *Sonic 2006*, è rappresentata con una melodia per fisarmonica e chitarra acustica, con un accompagnamento *manouche* e arrangiamenti diversi su un tema per le parti diurne e notturne.

L'essenza di Spagonia sarebbe dunque musicalmente espressa dal suono della fisarmonica, mentre quella di Chun-Nan, cittadina probabilmente ispirata all'antica città cinese di Xi'an, viene espressa dal suono dell'erhu, fidula della tradizione cinese suonata da Nozawa Kanae, professionista dello strumento che viene accreditata nei titoli di coda. Recentemente, Nozawa ha anche pubblicato sulla piattaforma Youtube una sua esecuzione solista dei due brani "Chun-Nan Night" e "Chun-Nan Day"⁵⁴⁸, composti da Tokoi Ken'ichi (1969-), musicista dipendente di SEGA, già *sound director* in *Sonic e gli Anelli Segreti*. Questi due tipi di tema *Leitmotiv* delle ambientazioni seguono un simile schema in tutte le località di gioco, con una melodia che diventa tema di riferimento, lenta e pacifica nei brani notturni e veloce e vivace in quelli diurni. Nei diversi ambienti di gioco la musica assume ispirazione da *jazz*, *bossa nova*, *Easy listening* e talvolta stili che richiamano alla musica "etnica" come nel caso di "Aadat", località ispirata a diverse aree del Sud-est asiatico e Indocina, la cui musica (diurna e notturna) è una composizione per gamelan, composta ancora di Tokoi. Le parti di gamelan sono state registrate a Tōkyō da un ensemble locale di professionisti (accreditati come "Tokyo Gamelan"), composto da Minagawa Kōichi, Kawamura Kohey e Hamamoto Tomoyuki. Vengono quindi utilizzate delle forme di codici musicali tipici del cinema e degli altri audiovisivi, in cui la musica serve a rafforzare i significati espressi dall'immagine, attraverso delle convenzioni culturali stabilite. Oltre al *Leitmotiv* delle diverse località del gioco, vi sono anche due temi diversi per ogni livello che si svolge nel gioco durante il giorno o durante la notte. I livelli diurni e notturni sono accompagnati da diversi stili musicali: arrangiamenti veloci che uniscono strumenti da orchestra con musica *rock* nei livelli diurni, talvolta con suoni particolari, come flauti di bambù e sintetizzatori. I livelli notturni che richiedono l'esplorazione delle aree hanno spesso un accompagnamento che con influenze di swing e di musica per banda di ottoni che ricorda la "Spy music" dei film di James Bond degli anni 1960 e 1970. Nel livello diurno "Windmill Isle", composto da Ōtani, la musica richiama alla *bossa nova* con un ruolo principale degli archi e con una chitarra *maccaferri* che dà un accompagnamento ritmico sincopato e la fisarmonica che suona degli assoli molto veloci. I temi "cittadini" di "Apotos", composti da Kumatani richiamano al *jazz* e alla *bossa nova*, con l'accompagnamento dei Café Manouche, ensemble di musicisti *jazz* composto da Nakamura Naomi, Kawase Shinji e Yamamoto Yoshifumi, accreditati nel lavoro finale, e con un flauto traverso solista. Il tema del livello notturno di "Aadat: Jungle Joyride - Night" vede l'ensemble di gamelan in un ruolo di accompagnamento

⁵⁴⁸ Kanae Nozawa, *Chun-nan Night (Sonic Unleashed) / Erhu cover* da Youtube 09.08.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=fVkf1wgYgcl>; e Kanae Nozawa, *Chun-nan Day (Sonic Unleashed) / Erhu Kanae Nozawa* da Youtube 14.08.2019 <https://www.youtube.com/watch?v=bsl-6VPGNBk>. Consultati il 10.02.2020.

insieme al pianoforte per una parte di violoncello solista. Ogni traccia dunque trascende un preciso stile: minimizzare l'opera ad un "genere" musicale non permetterebbe di coglierne le varie sfaccettature e il lavoro dei vari compositori e musicisti, il cui elemento distintivo è proprio la grande diversità.

Le diverse funzioni dell'audio nei videogiochi sono individuate dal ludomusicologo olandese Michiel Kamp (1985-) nella sua tesi di laurea del 2010. Tra queste è evidenziata la funzione di "premio" che la musica può esercitare nei confronti del giocatore.⁵⁴⁹ Il tema principale di gioco "The World Adventure" eseguito dalla Tokyo Philharmonic Orchestra è presente nel gioco in diverse versioni, talvolta proprio esercitando questa funzione. Per esempio, questa funzione viene esercitata ogni volta che il giocatore porta a termine un livello, azione accompagnata dal tema orchestrale di gioco, con un ruolo predominante della sezione degli ottoni, che suona come in una fanfara che "premia" la vittoria. Questa funzione della musica è ricorrente nella maggior parte dei giochi di *Sonic* ma in questo titolo in particolare presenta un'unicità: se il giocatore dovesse concludere un livello impiegando troppo tempo o con un punteggio troppo basso, la fanfara suonerà in una versione differente, registrata deliberatamente fuori tono dall'orchestra. Questa *fanfara stonata* ottiene il doppio effetto di "premiare" il giocatore per aver terminato l'atto, ma al tempo stesso di prendersene gioco per l'esito scadente, spronandolo a riprovare per migliorare il proprio punteggio. La musica riesce pertanto a comunicare direttamente con il giocatore in diversi modi. Il tema orchestrale è anche presente in una versione suonata per pianoforte in stile *blues* e infine come *Easter egg*⁵⁵⁰: in una sezione notturna di "Spagonia" la melodia del tema musicale può essere sentita provenire da una casa "fischiata" insieme al suono di acqua che scorre. In questo caso, è un suono diegetico con una provenienza specifica dentro l'ambiente virtuale⁵⁵¹ insieme ai diversi suoni diegetici provenienti dalle altre case, come conversazioni e suoni di radio, mostrando un'attenzione al dettaglio che esemplifica la grande cura dell'aspetto sonoro di questo videogioco. L'audio esercita anche una funzione "adattiva" in alcune sezioni di gioco. Nei livelli notturni per esempio, fornisce informazioni "spaziali", funzione comune della musica in varie tipologie di videogiochi evidenziata anche dall'artista Axel Stockburger, precedentemente citato.⁵⁵² Per esempio il brano "Werehog Battle Theme", di ispirazione *jazz* composto da Tokoi Ken'ichi e con le parti per ottoni arrangiate da Kobayashi Masahiro, accreditato anche come seconda tromba, interrompe la

⁵⁴⁹ Michiel Kamp, *Ludic Music in Video Game*, tesi di laurea in Musicologia, Università di Utrecht, 2010.

⁵⁵⁰ Termine che indica un "contenuto nascosto" in contenuti mediatici come un film, un videogioco, un fumetto.

⁵⁵¹ Il suono diegetico è inserito nel contesto ludico in modo da "ingannare" il giocatore e portarlo a credere che provenga da un personaggio di gioco che fischia mentre si fa la doccia.

⁵⁵² Axel Stockburger, *The Game Environment from an Auditive Perspective... cit.* pp. 3-7.

musica di accompagnamento ai livelli notturni per segnalare la presenza di nemici in avvicinamento per poi terminare quando il giocatore avrà sconfitto tutti i nemici, facendo così riprendere il brano precedente.

Nel gioco è anche possibile raccogliere degli oggetti che permettono al giocatore di ascoltare le tracce in un'apposita area di gioco con un "giradischi virtuale", separando quindi le tracce dall'esperienza ludica. I titoli di coda del gioco, accompagnati dalle immagini delle istantanee del personaggio scattate nei vari continenti della finzione narrativa (APPENDICE N), mostrano la lista dei partecipanti accreditati nella realizzazione del suono e della musica. Questa è tra le più lunghe della serie, mostrando i nomi delle centinaia di persone che hanno permesso la realizzazione di questo prodotto. La varietà dei musicisti coinvolti nella realizzazione di questo titolo dimostra il grande interesse da parte dei creatori nel creare un prodotto "autentico", con strumenti di ogni provenienza geografica registrati e missati in studi professionali. Tra questi sono accreditati i sei compositori, più di 30 strumentisti, un'intera orchestra, gli addetti alle registrazioni, diversi ingegneri e coordinatori sonori tra cui Senōe Jun per le tracce vocali, diversi studi di missaggio e di registrazione, tra il Giappone e gli Stati Uniti e diversi dipartimenti sonori separati per il "Game Sound" ed il "Movie Sound" (APPENDICE N). La musica di questo gioco, tra cui tutti i brani analizzati finora, è stata pubblicata su un album come triplo CD intitolato *PLANETARY PIECES: SONIC WORLD ADVENTURE ORIGINAL SOUNDTRACK* dalla durata complessiva di circa 200 minuti.⁵⁵³ L'orchestra è accreditata in vari brani, la maggior parte dei quali di accompagnamento alle *Cutscenes*. Come si vedrà in seguito, nella produzione successiva di *Sonic*, in particolare sotto la direzione sonora di Ōtani Tomoya, la presenza di grandi ensemble orchestrali divenne frequente. Nel 2009, SEGA produsse un adattamento di questo gioco per telefoni cellulari, non *smart*, intitolato *Sonic Unleashed (mobile)*. Lo stile di gioco ricorda quello dei primi titoli di *Sonic* bidimensionali, con riarrangiamenti di alcune tracce del gioco originale in versione *Chiptune*.⁵⁵⁴

Sonic Colours (2010) unisce alcune caratteristiche del gioco precedente con uno nello stile di gioco che ricorda i titoli "classici" della prima era con alcune sequenze bidimensionali. Torna ad essere ambientato in luoghi immaginari: la trama segue l'eroe che deve salvare una razza aliena, schiavizzata in un parco giochi galattico dallo storico antagonista, il Dr. Eggman. La musica, registrata tra il Giappone e Amsterdam vede la compartecipazione di molti compositori, tutti

⁵⁵³ *PLANETARY PIECES SONIC WORLD ADVENTURE ORIGINAL SOUNDTRACK*, Wave Master, 2009 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/11005>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁵⁴ Vincenzo Forgione, *Sonic Unleashed, primo gioco SEGA in formato mobile*, da "Megamodo", 13.05.2009. <https://www.megamodo.com/sonic-unleashed-primo-gioco-sega-in-formato-mobile/amp/>. Consultato il 05.02.2020.

quelli del titolo precedente tranne Eguchi Takihito, che prese parte alla realizzazione dell'opera in veste di pianista e tastierista nei brani, con l'aggiunta invece dei veterani Hataya Naofumi e Makino Yukifumi, entrambi già citati precedentemente. Ognuno dei compositori ha contribuito alla sua maniera alla composizione dell'opera: chi è accreditato ai brani con uno stile *jazz*, chi per le *Cutscenes* dal taglio orchestrale, chi i brani più *rock*. Ad Amsterdam furono registrate le sessioni orchestrali, con la partecipazione dell'ensemble "Amsterdam Session Orchestra", composta da circa 40 elementi, tutti quanti citati nei titoli di coda interattivi durante i quali è possibile correre e saltare attraverso i nomi degli addetti ai lavori, sulle note del tema conclusivo "Speak with your heart" che, come il tema introduttivo del gioco "Reach for the stars", è suonato dal gruppo statunitense Cash Cash, attivi dai primi anni 2000 sulla scena della musica dance-elettronica.

La grafica del gioco e le sue meccaniche presentano molte sezioni bidimensionali e richiami ai primi giochi della serie; anche la musica pertanto pone un precedente per i giochi "nostalgici" che seguiranno, con *Sonic Generations* in testa, attraverso il ricorso ad effetti sonori e *jingle* della serie classica. Sono inoltre inclusi nel gioco dei "minigiochi" accompagnati dai brani degli stessi livelli remixati in versione *Chiptune*. Lo stile compositivo delle *Back Ground Music* è simile a quello di alcuni giochi precedenti e in particolare dei due diretti predecessori in cui la musica era diretta da Ōtani, ma anche dei primissimi giochi della saga e della serie *Riders*. Le *Cutscenes* sono ridotte e c'è molta più azione ludica con una trama semplice, aspetti che rendono il gioco più somigliante ai titoli classici di *Sonic*. I quasi 200 minuti di musica che fanno parte del CD, *Vivid Sound x Hybrid Colors – Sonic Colors Original Soundtrack*⁵⁵⁵ infatti, sono in grandissima parte brani composti per accompagnare l'azione interattiva e come per i livelli diurni di *Sonic World Adventure*, sono soprattutto brani frenetici ed energici. Una recensione della musica del gioco da "SquareEnixmusic.com" nota che diversi stili musicali sono accompagnamento dei diversi pianeti del parco giochi intergalattico in cui si svolge la trama; come negli altri giochi, anche in questo i vari temi dei livelli esplorano diversi generi come la musica neo-classica da film, *jazz* e *Big Band*, *techno* e *rock*: ogni pianeta ha un diverso stile di musica e diversi strumenti per dare una "personalità" ai luoghi virtuali. Diversi "atti" di gioco in una stessa località (in questo caso i pianeti) hanno un accompagnamento musicale differente fatto da arrangiamenti e variazioni su un tema, invece che riutilizzare più volte la stessa traccia musicale in diversi punti del gioco.⁵⁵⁶

⁵⁵⁵ SONIC COLORS ORIGINAL SOUNDTRACK VIVID SOUND x HYBRID COLORS, Wave Master, 2010 da VGMdb. <https://vgmdb.net/album/21444> Consultato il 05.02.2020.

⁵⁵⁶ 'Setnaro', Recensione di *Vivid Sounds x Hybrid Colors: Sonic Colors Original Soundtrack* da "Square Enix Music". <https://www.SquareEnixmusic.com/reviews/setnaro/soniccolors.shtml>. Consultato il 05.02.2020.

“Tropical Resort”, primo livello, ha una composizione melodica e che vuole introdurre il giocatore alle dinamiche di gioco, e sintetizza le due “vene” stilistiche principali della colonna sonora, quella *rock* e quella *techno*. “Sweet Mountain”, secondo livello, unisce elementi *funky* e *blues* con un ruolo principale del basso e delle sezioni di ottoni, che cambiano di intensità nelle tre “variazioni sul tema” presenti nei tre atti di gioco. Nella musica dell’“Atto 3” per esempio, la chitarra diventa dominante sugli ottoni che perdono il ruolo principale dell’“Atto 1”. In “Planet Whisp” si mantiene un ruolo predominante del pianoforte in tutti gli atti: “Atto 1” è particolarmente veloce con un basso *funky*, “Atto 2” ha un tempo più lento, con un accompagnamento di chitarra elettrica particolarmente effettata. “Atto 3” è quello più veloce, con chitarra e basso ancora più *funky* e con un accompagnamento ritmico diventa quasi dominante sulla melodia. “Aquarium Park” vede ancora una grande importanza del pianoforte, con un accompagnamento ritmico particolarmente veloce con richiami *pop-punk* soprattutto nell’ “Atto 3”, mentre in “Atto 2” le ritmiche sono molto più lente e con richiami *techno* e *ambient* mentre la melodia del pianoforte diventa molto più veloce. La musica dei livelli di “Starlight Carnival” ad “Acquarium Park”, con uno stile melodico *techno* “spensierato”, con dei sintetizzatori nella parte solista e dei campionamenti vocali nello stile dei Daft Punk, contrappuntati da delle percussioni veloci *rock*.⁵⁵⁷ Seguono nel gioco “Asteroid Coaster” con uno stile *hard rock* che potrebbero ricordare i brani di *Adventure 2* e *Heroes* e “Terminal Velocity”, composto da Hataya Naofumi che unisce il rock con elementi “Big Band”, tipico di altri lavori del compositore tra cui i già citati *NiGHTs* e *Space Channel 5*. La musica di questo gioco ha una componente maggiormente interattiva che in altri casi. Per esempio, delle sezioni di “Aquarium Park” si svolgono sott’acqua e la musica cambia come se vi sia un “filtro” che la rende udibile come se il giocatore stesso fosse sott’acqua, codice musicale frequentemente utilizzato nel medium videoludico.

Sonic Lost World (2013) prosegue in parte la trama di *Colours* e anche la musica in qualche modo ne ricalca lo stile. Un elemento che distingue questo titolo tra i giochi di *Sonic* della produzione contemporanea è la completa assenza di tracce vocali; anche il tema principale “Wonder World” che accompagna sia il filmato introduttivo che i titoli di coda del gioco è completamente strumentale, eseguito dall’orchestra e con una parte di pianoforte e *steel pan*, strumento della tradizione afrocaribica utilizzato in diversi stili della musica contemporanea. I diversi artisti, ricorrenti, che hanno contribuito alla musica non sono tutti accreditati come “Compositore” come solitamente; da *Sonic Colours* tornano Ōtani, questa volta accreditato come “*Sound Director & Music Composer*” affiancato da Eguchi Takahito “*Cut Scene Music*

⁵⁵⁷ Ibidem

Composer & Orchestrator”, Hataya Naofumi “*Additional Composer*”, Sawada Tomonori agli effetti sonori, Watanabe Takeshi (1957-) e Minobe Yutaka agli arrangiamenti (APPENDICE N). La colonna sonora presenta alcune citazioni ai giochi precedenti, come i temi principali di *Heroes* e *Colours* inseriti come brevi *jingle*; Una novità è rappresentata dalla grande presenza di brani di ispirazione *Ska* e *Reggae* con un ruolo principale di trombe e ottoni, che accompagnano diverse sezioni di gioco, interattive e non. Lo stile del gioco, pubblicato come esclusiva per le *Console* della storica rivale *Nintendo*, è stato sviluppato come sostenuto dal produttore Iizuka Takashi (1970-) per attirare gli appassionati di *Super Mario*⁵⁵⁸; perciò anche alcuni brani della colonna sonora possono ricordare quella di *Mario Galaxy* (2007) con un misto di *jazz* e musica per orchestra estremamente improntata alla melodia, evidente in brani come “Frozen Factory (Snowball Waltz)”. Per favorire questo “scambio” di *fanbase*⁵⁵⁹ vi sono in questo gioco due livelli bonus ispirati rispettivamente a *Super Mario World 2: Yoshi’s Island* (1995) e della serie di *The Legend of Zelda*, più uno ispirato alla serie di *SEGA* di *NiGHTs*, ognuno accompagnato da un brano tratto da questi giochi, riarrangiato. Come in *Colours* ogni località virtuale è rappresentata da diversi generi musicali, con musica diversa per i diversi “Atti” ludici. Vi sono brani complessi di ispirazione *jazz* come “Double Down” e brani elettronici con sintetizzatori e strumenti acustici. Tra questi i brani di “Sky Road” uniscono uno stile dance a diversi tipi di sonorità - come “Dragon Dance” ispirata alla musica tradizionale dell’Asia orientale oppure “Silent Forest” ha influenze di musica *jazz*, Samba e Bossa nova, mentre “Silent Forest (Midnight Owl)” è un brano *tango*. Sono utilizzati alcuni codici musicali che si appoggiano a delle convenzioni culturali: la musica afrocaribica, con influenze di *Reggae* e *Ska* rappresentano l’essenza della località di gioco di “Tropical Coast Zone”. Per la registrazione della colonna sonora di questo gioco, è stata messa insieme un’orchestra composta da circa 40 elementi, tutti accreditati nell’album della musica del gioco, *Without Boundaries: Sonic Lost World Original Soundtrack*, diviso in tre CD dalla durata complessiva di circa due ore, con il nome di *Sonic Lost World Session Orchestra*.⁵⁶⁰

⁵⁵⁸Tristan Oliver, *Iizuka: “We want Mario players” for Sonic Lost World* da “TSSZ”, 30.07.2013.

<http://www.tssznews.com/2013/07/30/iizuka-we-want-mario-players-for-sonic-lost-world/> Consultato il 05.02.2020.

⁵⁵⁹ *Fanbase* è la comunità degli appassionati di un determinato videogioco, film, serie tv, libro, artista musicale, eccetera.

⁵⁶⁰ *Sonic Lost World Original Soundtrack -Without Boundaries-*, Wave Master Entertainment, 2013 da VGMOOnline, <http://www.vgmonline.net/soniclostworld/>. Consultato il 05.02.2020.

4.5 Nostalgia e titoli celebrativi

Sonic Generations (2011) è stato realizzato per celebrare i 20 anni del *Franchise*. La trama prevede un intreccio che ricorrendo all'exkursus narrativo di un paradossale spazio-temporale porterà Sonic, e quindi il giocatore, a rivivere alcuni livelli dei giochi passati, dai primi ai più recenti. I livelli inclusi in questo gioco sono tratti dalla maggior parte dei titoli descritti finora, con l'esclusione di *spin-off* come *Sonic CD*, *Knuckles' Chaotix*, o le serie *Storybook* e *Riders*, che vengono citati o ricordati attraverso alcuni dettagli di gioco. Le categorizzazioni di "Era Classica", "Era Adventure" e "Era Moderna" sono tratte proprio dal sistema con cui questo gioco divide i titoli passati attraverso i quali Sonic "rivive" le vecchie avventure e che possono venire applicate anche ai diversi stili musicali "dominanti" in ognuno di questi periodi. Il "grande escluso" della serie "classica" in questa raccolta celebrativa è *Sonic 3*. Il livello scelto per rappresentare quell'epoca è infatti tratto dalla seconda parte cioè *Sonic & Knuckles*. Oltre a poter "rivivere" i livelli-*Zeitgeist* delle loro epoche, nel gioco si può sbloccare un "Mega Drive virtuale" che permette di giocare alla versione originale di "Green Hill Zone", primo livello tratto dal primo gioco, del 1991.

L'audio di *Sonic Generations* è dinamico, usando la definizione di Karen Collins: in alcuni livelli nella loro versione "moderna" una forte accelerazione nella rapidissima corsa verso il traguardo porterà anche la musica ad accelerare. Come in *Colours* è anche adattivo: andare sott'acqua nei livelli di gioco farà sì che la musica suoni "ovattata" comunicando al videogiocatore la percezione di trovarsi sott'acqua. In questo gioco muovere il proprio avatar nello spazio bianco creato dal paradossale spazio-tempo farà cambiare la musica ogni volta che ci si sposta da una località all'altra del gioco, facendo capire al giocatore di starsi avvicinando ad un livello differente. Questa adattività della musica è stata studiata dall'esperto di sonoro dei videogiochi Leonard J. Paul che discute le transizioni musicali tra un pezzo e l'altro che accompagnano i progressi del giocatore nei videogiochi, evidenziando che una delle tecniche più comuni sia quella del "Fade out e Fade in" che prevede la riduzione del volume di un brano e l'aumento del volume del secondo⁵⁶¹, permettendo così di passare rapidamente da un brano all'altro adattandosi alle azioni del giocatore. Senōe Jun è il *sound director* del progetto, gran parte della musica di questo titolo è composta da arrangiamenti di brani preesistenti della serie ludica: sono presenti tracce composte da Nakamura per i primi due giochi accanto a quelle di

⁵⁶¹ Leonard J. Paul, *Droppin' Science: Video Game Audio Breakdown*, in *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Peter Moormann (a cura di). Monaco di Baviera: Springer Fachmedian Wiesbaden, 2013.

vari compositori tra cui Tokoi Ken'ichi, Ōtani e lo stesso Senōe. Quest'ultimo racconta al *Summer of Sonic 2012*:

«Per *Sonic Generations*, all'inizio ho sentito riguardo i livelli che avremmo avuto – “Green Hill” dal primo, “Casino Night” dal secondo – e poi ho sentito degli stili diversi per l'atto 1 e atto 2. Allora ho selezionato gli stili di musica che volevo ottenere e ho fatto una lista di musicisti con cui volevo fare squadra. Ho fatto chiamate, scritto molte *e-mail*, e sì, ce l'abbiamo fatta. In realtà, considerato che c'era musica di Nakamura-san [Masato], ho sperato di poter lavorare con lui per fare delle versioni riarrangiate ma lui non era disponibile.»⁵⁶²

I livelli del gioco possono essere giocati sia a scorrimento bidimensionale che tridimensionale. Ogni livello scelto per rappresentare le due versioni “classica” e “moderna” ha diversi arrangiamenti musicali, i primi in stile *funky* e *dance* e i secondi con lo stile di *rock* caratteristico della direzione sonora di Senōe. Come in *Colours* quindi, diversi livelli ambientati in una stessa “area” sono accompagnate da musica che compie delle variazioni su un tema. In additione alcuni brani presentano una versione “*Easy Listening*” arrangiate per strumenti ad arco e legni chiamate “White Space”, sorta di spazio di incontro “neutrale” tra gli stili “Classico” e “Moderno”.

Molti brani vocali accompagnano alcune “missioni” e livelli speciali, spesso tratti da giochi non inclusi nella celebrazione dei titoli passati, come la traccia “Super Sonic Racing”, composta Richard Jacques per *Sonic R*, in una nuova versione remixata da Senōe insieme ai Cash Cash, gruppo techno-pop che ritorna a collaborare con SEGA da *Sonic Colours*. Da *Sonic Adventure 2* torna “Escape from the City”, brano vocale amatissimo dal pubblico⁵⁶³ reregistrato in due diverse versioni, entrambe cantate da Tony Harnell e Ted Poley, vocalisti che parteciparono ai due giochi di *Sonic Adventure*. La prima “classica” è un “remix” in stile *dance* realizzato in collaborazione con i Cash Cash, la seconda “moderna” è *hard rock*, simile alla traccia originale di *Sonic Adventure 2* ma con un *Bridge* composto appositamente per questa versione. Senōe ancora nell'intervista al *Summer of Sonic 2012* dichiarò: «“Cris City” era di [Ōtani] Tomoya, che era incaricato di gran parte del lavoro per 2006, *Unleashed* e *Colours*. Mi disse di avere delle idee per entrambi gli atti, “Classico” e “Moderno”, così realizzò questi brani da solo. Ha fatto un ottimo lavoro.»⁵⁶⁴ È interessante notare che la distinzione in “*Classic*” e “*Modern*” ponga delle basi “ufficiali” per distinguere due stili musicali, quasi due generi che hanno accompagnato

⁵⁶² Interview: Jun Senoue at *Summer of Sonic 2012*, da “Sonic Retro”. <https://sonicretro.org/2012/07/15/interview-jun-senoue-at-summer-of-sonic-2012/> Consultato il 05.02.2020.

⁵⁶³ Un notevole esempio di questo grande apprezzamento da parte del pubblico per il brano è la petizione lanciata con fini ironici nel 2016 (quindi molti anni dopo la prima pubblicazione del brano, che risale al 2001) di renderla inno nazionale statunitense, raggiungendo circa 16 mila sottoscrizioni. La petizione può essere visionata al link <https://www.change.org/p/barack-obama-change-our-national-anthem-to-sonic-adventure-2-s-city-escape> Consultato il 18.01.2020.

⁵⁶⁴ Interview: Jun Senoue at *Summer of Sonic 2012*... cit Consultato il 05.02.2020.

Sonic rispettivamente negli anni 1990 e nei 2000; questo gioco si pone l'obiettivo di unire queste due estetiche, omaggiando entrambi i periodi. In rete, musicisti appassionati di *Sonic* hanno cominciato a realizzare molte versioni “*Classic*” e “*Modern*” e “*White Space*” anche di brani musicali che non sono inclusi in questo gioco, contribuendo quindi a omaggiare questa musica e i suoi creatori, sulle varie piattaforme come Youtube.

Frequentemente nei giochi di *Sonic* è possibile ascoltare musica in sequenze non ludiche: solitamente sono incluse le tracce del gioco stesso come “oggetti” sbloccabili da ascoltare in una specifica sezione. In *Sonic Generations*, dati i suoi fini celebrativi vi sono invece ben 50 tracce musicali sbloccabili tratte da diversi giochi della serie, che possono essere ascoltate in un'apposita “stanza” virtuale con un “grammofono”: tracce che includono musica tratta anche dai giochi di minore successo commerciale come il citato *Knuckles' Chaotix* (1995), o ancora i capitoli per Console portatili *Sonic Rush* (2005) e *Rivals* (2006) e il gioco per telefono *Sonic 4 Episodio 1* (2010). Questi diversi brani, pur “presenti” nel gioco non sono inclusi nel triplo CD delle sue colonne sonore, intitolato *Sonic Generations Original Soundtrack: Blue Blur*, che contiene solo la musica composta e arrangiata appositamente per questo titolo.⁵⁶⁵

La lunghissima lista dei musicisti partecipanti alla produzione di *Generations*, che contiene decine di brani musicali tratti dai diversi giochi prodotti dal 1991 al 2011, include musicisti come Nakamura Masato, citati per i loro contributi passati pur non avendo partecipato attivamente al progetto, compositori come Ōtani che hanno partecipato rielaborando personalmente la propria musica per l'occasione e infine arrangiatori, tecnici e molti esecutori, tra cui alcuni che avevano in precedenza già collaborato con *SEGA*. Essendo l'obiettivo di questo gioco – come già abbiamo visto - “rivivere” la storia della serie in un unico titolo, la lista dei musicisti accreditati nei titoli di coda presenta pertanto i nomi di molti professionisti. Nella creazione della musica della serie, tanto varia quanto apprezzata dagli appassionati, è racchiusa quella peculiarità del modello giapponese della creazione della musica ludica già citata nel Capitolo III: si può notare come la musica della serie di *Sonic* abbia potuto rispettare alcuni precisi canoni stilistici e mantenere coerenza estetica e tempi di realizzazione relativamente rapidi grazie alla presenza presso la società *SEGA* di *squadre* di dipendenti stabili, formate da compositori, programmatori e strumentisti di riconosciuta abilità presso le diverse sezioni dell'azienda. Allo stesso tempo la produzione musicale è stata costantemente rinnovata, integrando sperimentazioni stilistiche insieme agli stili canonici tipici del riccio blu, anche con

⁵⁶⁵ *Sonic Generations Original Soundtrack: Blue Blur*, Wave Master, 2013 da “Sonic Retro”.
http://info.sonicretro.org/Sonic_Generations_Original_Soundtrack:_Blue_Blur. Consultato il 05.02.2020.

collaborazioni con artisti della scena musicale contemporanea da tutto il globo, talvolta “fidelizzati” e riconvocati in diversi progetti, come nel caso dei già citati Poley e Harnell o i Cash Cash, diventati collaboratori ricorrenti.

I giochi successivi riescono in maniere differenti a continuare questa tendenza di voler ricordare nostalgicamente il passato di *Sonic*, unendo alcuni nuovi elementi. Alla musica di *Sonic Forces* (2017) hanno lavorato molti compositori già citati nei precedenti videogiochi della serie; *sound director* è ancora Ōtani, insieme a Hayata e Tokoi (*Additional Composers*) e Eguchi (*Cutscene Music Composer & Arranger*), e la musica del gioco presenta un insieme di tutte le caratteristiche entrate a far parte dell’universo di *Sonic*, dalla musica *rock* a quella neo-classica con elementi di *techno* e *dubstep* che rafforzano il senso di velocità dei livelli di gioco. Queste diverse influenze e stili musicali fanno parte anche del tema principale del gioco, "Fist Bump", composto da Ōtani con un ritmo estremamente veloce e progressioni armoniche complesse; il brano è cantato da Doug Robb (noto per essere cantante del gruppo statunitense Hoobastank), anche autore del testo, che introduce la trama distopica del gioco. Le sezioni orchestrali della colonna sonora sono eseguite dalla London Symphony Orchestra di cui circa 60 elementi sono accreditati singolarmente nei titoli di coda del gioco. Sono presenti alcuni arrangiamenti di brani tratti da *Sonic CD*, *Sonic Adventure 2* e *Shadow the Hedgehog*.⁵⁶⁶ La musica di *Sonic Forces* è stata pubblicata in Giappone da *Wave Master* nel dicembre 2017, in un triplo CD dalla durata di 210 minuti intitolato *Sonic Forces Original Soundtrack - A Hero Will Rise*.⁵⁶⁷ Lo stesso CD è stato successivamente commercializzato anche in Europa nel marzo 2018.⁵⁶⁸ Essendovi nel gioco dieci tracce vocali, come era prassi nel decennio precedente, venne pubblicato anche un *minialbum* dalla durata di 45 minuti contenente i soli brani cantati, *SONIC FORCES VOCAL TRAXX [ON THE EDGE]* uscito lo stesso giorno di *A Hero Will Rise*, nel solo Giappone.⁵⁶⁹ Nel mercato europeo fu anche pubblicata una versione in vinile chiamata *Sonic Forces Original Soundtrack - The Vinyl Cutz*, che include brani strumentali e cantati.⁵⁷⁰

⁵⁶⁶ Brian Shea, *Sonic Forces*, da “Game Informer”, 24.08.2017 https://www.gameinformer.com/games/sonic_forces/b/playstation4/archive/2017/08/24/sonic-forces-new-tag-mechanic-sonic-heroes.aspx. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁶⁷ *SONIC FORCES ORIGINAL SOUNDTRACK [A HERO WILL RISE]*, Wave Master Entertainment, 2017 da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/72210>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁶⁸ *Sonic Forces Original Soundtrack - A Hero Will Rise*, Wave Master International, 2018 da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/77937>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁶⁹ *SONIC FORCES VOCAL TRAXX [ON THE EDGE]*, Wave Master Entertainment, 2017 da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/72211>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁷⁰ *Sonic Forces Original Soundtrack - The Vinyl Cutz*, Wayô Cutz, 2018 da VGMDb, <https://vgmdb.net/album/76983>. Consultato il 05.02.2020.

Sonic Mania (2017), messo in commercio pochi mesi prima, è un titolo celebrativo delle origini del *Franchise* di *Sonic the Hedgehog*, prodotto a *SEGA* avvalendosi della collaborazione di alcuni professionisti appassionati della saga, “ingaggiati” per diventarne co-creatori. Christian Whitehead, sviluppatore principale del gioco, è un informatico che godeva di una certa fama nelle comunità degli appassionati della serie in rete per aver realizzato alcuni videogiochi legati alla serie senza scopo di lucro. Whitehead non fa parte del *Sonic Team*, che ha realizzato la quasi totalità dei giochi precedenti. Anche la musica di *Mania*, con molti brani tratti dai capitoli precedenti, è composta e arrangiata principalmente da Tiago “Tee” Lopes, musicista portoghese che dal 2006 pubblica frequentemente sul suo canale Youtube arrangiamenti e remix di brani tratti da *Sonic*; anch’egli dunque originariamente un fan del *Franchise*, diventato parte dei suoi creatori, un nuovo nome nella creazione musicale legata al riccio blu diventato, come vedremo, presenza fissa. Nel 2017, Lopes condivise su Youtube uno dei suoi primi remix di musica di *Sonic* da lui realizzato nel 2006, sostenendo nella descrizione del video che quello fu «il primo passo del viaggio che lo ha condotto infine a lavorare a *Mania*». ⁵⁷¹ Il tema principale del gioco, quello del primo trailer di presentazione e del trailer per il *Pre-order* ⁵⁷² sono composti dagli Hyper Potions, duo di musica elettronica che oltre a produrre musica originale realizzano frequentemente arrangiamenti *Chiptune* di musica da videogioco, spesso pubblicandola direttamente in rete. Il duo era già precedentemente stato assunto da *SEGA* per la composizione del tema del trailer promozionale per *Sonic Boom: Fire & Ice* (titolo per *Console* portatile commercializzato nel 2016), e suonarono nell’evento organizzato a San Diego per i 25 anni di *Sonic* in cui *Mania* e *Forces* furono annunciati alla stampa. Nel 2018 il loro brano “Time Trials”, è stato anche registrato con un nuovo arrangiamento in cui i sintetizzatori tipicamente *Chiptune* accompagnano un assolo di chitarra di Senōe Jun, collaborazione proseguita successivamente. ⁵⁷³ Senōe, presenza fissa che negli anni più recenti aveva rivestito diversi ruoli nel *Franchise*, tornò in veste di compositore principale e *sound director* per l’ultimo gioco di *Sonic* pubblicato al momento della scrittura: *Team Sonic Racing* (2019). Senza volersi soffermare particolarmente su questo titolo *spin-off*, è interessante notare come da una parte il compositore ripresenti al pubblico quell’estetica tipicamente rock che aveva caratterizzato l’era di *Sonic Adventure*, a

⁵⁷¹ Tee Lopes, *My First Sonic Remix Ever!!!* da Youtube, 10.06.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=lgmX2QFF-Pc> Consultato il 05.02.2020.

⁵⁷² Termine che indica la richiesta di acquistare un prodotto, prima del giorno d’uscita: nell’universo videoludico è una pratica comune tra quei giocatori che desiderano un gioco al momento esatto dell’uscita

⁵⁷³ Biografia e contributi alla serie di *Sonic* degli Hyper Potions, da “Sonic Fandom”, https://sonic.fandom.com/wiki/Hyper_Potions. Consultato il 20.12.2019.

partire dal tema principale “Green Light Ride” suonato dal suo gruppo, i Crush 40, e con alcuni brani ripresi dai giochi precedenti. In un’intervista sostiene:

«Ho deciso di avere dei remix [di tracce musicali precedenti] e di musica originale. Alcune canzoni più datate sono popolari [tra il pubblico], altre non lo sono particolarmente, ma sono state tutte una bella sorpresa per gli appassionati. Un concetto chiave di questo gioco era quello della meccanica del “Team”. Così, anche io ho voluto realizzare questo concetto nella produzione musicale, facendo squadra con vari musicisti di talento.»⁵⁷⁴

La musica del gioco quindi da una parte conserva i canoni dei giochi classici, dall’altra presenta dell’innovazione, avvalendosi di numerose collaborazioni con giovani musicisti: questa possibilità di unire vecchie tracce a nuove composizioni fa sì che sia una delle composizioni preferite di Senōe, poiché vi è un maggiore valore del processo creativo possibile grazie alla canonizzazione della musica precedente e alla promozione della musica nuova attraverso l’affiancamento alle tracce già presentate in passato. L’estetica musicale di questo gioco è quindi influenzata da queste scelte creative: il *rock* si fonde con delle allegre melodie *techno*. *Chiptune* e chitarra elettrica sono anche parte di molti brani di gioco in cui Senōe torna a collaborare con gli Hyper Potions, per alcuni remix ispirati a diversi brani tratti da *Heroes*, *World Adventure* e *Colours*, come “Ice Mountain”, e con Tiago Lopes per alcuni brani originali e altri tratti da *Sonic & Knuckles*, *Adventures* e *Mania*. La musica di questo gioco è stata pubblicata, come di consueto, in un album: *Maximum Overdrive - Team Sonic Racing Original Soundtrack*, pubblicato contemporaneamente in Giappone e negli Stati Uniti.⁵⁷⁵ Nella stessa intervista il musicista racconta del processo creativo di questo gioco:

«Molti dei musicisti che hanno collaborato con me erano più giovani di me. Intendo, erano ventenni – età completamente diverse, generazione totalmente diverse. [...] TORIENA è un’artista *Chiptune* giapponese [...] Mi venne l’idea di unire la *Chiptune* e il mio stile *rock* per fare qualcosa di interessante. È stato divertente e molto stimolante lavorare insieme a musicisti giovani e talentuosi!»⁵⁷⁶

4.6 Osservazioni conclusive

Il personaggio e i giochi analizzati in questo capitolo possono essere considerati, secondo la cornice individuata dal sociologo giapponese Yui Kiyomitsu, citato nel Capitolo I, un prodotto “transculturale”. Lo studioso, osservando che i mondi dei videogiochi giapponesi contengano elementi culturali che sembrano superare le barriere geografiche della realtà e i concetti quale

⁵⁷⁴ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit..

⁵⁷⁵ *TEAM SONIC RACING ORIGINAL SOUNDTRACK MAXIMUM OVERDRIVE*, Wave Master, 2019 da VGMDb. <https://vgmdb.net/album/85036>. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁷⁶ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit..

“Occidente” e “Oriente”, sostiene: «dopo pesanti influenze dall’Occidente, le abbiamo *nipponizzate* e poi riconsegnate al mondo». ⁵⁷⁷

La genesi di Sonic, come abbiamo visto, ha origine nella volontà dei suoi creatori di sviluppare un prodotto che unisse le influenze di culture diverse per raggiungere un pubblico molto ampio in diversi mercati. La ricerca in questo capitolo si è focalizzata su *SEGA* ma, bisogna ricordare che anche altre aziende nipponiche intorno alla metà degli anni 1980 abbiano iniziato a puntare sullo sviluppo della musica, assumendo un numero crescente di musicisti tra i propri dipendenti e successivamente attraverso la commercializzazione del prodotto musicale, creando una nuova nicchia nel mercato del *J-Pop*. La ludomusicologa Karen Collins (1973-) è tra coloro che sostengono la tesi che la musica da videogioco e le funzioni che l’audio svolge siano fortemente influenzati non soltanto dalla natura tecnica dell’hardware per cui un gioco viene progettato, dalla natura del gioco stesso (in termini di genere e tipologia di intrattenimento), dalla capacità del compositore o dei compositori e delle altre figure professionali addette ai lavori, ma anche e dalle aspettative dell’industria relativamente al suo design, alla produzione, distribuzione e *marketing*, formate attraverso delle convenzioni di mercato. ⁵⁷⁸ *SEGA* fu una delle società che formò queste convenzioni, influenzando gli standard della musica ludica, dando una forte importanza al sonoro tanto da formare la *Wave Master*, etichetta discografica che ha curato la pubblicazione dei dischi citati in questo capitolo, registrati e missati da professionisti altamente qualificati in diversi continenti, rispettando così le aspettative dei consumatori.

Già negli anni precedenti a *Sonic*, *SEGA* aveva dimostrato di attribuire una grande importanza a questi aspetti. Koshiro Yūzō (1967-), uno dei più apprezzati compositori per videogiochi, citato nel Capitolo III affermò che la qualità musicale dei giochi sviluppati da *SEGA* negli anni 1980 fosse notevole. ⁵⁷⁹ *Out Run* (1986), gioco *Arcade*, viene ancora oggi lodata per qualità sonora e l’estetica estremamente orecchiabile, tra il *synth-pop* e la *fusion*. ⁵⁸⁰ La dedizione all’aspetto sonoro fu seguita anche da altre società contendenti, che iniziarono ad investire maggiormente sulla creazione degli aspetti sonori dei loro videogiochi. In questo contesto *Sonic* nacque pensato per essere *Pop*, ed il discorso si applica anche alla sua musica. Nakamura Masato (1958-), compositore dei primi due titoli, anche grazie a questo incarico riscontrò un grande successo in

⁵⁷⁷ Yui Kiyomitsu, *Japanese Animation: a Post-Modern Entertainment in Global Context*, conferenza tenuta presso la facoltà di Sociologia dell’università di Trento, 29.11.2004 in AESVI, Istituto Iard Franco Brambilla, Cultura del videogioco: studi e ricerche, p.35 da AESVI, http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505. Consultato il 05.02.2020.

⁵⁷⁸ Karen Collins, *Game Sound...cit.* p.123

⁵⁷⁹ Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in “RedBull Music Academy”, 10.11.2016 <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games> Consultato il 25.01.2020.

⁵⁸⁰ Vedere: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit.*

Giappone e all'estero. Mentre la sua carriera di bassista e compositore di uno dei gruppi musicali più popolari del Giappone lo ha portato a pubblicare 18 dischi in studio dal 1989 al momento della scrittura di questa tesi, in un'intervista nel 2005 ricordava il momento in cui creò la musica per il primo capitolo di una serie che sarebbe divenuta longeva:

«Considero davvero le melodie che ho composto per *Sonic* tra i lavori più importanti che ho fatto e ancora oggi ho la sensazione che vorrei completarli con delle canzoni. Perciò c'è la possibilità che il pubblico potrà sentire altre melodie di *Sonic* nelle future canzoni dei *Dreams Come True*. [...] Negli ultimi 15 anni i *Dreams Come True* hanno fatto concerti anche a Londra e Nuova York, e ogni volta che mi presento, affermo “Ho fatto la musica di *Sonic*”. Quasi fosse il mio biglietto da visita.» Il compositore continua «Ho sempre voluto che le persone di tutto il mondo potessero conoscere la mia musica. I videogiochi sono un fenomeno mondiale, mentre è difficile per della musica nata dalla cultura giapponese poter raggiungere il resto del mondo. E anche ora, dal momento che *Sonic* è stato così tanto amato dal mondo, spero che le persone possano scoprire [così] la nostra musica.»⁵⁸¹

La partecipazione di Nakamura era un elemento chiave per poter realizzare l'obiettivo di rendere la musica di *Sonic* il più simile possibile alla musica popolare contemporanea. Con la produzione delle *Console* che utilizzavano i formati CD, DVD e *Blu-Ray* cambiò l'approccio della creazione musicale, permettendo la registrazione in studio di diversi tipi di strumenti e tracce vocali, ma rimase invariato questo intento. Pertanto, la colonna sonora di ogni gioco ha una grande varietà di stili musicali, dalla musica elettronica all'*hip-hop*, dal *rock melodico* all'*heavy metal*, dalla musica neo-classica con influenza cinematografica alla *World music*, includendo decine di brani cantati composti per l'occasione. Come Nakamura anche Ted Poley, musicista della scena *Glam* californiana degli anni 1980 che pubblicò decine di album con diverse formazioni e che per sua stessa ammissione non si è mai particolarmente interessato ai videogiochi, in un'intervista del 2016 evidenziò la grande importanza del riccio blu nella sua carriera lavorativa sostenendo che “*Escape from the City*” sia diventata la sua canzone più conosciuta⁵⁸²; questo fu possibile perché *Sonic Adventure 2*, suo “contenitore” così come altri giochi della serie in cui il brano è stato incluso successivamente (tra cui *Sonic Generations*) hanno conosciuto un grande successo, rendendo la canzone accessibile anche a quei giocatori che non che non conoscevano la sua musica precedentemente, compresi quelli che non hanno un particolare interesse per la musica *rock*.

A differenza di altre serie videoludiche di massa, con *Sonic*, *SEGA* è riuscita a creare un particolare canone in cui l'efficacia del prodotto viene garantita dal lavoro professionale altamente specializzato delle squadre di dipendenti della sezione musicale della società (molti

⁵⁸¹ Sonic Central, *Masato Nakamura Interview...* Cit.

⁵⁸² Andy McDonald, *How Sonic the Hedgehog Kept Glam Rock Alive...* cit.

dei quali membri dell'etichetta *Wave Master* o di studi di registrazione professionali collegati a *SEGA*), ma anche dalla collaborazione di questi con alcuni artisti esterni; oltre a Nakamura e Poley tra i vari musicisti della musica popolare contemporanea si sono “prestati” alla creazione di melodie e brani si possono ricordare Howard Drossin, diventato un noto compositore per il cinema, e il celebre Michael Jackson, la cui collaborazione è stata confermata solo di recente. Tra gli esecutori della musica di *Sonic*, invece, si possono ricordare musicisti di tutti i tipi: dai citati esempi dall'industria statunitense della musica *rock* e *metal* come Johnny Gioeli, i Julien-K e Doug Robb, a quelli della musica elettronica come i Cash Cash e TORIENA, artisti di enorme successo commerciale come i Dreams Come True e Akon, grandi ensemble di musica classica euro-colta come la Tokyo Philharmonic Orchestra e la London Philharmonic Orchestra e anche gruppi di musica popolare e tradizionale di alcune diverse aree del mondo tra cui Le Club Bachraf, e i Tokyo Gamelan, mettendo in atto con questi ultimi un “citazionismo musicale post-moderno” che ha arricchito il prodotto ludico con delle composizioni originali ispirate rispettivamente alla tradizione persiana e arabo-ottomana e alla musica tradizionale indonesiana. Ancora, diversi turnisti tra cui l'ensemble “Café Manouche” e centinaia di strumentisti accreditati nei videogiochi hanno portato elementi di diversi stili della tradizione *jazz* e di altri tipi di musica popolare di origine afro-americana e caraibica.

La musica di *Sonic* è un valido esempio dell'importata relazione tra videogioco e musica, che si può intuire dal grande lavoro dietro ogni titolo della serie, esaminato in questo capitolo, progressivamente arricchita da elementi provenienti da diverse culture che hanno rispettato gli originali intenti transculturali di un prodotto commerciale, nato per essere venduto serialmente in tutto il mondo. Sull'importanza della musica nel videogioco Senōe Jun sostiene:

«L'esperienza di giocare a un gioco e la musica che suona in quel momento sono collegate e diventano ricordi per il giocatore. [...] Talvolta i giocatori devono giocare a lungo per terminare un livello, oppure ci impiegano tanto tempo, giocandolo nuovamente per godersi i loro livelli preferiti. E c'è sempre della musica congiunta con queste loro esperienze.»⁵⁸³

Il compositore si è detto inoltre onorato di aver potuto lavorare a *Super Smash Bros Ultimate* (2018) per l'antica rivale *Nintendo* «Sono stato felice di aver potuto partecipare con la mia musica. [...] È stato una delle migliori possibilità che io abbia avuto per promuovere *Sonic* e la musica collegata a *Sonic*».⁵⁸⁴ Sulla scia delle parole di Nakamura e Poley, precedentemente citati, il compositore parla di una recente collaborazione con Fujimoto Sae (1993-) sostenendo: «TORIENA [nome d'arte di Fujimoto] voleva far arrivare la sua musica al mondo, non solo al

⁵⁸³ Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing'...* Cit.

⁵⁸⁴ *Ibidem*

mercato giapponese, e io volevo introdurre al mondo il suo talento. Questa è la ragione per cui abbiamo fatto squadra e abbiamo potuto realizzare qualcosa di interessante e nuovo per il gioco e il franchise attraverso questa collaborazione.»⁵⁸⁵

Da queste parole si può dunque intuire che il videogioco possa essere considerato a buon merito un importante mezzo capace di proiettare sul mondo il lavoro di musicisti, superando alcune barriere della distribuzione musicale, come dimostrato anche dalla grandissima popolarità raggiunta da Wang Fei (1969-), cantante estremamente popolare in Cina, che grazie al singolo “Eyes on Me”, composto per il videogioco *Final Fantasy VIII*, ha raggiunto la notorietà mondiale.⁵⁸⁶ Mentre i creatori hanno sempre cercato di portare innovazione e nuovi stili per rendere l’esperienza di fruizione il più varia possibile, il medium videoludico è diventato maturo, conquistando un pubblico sempre più ampio in diverse aree del mondo. Così, è emersa una nuova tendenza, una naturale propensione comune in altri media di massa, di voler celebrare il proprio passato, basando la produzione sulla ricerca di una continuità estetica tra passato ed il presente. Questa tendenza è evidente nel caso della serie di *Sonic*, come abbiamo già visto, a partire dagli anni 2010. L’inclinazione celebrativa si è riversata sulla produzione musicale: troviamo, per esempio, titoli come *Sonic Mania* e *Team Sonic Racing* che fanno un grande utilizzo di un’estetica musicale *Chiptune* richiamo diretto al tipo di suono che la musica ludica aveva nei videogiochi prodotti tra la fine degli anni 1980 e l’inizio dei 1990 che, come specificato precedentemente è spesso considerata L’*Età dell’Oro* del medium. I *codici musicali* del videogioco, già citati nel Capitolo I, impongono alcune associazioni dirette attraverso delle convenzioni semiotiche: allo stesso modo in cui il walzer può richiamare alla mente un’idea di Europa del XIX secolo, il suono della *Chiptune*, rimanda ad un’idea di “divertimento”. Questo stile, entrato a far parte della produzione ludica contemporanea di diversi generi dimostra l’importanza dell’influenza della musica da videogioco delle generazioni passate su quelli odierni, come dimostra la grande presenza di melodie esteticamente simili a quelle dei videogiochi più datati nella produzione *indie* degli anni 2000 e 2010⁵⁸⁷, ma anche delle grandi produzioni come *Sonic* nei giochi più recenti, con la partecipazione di giovani artisti come TORIENA e gli Hyper Potions. Anche la musica della tradizione del videogioco è diventata insomma un elemento che, insieme a tutti gli altri stili citati in questo capitolo, può venire all’occorrenza, citato con estrema consapevolezza, diventato in tutto e per tutto un elemento

⁵⁸⁵ Ibidem

⁵⁸⁶ *The changing musical tastes of China* da “BBC News”, 23.08.2005.

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4177006.stm>. Consultato il 10.02.2020.

⁵⁸⁷ Vedere per esempio: B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”...*cit. Shovel Knight*, posizione #100.

della cultura *Pop* contemporanea. Questa evoluzione del videogioco e della sua musica dalla sua nascita ad oggi è stata considerevole. Sakamoto Ryūichi (1952-), pioniere della musica sperimentale e idolo di molti dei compositori e musicisti citati in questo lavoro, nel 2008 sostenne che rispetto ai suoi esordi con gli YMO fossero completamente maturate le possibilità espressive della creazione musicale per mezzo di strumenti tecnologici: «La tecnologia giapponese è molto buona, non è vero?».⁵⁸⁸

⁵⁸⁸ John Lewis, *Back to the future* da “The Guardian”... Cit.

Conclusione

Questo lavoro vuole inserirsi, come era già stato anticipato, nell'introduzione nel filone di studi di Ludomusicologia. Essendo quest'ultima una disciplina ancora in consolidamento, ci si è mossi lungo la strada fissata da altri studiosi pur sempre cercando di suggerire un approccio diverso, avendo ritenuto che fosse necessario riunire diversi approcci. Essendo la disciplina nata dalla commistione di diverse materie e scuole di pensiero può essere utile riuscire a fornire una cornice economica e socio-antropologica per contestualizzare i prodotti mediatici presi in analisi. Si è cercato di capire quale sia la particolarità della relazione tra diversi media, in questo caso quello videoludico e musicale, una relazione che non è né unilaterale né bilaterale poiché è costituita da processi circolari in cui, nel contesto socioculturale del Giappone contemporaneo e della produzione di massa seriale, musica e videogiochi sono due industrie che si arricchiscono a vicenda.

La ludomusicologa Karen Collins (1973-), nella sua ricerca *Game Sound - An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (2008), riesce a dare un approccio omnicomprensivo allo studio del sonoro nei videogiochi, mettendo in risalto l'evoluzione della musica da videogioco, sviluppata con un ruolo fondamentale per l'immersione ludica del videogiocatore. Questo lavoro dà piena considerazione al tema come un nuovo campo di studi istituzionalizzato. Allo stesso tempo, però, la studiosa non dà una precisa delineazione dei criteri di selezione dei titoli analizzati: il focus sembra essere posto su titoli di notevole successo commerciale e considerati di pregio ed alto valore estetico ma questo non è mai esplicitato precisamente.

Curiosamente, né Collins né altri autori il cui lavoro è stato preso come modello di questa tesi, tra cui Zachary Nathan Whalen con la sua ricerca *Play Along: Video Game Music as Metaphor and Metonymy* (2004) e Erik Youndahl con *Play Us a Song: The Structure and Aesthetics of Music in Video Games* (2010), che come lei studiano soprattutto titoli videoludici e serie di produzione nipponica, non esplicitano il contesto culturale e socio-geografico in cui questi prodotti sono stati sviluppati. La quasi totalità dei giochi analizzati nei contributi di questi autori, così come in questa tesi, sono titoli sviluppati da società giapponesi per il mercato della grande distribuzione di massa.

È importante ricordare che la notorietà di un videogioco e quindi la sua attrattiva per il pubblico e il valore affettivo per gli appassionati sono spesso riconducibili a risultati commerciali degni di nota che dipendono da una moltitudine di fattori e non soltanto da criteri di qualità estetica. Da

cui il successo di videogiochi, le cui componenti sonora e musicale sono state fortemente “aiutate” dal ruolo di “guida” del mercato assunto dalle aziende produttrici nipponiche alla fine del XX secolo. Questi autori contemporanei sembrano aver interiorizzato questo processo come una naturale evoluzione del videogioco durante la seconda metà del XX secolo, ma per evitare di compromettere il rigore scientifico della ricerca e giungere a conclusioni imprecise, valide in contesti particolari ma non necessariamente come regola generale, è lecito esplicitare alcune dinamiche.

Gli stessi sistemi di comunicazione dell’industria mediatica nipponica cercano talvolta di far sì che i propri prodotti vengano percepiti come “universali” in modo tale da costruire una narrazione che li renda particolarmente desiderabili per un pubblico molto vasto e assicurare così il profitto, favoriscono un tipo di approccio che non ponga particolare attenzione sulla provenienza dei prodotti. Come evidenziato dalla cerimonia di chiusura delle Olimpiadi di Rio nel 2016, tuttavia, la realtà dei fatti si presenta diversamente: i personaggi dell’animazione e dei videogiochi giapponesi in Giappone sono percepiti come motivo di orgoglio per la “nazione” e come tali all’occorrenza vengono utilizzati anche come strumenti per promuovere questi significati, simboleggiando la forza comunicativa del Giappone nel mondo. Da questo successo non deve stupire che la maggior parte dei videogiochi trattati da questi autori siano produzioni nipponiche. È in Giappone che l’evoluzione del sonoro ha conosciuto una rapida trasformazione, grazie a spinte di origine tecnologica e precise scelte estetiche. L’elemento musicale è stato così elevato da mero accompagnamento a parte integrante del medium con un processo creativo che è stato poi imitato da altre industrie. I titoli videoludici la cui musica è stata analizzata, pertanto, sono stati contestualizzati nella loro cornice storica ed economica di riferimento.

Le ricerche di autori come Collins e Youndhahl pongono grande enfasi sui mezzi e i modi della produzione e sul ruolo che questa esercita all’interno della fruizione del videogioco, accennando invece ben poco ai fenomeni della mercificazione del prodotto musicale dei giochi – spesso gli stessi giochi da loro analizzati la cui musica viene regolarmente suonata nei teatri e nelle sale da concerto di diversi Paesi del mondo - argomento che è stato trattato in questa tesi in particolar modo nei Capitoli III e IV. Le manifestazioni, tipiche del mercato nipponico di “vendere” la musica parallelamente ai giochi, accanto ai prodotti della “tradizionale” industria musicale e attraverso le forme comuni di quest’ultima (il disco, il concerto, la condivisione in rete) ma grazie agli ingenti capitali delle grandi società sviluppatrici, rappresentano infatti un elemento particolarmente importante, che influenza sia i modi con cui la musica viene prodotta, dovendo

essere integrata all'interno delle meccaniche di gioco, ma anche sviluppata in maniera di essere "vendibile" come prodotto separato, cambiando conseguentemente anche i metodi di fruizione da parte del pubblico.

L'esperto di videogiochi Chris Kohler (1980-), nel suo libro *Power+Up: Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, pubblicato in nel 2004 - che pone le basi per un nuovo tipo di comprensione del videogioco contestualizzato come un tema di interesse degli studi di Nipponistica, in quanto uno dei veicoli attraverso cui il Giappone promuove la propria immagine nel mondo - riconosce la grande importanza di questa caratteristica del mercato dei videogiochi giapponesi sviluppati per la grande distribuzione, che ha prima esportato in massa i propri videogiochi, e successivamente, grazie al successo di questi è riuscito a commercializzarne efficacemente anche la musica, come un prodotto parallelo, in forma di CD e concerti, diffusi in vari Paesi del mondo. Kohler, allo stesso tempo, analizza questo particolare fenomeno con una prospettiva descrittiva; questa tesi, invece, ha cercato di dimostrare come la mercificazione della musica ludica "fuori" dal videogioco abbia cambiato il modo della sua produzione e consumo da parte del pubblico, determinando inoltre l'importanza per i fini commerciali dell'industria stessa.

La tendenza di alcune serie di giochi contemporanei di auto-citare la musica dei propri capitoli precedenti, individuata soprattutto attraverso lo studio della serie di *Sonic the Hedgehog* nel Capitolo IV pone l'importanza sul desiderio dei creatori di videogiochi di voler creare dei temi musicali che, come nella produzione jazz diventino degli "standard", universalmente conosciuti tra il proprio pubblico. Così, come si instaura una relazione di circolarità tra la musica dei videogiochi più datati e quelli contemporanei, così altrettanto circolare è il rapporto creatosi fra la produzione videoludica e la sua musica: in questa tesi e particolarmente nei Capitoli III e IV e nelle conclusioni dello stesso, è stato definito l'importantissimo ruolo che i videogiochi giapponesi sviluppati per la produzione di massa svolgono nel "promuovere" la musica rendendo memorabili melodie e canzoni, originalmente composte per rendere questi videogiochi esteticamente apprezzabili, portando anche alcuni dischi, tra cui quelli della saga *Final Fantasy* a raggiungere le vette delle classifiche musicali della musica commerciale. Ciò è stato possibile perché i musicisti hanno potuto beneficiare dell'efficacia comunicativa del medium videoludico, similmente a come alcuni brani di musica originale composta per il cinema, siano stati resi celeberrimi nel mondo, grazie al successo dei film in cui sono contenuti. Queste incursioni contribuiscono quindi ad arricchire entrambe le industrie dei videogiochi e della musica in maniera

reciproca. Da qui si nota l'importanza della musica per le case sviluppatrici, che attraverso essa creano delle connessioni con i propri utenti anche sconnesse dall'esperienza di gioco.

Questa particolare relazione può essere definita “uroborica”, poiché si può dire che il rapporto instauratosi tra videogioco e musica sia un processo complesso che continua a rigenerarsi e ad alimentarsi nel processo produttivo, come il mitologico serpente che si morde la coda. Alcuni compositori, tra cui Senōe Jun e Kondō Kōji, musicisti impiegati da decenni rispettivamente presso *SEGA* e *Nintendo*, due aziende che perseguono la ricerca dell'eccellenza estetica in maniere differenti, dalle loro parole citate rispettivamente nei Capitoli III e IV dimostrando di essere perfettamente consci che la musica rappresenti una parte fondamentale delle sensazioni dei giocatori e della loro affezione per un determinato videogioco, formando, come sostenuto da quest'ultimo ricordi duraturi che il pubblico assocerà in futuro all'esperienza ludica e ad un gioco in particolare⁵⁸⁹, in alcuni casi anche dopo molti anni, come nel caso del suo noto “Tema di Super Mario Bros.” (1985), entrato a far parte della cultura popolare. I due compositori, che oltre ad essere musicisti sono anche appassionati di videogiochi, iniziarono il lavoro con le rispettive aziende proprio perché attratti dall'efficacia comunicativa del medium e delle sue potenzialità future. Attraverso la mercificazione del loro lavoro, talvolta attraverso eventi come concerti dal vivo alla presenza degli stessi musicisti, la musica di questi compositori e dei loro colleghi, viene riprodotta continuamente “uscendo” ufficialmente dal gioco. Questa riproduzione seriale del prodotto musicale genera un'ottima pubblicità per le società sviluppatrici ed i rispettivi titoli ludici che, anche grazie ad essa riusciranno a raggiungere dei buoni risultati commerciali; se un videogioco riesce a conquistare il pubblico, la conseguenza diretta sarà che anche la musica ed il lavoro di chi l'ha creata riesce a raggiungere un pubblico ampio e quindi, a venire promossa grazie al videogioco che fa da veicolo di trasmissione di massa. Per le società come le stesse *SEGA* e *Nintendo* il cerchio si chiude e si riapre tornando punto iniziale che, in un processo di produzione seriale, tipico del mercato dei media nipponico, è rappresentato dalla produzione, seguito dalla commercializzazione e vendita dei videogiochi stessi; in queste tappe la produzione musicale va pertanto considerata come un elemento non di secondaria importanza ma un processo perfettamente integrato del complesso sistema produttivo. Queste società sviluppatrici hanno realizzato negli ultimi decenni centinaia di videogiochi grazie al lavoro dei dipendenti incaricati di creare prodotti efficaci nel mercato, tra questi vi sono anche dipendenti musicisti che svolgono un ruolo molto importante nel creare l'elemento musicale, che funziona insomma sia come elemento determinante la qualità estetica di un prodotto, contribuendo a

⁵⁸⁹ *Nintendo World Report, Koji Kondo Interview (2009)...* Cit

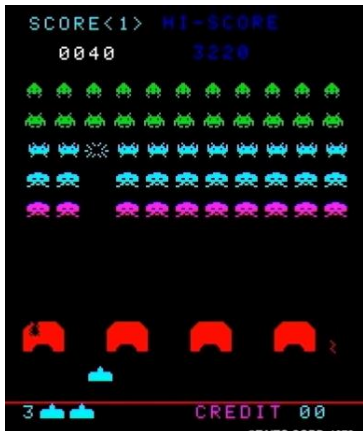
formarne il valore estetico e commerciale – così come la buona riuscita di un film viene avvalorata da un'estetica sonora ben sviluppata – sia come una promozione al gioco stesso.

Questa tesi è stata pertanto scritta coerentemente con il percorso iniziato da Chris Kohler: per descrivere efficacemente il medium e, ricordandosi di definire i precisi criteri geografici e socio-culturali in cui ha assunto le sue caratteristiche odierne. È importante notare che le conclusioni raggiunte non possano essere applicate a casi diversi da quello dell'industria di massa dei videogiochi giapponesi. Grandi differenze emergono nello studio di altri settori, per quanto simili, come quello dell'animazione seriale o dell'industria dei videogiochi indipendenti in Giappone o ancora per delle nicchie come i giochi musicali in cui la musica svolge un ruolo molto differente o, infine le industrie produttive di altri Paesi, che avranno inevitabilmente regole e meccanismi diversi. Per mantenere un rigoroso criterio scientifico nella ricerca bisogna dunque evitare di “universalizzare” concetti a contesti generali che potrebbero indurre a conclusioni imprecise o errate. Un rilevante limite in questa ricerca è quella di natura linguistica. Essendo stata la ricerca svolta incentrata particolarmente sulla produzione nipponica sembra scontato affermare che una conoscenza approfondita della lingua giapponese rappresenti un importante vantaggio per chiunque cerchi di intraprendere simili ricerche in futuro.

Per comprendere il funzionamento di questo medium che include dentro di sé arte, intrattenimento e tecnologia e che è in continuo rinnovamento, è necessaria una perfetta sinergia tra diverse discipline umanistiche, tra cui Antropologia, Sociologia, Studi di Area e di Comunicazione. La Ludomusicologia ha bisogno di continui confronti per arricchire le conoscenze e rendere la comprensione dei fenomeni analizzati alla portata di tutti coloro che potrebbero avere interesse nelle tematiche trattate. In questa ricerca, si è cercato di utilizzare diversi approcci disciplinari e utilizzare diversi tipi di linguaggi, nella speranza che questo lavoro possa incoraggiare altri a proseguire le ricerche ed allargare le frontiere del sapere.

Appendici

Appendice A



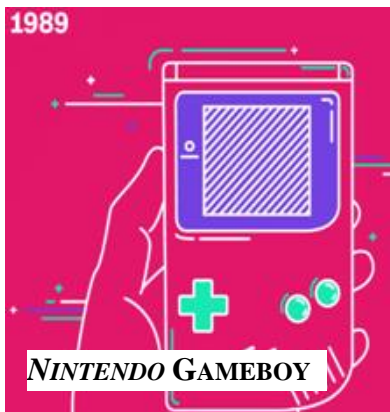
SPACE INVADERS, TAITO, 1978



PACMAN, NAMCO, 1980



NINTENDO FAMICOM 1983

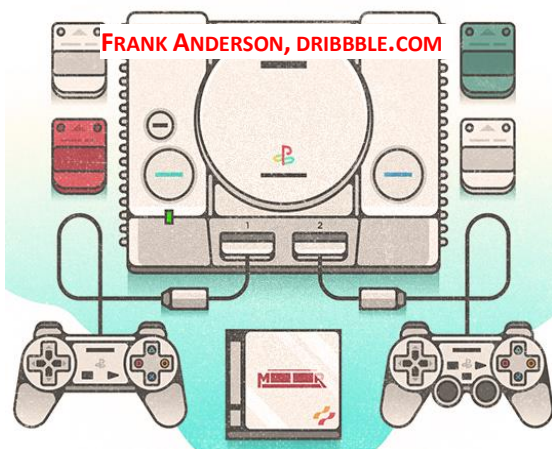


NINTENDO GAMEBOY



SONIC THE HEDGEHOG, SEGA, 1991

SONY PLAYSTATION, 1994



FRANK ANDERSON, DRIBBLE.COM



MARIO 64, NINTENDO, 1996

"BEHANCE", DA PINTEREST



NINTENDO WII, 2006



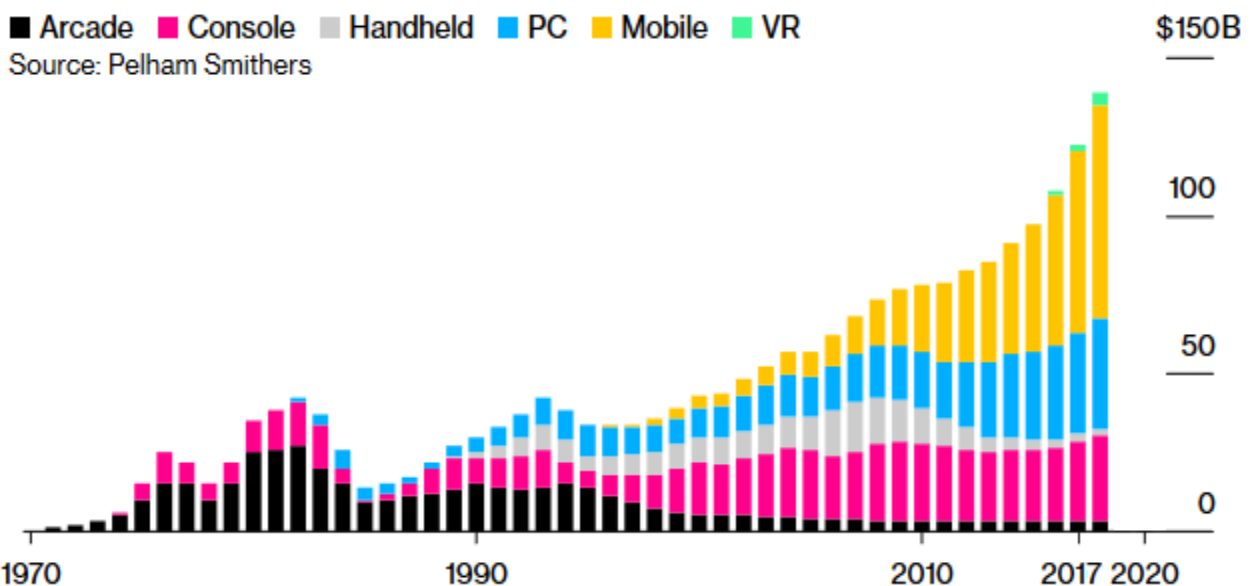
POKÉMON GO,
NIANTIC-GAME
FREAK, 2016



NINTENDO SWITCH, 2017

Le immagini in questa Appendice sono utili a visualizzare alcuni dei momenti-chiave nell'evoluzione del videogioco, realizzati da parte di aziende giapponesi o con una grande partecipazione di queste, nel caso di Pokémon Go. Queste diverse tappe hanno condizionato l'evoluzione dell'industria e fanno da cornice all'argomento di questa tesi. L'ispirazione è venuta dopo la lettura della CNN intitolato *How Japan Changed Video Games Forever*¹ che dà una contestualizzazione a come la storia del videogioco e la cultura *Pop* mondiale sia mutata profondamente per via del "contributo". Queste diverse "fasi" sono dunque in parte prese proprio da questo articolo, con alcune aggiunte dell'autore. La terza e la quarta immagine sono tratte dallo stesso articolo, realizzate dall'artista Woojin Lee, accreditato nell'articolo. Le restanti immagini sono schermate di gioco, oppure vengono da una semplice ricerca su internet e non sono pertanto di proprietà dell'autore.

Appendice B



¹ Jacopo Prisco, *How Japan changed video games forever*, "CNN", 13.11.17.
<https://edition.cnn.com/2017/11/12/asia/future-japan-video-game-landmarks/index.html>

Appendice E

Top 5 Countries, Ranked by Mobile Game vs. Nongame App Revenues*, 2016-2022
billions and CAGR

	2016	2017	2018	2022	CAGR (2017-2022)
Games					
1. China	\$13.73	\$24.20	\$34.43	\$46.95	14.2%
2. Japan	\$10.73	\$12.44	\$14.36	\$18.29	8.0%
3. US	\$9.56	\$11.25	\$13.03	\$17.80	9.6%
4. South Korea	\$2.13	\$3.52	\$4.77	\$7.11	15.1%
5. Taiwan	\$1.01	\$1.31	\$1.55	\$2.25	11.5%

Note: includes smartphones and tablets via the Apple App Store, Google Play and third-party Android app stores in China; *includes gross consumer spending only; includes paid apps and in-app purchases; excludes mobile advertising, mcommerce transactions and any spend that occurs outside of app stores

Source: App Annie, "App Annie Forecast: 2017-2022," May 2, 2018

237614

www.eMarketer.com

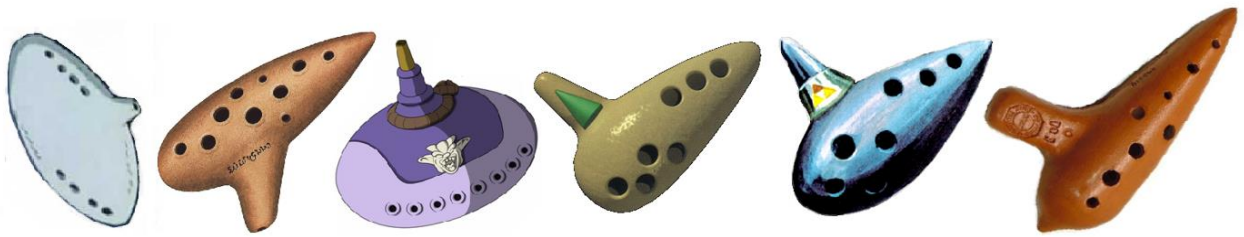
Tabella che mostra lo stato dell'industria dei videogiochi per telefoni cellulari, e la notevole crescita del volume di questo mercato nella Repubblica Popolare Cinese. Anche notevole sottolineare il volume di questo mercato in Paesi come il Giappone e la Corea del Sud, con una popolazione relativamente inferiore.

Appendice F

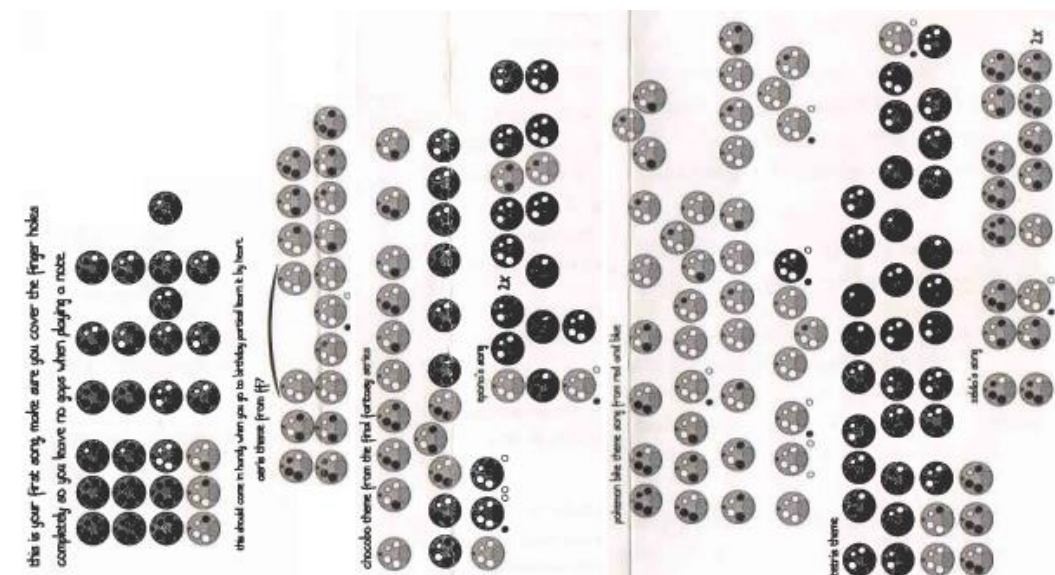


Schermata di gioco da Ōkami (2006), sviluppato per *Playstation 2* e *Nintendo Wii*, titolo che cerca l'esaltazione degli aspetti tradizionali del Giappone pre-moderno, resi *Pop* attraverso la lente del videogioco. Come si può notare, la particolare grafica è basata sulle pitture tradizionali e anche la musica è ispirata a vari stili di musica tradizionale, con una trama liberamente ispirata ai miti dello shintoismo e della tradizione del Giappone e dell'Asia orientale.

Appendice G



Da sinistra a destra, ocarine tratte da *Capitan Harlock* (1977) *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993), *Dragon Ball Z: L'Eroe del Pianeta Conuts* (1995), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (1998 e 2000, entrambe quarta e quinta) e infine ocarina "Fabio Menaglio" in DO3 di Budrio, "la più venduta" secondo il sito www.ocarina.it (consultato il 10.02.2020). Immagine in fila creata dall'autore da diverse schermate. La seconda, quarta e quinta immagine vengono dal sito zelda.fandom.com.



Foglio illustrativo di Ocarina acquistata da Tenraioarina.com, con diverse "tablature" di melodie tratte da *The Legend of Zelda*, *Pokémon* e *Final Fantasy* e anche *Tetris*. Foto dell'autore.

Appendice H



Copertina del Disco *The Legend of Zelda Concert 2018*, pubblicato nel 2019 da NIPPON COLUMBIA, tratto dal concerto tenuto alla Bunkamura Orchard Hall di Tōkyō il 14 dicembre 2008.

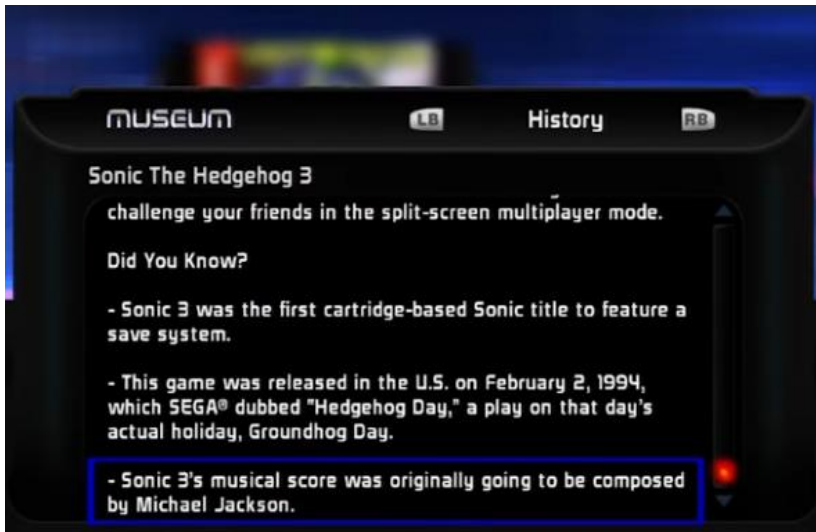
Il disco contiene musica della saga di *The Legend of Zelda* eseguite dalla Tokyo Philharmonic Orchestra e l'ensemble vocale Voces Tokyo, con numerosi "ospiti" che suonavano i tre strumenti musicali raffigurati, "tema portante del concerto" e, implicitamente, della saga intera.

Appendice I



Copertina del concerto a tema videoludico "A Night in Fantasia" del 2007 organizzato da Eminence, società australiana. Come si può notare dalla locandina gli "ospiti d'onore" sono tutti noti compositori dell'industria ludica giapponese, molti dei quali sono stati citati in questa tesi. È interessante notare come concerti di questo tipo pongano il Giappone al centro del fenomeno "Musica tratta dai videogiochi". Non è certo un caso se la locandina, oltre a mostrare i nomi degli ospiti anticipa parte del programma, citando "Musica tratta da..." a seguire un elenco di otto popolari serie ludiche, di cui sette sono nate in Giappone.

Appendice L



Schermata di gioco di “Sega Mega Drive Ultimate Collection” (2009), raccolta di diversi giochi dell’Era Classica pubblicata per Playstation 3 e Xbox 360. “Le colonne sonore di Sonic 3 originalmente avrebbero dovuto essere composte da Michael Jackson”.

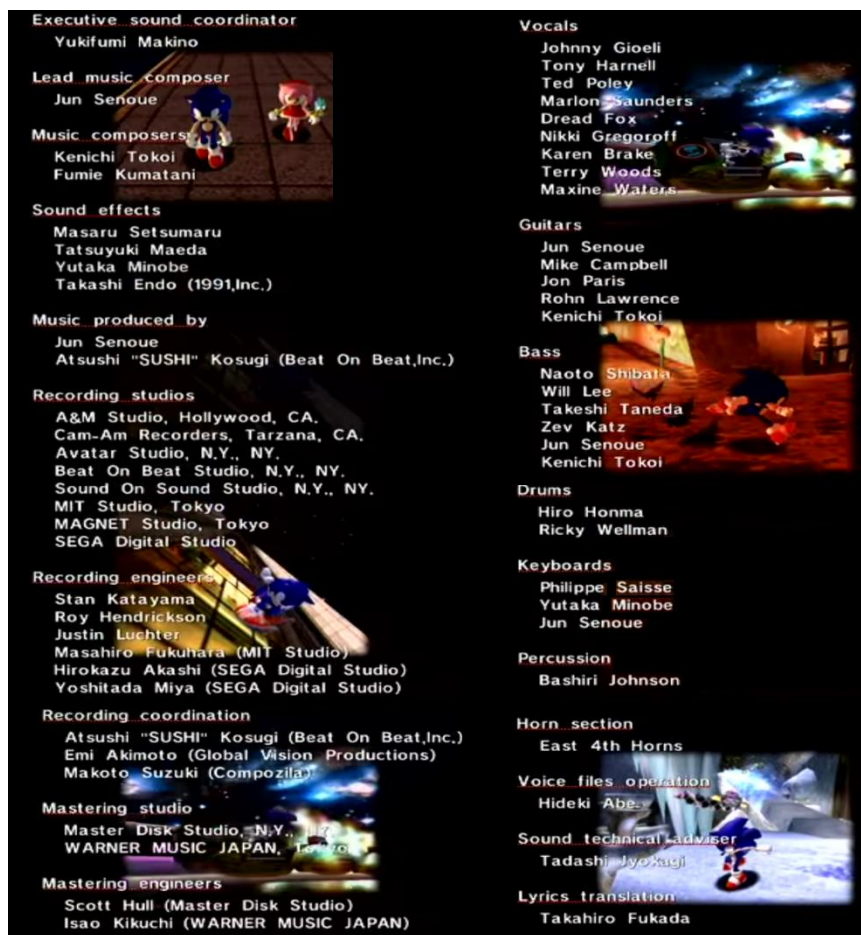
Appendice M



Schermate tratte dalle *cutscenes* dalla duologia *Storybook* composta da *Sonic e gli Anelli Segreti* (2007, a sinistra) e *Sonic e il Cavaliere Nero* (2009, a destra), ispirate ai libri illustrati. La musica in questi giochi è, in tema con le ambientazioni ispirate rispettivamente alle storie de “Le Mille e una notte” e del Ciclo arturiano, un elemento importante di contestualizzazione.

Appendice N

Schermata tratta dai rediti di *Sonic the Hedgehog 3* (1994). Il brano che accompagna questi titoli di coda è stato confermato essere una versione strumentale di "Stranger in Mosow", nota canzone di Michael Jackson contenuta in "HIStory: Past, Present and Future - Book I", messo in commercio nel 1995, scritta originalmente per il gioco.



Schermata tratta dai titoli di coda di *Sonic Adventure* (1998), che mostra gli "addetti ai lavori" che hanno realizzato la colonna sonora del gioco, tra cui i professionisti di SEGA, tecnici ed ingegneri accanto ad alcuni noti musicisti rock.

Sound Director & Lead Music Composer
Tomoya Ohtani

Music Composers
Kenichi Tokoi
Fumie Kumatani
Hideaki Kobayashi
Takahito Eguchi
Mariko Nanba

Musicians
Drums
Hideo Yamaki
Masayuki Muraishi

Percussion
Yuki Sugawara

Electric Bass
Ichiro Fujiya
Takeshi Taneda
Takumi "FIRE" Matsuda

Wood Bass
Makoto Saito
Naomi Nakamura (Café Manouche)

Electric Guitars
Chewtaro Moritake

Maccasferri Guitars
Shinji Kawase (Café Manouche)
Yoshifumi Yamamoto (Café Manouche)

Piano
Takahito Eguchi
Yutaka Minobe

Keyboard
Tadashi Otsubo

Accordion
Yoshiaki Sato

Vibraphone
Marie Oishi

1st Violin
Masatsugu Shinozaki

2nd Violin
Yasunao Ishida

3rd Violin
Kiyoi Kido

4th Violin
Yuriko Mori

Cello
Masami Horisawa
Yasuro Choumei

1st Trumpet
Koji Nishimura

2nd Trumpet & Brass Arrangement
Masahiro Kobayashi

Trombone
Kanade Shishluchi

Saxophone (Baritone, Tenor, Alto, Soprano)
Yoshinari Takegami

Flute & Alto Flute & Bamboo Flute
Hideyo Takakuwa

Eritu
Kanae Nozawa

Blues Harp
Nobuo Yagi

Gamelan
Koichi Minagawa (Tokyo Gamelan)
Kohey Kawamura (Tokyo Gamelan)
Tomoyuki Hamamoto (Tokyo Gamelan)

Orchestra
Tokyo Philharmonic Orchestra

Recording Directors
Sega Digital Studio Session
Tadashi Otsubo
New York Session
Kosugi (Beat On Beat, Inc.)

Recording & Mixing Engineers
Daiel Matsumoto
Dave Darlington
Masahiro Fukuhara
Stan Katayama
Toshiyuki Yoshida
Yoshikazu Sasahara
Yoshitada Miya

Assistant Engineers
Kazuya Kikkai (Sound Crew Studio)
Rei Mimoto (Towerside Studio)
Shigeharu Nakauchi (Onkio Haus Studio)
Shohei Kasuya (Victor Studio)
Takahiro Suzuki (Towerside Studio)
Takahiko Naito (Sound City Studio)
Takuya Komiyama (Onkio Haus Studio)
Tohru Kumade (Studio Bian)

Recorded & Mixed at
Attic Arcade Studio
Jungle Room Studio (Los Angeles, U.S.A)
Onkio Haus Studio
Sega Digital Studio
Sound City Studio
Sound Crew Studio
Studio Bian
Towerside Studio
Victor Studio

Recording Coordinators
Masahiro Kasuya (Power House Studio)
Kazuyuki Doki (Re-Birth)
Kiyoshi Yoshida (Attic Arcade, Inc.)
Yoji Sugiyama (Witchcraft)

Vocal Tracks Coordinator
Jun Senoue

Legal Staff
Adam Pendlebury

Mastering Engineer
Tetsuya Yamamoto

Mastering at avex Studio

Game Sound Department

Supervisor Sound Editor
Tatsuya Kouzaki

Sound Editors
Masaru Setsumaru
Tatsuyuki Maeda
Hideki Abe

Movie Sound Department

RedAJ Sound

Supervisor Sound Editor
Eiji "AJ" Nakamura

Sound Editors
Chiharu "Micchi" Minekawa
Kenichi "KEN" Saito
Yoshihiro "PIRO" Maeda

Sound Plant
Sounddesign & Mixing Engineer
Kazutaka Someya

Assistant Engineers
Kazushige Sato
Tomohiro Fuchikami

DIMAGIC Co.,Ltd

Special Thanks
Randy J. Miller (Rainmaker Artists)
Lita Perez (BMG Label Group)
Kevin Wong (Universal Music Publishing Group)
Frank Behnemann (Marina Records)
Yutaka Yamamoto (Attic Arcade, Inc.)
Clinton Strother
Motoko Minagawa
Kazuo Koizumi (wavemaster Inc.)
Teruhiko Nakagawa
Naofumi Hataya
Ai Muroi
Shinobu Yokota
Ai Miura

"Endless Possibility"
Performed by Jaret Reddick of Bowling For Soup

Music & Arranged by Tomoya Ohtani
Lyrics by Jaret Reddick
Vocals : Jaret Reddick
Chorus : Erik Chandler
Guitars : Chewtaro Moritake
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Masayuki Muraishi
Programming : Tomoya Ohtani

Drums & Bass recorded by Masahiro Fukuhara at Towerside Studio, Tokyo
Guitars recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo
Vocal tracks recorded by Stan Katayama at Jungle Room Studio in Los Angeles
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo
Jaret Reddick & Erik Chandler Appear Courtesy of Jive Records

"Dear My Friend"
Performed by Brent Cash
Music by Mariko Nanba
Lyrics by Candie Y
Arranged by Takahito Eguchi
Co-Arranged by Manko Nanba
Vocals : Brent Cash
Chorus : Yoshihiko Chino, marhy
Acoustic Piano & Programming : Takahito Eguchi
Acoustic Guitar : Naganori Sakakibara
Strings : "Daisensei" Muroya Strings

Vocal tracks recorded by Stan Katayama at The Del-Rey Studio in Los Angeles
Recorded by Daiel Matsumoto at Onkio Haus Studio, Tokyo
Mixed by Daiel Matsumoto at Studio Bian, Tokyo
Brent Cash Appearers Courtesy of Marina Records

"The World Adventure"
Performed by Tokyo Philharmonic Orchestra
Music by Tomoya Ohtani
Orchestrated by Takahito Eguchi
Orchestra : Tokyo Philharmonic Orchestra
Conductor : Koji Hajima
Music Preparation : Kaoruko Iwase
Orchestra Production Manager : Iori Iwasaki
Recorded by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio, Tokyo
Mixed by Toshiyuki Yoshida at Sound City Studio, Tokyo









Schermata dai titoli di coda di *Sonic World Adventure* (2008), noto anche *Sonic Unleashed*. Accanto alle immagini delle istantanee dal viaggio intorno al mondo di Sonic e del suo amico "Chip" scorrono i nomi dei realizzatori del gioco. La parte che interessa questo lavoro, cioè quella legata alla musica, è particolarmente lunga, mostrando nomi di diverse decine di musicisti. I membri della Tokyo Philharmonic Orchestra che hanno partecipato alla realizzazione di questa colonna sonora non sono accreditati singolarmente, ma viene piuttosto accreditata l'intera orchestra. I musicisti partecipanti sono in gran parte giapponesi, specializzati in diversi stili di musica, che vanno da stili come il *jazz* e il *rock*, di portata universale, a forme musicali più ricercate come la musica della tradizione cinese ed indonesiana. Accreditati i "tecnici", professionisti del suono, uno studio di assistenza legale e gli studi in cui le registrazioni hanno avuto luogo, in varie località tra il Giappone e gli Stati Uniti.



	<p>Sound Director & Music Composer Tomoya Ohtani</p> <p>Sound Effects Tomonori Sawada</p> <p>Cut Scene Music Composer & Orchestrator Takahito Eguchi</p> <p>Arrangers Takeshi Watanabe Yutaka Minobe</p> <p>Additional Composer Naofumi Hataya</p> <p>Cut Scene Sound Editor (Sound Race) Eiji Nakamura Chiharu Minekawa Kenichi Saito</p> <p>Foley Artists John Roesch Alyson Moore</p> <p>Foley Mixer Maryjo Lang</p> <p>Foley Facilities Provided by Warner Brothers Studios-Studio</p> <p>MUSICIANS</p> <p>Drums MASUO Takashi Saito</p> <p>Bass Ichiro Fujiya Akinori Yamada</p> <p>Guitar Susumu Nishikawa</p> <p>Banjo Masahiro Itami</p> <p>Accordion Saburo Tanosaka</p> <p>Steinway Yoshihiro Harada</p> <p>Oboe Tomoka Hirota Satoshi Shoji Akiko Mori</p> <p>Piccolo Flute, Shinobue Takashi Asahi</p> <p>Flute Sachiko Wakatsuchi</p> <p>Clarinet Kimio Yamane Fumie Kuroo</p> <p>Bassoon Masashi Maeda Kenichi Goshima</p>		<p>Strings Shinozaki Strings</p> <p>Violin Hiroshi Konno Hitoshi Konno</p> <p>Cello Mao Tomonoh Takahiro Yuuki</p> <p>Trumpet Yusuke Nakano Teppel Kawakami Mitsuru Tanaka Osamu Ueshi Shigeo Okura Narumi Saito Kenichi Tsujimoto</p> <p>Trombone Makoto Igarashi Yusuke Enomoto Miki Murakami Kou Okumura</p> <p>Bass Trombone Takehiko Akinaga Ryota Fujii</p> <p>Saxophone, Flute Kni Suzuki</p> <p>Saxophone Nanya Takemura Kazuhiro Murase Ryechi Daigoh Naomu Soeda</p> <p>Tuba Kiyoshi Sato</p> <p>Horn Yuta Ohno Nina Muranaka Ryosuke Tomono Masaki Tanaka</p> <p>Harp Tomoyuki Asakawa</p> <p>Percussion Mari Kotake Ryoichi Kayatani</p> <p>Recording Engineers Yoshitada Miya Shigeo Sakurai Toshiyuki Yoshida</p>
	<p>Assistant Engineers Takuya Komiyama (Onkio Haus) Shigeharu Kakouchi (Onkio Haus) Haruki Saito (Sound City)</p> <p>Recording Studios Onkio Haus Sound City Sega Digital Studio</p> <p>Mastering Engineer Kazushi Kyogoku</p> <p>Recording Coordinator Kazuyuki Doki (Re-Birth)</p>		

In alto, schermata degli interattivi titoli di coda di *Sonic Colours* (2010), in cui vengono mostrati i nomi dei compositori, seguiti dai musicisti accreditati nell'opera finita. Si tratta di decine di persone, tra cui i musicisti della Amsterdam Session Orchestra, ognuno citato con il proprio strumento. I titoli di coda sono interattivi perché durante la "visione" non vi è "passività". Anche in questa sezione è possibile controllare il personaggio di Sonic, saltando e correndo in mezzo ai nomi degli addetti ai lavori che diventano "piattaforme"; si può anche "distruggere" i nomi che cambiano colore.

In basso i *coloratissimi* titoli di coda di *Sonic Lost World* (2013), notevoli perché per la prima volta nella serie i compositori sono accreditati con ruoli diversi, in base alla loro rispettiva specializzazione. Seguono, come nei giochi precedenti, i musicisti partecipanti, ognuno con il proprio strumento.

Riferimenti bibliografici

- Adam Schnitzer, *How to Build a Better Cutscene*, 2003 in Agata Meneghelli, *Time Out: Come I Videogiochi Distorcono il Tempo*, Padova: Libreriauniversitaria.it Edizioni, 2013
- Alan P. Merriam, tr.it. Elio di Piazza, *Antropologia della musica*, Palermo, Sellerio, 1983.
- Andrea Cuneo, *Il mercato e la sua evoluzione*, in Jaime D'Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell'omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.
- Andrew Schartmann, *Koji Kondo's Super Mario Bros. Soundtrack*, New York: Bloomsbury Academic, 2015
- Ann Allison, *Cuteness in Japan's Millennial Product*. Durham, Duke University Press, 2004
- Assunto Quadrio, Roberto Maragliano, Marco Melai, *Joystick. Pedagogia e videogame*, Milano, The Walt Disney Company Italia, 2003.
- Axel Stockburger, *The Game Environment from an Auditive Perspective*, saggio presentato a Level Up: Digital Games Research Conference, Utrecht, Paesi Bassi, 2003. pp. 3-7.
- Bill Loguidice, Matt Barton, *Vintage Game Consoles: An Inside Look at Apple, Atari, Commodore, Nintendo, and the Greatest Gaming Platforms of All Time*. CRC Press, 2014 e Everett Rogers and Judith Larsen, *Silicon Valley Fever: The Growth of High-Technology Culture*, New York: Basic Books, 1984.
- Brian Ashcraft, *Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*, Tokyo: Kodansha International, 2008.
- Bruno Fraschini, *Strategie comunicazionali e linguistiche del videogame*, Tesi di laurea in Scienze della comunicazione e dello spettacolo, Corso di laurea in Relazioni pubbliche, Milano: Libera Università di Lingue e Comunicazione Iulm, 2000.
- Carlo Molina, *Videogiochi e new media*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano, Unicopli, 2002
- Chad Hadzinsky, *A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come*, Claremont McKenna College, 2014
- Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Vancouver: Washington State University Vancouver, 1997.
- Chris Kohler, *POWER+UP: Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2005.
- Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- Daniel Andreyev, *The Legend of Dragon Quest: Creation-Universe-Decryption*, Tolosa: Third Éditiones, 2018.
- David Pilling, *Defining Moment: My Neighbour Totoro, 1988, directed by Hayao Miyazaki*, in "Financial Times", 15.09.2007.
- David Sheff, *Game Over*. Random House, New York, 1993 in Karen Collins, *Game Sound*, 2008
- David Sheff, *Game Over*. Wilton: CyberActive Publishing, 1999.
- Devin C. Griffiths, *Virtual Ascendance: Video Games and the Remaking of Reality*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2013
- Diego Malara, *Anime gemelle. Perché i cartoon amano i videogiochi e viceversa*, in Jaime D'Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell'omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.
- Don L. Daglow, *The Changing Role of Computer Game Designers*. Computer Gaming World. Agosto 1988
- *Electronic Gaming Monthly*, novembre 1999, p.168 in Kohler, *Power+UP*, 2005.
- Elizabeth Medina-Gray, *Meaningful Modular Combinations: Simultaneous Harp and Environmental Music in two "Legend of Zelda" Games in Music in Videogames: Studying Play*, 2014 in Justin Daniel Sextro, *Press Start... cit., 2015*
- Erik Youngdahl, *Play Us a Song: The Structure and Aesthetic of Music*, tesi di Laurea in Musicologia, Wesleyan University, Middletown, 2010.
- Francesco Alinovi, *Serio videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano: Unicopli, 2002.
- Francesco Carlà, *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma: Castelvecchi, 1996.
- Frank Giarratani, Geoffrey J.D. Hewings, Philip McCann (a cura di), *Handbook of Industry Studies and Economic Geography*, Cheltenham, Edward Elgar Publishing, 2015.
- Frank Koelsch, *The Infomedia Revolution: How it is Changing Our World and Your Life*, Toronto: McGraw-Hill Ryerson, 1995.
- Frederick L Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, Tokyo: Kodansha International Ltd, 1983.
- Gabriella Lukács, *Dreamwork: Cell Phone Novelists, Labor, and Politics in Contemporary Japan*, in "Cultural Anthropology", Vol.28, no. 1, 2013.
- Geoff King, Tanya Krzywinska, *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Londra: Wallflower Press, 2002.
- Gianfranco Bettetini, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Milano: Bompiani, 1991.
- Gianni Canova, *L'occhio che gioca. Il cinema nell'era dei videogiochi*, in Jaime D'Alessandro (a cura di), *Play. Il mondo dei videogiochi*, catalogo dell'omonima mostra, Roma, Palazzo delle Esposizioni, 2002.
- Guillaume Laroche, *Analyzing Musical Mario-media: Variations in the Music of Super Mario Video Games*, Tesi di laurea in Teoria Musicale, McGill University Montréal, 2012.

- Guy de Launey, *Not-so-Big in Japan: Western Pop Music in the Japanese Market*, in *Popular Music* Vol. 14, 02.05.1995
- Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006
- Isabella von Elfren, *¡Un forastero! Issues of virtuality and diegesis in music and the moving image* (2011) in Justin Daniel Sextro, *Press Start... cit.* p. 21.
- Italo Tanoni, *Videogiocando s'impura. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento*, Trento:Erickson. 2003.
- Ivan Fulco, *Lo zero ludico*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames...cit.* Per un ulteriore approfondimento, vedere anche:
- J.R. Weisz, F.M. Rothbaum, T.C. Blackburn, *Standing out and standing in: The psychology of control in America and Japan*. In "American Psychologist", 1984. In Maria Roberta Novielli, *Animerama*, Venezia:Marsilio Editori, 2015.
- James Newman, *Videogames*, Londra; Routledge, 2004.
- Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston: Little Brown & Co; 1997
- Justin Daniel Sextro, *Press Start: Narrative integration in 16-Bit Video Game Music*. Tesi di Master in musicologia, B.M. Truman State University, Kansas City, 2015.
- Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, 2008
- Koichi Iwabuchi, "How Japanese is Pokemon?" in Joseph Tobin (a cura di), *Pikachu's global Adventure*, Durham: Duke University Press, 2004.
- Koichi Iwabuchi *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2009.
- Leonard J. Paul, *Droppin' Science: Video Game Audio Breakdown*, in *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Peter Moormann (a cura di). Monaco di Baviera: Springer Fachmedian Wiesbaden, 2013.
- Lucien King, *Game On: The History and Culture of videogames*, Londra: Laurence King Pub., 2008.
- Marc Pétronille, William Audureau, *The History of Sonic the Hedgehog*, Ontario: UDON Entertainment Corp, 2014.
- Marco Pellitteri, *Conoscere l'animazione: Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi*, Roma, Valore Scuola, 2004.
- Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina:Tunué, 2008.
- Marco Pellitteri, *Il drago e la saetta: modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*. Latina: Tunué 2008.
- Maria Roberta Novielli, *Animerama: Storia del cinema di animazione giapponese*. Venezia:Marsilio Editori, 2015.
- Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, 2001
- Mark Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012 in *Media Convergence in Japan*, Patrick W. Galbraith and Jason G. Karlin (a cura di), Kinema Club, 2016.
- Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1967) in Chris Kohler, *POWER+UP: Come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2005
- Matteo Bittanti, *L'innovazione tecnologica : l'era dei videogiochi simbolici,1958-1984*. Milano: Jackson libri,1999.
- Matteo Bittanti, *Technoludic Film: Images of Videogames in Films (1973-2001)*, Master thesis, San Jose State University, 2001.
- Michiel Kamp, *Ludic Music in Video Game*, tesi di laurea in Musicologia, Università di Utrecht, 2010
- Mihaly Csikszentmihalyi, *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, New York: Basic Books, 1997 in Victor Turner, *Dal mito al teatro*, Bologna: Il Mulino, 1986.
- Neil Lerner, *Mario's Dynamic Leaps: Musical Innovations (and the Specter of Early Cinema)* in Donkey Kong and Super Mario Bros" in Donnelly; Gibbons; Lerner (eds.) *Music in Video Games: Studying Play*, New York: Routledge, 2014.
- Okada Toshio, *Otakugaku nyūmon*, Tokyo: Shinchōsha Publishing Co., 2000.
- Patrick Drazen, *Anime Explosion! The What? Why? And Wow! of Japanese Animation*. Berkeley, Stone Bridge Press, 2004.
- Patrick W. Galbraith, Jason G. Karlin (a cura di), *Media Convergence in Japan*, Kinema Club, 2016.
- Piero Scaruffi, *Una storia della musica rock (1951-2000)*, Arcana: Milano, 1990.
- Pierre Levy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Parigi, La Découverte, 1995.
- *Pillow Talk: An Interview with Team Sonic*, da "Sega Saturn Magazine", settembre 1996, n. 11, Londra: EMAP International Limited.
- Raiford Guins, Henry Lowood (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, Cambridge Mass: MIT Press, 2016.

- Stefania Garassini, Giuseppe Romano, *Digital Kids. Guida ai migliori siti web, cd-rom e videogiochi per bambini e ragazzi*, Milano: Raffaello Cortina Editore, 2001.
- Steven L. Kent. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond- The Story That Touched Our Lives and Changed the World*, Roseville: Prima Publishing, 2001.
- Ted Friedman, *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality*, in Stephen G. Jones, *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage, 1995
- Theodor W. Adorno, Hanns Eisler, *Komposition für den Film*, 1947. in Rolf Tiedemann (a cura di), *Gesammelte Schriften*, XV, Francoforte sul Meno, Suhrkamp, 1997
- Toshio Miyake, *Mostri del Giappone. Narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Edizioni Ca' Foscari - Digital Publishing, 2014.
- Vladimir Bogdanov, *All music guide to electronica: the definitive guide to electronic music*, San Francisco: Backbeat Books, 2001.
- William Cheng, *Sound Play, Video Games and the Musical Imagination*, New York: Oxford University Press, 2014.
- William Gibbons, *Wondering Tonalties: Silence, Sound and Morality in Shadow of the Colossus in Music in Videogames: Studying Play* in Justin Sextro, *Press Start*, 2015

Sitografia

- "allcorrectgames.com", *Top 50 Mobile Games Markets*, 05.11.2019, <https://allcorrectgames.com/insights/mobile-game-market-index/>
- "Louis Vuitton France", *Series 4: Lightning une héroïne virtuelle*, 05.01.2016 <https://fr.louisvuitton.com/fra-fr/articles/series-4-lightning-une-heroine-virtuelle>.
- "Time", *The Ultimate Game Freak*, 22.11.1999. <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2040095,00.html>.
- "Setnaro", Recensione di *Vivid Sounds x Hybrid Colors: Sonic Colors Original Soundtrack* da "Square Enix Music". <https://www.SquareEnixmusic.com/reviews/setnaro/soniccolors.shtml>
- "8-Bit Music Theory", *Rhythmic Dissonance in the Knuckles' Chaotix Soundtrack [Patron Request]*, da Youtube, 06.12.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=TKodQQD9AmE>.
- "8-Bit Music Theory", *Songwriting Secrets of Sonic The Hedgehog* da Youtube, 12.11.2016 <https://www.youtube.com/watch?v=F7Xw8YAtGpl&t=1s>
- "AnimeVivi", *A Night in Old Spagonia* da Youtube, 26.06.2016 <https://www.youtube.com/watch?v=owfvZMqCqYhM>
- "BBC News", *The changing musical tastes of China* da, 23.08.2005. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4177006.stm>.
- "ClassicFM", *Here's how Nobuo Uematsu changed the course of classical music with his Final Fantasy score*, 10.06.2019. <https://www.classicfm.com/composers/uematsu/music/final-fantasy-soundtrack/>.
- "ClassicFM", *Symphonic Fantasies* in 22.05.2014, <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/symphonic-fantasies/>.
- "ClassicFm", *The Story of Videogame Music Concerts*, 2014. <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/concerts/>
- "Computer Gaming World", *The Sound of Music* in vol.49, luglio 1988, p.8, Anaheim, Golden Empire Publications. Recuperato da https://archive.org/stream/Computer_Gaming_World_Issue_49#page/n5/mode/1up
- "ExciteJapan", *CDショップに聞いてみた「どっからどJ-POP？」*. 10.11.08 <https://www.excite.co.jp/news/article/E1225953047794/>.
- "Famitsu", *Sonic the Hedgehog 1 & 2 Japan - Dreams Come True* da "Famitsu Japan", 12.10.2011. <https://www.famitsu.com/news/201110/12051735.html>
- "Filarm.ru" (Sito: Filarmonica Statale di Samara), Intervista: «Я очень доверяю Самарскому симфоническому оркестру!» da "Filarm.ru", 16.04.2019 <https://filarm.ru/news/art1845.html>.
- "FF Distant Worlds", *Concerts, Milan*, <https://www.ffdistantworlds.com/concert/milan19/> 23.03.2019.
- "Gamasutra", *Game Developer Conference 1999, Shigeru Miyamoto's classic 1999 GDC Keynote*, 20.07.2017. https://www.gamasutra.com/view/news/302179/Video_Shigeru_Miyamotos_classic_1999_GDC_keynote.php.
- "Gameanax – Game Development Studios", *The importance of music in mobile games*, <https://www.gameanax.com/importance-music-mobile-games/>.
- "Gamer.ne.jp", 光田康典氏、山根ミチル氏らゲーム音楽家本人の演奏によるライブコンサート「GAME SOUND MANIAX」が1月17日に中国にて開催". 15.01.2015. <https://www.gamer.ne.jp/news/201501150083/>
- "Gamerclick.it", *Il gioco Aniplex è il re del mercato mobile*. 14.02.19 <https://www.gamerclick.it/news/79978-fategrand-order-e-inarrestabile-superati-i-3-miliardi-di-quadagni>
- "GamesRadar", *Gaming's most important evolutions* da "GamesRadar", 09.10.2010. <https://www.gamesradar.com/gamings-most-important-evolutions>.
- "Good Blood", *OCARINA OF TIME - A Masterclass In Subtext* da Youtube, 11.01.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=GyUcwsjyd8Q>.

- "HowLongToBeat", *Final Fantasy IV* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3499>. Aggiornato a gennaio 2020
- "HowLongToBeat", *Final Fantasy VIII* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3524>. Aggiornato a gennaio 2020
- "HowLongToBeat", *Final Fantasy XII* - <https://howlongtobeat.com/game?id=3529>. Aggiornato a gennaio 2020
- "IGN", Suppai Hitmitsu, *Final Fantasy Becomes Curriculum*, 18.06.2012. <https://ca.ign.com/articles/2004/03/31/final-fantasy-becomes-curriculum>
- "Innovationclub.it", Videogame: nuovo medium e fenomeno culturale. <http://www.innovationclub.it/videogamenuovomedium/>.
- "Joe", *Ni no Kuni -The Sorcerer of Darkness- Original Soundtrack :: Review by Joe*, da "Square Enix music". <https://www.SquareEnixmusic.com/reviews/joehammond/ninokuni.shtml>
- "Kris", *How Michael Jackson Willed His Way Into SEGA's Space Channel 5*, da Siliconera, 27.02.2012. <https://www.siliconera.com/how-michael-jackson-willed-his-way-into-SEGAs-space-channel-5/>.
- "Mustin", *Streets of Rage 2 Original Soundtrack (US) Review by Mustin*, da "Square Enix Music", <https://www.SquareEnixmusic.com/reviews/mustin/streetsofrage2.shtml>.
- "Nintendo World Report", *Koji Kondo Interview (2009)* da Youtube, 15.11.2011. https://www.youtube.com/watch?v=WE_I3TgufPA
- "Ocarina Festival", <https://www.ocarinafestival.it/musicisti-2/>.
- "Pocketmonsters", *Interview with Shinji Miyazaki and the Game Freak sound team*, da "Pocketmonsters", 05.09.2015. https://www.pocketmonsters.net/content/Miyazaki_Interview_Anime_OST.
- "Redkassa.ru", *Музыка из аниме и компьютерных игр*, https://redkassa.ru/events/bilet_y_na_concert_muzika_anime_komp_igr, 2018.
- "Retro VG Media", *Sonic: The Birth Of An Icon - Masato Nakamura Segments* da Youtube, 25.10.2014. https://www.youtube.com/watch?v=I9G2h_yC110 Parte del documentario di Anthony e Nicola Caufield, *Sonic Generations C.E. Exclusive - The Birth of an Icon* (2011).
- "Retro VG Media", *Sonic: The Birth Of An Icon - Masato Nakamura Segments* da Youtube, 25.10.2014. https://www.youtube.com/watch?v=I9G2h_yC110 Parte del documentario di Anthony e Nicola Caufield, *Sonic Generations C.E. Exclusive - The Birth of an Icon* (2011).
- "RocketBaby.com", *Interview with Yuzo Koshiro* da "Square Enix Music", ottobre 1999. <https://www.SquareEnixmusic.com/composers/koshiro/oct99interview.shtml>.
- "Sega Retro", *Mega Drive consoles in Brazil* aggiornato al 16.04.2019, https://segaretro.org/Mega_Drive_consoles_in_Brazil
- "Sega Retro", *Mega Drive consoles in South Korea* aggiornato al 27.10.2019 https://segaretro.org/Mega_Drive_consoles_in_South_Korea,
- "Sega Retro", *Richard Jacques*, https://segaretro.org/Richard_Jacques.
- "Sega Retro", *Wave Master* https://segaretro.org/Wave_Master.
- "Sega Saturn Magazine", *Crack Tracks by Richard Jacques*, n. 25, novembre 1997, Londra: EMAP International Limited, p.71. Recuperato da https://archive.org/details/Official_SEGA_Saturn_Magazine_025/mode/2up.
- "Sega Saturn Magazine", *Sonic Boom!*, gennaio 1997, n.15 Londra: EMAP International Limited. pp. 58-63. Consultabile su "SOST" http://sost.emulationzone.org/sonic3d_sat/scans/index.htm.
- "Singapore Symphony Orchestra", *A New World: intimate music from Final Fantasy*, 2018 <https://www.sso.org.sg/vchpresents/vch-excite-a-new-world-intimate-music-from-final-fantasy>.
- "Sonic Central", *Masato Nakamura Interview* da "Sonic Retro", 18.05.2005 [http://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_\(May_18,_2005\)](http://info.sonicretro.org/Masato_Nakamura_interview_by_Sonic_Central_(May_18,_2005))
- "Sonic Fandom", https://sonic.fandom.com/wiki/Hyper_Potions.
- "Sonic Retro", *Dreams Come True – Involvement in the Sonic the Hedgehog series* http://info.sonicretro.org/Dreams_Come_True#Involvement_in_the_Sonic_the_Hedgehog_series
- "Sonic Retro", *Interview: Jun Senoue at Summer of Sonic 2012*, da Sonic Retro. <https://sonicretro.org/2012/07/15/interview-jun-senoue-at-summer-of-sonic-2012/>.
- "Sonic Retro", *Sonic the Hedgehog 3 Development Music*, https://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_3/Development/Music
- "Sonic Retro", *Sonic the Hedgehog CD*, http://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_CD.
- "Sonic The Hedgehog" (canale ufficiale Youtube), *Sonic Official - Ep. 9 - Tomoya Otani and Jun Senoue Interview*, su Youtube, 21.03.17 <https://youtu.be/jr8MjldoGNQ>.
- "Sonic the Hedgehog", *Sonic R Special Remix - "Can You Feel the Sunshine"*, 07.11.2019 su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=4Ke1Toz8Nbc>
- "Sonic the Hedgehog", *Team Sonic Racing - Toriena & Jun Senoue Interview!*, 21.03.2019 su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=dhTrwKZwLN8>.
- "STL Ocarina", *Legend of Zelda Medley on STL Ocarina - Lena Leclair* su Youtube.com https://www.youtube.com/watch?v=wJrQDe_mBHA.
- "The Artifice", *Cinematic Games: Video Games and the Shadow of Cinema* da "The Artifice", 2017. <https://the-artifice.com/cinematic-video-games/>.
- "The Pokémon Company", <https://www.pokemon.co.jp/corporate/en/services/>
- "The Strong – National Museum of Play", *Video Game History Timeline*. <http://www.icheg.org/icheg-game-history/timeline/>.
- "Wall Street Journal", *Abe Emerges as Super Mario at Rio Closing Ceremony* da, 22.08.2016 <https://www.wsj.com/video/abe-emerges-as-super-mario-at-rio-closing-ceremony/0EE8080F-0DC7-4124-8C3C-F30C6EC26EE9.html>.
- "Wayback Machine - Internet Archive", https://web.archive.org/web/20180723175024/http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_the_Final_Fantasy_series#Sales. Sito aggiornato al 23.07.2018.
- "Yomiuri", *N A R U T Oーナルトー* 作者・岸本斉史さん 新連載『サムライ8 (エイト) 八丸伝 (ハチマルデン)』スタート 君も完璧じゃなくていい, 03.05.2019. <https://www.yomiuri.co.jp/culture/20190502-OYT1T50164/>.

- 1st Annual G.A.N.G. Awards – 2002 Released Games da “Audiogang”, 2003. <https://www.audiogang.org/awards/2003-awards/>.
- Adam Doree, *Yozu Koshiro Interview* da “Videogamesdaily”, 14.10.2005. Recuperato da http://archive.videogamesdaily.com/features/yuzo_koshiro_iv_oct05_p1.asp.
- Adam Tuff, *Sonic Adventure Music Experience UK*, da “Kickstarter”, 05.12.2019. <https://www.kickstarter.com/projects/tbird/sonic-adventure-music-experience-uk?lang=it>.
- Alessandro Baravalle, *Death Stranding è qualcosa che i film non possono gestire* da “Eurogamer”, 26.11.2019. https://www.eurogamer.it/articles/2019-11-26-news-videogiocchi-death-stranding-paragone-film-videogiocchi-mamoru-oshii?fbclid=IwAR2QMQ4x9AAAc9_wZwbxCMZllg4BzrlyT-SDku67FtVhvTr2oqep3zSgNMmc.
- Alessandro Montosi, *Ocarina, l’Oriente e Capitan Harlock: intervista con Emiliano Benragozzi del Gruppo Ocarinistico Budriese (G.O.B)* da “Ale Montosi Blog”, 19.08.2018. <https://alemontosi.blogspot.com/2018/08/locarina-loriente-e-capitan-harlock.html>.
- Alex Fraioli, Sam Kennedy, *Dragon Quest vs America* in “1UP”, 12.12.2005. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20120728073625/http://www.1up.com/features/dragon-quest-america>.
- Alex Hoban, *Turning Japanese: The Philosophy of Ryuichi Sakamoto*, da “The Guardian”, 19.05.2009. <https://www.theguardian.com/music/2009/may/19/turning-japanese-ryuichi-sakamoto>.
- Alex Wawro, *Sonic the Hedgehog’s origin story, according to the devs who made him* da “Gamasutra”, 21.03.2018. https://www.gamasutra.com/view/news/315731/Sonic_the_Hedgehogs_origin_story_according_to_the_devs_who_made_him.php.
- Alexander Brandon, *Shooting from the Hip: An Interview with Hip Tanaka* da “Gamasutra”, 25.09.2002. https://www.gamasutra.com/view/feature/131356/shooting_from_the_hip_an_.php.
- Alexy Eremenko, *Dreams Come True – Artist Biography* da “All Music”, 2008. <https://www.allmusic.com/artist/dreams-come-true-mn000200866/biography>.
- Alfred Hermida, *Japan leads mobile game craze*, da “BBC News”, 28.08.2003. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3186345.stm>.
- ALL SOUNDS OF FINAL FANTASY I • II, Datam/Polystar, 1988 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/41>.
- Amelia Tait, *What happened to all the video games based on movies?* Da “NewStatesManAmerica”, 14.06.2017. <https://www.newstatesman.com/culture/games/2017/06/what-happened-all-video-games-based-movies>.
- Andy Campbell, *Video Game Music Is Making Symphony Orchestra Awesome Again, Thanks To ‘Zelda’ And ‘rePLAY’* da “Huff Post”, 11.01.2013 <https://www.huffpost.com/entry/zelda-replay-symphony-video-game->.
- Andy McDonald, *How Sonic the Hedgehog Kept Glam Rock Alive After Its Grungy Demise*, da “VICE”, 23.06.2013 https://www.vice.com/en_uk/article/jmkqx7/how-sonic-the-hedgehog-kept-glam-rock-alive-after-its-grungy-demise-430w.
- Angel Qinglan Li, *The Appeal of Japanese Anime* da “The New Cultural Analyst”, 09.04.2015. <https://newculturalanalyst.wordpress.com/2015/04/09/the-appeal-of-japanese-anime/>.
- App Annie, *What You Need to Know about Japan’s Mobile Gaming Industry*. <https://go.appannie.com/report-understanding-mobile-gaming-japan>.
- Arrivederci Yamato, Nippon Columbia, 1978 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/36172>.
- B. Stabler, J. Twells, M. Bowe, S. Wilson, T. Lea, *The 100 Best Video Game Soundtracks of All Time* in “FACT”, 28.04.2015. <https://www.factmag.com/2015/04/28/the-100-greatest-video-game-soundtracks-best-ost/>.
- Bill Turnbull, *Oscars to Feature a Female Orchestra Conductor for the First Time in History* da “ClassicFM”, 24.01.2020 <https://www.classicfm.com/music-news/oscars-female-orchestra-conductor-first-history/>.
- Brad Buxer, *Intervista su “Black and White”* Recuperata da “Sonic Retro”, [http://info.sonicretro.org/Brad_Buxer_Interview_\(Black_%26_White,_November/December_2009\)](http://info.sonicretro.org/Brad_Buxer_Interview_(Black_%26_White,_November/December_2009)).
- Brandon Sheffield, *Out of the Blue: Naoto Ohshima Speaks* da “Gamasutra”, 04.12.2009. https://www.gamasutra.com/view/feature/132596/out_of_the_blue_naoto_ohshima_.php.
- Brett Elton, *The rise, fall and deafening crash of Sonic the Hedgehog* da “Gamesradar”, 09.04.2008. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20161018181934/http://www.gamesradar.com/the-rise-fall-and-deafening-crash-of-sonic-the-hedgehog/2/>.
- Brian Ashcraft, *More Fuel for the Michael Jackson Sonic 3 Conspiracy Theory*, da Kotaku, 22.02.2018 <https://kotaku.com/more-fodder-for-the-michael-jackson-sonic-3-conspiracy-1823221932>.
- Brian Shea, *Sonic Forces*, da “Game Informer”, 24.08.2017 https://www.gameinformer.com/games/sonic_forces/b/playstation4/archive/2017/08/24/sonic-forces-new-tag-mechanic-sonic-heroes.aspx.
- Carl Samson, *Japanese Man Spends \$70,000 on Mobile Game, Regrets Nothing* da “NextShark”, 19.03.18. <https://nextshark.com/japanese-man-spends-70000-mobile-game-regrets-nothing/>.
- Celia Pearce, *Celia Pearce responds in turn*, da “Electronic Book Review”, 11.01.2004. <https://electronicbookreview.com/essay/celia-pearce-responds-in-turn/>.
- Celia Pearce, *Towards a GameTheory of Game*, gennaio 2004 da Research Gate, p. 148. https://www.researchgate.net/publication/265399244_Towards_a_Game_Theory_of_Game.
- Chris Greening, Don Kotowski, Kamil Rojek, Mateusz Pawlak, *Interview with Yoko Shimomura (September 2009)* da “SquareEnixMusic”. <https://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/yokoshimomura.shtml>.
- Chris Greening, Don Kotowski, *Yuzo Koshiro Interview: Innovator in Game Music and Sound Design* da “Game Music Online”, 15.02.2011. <http://www.vgmonline.net/yuzokoshirointerview/>.
- Chris Greening, *Interview with David Wise*, da “Square Enix Music Online”, dicembre 2010. <https://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/davidwise.shtml>. Chris Greening, *Interview with Michiru Yamane* da Sqaure Enix Music, febbraio 2010. Recuperata da <https://web.archive.org/web/20110917112905/http://www.SquareEnixmusic.com/features/interviews/michiruyamane.shtml>.
- Chris Greening, *Square Enix Album Sales* da “Square Enix Music”. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20180618152235/http://www.SquareEnixmusic.com/features/editorials/salesfigures.shtml>.

- Chris Kohler, *An Evening With Uematsu, Final Fantasy's Music Man* da "Wired", 21.07.2009. <https://www.wired.com/2009/07/nobuo-uematsu/>.
- Chris Kohler, *VGL: Kōji Kondō Interview* da "Wired", 11.03.2007 [/2007/03/vgl_koji_kondo/](https://www.wired.com/2007/03/vgl_koji_kondo/).
- Chris Wiltz, *The Story of SEGA VR: SEGA's Failed Virtual Reality Headset*, in "Design news", 01.03.2019 <https://www.designnews.com/electronics-test/story-SEGA-vr-SEGAs-failed-virtual-reality-headset/74451237860349>
- Dale Roll, *Japanese smartphone users rank the 10 mobile phone games they play the most* da "SoraNews24", 09.02.18 <https://soranews24.com/2018/02/09/japanese-smartphone-users-rank-the-10-mobile-phone-games-they-play-the-most/>.
- Dale Roll, *The Top 10 Mobile Games that Japanese People Spent the Most Money on in 2018* da "Soranews24", 10.02.2019. <https://soranews24.com/2019/02/10/the-top-10-mobile-games-that-japanese-people-spent-the-most-money-on-in-2018/>.
- Damien McFerran, *Hardware Classics: Unpacking The 32X, SEGA's Most Catastrophic Console Failure* da "Nintendolife", 11.04.2018. http://www.Nintendolife.com/news/2018/04/hardware_classics_unpacking_the_32x_SEGAs_most_catastrophic_console_failure
- Damien McFerran, *Month Of Kong: The Making Of Donkey Kong Country* da "Nintendolife", 27.02.2014 www.Nintendolife.com/news/2014/02/month_of_kong_the_making_of_donkey_kong_country.
- Daniel Robson, *YMCK takes 'chiptune' revolution major* da "The Japan Times". 29.02.2008 <https://www.japantimes.co.jp/culture/2008/02/29/culture/ymck-takes-Chiptune-revolution-major/#.XfYNfPzSK01>.
- David Corbin, *Say, hello to iMario: Nintendo goes mobile as it buys 10% stake of DeNA*, in "Technasia", 17.03.2015. <https://www.techinasia.com/Nintendo-dena-alliance>
- David Erick Ramos – *Ocarina, Song of Time on Ocarina* su Youtube.com <https://www.youtube.com/watch?v=Nad5AJaIcBI>
- David Ethan Kennerly, *Fun is Fine, Toward a Philosophy of Game Design*, da "FineGameDesign", 22.06.2003. http://finegamedesign.com/fun_is_fine.html.
- David Kurland, *16 things you never knew about Ninja Gaiden* da "ScreenRant", 19.02.2017. <https://screenrant.com/ninja-gaiden-tecmo-Nintendo-trivia-secrets/>.
- David Smith, *Game Music Roots: Yellow Magic Orchestra* da "1UP.com", 12.06.2012. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20121019235737/http://www.1up.com/features/game-music-roots-yellow-magic#addComment>
- David Winter, *Magnavox Odyssey* da "The Pong Story", <http://www.pong-story.com/odyssey.htm>.
- Diego Barbera, *Esiste un ibrido Playstation-Nintendo (e te lo puoi comprare)* da "Wired", 18.12.2019 <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2019/12/18/prototipo-playstation-Nintendo-asta/>.
- Eddy Lawrence, *Ikonika Interview*, da "Timeoutdubai", 18.01.2011 <https://www.timeoutdubai.com/nightlife/features/20425-ikonika-interview>.
- Edge Staff, *The Making of Final Fantasy VI* da "Edge", 05.08.2013. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20130808145228/http://www.edge-online.com/features/the-making-of-final-fantasy-vi>.
- Emma Boyes, *Okami wins Edge award* da "GameSpot". 13.07.07. <https://www.gamespot.com/articles/okami-wins-iedge-i-award/1100-6176580/>.
- Eric Steffens, *Nobuo Uematsu Interview*, da "NobuoUematsu.com", febbraio 1999, recuperato da <https://www.webcitation.org/679rmugJL?url=http://www.nobuouematsu.com/steffen.html>.
- Evan Stein, *A Turning Point on Japanese Music Industry*, in "Quantone", 1.08.2016. <http://quantonemusic.com/2016/08/01/a-turning-point-of-japanese-music-industry/>.
- Federico Bini, *Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea – La recensione di un capolavoro vecchio ma giovane* da "Nintendon", 30.09.2019. <https://Nintendon.it/2019/09/30/ni-no-kuni-la-minaccia-della-strega-cinerea-la-recensione-che-di-un-capolavoro-vecchio-ma-giovane-187232>.
- Federico Cella, *Videogiochi: quanto vale il mercato e a che età si comincia*, da "Il Corriere della Sera", 26.09.2018, <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/videogiochi-quanto-vale-mercato-che-eta-si-comincia/76e03e1e-c0ce-11e8-8c2f-234b69fe8a3d-va.shtml>
- Filippo Facchetti, *Edizione speciale per The Legend of Zelda: Skyward Sword*, da "Eurogamer", 30.08. 2011. <https://www.eurogamer.it/articles/news-videogiochi-edizione-speciale-per-the-legend-of-zelda-skyward-sword>.
- Francesco Fossetti (a cura di), *Recensione Ni No Kuni: Studio Ghibli e Level 5 insieme per un grande capolavoro*. 17.01.13 in "Everyeye" <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-ni-no-kuni-18670.html>
- Francesco Pagano, *Che videogiochi sarebbero senza Giappone?* In "Game Empire", 9.06.2018. <https://www.gamempire.it/videogiochi-sarebbero-senza-giappone/>.
- *Game Music Festival* in "SEGAretro". https://SEGAretro.org/Game_Music_Festival.
- Games Press, *Jason Graves to Conduct at Joystick 5.0 Symphony Concerts In Sweden*, da "MCV UK", 03.05.2013. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20140201192753/http://www.mcvuk.com/press-releases/read/jason-graves-to-conduct-at-joystick-5-0-symphony-concerts-in-sweden/0115108>.
- Giancarlo Donadio, *La storia dei Pokémon, dagli insetti di Tajiri a fenomeno di massa globale* da "Startupitalia", startupitalia.eu, 13 marzo 2017. <https://startupitalia.eu/60814-20160805-storia-pokemon-go>.
- *Gioco* su "Trecani.it". <http://www.trecani.it/vocabolario/gioco/>.
- Glenn McDonald, *A History of Video Game Music* da "Gamespot.com", 28.03.2005. <https://www.gamespot.com/articles/a-history-of-video-game-music/1100-6092391/>.
- Gregory Bateson, *Questo è un gioco*, tr. It. di Davide Zoletto, Milano:Cortina Edizioni, 1996.
- Hayato Matsuo in *Diggin' in the Carts*, Documentario, Red Bull Music Academy" <http://daily.redbullmusicacademy.com/enhanced/diggin-in-the-carts> in Justin Sextro, *Press Start*, 2015 <https://www.ign.com/articles/2014/05/27/how-pokemons-music-evolved-over-time>.
- Jacopo Prisco, *How Japan changed video games forever*, "CNN", 13.11.17. <https://edition.cnn.com/2017/11/12/asia/future-japan-videogame-landmarks/index.html>
- Jaime D'Alessandro (2002) in AESVI, Istituto Iard Franco Brambilla, *Cultura del videogioco: studi e ricerche*, p.30 da AESVI, http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505.
- James Coates, *How Super Mario conquered America*, "The Baltimore Sun", 18.05.1993. <https://www.baltimoresun.com>.

- Jason M. Gallagher, *How Space Invaders Became a Gaming Phenomenon* da "Denofgeek.com", 12.08.2018. <https://www.denofgeek.com/us/games/space-invaders/275451/how-space-invaders-became-a-gaming-phenomenon>
- Jeff Davis, *Intevue with Yuzo Koshiro*, da "Gaming Intelligence Agency". Recuperato da <https://web.archive.org/web/20111007220957/http://www.psyq.ch/mirrors/thegia/sites/www.thegia.com/features/f010123.html>
- Jeremy Parish, *Retronauts Micro 5: Yellow Magic Orchestra and the DNA of game music*, "Retronauts", 26.01.2015 <https://retronauts.com/article/103/retronauts-micro-5-yellow-magic-orchestra-and-the-dna-of-game-music>
- Joe McNeilly, *Game music of the day: Streets of Rage 2* da "GamesRadar", 20.04.2010. <https://www.gamesradar.com/game-music-of-the-day-streets-of-age-2/>
- Johan Köhn, *Interview: Michiru Yamane* da „Spelmusik“, 04.09.2016. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20170316100755/http://spelmusik.net/en/interview-michiru-yamane/>
- John Battelle, Bob Johnstone, *The Next Level: SEGA's Plans for World Domination*, in "Wired", 01.06.1993. <https://www.wired.com/1993/06/SEGA/>.
- John Lewis, *Back to the future* 4.07.2008, "The Guardian", <https://www.theguardian.com/music/2008/jul/04/electronicmusic.filmandmusic11>.
- Jørgen Kirksæther, *The Structure of Video Game Narration*. Bergen: Dac, 1998. Recuperato da <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>.
- Jose Otero, *A Music Trivia Tour with Nintendo's Koji Kondo* da "IGN", 12.10.2014. <https://www.ign.com/articles/2014/12/10/a-music-trivia-tour-with-Nintendos-koji-kondo>.
- Jose Otero, *How Pokemon's Music Evolved Over Time* da "Ign.com", 17.03.2017.
- Josh Ye, *What China's Console Ban Still Lingers Today* in "Abacusnews", 23.11.2018. <https://www.abacusnews.com/who-what/why-impact-chinas-15-year-console-ban-still-lingers-today/article/2174710>.
- Kanae Nozawa, *Chun-nan Day (Sonic Unleashed)* / Erhu Kanae Nozawa da Youtube 14.08.2019 <https://www.youtube.com/watch?v=bsl-6VPGNBk>.
- Kanae Nozawa, *Chun-nan Night (Sonic Unleashed)* /Erhu cover da Youtube 09.08.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=fVkf1wgYgcl>
- Karen Ressler, *Sentai Filmworks to Release 1978 Gatchman Film With English Dub*, da "Anime News Network", 21.07.2015. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-07-21/sentai-filmworks-to-release-1978-gatchman-film-with-english-dub/90738>.
- Ken Horowitz, *SEGA VR: Great Idea or Wishful Thinking?*, 24.12.2004. Recuperato da WebArchive: https://web.archive.org/web/20100114191355/http://SEGA16.com/feature_page.php?id=5&title=SEGA%20VR%3A%20Great%20Idea%20or%20Wishful%20Thinking%3F.
- Ken Horowitz, *Sonic Crackers: The Lost Sonic*, da SEGA-16, 24.06.2005. <http://www.SEGA-16.com/2005/06/sonic-crackers-the-lost-sonic-game/>.
- Kevin Veale, *Interactive Cinema Is an Oxymoron, but May Not Always Be* in Game Studies – The international journal of computer game research, Volume 12, settembre 2012. Recuperato da "Game Studies", <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>.
- Kevin Yuan, *Fate/Grand Order Smartphone Game Gets Stage Play Adaptation* da "Anime News Network". 26.03.17 <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-26/fate-grand-order-smartphone-game-gets-stage-play-adaptation/113956>.
- Kevin Yuan, *Granblue Fantasy TV Anime's 3rd Promo Video, Additional Cast Revealed*, da "Anime News Network", 25.03.2017. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-25/granblue-fantasy-tv-anime-3rd-promo-video-additional-cast-revealed/113924>
- Keza MacDonald, *Movie adaptations of video games are still mostly terrible. Why has no one cracked the code?* da "The Guardian", 29.03.2018. <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/29/movie-adaptations-video-games-terrible-crack-code>.
- Lu Hui, *China mobile gaming industry sees rapid growth in overseas markets* in "Xinhuanet", 07.09.2019. http://www.xinhuanet.com/english/2019-09/07/c_138373610.htm.
- Luca Tremolada, *Niantic, il creatore di Pokémon Go chiude un round da \$200 milioni* da "Il Sole 24", 04.01.2019. <https://www.ilsole24ore.com/art/niantic-creatore-pokemon-go-chiude-round-200-milioni-%24-AEAh8z8G>.
- M.E. McQuiddy, *City to Atari: 'E.T.' trash go home* in "Alamogordo Daily News", 27.09.1983. Recuperato da Newspaperarchive, <https://newspaperarchive.com/alamogordo-daily-news-sep-27-1983-p-1/>.
- Manuel García Melgar, *Symphonic SEGA 2nd concert to celebrate Sonic's and Puyo Puyo's 25th Anniversaries*, da "SEGANerds", 14.03.2016. <http://www.SEGANerds.com/2016/03/14/symphonic-SEGA-2nd-concert-to-celebrate-sonics-and-puyo-puyos-25th-anniversaries/>
- Marc Cieslak, *Is the Japanese gaming industry in crisis?* Da "BBC News", 4.11.2010 http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9159905.stm .
- Marc Nix, *Dear Friends: Music from Final Fantasy*, da "IGN", 11.06.2004 <https://ca.ign.com/articles/2004/05/11/dear-friends-music-from-final-fantasy>
- Marco Procida, *SEGA Mega Drive Mini – Recensione*, da "Eurogamer", 22.09.2019. <https://www.eurogamer.it/articles/2019-09-19-SEGA-mega-drive-mini-recensione>.
- Martin Nielsen, *The Nintendo Entertainment System FAQ*, 8.10.1997 in "ClassingGaming Museum". Recuperato da web.archive <https://web.archive.org/web/20081006165957/http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=ConsoleMuseum.Detail&id=27>
- Matt Purslow, *Sonic 3 Prototype with Lost Content Discovered*, da "IGN", 19.11.2019. <https://www.ign.com/articles/2019/11/18/sonic-3-prototype-with-lost-content-discovered>.
- Matt Weinberger, *Top grossing video games of all time*, "BusinessInsider" 15.08.2015 <https://www.businessinsider.com/the-11-top-grossing-video-games-of-all-time-2015-8?IR=T>.
- Matteo Bittanti, *Cutscenes: Il cinema nei videogiochi*, da "Schermi Interattivi", 20.04.2008. <https://www.scherminterattivi.org/2008/04/cut-scene-il-ci.html>.
- Matthew Belinkie (1999) in Peter Moormann (a cura di), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2012, p.18.

- Matthew Belinkie, *Video game music: not just kid stuff*. Articolo accademico, 15.12.1999. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20020613143431/http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>
- Mayumi Negishi, *Japan Tops World in Mobile Apps Revenue* da "The Wall Street Journal", 11.12.2013. <https://www.wsj.com/articles/japan-tops-world-in-mobile-apps-revenue-1386740706?tesla=y>.
- Michele Galluzzi, *Nintendo PlayStation..* da "Everyeye", 13.02.2020 <https://www.everyeye.it/notizie/nintendo-playstation-unico-prototipo-console-asta-superati-28-000-euro-427422.html>
- Mike Pant, *Top 10 best-selling videogame consoles* da "guinnessworldrecords.com", 21.12.18. <https://guinnessworldrecords.com/news/2018/12/top-10-best-selling-videogame-consoles-551938/>
- Mikel Reperaz, *The 10 Worst Consoles Ever*, da "GamesRadar", 23.02.2008. <https://www.gamesradar.com/the-10-worst-consoles-ever/2/>.
- Mitch Vogel, *Junichi Masuda on the Process of Composing Music for Pokémon* in "Nintendolife", 19.07.2016. http://www.Nintendolife.com/news/2016/07/junichi_masuda_on_the_process_of_composing_music_for_pokemon.
- Morgan Troper, *The 'Sonic Adventure 2' Soundtrack Was Era-Defining and Awesome* da "VICE", 06.08.2017 https://www.vice.com/en_us/article/gvk7gw/the-sonic-adventure-2-soundtrack-was-era-defining-and-awesome.
- Neal Conan, intervista a Heather Chaplin e Aaron Ruby, *Smart bomb: inside the videogame industry*, in Talk to the Nation, da "NPR", 14.11.2005. <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5011925&t=1576076677843>.
- Neil Foster, *Mendel Palace*, su "Hardcore Gaming 101", 23.03.2014. <https://hg101.kontek.net/mendelpalace/mendelpalace.htm>.
- Nick Dwyer, *Five Titans of Japanese Video Game Music on Their Influences and Key Creations* in "RedBull Music Academy", 10.11.2016 <https://daily.redbullmusicacademy.com/2016/11/my-life-in-games>
- Parker Chapin, *A Loot at the Music of Ōkami*, da Parkerchapin.wordpress.com, 27.07.2015. <https://parkerchapin.wordpress.com/2015/07/27/a-look-at-the-music-of-okami/>.
- Patrick Gann, *Dragon Quest Suite* da "RPGfan", <https://www.rpgfan.com/soundtracks/dq1-ss/index.html>
- Patrick Gann, *review di Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi OST*, da "RPGfan", <http://www.rpgfan.com/soundtracks/ninokuni/index.html>.
- Patrick Gann, *The "Eight Melodies" Template: How Sugiyama Shaped RPG Soundtracks*, 29.11.2008 da "RPGFan". <http://www.rpgfan.com/editorials/2008/11-29.html>.
- PLANETARY PIECES SONIC WORLD ADVENTURE ORIGINAL SOUNDTRACK, *Wave Master*, 2009 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/11005>.
- QGDMag", *A classic interview with Castlevania composer Michiru Yamane* da "Gamasutra", 26.12.2013 https://www.gamasutra.com/view/news/207767/A_classic_interview_with_Castlevania_composer_Michiru_Yamane.php
- Rafael Antonio Pineda, *Kendi Oiwa, Makoto Fugetsu Launch Granblue Fantasy Manga*, in "Anime News Network", 12.04.2016. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-12/kendi-oiwa-makoto-fugetsu-launch-granblue-fantasy-manga.100936>.
- Ray Barnholt, *The Magic of FM Synth* da "1UP.com", giugno 2012. Recuperato da <https://web.archive.org/web/20130124112215/http://www.1up.com/features/the-magic-of-fm-synth> "Ziggy", *Remembering David Bowie through the eyes of Rock N' Roll Japan* in "JRocknews", 07.01.2017. <https://jrocknews.com/2017/01/remembering-david-bowie-eyes-rock-n-roll-japan.html>.
- Richard Atkinson, *Sound generators of the 1980s home computers* da "Atkinsoft", 4.11.2012, <http://www.atkinsoft.com/soundgenerators.html>
- Robbie Collin, *Nintendo's Shigeru Miyamoto: 'What can games learn from film? Nothing'*, "The Telegraph", 10.11.2014. <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/11201171/Nintendo-super-mario-pikmin-tokyo-film-festival-mandarin-oriental-tokyo-SEGA-mario-kart-zelda-wii-oculus-rift.html>.
- Roger Hector: *Director of STI Interviews by user HXC*, http://sost.emulationzone.org/sonic_3/interview/rogerhector.htm.
- Rolling Stone, *A Michael Jackson Piacevano I Videogame.*, 28.06.2019. <https://www.rollingstone.it/arcade/news-arcade/a-michael-jackson-piacevano-i-videogame/465163/>
- Rudie Obias, *11 times videogames led to lawsuit*, da Mentalfloss, 19.02.2014. <https://www.mentalfloss.com/article/55078/11-times-video-games-led-lawsuits>
- Ruven Wegner, *Breath of the Wild - The Music Explained (english Subtitles)*, da Youtube, 16.08.2016. <https://youtu.be/CkHtziJgFJI>.
- Sam Byford, *Japan Used to Rule Videogame, So What Happened?* in "The Verge", 20.03.2014. <https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>;
- Sarah E. Needleman, *How Videogames Are Saving the Symphony Orchestra* da "Wall Street Journal", 12.10.2015 <https://www.wsj.com/articles/how-videogames-are-saving-the-symphony-orchestra-1444696737>
- Sergio Figueroa, *Shigeru Miyamoto...*, da "Gameradar", 29.10.2019. <https://www.gamereactor.it/shigeru-miyamoto-sara-insignito-del-titolo-persona-di-merito-culturale-in-giappone/>.
- Seth Schiesel, *Video Games (No Control Needed)*, da "New York Times", 26.10.2009. <https://www.nytimes.com/2009/10/27/arts/television/27video.html>.
- Shannon Symonds, *Saving in Videogames da The Strong – National Museum of Play*, 14.07.2011. <https://www.museumofplay.org/blog/cheqheads/2011/07/saving-in-video-games>.
- Sharon R. King, *Can You Play Feelings On The Ocarina?*, su "New York Times", 15.02.1999. <https://www.nytimes.com/1999/02/15/business/compressed-data-can-you-play-feelings-on-the-ocarina.html>
- Shenmue in "TV Tropes". <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/AwesomeMusic/Shenmue>.
- Shirley Salmon, *Importance of Play songs in inclusive teaching*, 2008: p.1 da Research Gate, https://www.researchgate.net/publication/284177726_The_Importance_of_Play-Songs_in_Inclusive_Teaching
- Shohei Kono, Yoshino Sakurai, *Chinese developers elbow into Japan's mobile game* da "Nikkei Asian Review", 15.05.2019. <https://asia.nikkei.com/Business/Business-trends/Chinese-developers-elbow-into-Japan-s-mobile-game-market>.

- Simone Tagliaferri, *Nobuo Uematsu e Kenji Ito comporranno la colonna sonora di Oceanhorn* da "Multiplayer.it", 15.07.2013 <https://multiplayer.it/notizie/121153-oceanhorn-monster-of-uncharted-seas-nobuo-uematsu-e-kenji-ito-comporranno-la-colonna-sonora-di-oceanhorn.html>.
- Stage&Screen da "AllMusic.com", <https://www.allmusic.com/genre/stage-screen-ma0000004432>.
- Stuart Ja, *20 Worst Video Games Based on Movies*, da "Screenrant", 19.10.2015. <https://screenrant.com/worst-movie-based-video-games/>.
- Tamar Herman, *Jun Senoue on Creating Music for 'Team Sonic Racing' and the Future of Video Gaming Music*, da "Billboard", 10.09.2019. <https://www.billboard.com/articles/news/gaming/8529526/jun-senoue-interview-sonic-the-hedgehog-video-games>
- Ted-poley.com, <https://ted-poley.com/about>
- Tee Lopes, *My First Sonic Remix Ever!!!* da Youtube, 10.06.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=lqmx2QFF-Pc>
- Thomas Schulenberg, *Final Fantasy 6 art director, composer working on Granblue Fantasy* da "Engadget". 09.11.2013. <https://www.engadget.com/gaming/?guccounter=1>.
- Tim Summers, *From Parsifal to Playstation: Wagner and Video Game Music* in *Music in Video Videogames: Studying Play*, New York: Routledge, 2014, p.207. in Justin Sextro, *Press Start, 2015*
- Todd Van Luling, *The Michael Jackson Video Game Conspiracy* "Huffington Post", 25.01.2016. <https://testkitchen.huffingtonpost.com/michaeljacksonsonic/#2/>.
- Tommaso Rocchi, *Tokyo 2020: Goku sarà una delle mascotte delle Olimpiadi*, "RadioBue", 31.01.2017. <https://www.radiobue.it/tokyo-2020-goku-sara-una-delle-mascotte-delle-olimpiadi>.
- Travis Fahs, *Knuckles Chaotix Review* da "IGN", 26.03.2008. Recuperata da <https://web.archive.org/web/20090706041821/http://retro.ign.com/articles/862/862183p1.html>.
- Tristan Oliver, *Iizuka: "We want Mario players" for Sonic Lost World* da "TSSZ", 30.07.2013. <http://www.tssznews.com/2013/07/30/iizuka-we-want-mario-players-for-sonic-lost-world/>
- Valeria Veneruso, *A Venezia la terza edizione del Venice Virtual Reality. Presente e futuro della realtà virtuale* da "Art Tribune", 03.09.2019. <https://www.arttribune.com/arti-performative/cinema/2019/09/a-venezia-la-terza-edizione-del-venice-virtual-reality-presente-e-futuro-della-realta-virtuale/>.
- Vincenzo Forgione, *Sonic Unleashed, primo gioco SEGA in formato mobile*, da "Megamodo", 13.05.2009. <https://www.megamodo.com/sonic-unleashed-primo-gioco-sega-in-formato-mobile/amp/>.
- Wesley Copeland, *Tour Dates Announced for Zelda: Symphony of the Goddesses*, "IGN", 02.12.2014 <https://www.ign.com/articles/2014/12/02/tour-dates-announced-for-zelda-symphony-of-the-goddesses>
- Yui Kiyomitsu, *Japanese Animation: a Post-Modern Entertainment in Global Context*, conferenza tenuta presso la facoltà di Sociologia dell'università di Trento, 29.11.2004 in in AESVI, Istituto Iard Franco Brambilla, *Cultura del videogioco: studi e ricerche*, p.35 da AESVI, http://www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505.
- Yuji Nakamura, *Peak Videogame Top Analyst Sees Industry Slumping in 2019*, 23.01.2019, "Bloomberg", <https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-01-23/peak-video-game-top-analyst-sees-industry-slumping-in-2019>
- Yuji Tanaka, *Yellow Magic Orchestra: The Pre-MIDI Technology Behind Their Anthems* da "Red Bull Music Academy". 11.11.2014. <http://www.redbullmusicacademy.com/magazine/yellow-magic-orchestra-gear>
- Zach Whalen, *Play Along: An Approach to Video Game Music* in "Game Studies", Vol. 4-1, novembre 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.
- Zach Whalen, *Play Along: An Approach to Video Game Music* in *Game Studies*, Vol. 4, issue 1, novembre 2004. <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.

Catalogo musicale online

- COMPLETE TRINITY: SONIC HEROES - ORIGINAL SOUNDTRAX, Wave Master Entertainment, 2004 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/1574>.
- Cuts Unleashed: SA2 Vocal Collection, Marvelous Entertainment, 20013 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/319>.
- Darius -TAITO GAME MUSIC VOL.2-, G.M.O. Records, 1987 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/1235>.
- Doraemon, Nippon Columbia, 1973 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/78353>.
- Dragon Ball Music Collection TV Original Soundtrack, Nippon Columbia, 1986 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/24790>.
- Dragon Quest Suite, Apollon Music Industrial Corp., 1986 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/2923>
- FACE TO FAITH: SONIC AND THE BLACK KNIGHT - VOCAL TRAX, Wave Master, 2009 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/12319>.
- FINAL FANTASY VI GRAND FINALE, NTT Publishing, 1994 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/61>.
- FINAL FANTASY VI ORIGINAL SOUND VERSION, NTT Publishing, 2004 da VGMDb.
- Galaxy Force -G.S.M. SEGA 1-, Pony Canyon/Scitron, 1988 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/7788>.
- Game Music Festival ~Super Live '92~, Scitron/Pony Canyon, 1992 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/181>.
- GAME MUSIC FESTIVAL '90 SPECIAL: ZUNTATA VS. S.S.T.BAND, Pony Canyon, 1990 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/7704>.
- Haruomi Hosono, *Video Game Music*, YEN Records/Alfa Record, 1984 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/489>.
- Konami Special Music "Senryoubako", Konami, 1989 da VGMDb. <https://VGMDb.net/album/5549>.

- Lost and Found: Shadow the Hedgehog Vocal Trax, Wave Master Entertainment, 2006 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/2146>.
- Mario's Big Adventure, Pony, 1986 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/26222>.
- multi - dimensional SONIC ADVENTURE 2 ORIGINAL SOUND TRACK, Marvelous Entertainment, 2001 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/1640>.
- Ni no Kuni: Shikkoku no Madoushi Original Soundtrack, Frame/ Up-Front Works, 2011 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/21993>.
- Sega Game Music Vol.1, G.M.O. Records,1986 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/3822>
- SEVEN RINGS IN HAND: *Sonic and the Secret Rings Original Sound Track*, Wave Master, 2007 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/4422>.
- Shadow the Hedgehog Original Soundtrax, Wave Master, 2006 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/2972>.
- Sonic & Knuckles • Sonic the Hedgehog 3, G.M.O Records/Alfa Music, 1993, da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/176>.
- SONIC ADVENTURE "Digi-LOG Conversation" Original Sound Track, Marvelous Entertainment, 1999 da VGMDb, <https://VGMdb.net/album/1643>.
- Sonic Adventure 2 Official Soundtrack, Tokyopop Soundtrax, 2002 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/1641>.
- Sonic Adventure Original Sound Track vol.1, SEGA, 2014 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/48582>.
- SONIC ADVENTURE Original Soundtrack 20th Anniversary Edition, Wave Master Entertainment, 2011 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/23920>.
- Sonic Adventure Original Soundtrack vol. 2, SEGA, 2014 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/48595>.
- SONIC ADVENTURE Songs With Attitude ~Vocal mini-Album~, Marvelous Entertainment, 1998 da VGMDb, <https://VGMdb.net/album/1644>.
- SONIC COLORS ORIGINAL SOUNDTRACK ViViD SOUND x HYBRiD COLORS, Wave Master, 2010 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/21444>
- Sonic Forces Original Soundtrack - A Hero Will Rise, Wave Master International, 2018 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/77937>.
- *Sonic Forces Original Soundtrack - The Vinyl Cutz*, Wayô Cutz, 2018 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/76983>.
- SONIC FORCES ORIGINAL SOUNDTRACK [A HERO WILL RISE], Wave Master Entertainment, 2017 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/72210>.
- SONIC FORCES VOCAL TRAXX [ON THE EDGE], Wave Master Entertainment, 2017 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/72211>.
- SONIC FREE RIDERS Original Soundtrack - Break Free -, Wave Master, 2010 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/21988>.
- Sonic Generations Original Soundtrack: Blue Blur, Wave Master, 2013 da Sonic Retro. http://info.sonicretro.org/Sonic_Generations_Original_Soundtrack:_Blue_Blur.
- *Sonic Heroes Official Soundtrack*, Geneon Entertainment, 2004 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/21852>. *Sonic Riders Shooting Star Story Original Soundtrack "Zero Gravity Tracks"*, Wave Master, 2008 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/6838>.
- Sonic Lost World Original Soundtrack -Without Boundaries-, Wave Master Entertainment, 2013 da VGMDb, <http://www.vgmonline.net/soniclostworld/>.
- *Sonic R*, Marvelous Entertainment, 1998 da VGMDb, <https://VGMdb.net/album/1646>.
- *Sonic Riders Original Soundtrack "speedbeats grand prix"*, Wave Master, 2006 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/1655>.
- SONIC THE HEDGEHOG : Passion & Pride - Anthems with Attitude from the Sonic Adventure Era, Wave Master Entertainment, 2014 da VGMDb, <https://VGMdb.net/album/46797>.
- *Sonic the Hedgehog Boom*, QSound, 1994 da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/2292>
- SONIC THE HEDGEHOG ORIGINAL SOUND TRACK, Wave Master, 2007 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/4227>.
- SONIC THE HEDGEHOG VOCAL TRAXX SEVERAL WILLS, Wave Master, 2007 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/3947>.
- *Sonic the Hedgehog*, Arcade Music Co. 1996, [http://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_\(album\)](http://info.sonicretro.org/Sonic_the_Hedgehog_(album)).
- Space Battleship Yamato / The Scarlet Scarf, Nippon Columbia, 1974 da VGMdb.
- *Supersonic H.W.A. featuring Sonic the Hedgehog*, Zomba Records, 1992, da VGMdb, <https://VGMdb.net/album/2297>.
- Symphonic Suite Space Pirate Captain Harlock, Nippon Columbia, 1978 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/39101>
- TALES OF KNIGHTHOOD: SONIC AND THE BLACK KNIGHT - ORIGINAL SOUNDTRAX, Wave Master, 2009 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/12201>.
- TEAM SONIC RACING ORIGINAL SOUNDTRACK MAXIMUM OVERDRIVE, Wave Master, 2019 da VGMDb. <https://VGMdb.net/album/85036>
- THE BLACK MAGES III *Darkness and Starlight*, Dog Ear Records, 2008 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/6987>
- *The Legend of Zelda Concert 2018*, Nippon Columbia, 2019 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/82434>
- Toei Movie "Galaxy Express 999" Original Soundtrack Drama-hen, Nippon Columbia, 1979 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/66624>.
- TRIPLE THREAT: SONIC HEROES VOCAL TRAX, Wave Master Entertainment, 2004 da VGMdb. <https://VGMdb.net/album/2151>.