

Mattia Merlini

## **First Playable Research. Per una ludomusicologia italiana**

Presentato al convegno Giovani\_fuori\_classe

Organizzata dall'Università di Torino, Torino, 17.02.2023

Tra le branche più giovani nello studio accademico della musica troviamo la cosiddetta ludomusicologia, ovvero (a rigore) lo studio della musica legata all'attività ludica in generale (Fritsch & Summers 2020: 3), cosa che si traduce al momento nella maggior parte dei casi nello studio della musica per videogiochi. Si tratta di un campo sostanzialmente ignorato in Italia, ma che da quando è nata, circa tre lustri fa, ha saputo attirare una comunità di studiosi sostanziosa e attiva, proveniente da un insieme consistente di Paesi. Che l'Italia si collochi sostanzialmente al di fuori di tale insieme è un fatto, ma uno di quelli che, considerati alcuni eventi recenti, potrebbe essere destinato a cambiare in tempi piuttosto brevi. In particolare, il "First Playable Fund" (MISE 2021), voluto dal fu Ministero dello sviluppo economico per promuovere le realtà italiane impegnate nel costoso processo di sviluppo di videogiochi (sia pure con la timida cifra di 4 milioni di euro, non a caso dichiarati esauriti nel giro di poche ore, vedi De Sando 2021), potrebbe segnalare un mutamento in corso nella reputazione del *medium* più sfacciatamente "popular" in circolazione, e con esso nella dignità conferita a quella che molti si ostinano a definire "musichette", e che potrebbero invece aspirare a un'attenzione da parte dell'accademia pari a quella riservata alla musica per film.

A tal proposito, una domanda che potrebbe sorgere spontanea è se fosse necessario fondare una disciplina *ad hoc* per lo studio di tale repertorio, anziché ricondurla più semplicemente allo studio della musica per audiovisivi "tradizionali". La risposta emerge con chiarezza confrontandosi con molti degli studi più rilevanti nell'ambito (es. Collins 2008, Collins 2013, Donnelly, Gibbons & Lerner 2014, Fritsch 2012, Kamp, Summers & Sweeny 2016, Summers 2016), che hanno da subito messo al centro dell'attenzione almeno due

caratteristiche peculiari della musica videoludica. Anzitutto la sua natura interattiva, perfettamente in sintonia con la caratteristica fondamentale del *medium* di appartenenza, e in contrapposizione agli altri audiovisivi. Vale a dire che l'andamento musicale del brano può essere influenzato dalle azioni del giocatore – con livelli di incisività più e meno radicali, che possono andare dalla mera interruzione di *loop music* in sottofondo cambiando area di gioco, alla modifica dell'arrangiamento del brano a seconda del tipo di attività che sta venendo svolta – per esempio l'aggiunta di un *layer* di percussioni quando compare a schermo un nemico, oppure il cambio di organico passando da un negozio di oggetti alla fucina di un fabbro all'interno dello stesso villaggio (Collins 2008: 125-127). In secondo luogo, bisogna tenere conto di una forte connessione (specialmente nei primi decenni del suo sviluppo) tra la musica per videogiochi e i limiti dell'hardware di volta in volta incaricato di ospitarla o addirittura generarla (Collins 2007, Fritsch 2012). Va infatti considerato il fatto che fino agli ultimi anni Novanta (periodo che corrisponde all'adozione di supporti di memorizzazione notevolmente più capienti delle tradizionali cartucce su cui salvare i videogiochi), le console facevano uso di sistemi di sintesi *on-board* per risparmiare spazio su cartuccia, sulla quale venivano quindi memorizzate soltanto le informazioni utili a produrre la musica *in loco* e, da una certa fase dello sviluppo tecnologico in poi, qualche snello campione. Questo ha influenzato in modo massiccio lo sviluppo e le estetiche della musica per videogiochi (Collins 2007), fino a rendere i brani sintetizzati a 8-bit o 16-bit sinonimo di *videogame* e oggetto di culto dei musicisti impegnati a sfruttare le vecchie console per i loro progetti *chiptune* (McAlpine 2018). Questi e altri aspetti fondamentali devono essere tenuti in solida considerazione dagli studiosi italiani che vorranno dedicarsi alla ludomusicologia, pronti ad accogliere a dovere una produzione videoludica nostrana che potrebbe iniziare a farsi ricca. Io stesso, nel presentare un esempio di ricerca ludomusicologica, vorrei partire da un caso italiano per usarlo come ponte verso lande ben più remote, entro cui si giocano le sorti di un mio lavoro di ricerca in fase finale di pubblicazione (Merlini 2023), che ritengo essere una sorta di

introduzione concettuale a un lavoro empirico che mi propongo di portare avanti in modi che avrei piacere di discutere in questa sede.

Infatti, tra i principali esponenti della nuova ondata di *videogame* italiani (anche se verosimilmente non beneficiario dei sussidi di cui sopra, per ragioni cronologiche) c'è sicuramente *Soulstice* (2022), sviluppato dai milanesi di Reply Game Studios. Si tratta di un titolo *hack'n'slash*, sottogenere dell'action sviluppato in prima istanza dal game designer giapponese Hideki Kamiya, responsabile dei franchise di *Devil May Cry* (2001) e *Bayonetta* (2009), entrambi contenenti musiche di Masami Ueda e palesemente omaggiati – soprattutto il primo – dai creatori di *Soulstice*. Un secondo punto di riferimento (peraltro esplicitato dagli stessi sviluppatori, vedi Patrizi 2022) è senz'altro il *franchise* di *Nier* e in particolare *Nier: Automata* (2017), ad oggi più recente rappresentante di una famiglia di serie tutte ideate dal creativo nipponico Yoko Taro, che ha sparpagliato il suo intricatissimo mondo narrativo all'interno di videogiochi, serie animate, romanzi e spettacoli teatrali, che da anni si servono dell'intervento musicale dello studio MONACA capitanato dal rinomato compositore Keiichi Okabe. Tra *Soulstice* e i suoi ispiratori sussistono rapporti che vanno ben oltre quelli legati al *gameplay*, andando a toccare l'ambito musicale. Tanto Ueda quanto Okabe, infatti, manifestano uno stile di arrangiamento tendenzialmente eclettico (anche se in modo più contenuto rispetto ad altri loro colleghi), tanto nell'orizzontalità quanto nella verticalità dell'arrangiamento dei brani. Ueda propone in *Devil May Cry* una sorta di industrial metal con una componente elettronica piuttosto accentuata, non di rado mescolata con elementi corali e orchestrali. Okabe, invece, fa uso di elementi vocali disparati, accostati a orchestrazioni (spesso processate in modo evidente) e stratificazioni ambient. Sono entrambi rappresentanti, ciascuno a modo proprio, di un approccio eclettico all'arrangiamento riscontrabile in molte colonne sonore per videogiochi e serie animate giapponesi, e che tende a mescolare elementi più tipicamente riconducibili al sinfonismo hollywoodiano con tratti tipici di molti diversi tipi di popular music, ed è significativo che anche gli sviluppatori di *Soulstice*, nel

definire la linea musicale del loro prodotto, abbiano ritenuto che tale aspetto fosse sufficientemente caratteristico dei titoli in questione da volerlo omaggiare, citandolo al pari di altri elementi.

In questo caso, l'esempio di *Soulstice* è solo poco più di una dimostrazione di quanto l'ecclettismo sia caratterizzante l'approccio nipponico all'arrangiamento, partendo da un esempio nostrano come quelli di cui potremmo essere sempre più ricchi in un futuro non troppo lontano. Al di là di questo confronto, infatti, il mio interesse di ricerca si muove entro un territorio tutto nipponico, solcato da sentieri finora poco approfonditi, ma in parte già esplorati. Per esempio, William Gibbons (2017: 417-418) ha confrontato le colonne sonore di videogiochi di ruolo occidentali con quelle delle controparti giapponesi, chiamati JRPG. Si tratta infatti di due generi molto differenti dal punto di vista videoludico e narrativo, che non fanno eccezione per quanto riguarda il trattamento musicale. I primi tendono infatti a seguire i trattamenti tipicamente hollywoodiani dei generi narrativo-cinematografici di riferimento, mentre i JRPG si lanciano spesso verso un l'ecclettismo che Gibbons reputa dettato da ragioni videoludiche e narrative tipiche della variante nipponica del genere. Il fatto è che né *Soulstice* né i suoi modelli nipponici sono JRPG (anche se *Nier: Automata* ne mantiene alcuni aspetti) e tali scelte compositive non sempre sembrano riconducibili a ragioni narrative o ludiche, suggerendo quindi di guardare a un ordine di ragioni più generale e non così strettamente legato al singolo genere videoludico. Altri studiosi (es. Grajdian 2016, Jurkiewicz 2019, Kizzire 2014), anche studiando la musica per anime, hanno messo in evidenza l'ecclettismo tipico di molti compositori nipponici sottolineandone però presunte implicazioni interculturali. Secondo queste letture, infatti, il linguaggio ecclettico si fa avanti soprattutto per segnalare la convivenza di tradizioni diverse per ragioni di solito legate al piano narrativo (es. elementi etnici in ambientazioni "esotiche", *sound* elettronico in contesti fantascientifici). Si tratta, anche qui, di casi specifici che funzionano nel loro contesto, ma non rendono conto di tante altre occasioni in cui l'ecclettismo sembra caratterizzato da una certa *nonchalance*

di utilizzo, come se si trattasse di un livello zero – naturale e neutrale – del linguaggio musicale utilizzato dai compositori giapponesi in questione.

Nel lavoro di ricerca e argomentazione che ho svolto finora (Merlini 2023) ho evidenziato, quindi, diversi fattori che ritengo abbiano inciso sulla normalizzazione di un simile linguaggio compositivo. Per esempio, riprendendo il mio precedente interesse principale di ricerca (Merlini 2021) e uno spunto già evidenziato da Karen Collins (2008: 43-46), ho evidenziato il legame tra il progressive rock – genere molto apprezzato in Giappone (e specialmente, tra l'altro, nella sua incarnazione italiana) e che fa dell'ecllettismo uno dei suoi punti di partenza stilistico-musicali – e alcuni dei compositori pionieri dello stile in questione, che si dichiarano influenzati dal prog e che hanno talvolta carriere parallele in band assimilabili a tale genere. Ma soprattutto – e qui torna di prepotenza l'aspetto, già introdotto all'inizio, dei limiti tecnologici – tali scelte potrebbero essere connesse alle *affordance* che il *medium* videoludico ha messo a disposizione dei compositori giapponesi oggi considerati classici, che con le loro scelte legate a necessità (ma anche stimoli e possibilità) tecnologiche hanno influenzato le generazioni successive anche quando tali necessità sono venute meno (Collins 2007). Scelte ecllettiche sono infatti constatabili fin da quando la musica sintetizzata on-board è diventata abbastanza dettagliata da poter ricordare il timbro di strumenti del mondo reale (acustici, elettrici ed elettronici). Solo che, in tale contesto totalmente simulativo, il contrasto tra elementi così diversi viene, per così dire, neutralizzato dalla comune pasta sintetica (es. 'Searching for Friends' da *Final Fantasy VI*). Nel passaggio alla musica registrata si sono mantenute le scelte timbriche peculiari, pur perdendo la discrezione degli accostamenti e anzi, rendendoli evidenti – cosa accaduta spesso anche nel mondo anime o addirittura cinematografico *tout court*, in cui (soprattutto in passato) il ricorso a musica sintetizzata o campionata è stato spesso dettato da motivi presumibilmente pragmatici (es. budget, tempistiche tiranniche). Questo, però, ancora non spiega perché ciò sia accaduto proprio in Giappone e non con altrettanta frequenza in Occidente, dove esistevano le

medesime premesse tecnologiche. Per questo, altri aspetti che ho voluto evidenziare sono invece legati ai caratteri più peculiari e postmoderni della cultura pop (anche musicale) giapponese, costantemente in bilico tra indigenizzazione degli input occidentali e ricerca di una propria dimensione idiomatica (Iwabuchi 2002: 53-58).

Uno di essi è il concetto di *mukokuseki*, un termine usato per definire il *character design* tipico di molti prodotti animati giapponesi e che potrebbe essere tradotto con “apolide”. I tratti caratteristici dei personaggi degli *anime* non sono infatti riconducibili a gruppi etnici specifici, manifestando una certa neutralità che ha acquisito una peculiarità tutta sua, marchio di fabbrica dello stile nipponico (Iwabuchi 2002: 71-80), di una “giapponesità” che è paradossalmente sintesi di stili preesistenti, motivata da ragioni multifattoriali, che costituisce un nuovo livello ibrido assunto come punto zero neutrale intorno a cui sviluppare il *design* individuale dei personaggi. Si tratta di un concetto molto in linea col modo in cui è trattato l’eclettismo nelle colonne sonore di molti videogiochi e anime giapponesi, e forse non è nemmeno un caso che molti dei JRPG a cui Gibbons associa il tratto dell’eclettismo musicale impieghino proprio un’estetica *mukokuseki* anche nel *design* dei loro personaggi. Diventa allora interessante esaminare con quale frequenza le musiche e il *design* apolidi vadano a braccetto, se esistano correlazioni tra le due cose e magari anche tra queste e specifici generi videoludici. Non solo, ma diviene altrettanto stimolante andare a verificare se quando l’arrangiamento eclettico viene accantonato ci si trovi frequentemente in presenza di prodotti che sono al contempo lontani dall’estetica *mukokuseki*, e magari fortemente occidentalizzati, specie in quanto a riferimenti narrativo-cinematografici. O ancora: come vengono trattate le musiche eclettiche a 16 bit nei remake? In generale, desidero proseguire basandomi non più solo su ipotesi di lavoro e argomenti fondati sull’analisi teoretica dei fattori dietro al fenomeno, bensì anche su reali ricerche empiriche che sappiano portarci dal conoscere qualcosa di più sulle “musichette” di qualche gioco o cartone animato a qualcosa di più sulla sensibilità estetica del Paese che dà loro i natali.

## Riferimenti

- Collins, K. (2007). "In the Loop: Creativity and Constraint in 8-Bit Video Game Audio", *Twentieth-Century Music* 4(2), pp. 209-227.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge: MIT Press.
- Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge: MIT Press.
- De Sando, V. (2021). "Esaurite in tre ore le risorse del First Playable Fund per lo sviluppo di videogiochi", *FASI – Funding Aid Strategies Investments*. <https://fasi.eu/it/articoli/23-novita/23139-first-playable-fund-contributi-videogiochi.html> (data consultazione: 13/01/2023).
- Donnelly, K. J., Gibbons, W., Lerner, N. (2014). *Music in Video Games: Studying Play*, New York-London: Routledge.
- Gibbons, W. (2017), "Music, Genre, and Nationality in the Postmillennial Fantasy Role-Playing Game", in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (ed.), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound* (pp. 412-427), New York-London: Routledge.
- Grajadian, M. (2016). "Identity in Fragments: Kanno Yoko, Counter-Orientalism and Eclectic Nostalgias in Anime Soundtracks", *Analele Universitatii Crestine Dimitrie Cantemir, Seria Stiintele Limbii, Literaturii Si Didactica Predarii* 1, pp. 191-211.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham: Duke University Press.
- Jurkiewicz, M. (2019). "The Otaku Lifestyle: Examining Soundtracks in the Anime Canon", Tesi magisrale, University of Central Missouri.
- Kamp, M., Summers, T., Sweeney, M. (2016). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox.
- Kizzire, J. "The Place I'll Return To Someday': Musical Nostalgia in *Final Fantasy IX*", in K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. W. Lerner (eds.), *Music in Video Games: Studying Play* (pp. 183-198), London-New York: Routledge.
- Fritsch, M. (2012). "History of Video Game Music", in P. Moormann (ed.), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance* (pp. 11-40), Wiesbaden: Springer.
- Fritsch, M., Summers, T. (2021). "Introduction". In M. Fritsch, T. Summers (eds), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (pp. 1-4), Cambridge: CUP.
- McAlpine, K. B. (2018). *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*, Oxford: OUP.
- Merlini, M. (2023). "The Eclectic Case of Eclectic Japanese Video Game Music", *Journal of Sound and Music in Games* 4(3), in corso di stampa.
- MISE (2021). "Fondo per l'intrattenimento digitale: First Playable Fund", *Ministero delle Imprese e del Made in Italy*. <https://www.mise.gov.it/index.php/it/incentivi/fondo-per-l-intrattenimento-digitale> (data consultazione: 13/01/2023).
- Patrizi, M. (2022). "Soulstice: intervista agli sviluppatori di Reply Game Studios", *Tom's Hardware*. <https://www.tomshw.it/videogioco/soulstice-intervista-agli-sviluppatori-di-reply-game-studios/> (data consultazione: 12/01/2023).
- Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*, Cambridge: CUP.